

	Student	Hartman, Dylano D.T.J.					
	Studentnummer						
	Datum						
	<b>Leerdoel</b>	<b>Criterium</b>	<b>ZG</b>	<b>G</b>	<b>V</b>	<b>O</b>	<b>CIJFER</b>
	PTM	product- & proces-verantwoording methodisch, met strategieën, en onderbouwd			v		o/v
		professionele samenwerking & productpresentatie overtuigend, inspirerend			v		
		persoonlijke ontwikkeling & zelfportret			v		
		portfolio				o	
	UXU	eindgebruikers in verschillende fases betrokken			x		6/7
		prototyping verschillende manieren toegepast			x		
		ontwerpkeuzes onderbouwd vanuit gebruikersperspectief					
	SCO	merkstrategie en visual identity onder- scheidend en passend bij opdracht(gever), onderbouwd op basis van onderzoek en analyse			x		6
		experimenteert, in een iteratief proces, met beeldende technieken en zet de resultaten om tot onderscheidende uitingen.			x		
		gebruikt voorbeelden uit de beroepspraktijk als inspiratie en leidraad om te komen tot verbetering van beroepsproducten			x		
		kiest voor mediaproducten die bijdragen aan doelen en aansluiten bij doelgroep en werkt deze consistent uit passend bij visual identity					
	DED	product gerealiseerd m.b.v. functioneel ontwerp en concept				x	0
		zelfstandig een mediaproduct gerealiseerd met basale en zinvolle combinaties van talen				x	




Feedback DED2 (Design & Development)

Je moet DED makkelijk kunnen halen gebaseerd op wat ik heb meegekregen van je code inzicht. Je portfolio beschrijft nu sprint 1 en 2. Hier staat nog heel verhalend wat je gedaan hebt/gaat doen. Laat vooral ook stukken zien. Schetsen van de twee iteraties staan er al. Ik mis nog code snippets om aan te geven hoever je bent met de code. tussenproducten zijn ook nuttig om een beeld te geven welke stappen je hebt gezet in het proces.