

COMMUNICATION AND
MULTIMEDIA DESIGN

INFORMATION ABOUT OUR INTERNSHIP PROGRAM FOR COMPANIES



INTERNSHIP OFFICE CMD

AMSTERDAM UNIVERSITY
OF APPLIED SCIENCES

Communication and
Multimedia Design



Amsterdam University
of Applied Sciences

INTERNSHIP OFFICE CMD:
CATELIJNE MAIJ-CORTLEVER,
PETER BUIS, NATALIE VERBEKE

EDITION 2024-25

YEAR 4 INTERNSHIP

NEED TO KNOW

At Communication and Multimedia Design Amsterdam (CMD) we train students to become digitally interactive designers. Courses and projects on interaction design, visual design and front-end development help students to develop into starting designers, specializing in one or more of these roles. Students partake in two internships: a short internship of 9 weeks in year 2 and a longer internship of 20 weeks in year 4. Students will apply the knowledge they have gathered during their study here at CMD within the company. The main goal of these internships is that students gain experience with working within a professional environment.

INTERN AND PRACTICAL SUPERVISOR

Often companies have a set of concrete tasks for which they are searching for an intern. Interns need to make further agreements with the company and the practical supervisor about these tasks. On the one hand there are the wishes of the company, on the other hand there are the learning goals that the intern needs to work on during the internship.



Having a set of concrete tasks is not a must-have though. Interns can also participate in the daily run of things. It is desirable that students make good agreements with their practical supervisor, who will be involved from the start in the internship plan, where students describe their learning objectives and competences. A student should work on a level where one can expect the student to be able to provide ideas and suggestions, be independent and learn how to make use of their analytical capabilities. The work of the intern fits in with the tasks of an interaction designer (UX/UI), visual interface designer or frontender.

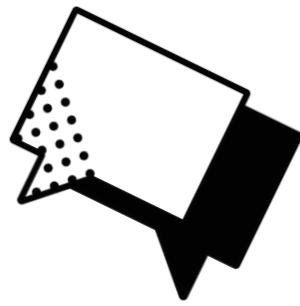


INTERNSHIP AGREEMENT

To have a clear goal in mind, an intern writes an internship plan during the first 14 days of the internship. The intention is for the intern to collaborate with the company supervisor in developing this internship plan. In it, the student outlines the internship activities and specifies the learning objectives related to the chosen competencies. In addition to the mandatory 'collaborative design' competency, a student selects 4 more competencies to focus on during the extended internship. Furthermore, the student formulates a set of observation tasks. This list of specific tasks, of which at least 6 should be achieved during an extended internship, is attached to this document as Appendix 2, along with the 8 CMD competencies, appendix 1.

After the internship plan is written and approved, the student completes step 1 of the development evaluation (see Appendix 3 only available in Dutch). The student discusses the chosen levels with the company supervisor. Following this, the student receives the internship contract. This contract is a tripartite agreement and is signed by the company supervisor, the AUAS (Amsterdam University of Applied Sciences), and the student. It is drafted by the AUAS and is a crucial requirement for an official internship. We, as the AUAS, only sign the contract from our end. If the company also wishes to have its own contract with additional agreements, that is possible, but that would be a contract between the company and the student.

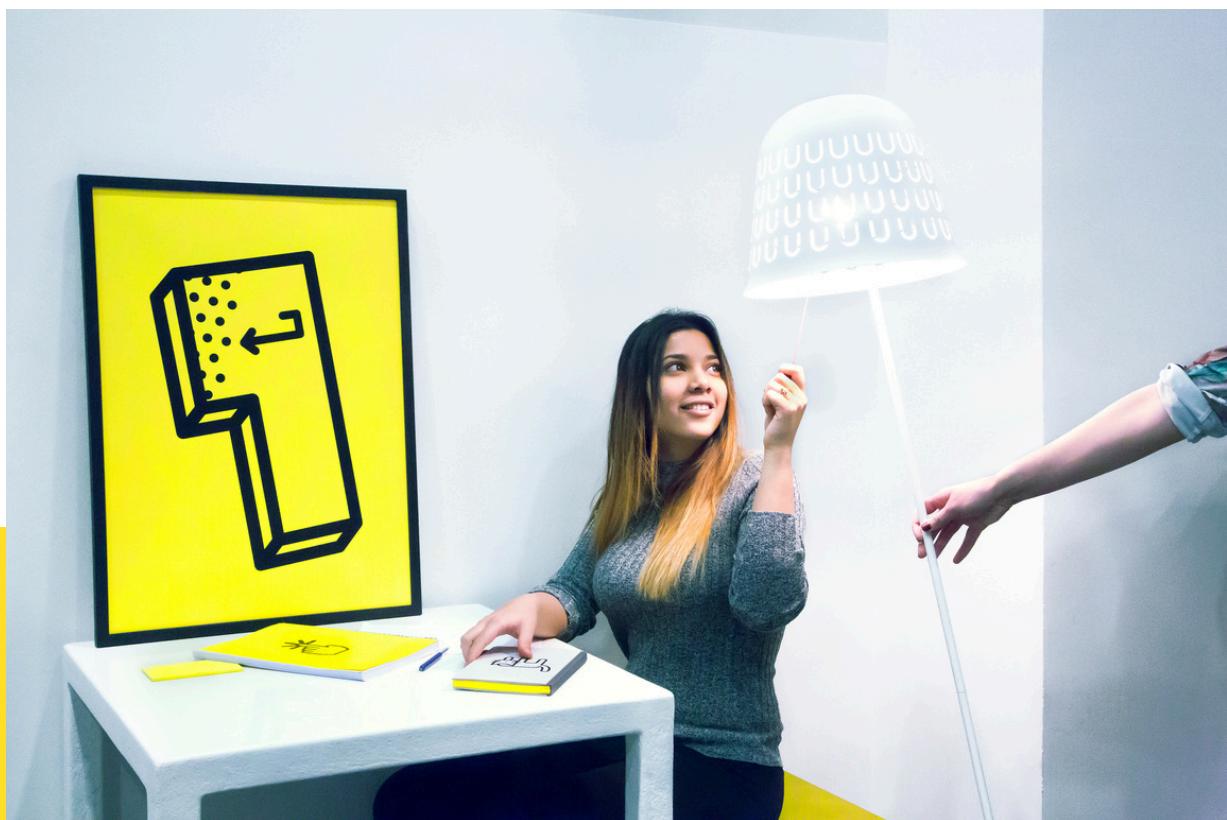
SUPERVISION IN THE WORKPLACE



A good internship requires good supervision.

Our trainees offer their knowledge and skills and can often work independently, but sometimes also need some guidance. It is important to regularly provide feedback during the internship on how a student experiences the work, where he or she may run into problems and how this can be improved. This can be done by scheduling a weekly meeting with the intern.

A company supervisor is available for the intern for at least 2-3 hours per week, helps to draw up the internship plan and to fulfil at least 6 of the observation tasks (see Appendix 2). It is also important that the company supervisor sets aside time halfway through the internship for the performance appraisal and at the end of the internship for the performance review and ongoing feedback.



COMPANY SUPERVISOR

It is important for CMD that the supervisor has knowledge of the CMD field. Preferably, for example, no company supervisor who only works in marketing or someone who plays a completely different role within the company. We expect the student to receive guidance from a professional who knows what the intern is working on and who can take the intern's knowledge to a higher level.



EDUCATIONAL SUPERVISOR

Students are assigned an educational supervisor who will supervise the internship from the AUAS. The educational supervisor checks the internship plan and the competences chosen by the trainee and monitors the process and interns level during the traineeship. Halfway through the internship there is an appraisal with the educational supervisor, the company supervisor and the student. And at the end of the internship, the performance review takes place. The educational supervisor is the first point of contact for the company supervisor.



STEP-BY-STEP PLAN: KEY MOMENTS DURING THE INTERNSHIP



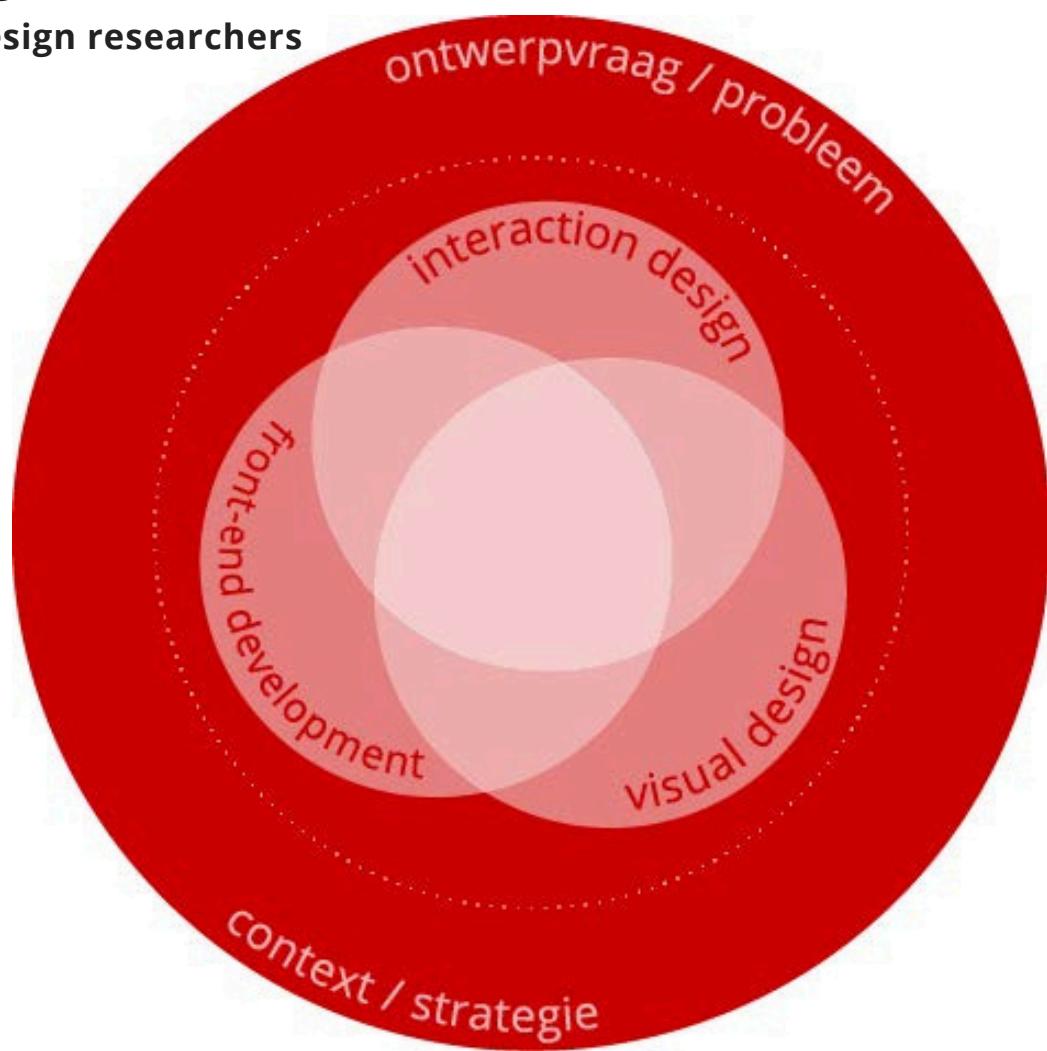
- **Week 1:** Introduction of the intern to the company
 - Start creating the internship plan.
- **Week 2:** Finalising the internship plan and completing the development evaluation
 - the educational supervisor assesses the internship plan and the first step of the development evaluation.
- **Week 3 and 4:** Signing the contract
 - The student receives the contract via email and will share this with the company
- **Week 5** Follow-up afternoon
 - students come back to CMD for half a day
- **Week 5-9:** Student works on projects/tasks and maintains a logbook
- **Week 9-11:** Half way appraisal
 - The student schedules this meeting with the company supervisor and the educational supervisor.
 - To prepare for this meeting, the student asks a colleague and the company supervisor to complete feedback forms.
- **Week 12:** Based on the appraisal, the student completes the second step of the development evaluation.
- **Week 12-17:** Student works on projects/tasks and begins the final report
- **Week 19:** Finalising the final report and submitting the first version
 - The educational supervisor reviews the report
- **Week 18-20:** Final performance review
 - This is planned by the student; the supervising teacher assesses based on feedback from the company mentor - this discussion can also be scheduled in the week following the end of the internship. Company mentors are very welcome to have this discussion at the University of Applied Sciences and take a look at the place where the intern studies.
 - In preparation for this discussion, the student asks a colleague and the company mentor to fill out the feedback forms again.



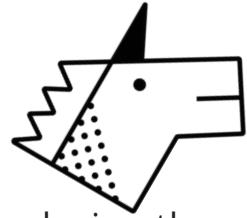
THE CORE OF CMD AMSTERDAM

The essence of the program is mastering the design process: understanding the design problem, developing and realizing the product, and celebrating its launch. And then improving it in the second version. Within this design process for digitally interactive products, we focus on three main subjects: interaction design (UX/UI), visual interface design, and front-end development. CMD students have the opportunity to specialize in-depth or develop a broad skill set during their education. Our core curriculum covers the entire design process, including interaction design, visual design, and front-end development. Based on their individual choices, students generally fall into four types of designers:

1. **Broad craftsmen**
2. **Specialists**
3. **Digital all-rounders**
4. **Design researchers**



FOUR TYPES OF DESIGNERS



Ambachtslieden (Broad craftsmen)

Most of our students develop their skills broadly during the program with a minor specialization. They typically pursue careers at full-service design agencies after graduation.

Specialisten (Specialists)

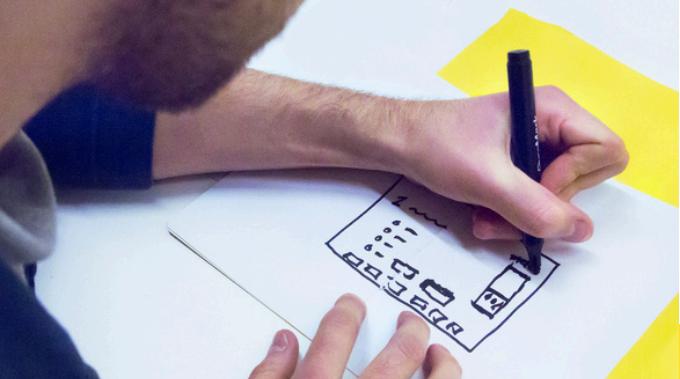
Some CMD students discover their passion during their education and become exceptionally skilled in that area. They may choose to work as usability experts or developers after graduation, focusing on their specialized expertise.

Digitale duizendpoten (Digital all-rounders)

A small group of our graduates excels in all aspects of design. They often work in small design agencies where they serve as digital all-rounders, capable of handling various tasks and responsibilities. Then, we have our exceptional top performers who excel in every aspect and can thrive in any role - our unicorns!

Design researchers

Several graduates are engaged in the early stages of the design process. For instance, they may work on research related to "digital needs of people," which design agencies can then use as a foundation for further development.



For questions and/or comments, please contact:
Catelijne Maij-Cortlever - Internship Coordinator
CMD
Email: stage-cmd@hva.nl

Or visit our website for more information:
<http://www.cmd-amsterdam.nl>

APPENDIX 1

COMPETENCY PROFILE CMD

Competency profile CMD Amsterdam
from the academic year 2023-24

Orientation and Understanding

CMD students can identify and understand the context of the problem, user needs, client objectives, stakeholder interests, and technological possibilities.

Imagining and Conceptualizing

CMD students generate ideas and develop concepts for digital interactive products, services, and experiences. They find innovative ways to meet user needs, client objectives, and other interests.

Prototyping and Elaborating

CMD students have the ability to shape and concretize concepts into prototypes. They can integrate their designs into applicable standards and the company's product portfolio.

Evaluation

CMD students are capable of repeatedly assessing the value and significance of results generated throughout various stages of the design process, considering the perspectives of users, stakeholders, and society.

APPENDIX 1

COMPETENCY PROFILE CMD

Collaborative Design

CMD students involve team members, users, domain experts, and stakeholders in the design process. They understand the dynamics and ensure that everyone feels heard throughout the process.

Organized and Professional Design

CMD students organize and facilitate the design process and foster dialogue among different stakeholders in a project in a professional manner.

Personal and Engaged Design

CMD students approach design with personal engagement in society. They are aware of and take responsibility for their impact. They understand their position and how they can continue to develop.

Skillful and Investigative Design

CMD students are self-aware designers who can smoothly navigate the design process. They conduct thorough research and utilize the findings to create better designs.

APPENDIX 2

INTERNSHIP SKILLS

Which actions should an intern be able to experience?

This is a list of examples of tasks and actions that an intern should be able to undertake during the internship. The intern should be able to check at least 4 items during a short internship and 8 items during a long internship.

This list applies not only to the intern but also to the company supervisors:

"Take this list to your workplace and stick it on the wall as a reminder of what an intern should accomplish":

- Attend a project kickoff
- Generate/create/design variations of an existing design
- Based on a briefing from a senior designer/developer:
 - Generate an idea for a prototype of an application
 - Design a prototype of an application
 - Test a prototype of an application or existing product through offline and online usability tests
 - Convert a prototype of an application into a programmed version
 - Review a programmed version of an application with the (scrum) team
 - Test a programmed version of an application with end-users and provide a report with improvement suggestions
 - Present a programmed version of an application to the technical director (tech lead)
 - Present a programmed version of an application to the client (under the supervision of the technical director and/or senior mentor)
- Observe a scrum session or take on a junior role in a scrum team
- Shadow a technical live release of an application
- Accompany an account executive or project manager to a client meeting or meetup

APPENDIX 2

INTERNSHIP SKILLS

- Attending a knowledge update session or other internal training
- Creating and delivering a presentation to the design and/or development team on a topic that interests the student
- Mastering new prototyping software such as Figma or XD
- Conducting research on new usability principles
- Presenting research findings to management
- Celebrating a launch party!
- And there are many more things to consider, feel free to think off other tasks yourself

Remember, these are just examples, and the actual tasks and actions may vary depending on the specific internship and company.

APPENDIX 3

DEVELOPMENT EVALUATION

CMD Amsterdam

Ontwikkelingsevaluatie Korte Stage

Naam stagiair:	Bedrijfsbegeleider:
<input type="text"/>	<input type="text"/>
Studentnummer:	Docent CMD:
<input type="text"/>	<input type="text"/>

1. Uitleg formulier

Bij de stage doe je ervaring op in het werkveld. Hierbij is het belangrijk om te kijken naar waar je zelf staat en waar je kunt groeien.

Voor de korte stage zijn er drie meetpunten waarin jouw groei op je stage zichtbaar is:

- **'Begin'** - dit vul jij, als student, zelf in aan het begin van de stage tijdens het schrijven van je stageplan. Je bespreekt dit ook met je bedrijfsbegeleider.
- **'Halverwege'** - jij vult dit in na de terugkom-middag en het gezamenlijke gesprek, je gebruikt hiervoor je eigen inzichten, de feedbackformulieren van je bedrijfsbegeleider en je collega en je kijkt zelf naar de voortgang van je leerdoelen. De docentbegeleider bekijkt of je aangevinkte niveaus en feedback in overeenstemming zijn met wat je hebt laten zien tijdens de terugkom-middag en wat er in de feedbackformulieren staat en keurt de in OnStage geüploaden ontwikkelingsevaluatie. Betrek hierbij ook je bedrijfsbegeleider.
- **'Eind'** - Dit vult de docentbegeleider in na het eindgesprek. De docentbegeleider bepaalt je cijfer met feedback van de bedrijfsbegeleider gebaseerd op de groei die je hebt laten zien en je behaalde eindniveau per gekozen competentie.

Als student van de korte stage kies je **4 competenties**, waarvan 'Samen ontwerpen' verplicht is. Acties:

- Vink de in het stageplan gekozen competenties aan ('Samen ontwerpen' is al aangevinkt).
- Beoordeel aan het begin en halverwege elke gekozen competentie door een van de 7 boxjes aan te vinken.
- Schrijf een korte toelichting per gekozen competentie per moment, waarin je uitlegt waarom je voor dat niveau hebt gekozen.
- De docentbegeleider vult het eindmoment in voor de gekozen competenties.

Aan het eind is de groei die je als stagiair hebt doorgemaakt zichtbaar door de aangevinkte vakjes en staan er per gekozen competentie **drie** stukjes tekst in de tekstboxjes.

Je stage is voldoende als alle gekozen competenties boven het derde tickboxje beoordeeld zijn.

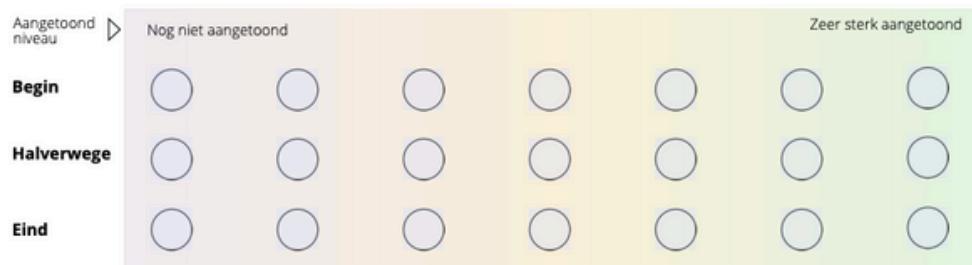
Let op: alleen de in het stageplan gekozen competenties worden beoordeeld.

APPENDIX 3

DEVELOPMENT EVALUATION

 	Samen ontwerpen CMD'ers betrekken teamleden, gebruikers, domeinexperts en belanghebbenden in het ontwerp. Ze begrijpen de verhoudingen en zorgen dat iedereen zich gehoord voelt in het proces.
---	--

1. Geeft en herkent constructieve feedback, verwerkt feedback en vraagt hulp waar nodig.
2. Identificeert diversiteit binnen teams en handelt respectvol naar anderen.
3. Werkt in teamverband, is bekend met verschillende rollen en disciplines.
4. Reflecteert op het teamproces, herkent problemen en vraagt hulp waar nodig.



Toelichting

Begin - in te vullen door de stagiair

Waar sta je nu?

Wat wil je gaan doen in de eerste helft van je stage?

Halverwege - in te vullen door de stagiair en de bedrijfsbegeleider

Bespreek de competenties en jouw niveau aan de hand van de ingevulde feedbackformulieren.

Wat ging goed?

Wat zou je nog beter willen doen?

Eind - In te vullen door docentbegeleider

De student is aan het eind van de stage.

Hoe ver is de student gekomen?

Bespreek opnieuw de gekozen competenties aan de hand van de ingevulde feedbackformulieren. Wat is goed gegaan?

Waar zijn nog stappen te zetten?

Beoordelingsformulier Lange stage

CMD Amsterdam

APPENDIX 3

DEVELOPMENT EVALUATION

	Oriënteren en begrijpen CMD'ers kunnen de context van het probleem, de wens van de gebruiker, doelstelling van de opdrachtgever, de belangen van belanghebbenden en de mogelijkheden van de technologie in kaart brengen en begrijpen.
--	--

1. Inventariseert doelen van belanghebbenden en vertaalt deze naar een ontwerprobleem binnen een context.
2. Benadert het ontwerprobleem vanuit verschillende invalshoeken.
3. Past de ontwerp vraag aan op basis van de probleemsituatie en gebruikt in overleg passende ontwerptheorieën en -methodieken.
4. Kiest op basis van ervaring een passende technologie bij het ontwerprobleem.

Aangetoond niveau	Nog niet aangetoond						Zeer sterk aangetoond
Begin	<input type="radio"/>						
Halverwege	<input type="radio"/>						
Eind	<input type="radio"/>						

Toelichting

Begin - in te vullen door de stagiair

Waar sta je nu?

Wat wil je gaan doen in de eerste helft van je stage?

Halverwege - in te vullen door de stagiair en de bedrijfsbegeleider

Bespreek de competenties en jouw niveau aan de hand van de ingevulde feedbackformulieren.

Wat ging goed?

Wat zou je nog beter willen doen?

Eind - In te vullen door docentbegeleider

De student is aan het eind van de stage.

Hoe ver is de student gekomen?

Bespreek opnieuw de gekozen competenties aan de hand van de ingevulde feedbackformulieren. Wat is goed gegaan?

Waar zijn nog stappen te zetten?

Beoordelingsformulier Lange stage
CMD Amsterdam

APPENDIX 3

DEVELOPMENT EVALUATION

	Verbeelden en conceptualiseren CMD'ers bedenken ideeën en ontwikkelen concepten voor digitale interactieve producten, diensten, en beleveningen. Ze vinden nieuwe wegen om tegemoet te komen aan wensen van gebruikers, doelstellingen van de opdrachtgever en andere belangen.
---	---

1. Vertaalt het belang van eindgebruikers en opdrachtgever naar ideeën en concepten.
2. Is in staat om trends en ontwikkelingen mee te nemen en toe te passen in ideeën en concepten.
3. Past onderbouwd methoden en technieken toe om tot verschillende nieuwe oplossingsrichtingen te komen en deze te wegen.
4. Is in staat om creativiteit in te zetten en te experimenteren bij het maken van concepten en het bedenken van ideeën.

Aangetoond niveau	Nog niet aangetoond						Zeer sterk aangetoond
Begin	<input type="radio"/>						
Halverwege	<input type="radio"/>						
Eind	<input type="radio"/>						

Toelichting

Begin - in te vullen door de stagiair

Waar sta je nu?

Wat wil je gaan doen in de eerste helft van je stage?

Halverwege - in te vullen door de stagiair en de bedrijfsbegeleider

Bespreek de competenties en jouw niveau aan de hand van de ingevulde feedbackformulieren.

Wat ging goed?

Wat zou je nog beter willen doen?

Eind - In te vullen door docentbegeleider

De student is aan het eind van de stage.

Hoe ver is de student gekomen?

Bespreek opnieuw de gekozen competenties aan de hand van de ingevulde feedbackformulieren. Wat is goed gegaan?

Waar zijn nog stappen te zetten?

APPENDIX 3

DEVELOPMENT EVALUATION

	Prototypen en uitwerken CMD'ers zijn in staat om concepten vorm te geven en te concretiseren in prototypes. Ze kunnen hun ontwerp inpassen in geldende standaarden en het productportfolio van het bedrijf.
---	---

1. Maakt passende prototypes als onderdeel van het iteratief ontwerpproces.
2. Combineert onderbouwd principes, conventies en best-practices op het gebied van vormgeving, interactie en techniek om een ontwerp uit te werken.
3. Experimenteert met methoden of technologieën om tot een oplossing te komen.
4. Onderzoekt (technische) implicaties van het ontwerp en maakt dit bespreekbaar.

Aangetoond niveau	Nog niet aangetoond						Zeer sterk aangetoond
Begin	<input type="radio"/>						
Halverwege	<input type="radio"/>						
Eind	<input type="radio"/>						

Toelichting

Begin - in te vullen door de stagiair

Waar sta je nu?

Wat wil je gaan doen in de eerste helft van je stage?

Halverwege - in te vullen door de stagiair en de bedrijfsbegeleider

Bespreek de competenties en jouw niveau aan de hand van de ingevulde feedbackformulieren.

Wat ging goed?

Wat zou je nog beter willen doen?

Eind - In te vullen door docentbegeleider

De student is aan het eind van de stage.

Hoe ver is de student gekomen?

Bespreek opnieuw de gekozen competenties aan de hand van de ingevulde feedbackformulieren. Wat is goed gegaan?

Waar zijn nog stappen te zetten?

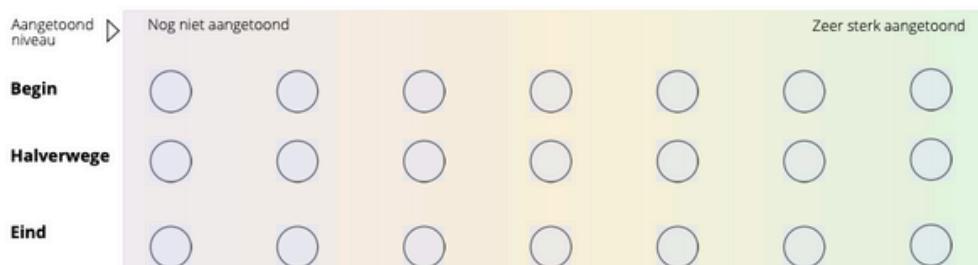
Beoordelingsformulier Lange stage
CMD Amsterdam

APPENDIX 3

DEVELOPMENT EVALUATION

	Evaluieren CMD'ers zijn in staat resultaten, die tijdens verschillende stadia van het ontwerpproces ontstaan, herhaaldelijk te toetsen op hun waarde en belang voor gebruikers, stakeholders en maatschappij.
---	---

1. Evaluert met belanghebbenden of het prototype beantwoordt aan randvoorwaarden.
2. Is kritisch op eigen werk met als doel te verbeteren en zoekt actief naar feedback.
3. Is bekend met evaluatiemethoden en -technieken en zet deze in overleg in om een ontwerp te verfijnen en te valideren.
4. Identificeert de toegevoegde waarde en maatschappelijke gevolgen van een eigen ontwerp.



Toelichting

Begin - in te vullen door de stagiair

Waar sta je nu?

Wat wil je gaan doen in de eerste helft van je stage?

Halverwege - in te vullen door de stagiair en de bedrijfsbegeleider

Bespreek de competenties en jouw niveau aan de hand van de ingevulde feedbackformulieren.

Wat ging goed?

Wat zou je nog beter willen doen?

Eind - In te vullen door docentbegeleider

De student is aan het eind van de stage.

Hoe ver is de student gekomen?

Bespreek opnieuw de gekozen competenties aan de hand van de ingevulde feedbackformulieren. Wat is goed gegaan?

Waar zijn nog stappen te zetten?

Beoordelingsformulier Lange stage
CMD Amsterdam

APPENDIX 3

DEVELOPMENT EVALUATION

	Georganiseerd en professioneel ontwerpen CMD'ers organiseren en faciliteren op professionele wijze het ontwerpproces en de dialoog tussen verschillende belanghebbenden in een project.
---	---

1. Kan zelfstandig een ontwerpproces inrichten, uitvoeren en overdragen.
2. Denkt over projectdoelen en prioriteiten en maakt onderbouwd keuzes.
3. Communicert en onderbouwt ontwerpkeuzes en producten passend bij het publiek.
Kan informeren, overleggen en overtuigen.
4. Heeft een professioneel arbeidsethos. Draagt verantwoording voor eigen en teamresultaten.

Aangetoond niveau	Nog niet aangetoond						Zeer sterk aangetoond
Begin	<input type="radio"/>						
Halverwege	<input type="radio"/>						
Eind	<input type="radio"/>						

Toelichting

Begin - in te vullen door de stagiair

Waar sta je nu?

Wat wil je gaan doen in de eerste helft van je stage?

Halverwege - in te vullen door de stagiair en de bedrijfsbegeleider

Bespreek de competenties en jouw niveau aan de hand van de ingevulde feedbackformulieren.

Wat ging goed?

Wat zou je nog beter willen doen?

Eind - In te vullen door docentbegeleider

De student is aan het eind van de stage.

Hoe ver is de student gekomen?

Bespreek opnieuw de gekozen competenties aan de hand van de ingevulde feedbackformulieren. Wat is goed gegaan?

Waar zijn nog stappen te zetten?

APPENDIX 3

DEVELOPMENT EVALUATION

	Persoonlijk en geëngageerd ontwerpen CMD'ers werken vanuit persoonlijke betrokkenheid bij de samenleving. Ze zijn zich bewust van en nemen hun verantwoordelijkheid. Ze weten waar ze staan en hoe ze zich kunnen ontwikkelen.
--	--

1. Onderzoekt de maatschappelijke impact van het ontwerp.
2. Kent eigen ontwerphouding, werkt vanuit betrokkenheid.
3. Volgt aangeboden (internationale) ontwikkelingen in het vakgebied en maakt onder begeleiding keuzes over eigen ontwikkeling.
4. Benadert opdrachten kritisch en maakt onderbouwde keuzes op basis van eigen normen en waarden.

Aangetoond niveau	Nog niet aangetoond						Zeer sterk aangetoond
Begin	<input type="radio"/>						
Halverwege	<input type="radio"/>						
Eind	<input type="radio"/>						

Toelichting

Begin - in te vullen door de stagiair

Waar sta je nu?

Wat wil je gaan doen in de eerste helft van je stage?

Halverwege - in te vullen door de stagiair en de bedrijfsbegeleider

Bespreek de competenties en jouw niveau aan de hand van de ingevulde feedbackformulieren.

Wat ging goed?

Wat zou je nog beter willen doen?

Eind - In te vullen door docentbegeleider

De student is aan het eind van de stage.

Hoe ver is de student gekomen?

Bespreek opnieuw de gekozen competenties aan de hand van de ingevulde feedbackformulieren. Wat is goed gegaan?

Waar zijn nog stappen te zetten?

Beoordelingsformulier Lange stage
CMD Amsterdam

APPENDIX 3

DEVELOPMENT EVALUATION

 	Vakkundig en onderzoekend ontwerpen CMD'ers zijn zelfbewuste ontwerpers die soepel kunnen schakelen in het ontwerpproces, die grondig onderzoek doen en de uitkomsten kunnen gebruiken voor een beter ontwerp.
---	--

1. Is nieuwsgierig, leergierig en bereid het oordeel uit te stellen.
2. Schat de kwaliteit en bruikbaarheid van eigen onderzoek en dat van anderen op waarde.
3. Doet gedegen onderzoek in alle fasen van het project en zet daarbij ontwerptheorieën en methodieken in.
4. Onderzoekt verschillende abstractieniveaus en pendelt tussen probleem en ontwerpideeën.

Aangetoond niveau	Nog niet aangetoond						Zeer sterk aangetoond
Begin	<input type="radio"/>						
Halverwege	<input type="radio"/>						
Eind	<input type="radio"/>						

Toelichting

Begin - in te vullen door de stagiair

Waar sta je nu?

Wat wil je gaan doen in de eerste helft van je stage?

Halverwege - in te vullen door de stagiair en de bedrijfsbegeleider

Bespreek de competenties en jouw niveau aan de hand van de ingevulde feedbackformulieren.

Wat ging goed?

Wat zou je nog beter willen doen?

Eind - In te vullen door docentbegeleider

De student is aan het eind van de stage.

Hoe ver is de student gekomen?

Bespreek opnieuw de gekozen competenties aan de hand van de ingevulde feedbackformulieren. Wat is goed

gegaan?

Waar zijn nog stappen te zetten?

Beoordelingsformulier Lange stage

CMD Amsterdam

APPENDIX 3

DEVELOPMENT EVALUATION

3. Wat kan je bespreken tijdens de tussen- en eindbeoordeling?

1. Hoe is de stage verlopen tot het functioneringsgesprek en vanaf dan tot aan het eindgesprek?
2. Wat is er gebeurd met de leerdoelen uit het stageplan en daarna met de acties en afspraken die tijdens het functioneringsgesprek zijn gemaakt?

Interessante punten die je kan bespreken tijdens het tussen- en eindbeoordelingsgesprek

<ul style="list-style-type: none">• Organisatie en planning van het werk• Taakopvatting• Voldoende kennis• Voldoende vakinhoudelijke vaardigheden• Kwaliteit uitvoering van de werkzaamheden• Kwantiteit uitvoering van de werkzaamheden• Initiatief	<ul style="list-style-type: none">• Contacten met collega's• Contacten met leidinggevenden• Contacten met derden (klanten, opdrachtgevers)• Zelfkritiek• Overtuigingskracht• Stressbestendigheid• Zelfstandigheid (beslissen en handelen)	<ul style="list-style-type: none">• Schriftelijke uitdrukkingssvaardigheid• Mondelinge uitdrukkingssvaardigheid• Luistervaardigheid• Inzicht in eigen mogelijkheden en voorkeuren• Toepasbaarheid resultaten in het bedrijf• Begrip en inzicht in organisatie• Flexibiliteit
--	---	--

4. Aan Voorwaarden Voldaan (AVV)

- Je hebt je stage van minimaal 100 dagen doorlopen
- Je hebt halverwege je stage een functioneringsgesprek gehad
- Je levert een compleet stageverslag in
- Je hebt aan het eind van je stage een beoordelingsgesprek gehad

5. Eindcijfer:

De stage is voldoende wanneer bij het einde van de stage alle gekozen competenties boven niveau 3 (derde tickbox) aangetoond zijn. De hoogte van het cijfer hangt af van de groei en het uiteindelijke niveau per competentie.