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:**

- zorg dat dit werkplan (deel 2) vóór het 2e contactmoment is besproken en ingevuld

- bespreek en noteer met jouw praktijkopleider de voortgang van jouw leerdoelen

- bespreek en noteer bij toelichting hoe jij jouw leerdoelen met aandachtspunten

gaat versterken/verbeteren

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Kerntaak 1: Ontwerpen van de applicatie, (cross)media-uiting of game** | Voortgang: wat gaat goed, wat zijn aandachtspunten? | | |
|  | **Goed** | **Aandachtspunt** | **Toelichting** |
| Stelt de vraag en/of informatiebehoefte vast (A/M/G) | Ja | Eerder vragen voordat ik ga uitvoeren. | Idem aandachtspunt |
| Maakt een plan van aanpak (A/M/G) | Ja | Opbouw van het PVA, taalgebruik. | Niet volgorde weten, of onderwerpen missen.  Bijvoorbeeld niet jij/je maar met u. |
| Levert een bijdrage aan een functioneel ontwerp of Game Design Document  (A/M/G) | Ja | Opbouw van het FO, taalgebruik. | Scheiding maken tussen FO en TO.  Bijvoorbeeld niet jij/je maar met u. |
| Maakt een technisch ontwerp (A/M/G) | Ja | Volgorde van de TO | Duidelijk structuur hebben zodat het overzichtelijk is. |
| Richt de ontwikkelomgeving in (A/M/G) | Ja | / | / |
| **Kerntaak 2: Realiseren van de applicatie, (cross)media-uiting of game** | **Goed** | **Aandachtspunt** | **Toelichting** |
| Legt een gegevensverzameling aan  (A/M) | Ja | Beter onderzoeken en kijken naar alle mogelijkheden. | Als je een manier hebt, zijn er meerdere manieren/betere. |
| Realiseert een applicatie (A) | Ja | Scheiding maken tussen ontwikkel omgeving en productie omgeving. | Sommige foutmelding zijn in ontwikkel omgeving wel en niet in de productie omgeving. |
| Realiseert een (cross)media uiting en/of systeem (M) |  |  |  |
| Programmeert games of gameonderdelen (G) |  |  |  |
| Test het ontwikkelde product (A/M/G) | Ja | Goed uitkijken van allemaal getest moet worden. | Vergeet niet alles te testen voordat je zegt van dit gedeelte heb ik. |
| 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** | **Goed** | **Aandachtspunt** | **Toelichting** |
| Maakt of levert een bijdrage aan het implementatieplan (A/M) | Ja | Nvt |  |
| Stelt een acceptatietest op en voert deze uit (A) | Ja | Duidelijkheid en concreter en makkelijker uitleggen. | Maak makkelijke voorbeelden, of bedenk van te voren hoe je iets zo makkelijk mogelijk kan uitleggen. |
| Implementeert een applicatie of (cross)media-uiting en/of –systeem  (A/M) | Ja | Database opbouw.  Code. | Niet alles in een tabel.  Opbouw code, hergebruik, comments. |
| Evalueert een implementatie (A/M) | Ja | Code. | Code korter, hergebruik. Bijvoorbeeld een variabel maken en die niet gebruiken. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Kerntaak 4: Onderhouden en beheren van de applicatie, (cross)media-uiting of game** | **Goed** | **Aandachtspunt** | **Toelichting** |
| Onderhoudt applicaties of (cross)media-uiting (A/M) | Ja | Database, Code up to date houden | Vergeet niet je database ook up to date te houden.  Hou de 3rd party code in de gaten of je iets moet veranderen of niet. |
| 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) | Ja | nvt |  |
| Documenteert en archiveert gegevens  (A/G) | Ja | Goed bijhouden.  Maak back-ups.  Versie beheer. | Houd goed bij of er geen informatie veranderd.  Maak genoeg back-ups zodat je niet alles kwijt bent.  Zorg ervoor dat je ontwikkelomgeving up to date blijft. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Persoonlijke leerdoelen van de leerling FC Competenties** | **Goed** | **Aandachtspunt** | **Toelichting** |
| Het vermogen om met een open enthousiaste houding nieuwe dingen aan te pakken (A/M/G) | Ja | Kijk meer realistisch naar je oplossing. | Is je oplossing echt de beste oplossing. |
| Het vermogen jezelf steeds beter te leren kennen (A/M/G) | Ja | Oefenen, oefenen, oefenen. | Probeer dingen bij je te houden door ze te herhalen. |
| Het vermogen om in te schatten in welke situatie je bent en je plek te vinden (A/M/G) | Ja | Beter je eigen code doornemen en snappen wat het doet. | Bijvoorbeeld naar een foutmelding kijken en dat je weet waar de fout zit. |
| Het vermogen om samen te werken in verschillende (beroeps)situaties  (A/M/G) | Ja | Toelichten wat je toevoegt en verwijderd. | Overleg met wat je aanpassingen zijn in je applicatie. |
| Het vermogen om contact te maken en contact te onderhouden met mensen  (A/M/G) | Ja | Spelling controle. | Vraag meer of iemand spelling wil controleren. |
| Het vermogen om te bereiken wat je van plan bent, resultaat te behalen  (A/M/G) | Ja | Plannen | Maak een lijstje voor de dag of voor de week en begin dan met afvinken met wat je doet. |

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. | Ja | Probeer dingen te onthouden. | Door herhaling onthoud je sommige stukken code. |
| Probeer meer gebruik te maken van schetsen of schrijf letterlijk iets op als je het even niet meer weet hoe je iets moet doen. | Ja | Notities maken. | Probeer notities te maken zodat ik niet in de herhaling hoef te vallen met wat er moet gebeuren. |
| Omdat ik graag PHP wil doen lijkt het me ook verstandig om er wat Jquery bij te doen zodat ik nog meer kan met PHP | Ja | Probeer dingen te onthouden. | Door herhaling onthoud je sommige stukken code. |
| Het lijkt me leuk om PHP en Jquery te combineren met een website. | Ja | Idem hierboven. | Idem hierboven. |
| 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. | Ja | Uitgebreid nadenken. | Probeer beter na te denken over de structuur van een database. |