Naam : Jorrit Iedema  
Opleiding : APPLICATIE- EN MEDIAONTWIKKELAAR Niveau: 4

Stageperiode : 29 augustus 2016 tot 22 augustus 2017  
Leerbedrijf : Bloemendaal Consultancy B.V.  
Praktijkopleider / begeleider : Lisheng Ye

**INSTRUCTIE:** - kies vóór het 1e BPV-bezoek de leerdoelen, waaraan jij tijdens deze BPV wilt

werken en (1e kolom)

- noteer de werkzaamheden erachter, die jij uitvoert om het

leerdoel te leren beheersen (2e kolom)

- werk ze uit in jouw Plan van Aanpak

- voor jouw examinering moet je de onderstaande kerntaken beheersen

Legenda: **A**pplicatieontwikkelaar- **M**ediadeveloper - **G**amedeveloper

|  |  |
| --- | --- |
| **Kerntaak 1: Ontwerpen van de applicatie, (cross)media-uiting of game** | Welke werkzaamheden horen bij de leerdoelen waar  je aan wilt werken |
| Stelt de vraag en/of informatiebehoefte vast (A/M/G) | Alle informatie vastleggen van de klant voordat je aan een opdracht begint, zodat je zeker weet waar je aan begint. |
| Maakt een plan van aanpak (A/M/G) | Ik moet eerst weten wat er allemaal nodig is, nadat ik weet wat er nodig is ga ik plannen hoeveel tijd ik er voor nodig heb voor elk deel,  Daarna kan ik gaan inplannen wanneer wat precies klaar is. |
| Levert een bijdrage aan een functioneel ontwerp of Game Design Document (A/M/G) | Nadat ik de PVA (Plan van Aanpak) heb gemaakt begin ik als eerst met het funtioneel ontwerp zodat ik in mijn hoofd heb wat voor functies er allemaal moeten zijn,  en ik weet hoe alles eruit gaat zien. Maak ook schetsen van wat er gebeurd als je op iets klikt waar het dan heen gaat. |
| Maakt een technisch ontwerp (A/M/G) | Daarna komt het technisch ontwerp. Hier schrijf je elk technisch deel hoe klein dan ook op, alles moet er in staan wat ook maar een tikje technisch is. |
| Richt de ontwikkelomgeving in (A/M/G) | Zorg ervoor dat je weet wat voor omgeving je nodig hebt om je applicatie te maken, dit moet je ook in je functioneel ontwerp zetten en zorg ervoor dat het klaar staat,  en dat je weet hoe de omgeving werkt en eruit ziet. |
| **Kerntaak 2: Realiseren van de applicatie, (cross)media-uiting of game** |  |
| Legt een gegevensverzameling aan (A/M) | Je laat je Functioneel ontwerp en je PVA zien aan de klant zorg dat je het in taal schrijft zodat de klant kan weten waar je het over hebt. |
| Realiseert een applicatie (A) | Nu kan ik eindelijk aan de slag met de Applicatie, maak een prototype voor de klant zodat hij een beeld krijgt wat hij voor een Applicatie krijgt.  Daarna kan je bezig met het echte product, plan het goed maak genoeg back ups. |
| Realiseert een (cross)media uiting en/of systeem (M) | / |
| Programmeert games of gameonderdelen (G) | / |
| Test het ontwikkelde product (A/M/G) | Laat het product testen door een niet technisch iemand zodat je weet of alles duidelijk en goed te vinden is. |
| Optimaliseert de game of (cross)media-uiting (M/G) | / |
| Bewaakt de voortgang en evalueert het project (M/G) | / |

|  |  |
| --- | --- |
| **Kerntaak 3: Implementeren van de applicatie of (cross)media-uiting** | Welke werkzaamheden horen bij de leerdoelen waar  je aan wilt werken |
| Maakt of levert een bijdrage aan het implementatieplan (A/M) | Zorg ervoor dat je met het implementatieplan alles bij langs gaat over eventuele doelen en hoe je verschillende dingen gaat aanpakken noteer en plan dit,  ook ga je bij langs of er niks mist in de applicatie of dat er misschien nog iets extra's bij kan. Je kan ook kijken of je de code lichter kan maken (verkleinen) zodat je applicatie sneller en soepeler gaat runnen. |
| Stelt een acceptatietest op en voert deze uit (A) | Nu je je Implementatieplan hebt ga je je acceptatietest doen, kijken of de klant goedkeurt wat je hebt gemaakt, kijken of je niks vergeten bent. |
| Implementeert een applicatie of (cross)media-uiting en/of –systeem (A/M) | Nu ga je je implementatieplan uitvoeren op je applicatie, maak het werkelijkheid. |
| Evalueert een implementatie (A/M) | Nadat je klaar bent kijk hoe het geworden is pas eventuele functies aan. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Kerntaak 4: Onderhouden en beheren van de applicatie, (cross)media-uiting of game** | Welke werkzaamheden horen bij de leerdoelen waar  je aan wilt werken |
| Onderhoudt applicaties of (cross)media-uiting (A/M) | Nu je applicatie klaar is moet je het natuurlijk ook onderhouden voor de klant zorg ervoor dat als je iets moet updaten dat je het snel doet,  hou ook storingen in de gaten en eventuele bugs. |
| Verzamelt, controleert, bewerkt en archiveert (cross)mediabestanden (M) | / |
| Bewaakt de samenhang van media-uitingen (M) | / |
| Stelt script samen ten behoeve van het samenvoegen van content (M) | / |
| Beheert de content (A/M) | Beheer de content als de klant iets wil aanpassen doe dat dan maakt niet uit wat, compleet nieuw onderwerp of alleen text. |
| Documenteert en archiveert gegevens (A/G) | Beheer de data die je hebt over de applicatie (PVA, functioneel/technisch ontwerp) bewaar het voor later. Zet vooral comments in je code zodat je later ook weet waar wat is. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Persoonlijke leerdoelen van de student FC Competenties** | Welke werkzaamheden horen bij de leerdoelen waar  je aan wilt werken |
| Het vermogen om met een open enthousiaste houding nieuwe dingen aan te pakken (A/M/G) | Is er iets nieuws om op te pakken, pak het vooral aan! Worstel jezelf erin. Lukt het niet? Vragen!!!! |
| Het vermogen jezelf steeds beter te leren kennen (A/M/G) | Kijk wat het beste bij jouw past, het is nog maar het 2de jaar je kan zoveel met coderen. |
| Het vermogen om in te schatten in welke situatie je bent en je plek te vinden (A/M/G) | Herken wat je plaats in het bedrijf is, herken wat je kan zeggen en niet. |
| Het vermogen om samen te werken in verschillende (beroeps)situaties (A/M/G) | Werk samen met ict'ers en Mv'ers (als je die hebt) om het beste product te krijgen wat je kan bieden. |
| Het vermogen om contact te maken en contact te onderhouden met mensen (A/M/G) | Je zit hele dagen bij je collega's leer ze dan ook vooral kennen, anders is het ongemakkelijk. Maak af en toe een babbeltje. |
| Het vermogen om te bereiken wat je van plan bent, resultaat te behalen (A/M/G) | Zorg ervoor dat je alles uit je haalt om je doel te bereiken, je hebt genoeg mensen die je willen helpen je doel te bereiken. |

Eigen bedachte Leerdoelen :

|  |  |
| --- | --- |
| Zo wijzer worden in PHP zodat ik kan lezen wat waarvoor is en dat ik zelfstandig zelf van PHP gebruik kan maken. | Als ik niet weet wat daar staat of waar het voor is vraag dat! En schrijf het op. Herhaal code zodat je het beter onthoud. |
| Probeer meer gebruik te maken van schetsen of schrijf letterlijk iets op als je het even niet meer weet hoe je iets moet doen. | Als ik niet meer weet hoe ik een bepaalde formule moet schrijven in code, denk dan even rustig en logisch na en schrijf het op. Als ik er dan nog niet uit kom probeer dan een vraag te stellen zodat je antwoord niet direct krijgt. |
| Omdat ik graag PHP wil doen lijkt het me ook verstandig om er wat JSON bij te doen zodat ik nog meer kan met PHP | Als je JSON kan je nog meer verschillend programmeren dan als je ze bij de apart goed kan |
| Het lijkt me leuk om PHP en JSON te combineren met een website. | Je kan leuke websites maken met deze talen. |
| Bij Web development is het goed om te weten hoe je met een Database connect, daarnaast komt het er ook bij of je weet hoe de structuur in elkaar steekt en hoe je weet hoe je een database op moet zetten. | Database kennis is goed om te weten voor Web Development |