

Stageplan 2

Hicham el Marzgioui

0973701

INF3B

Versie: 2.1

Bedrijf:

ByEwaste

Tommaso Troiani (CEO)

tommaso@byewaste.app

stageduur: 07/09/2020-07/02/2021

Inhoudsopgave

1. ByEwaste	3
1.1 Ontstaan van ByEwaste	3
1.2 Corebusiness	3
1.3 Klantencontact	3
1.4 Bedrijfsstructuur	4
2. Stageopdracht	5
3. Competenties	7
4. Bewijzen van competenties	8
5. Planning van stage	10
6. Feedback medestudent	14

1. ByEwaste

1.1 Ontstaan van ByEwaste

Afvalbedrijven behoren tot de publieke sector, zijn eigendom van de overheid. De Nederlandse afvalbedrijven hebben allemaal een gemeente toegewezen gekregen om afval voor op te halen. Dit zorgt ervoor dat er geen concurrentie is tussen afvalbedrijven, omdat dit het geval is, is er ook geen vrije marktwerking wat er toe heeft geleid dat er stagnerende innovatie plaats vindt in de afvalsector.

Het idee van ByEwaste is ontstaan in het jaar 2018 tijdens de *Amsterdam Smart City Hackathon*. De bedenkers van ByEwaste zijn Tommaso Troiani, Francisco Reivera en Gia Nguyen. Het begon allemaal met de gedachte: "Het huidige inzamelingsstelsel voor afgedankte elektronische apparaten schiet te kort". En hier wilde de heren een oplossing voor vinden en bedachten ByEwaste. Een bedrijf dat het inzamelen van E-waste en andere waardevolle materialen (boeken, textiel en schoenen) gemakkelijker moet maken voor zowel de consument als het afvalbedrijf. Voor het idee hebben de heren de derde plaats behaald. Maar omdat meneer Troiani en Reivera inzagen dat het idee een positieve impact kan hebben op de manier waarop afval ingezameld wordt, besloten ze om de daad bij het woord te voegen dus richtte het bedrijf ByEwaste op in 2020.

1.2 Corebusiness

Het idee van ByEwaste is om het verzamelen van E-waste en ander waardevolle materialen gemakkelijker te maken voor zowel consumenten als afvalbedrijven. Ook wil het een verandering teweegbrengen bij de consumenten omtrent het denkbeeld van afval, dat het scheiden en recyclen van afval van waarde kan zijn voor de samenleving. En dat afval in de zin dat het geen waarde meer heeft, niet bestaat, omdat al het afval hergebruikt kan worden.

Het bedrijf wilt deze gedachtegoed realiseren met het ontwikkelen van een App voor op de smartphone. De App moet de gebruiker een ophaalverzoek laten creëren om aan te geven dat er E-waste aanwezig is dat door het lokale afvalbedrijf opgehaald kan worden. De gebruiker doet dit door in de App aan te geven dat er op de volgende datum en tijdsinterval een doos voor de deur van de gebruiker zal zijn met daarin de E-waste. Het afvalbedrijf zal dan door de hen ingeplande datums en tijdsintervallen de dozen ophalen met de E-waste. Het afvalbedrijf stuurt de gebruikers van de App van te voren een QR-code om op een naar keuze doos te plakken om het ophalen en bevestigen makkelijker te maken voor de inzamelaar. Ook zal de App gamificatie bevatten om de gebruikers aan te sporen om te recyclen en de App te gebruiken. Gamificatie houdt in dat er spelelementen in de App zullen worden verwerkt zoals, in een later stadium zal het de gebruikers in staat stellen om punten te verdienen met het gebruiken van de App. Deze punten kunnen door gebruikers gebruikt worden om te sparen voor kortingen.

Het gebruik van de App bespaart de afvalbedrijven ook veel geld en tijd bij het scheiden. Aangezien er minder vuil in de containers zal zijn en er ook minder gescheiden hoeft te worden. Het gebruiken van de App is gratis voor gebruikers en kost een euro per gebruiker voor het afvalbedrijf. De App zal naar schatting het afval bedrijf 4 à 5 euro per gebruiker besparen.

1.3 Klantencontact

De App is in een vroeg stadium en heeft momenteel nog maar 1 afvalbedrijf die we bedienen, dit is ook het bedrijf dat onze pilot zal doen. Irado is een afvalbedrijf dat werkzaam is in Schiedam, Vlaarding en Kapelle aan de IJssel. Jeffrey van Steenes is manager van communicatie en advies bij Irado en is de stakeholder namens Irado. Wij als team hebben na het einde van elke sprint een bijeenkomst waar meneer Steenes bij aanwezig is. Vervolgens legt elke developer meneer Steenes uit wat hij heeft geïmplementeerd in de App. Na afloop geeft meneer Steenes ons zijn feedback en vertellen we hem wat hij de volgende sprint kan verwachten. We gebruiken sprints van een week om

het tempo op te voeren en ontmoeten meneer Steenes wekelijks via Zoom of bij hem op kantoor bij Irado in Schiedam.

1.4 Bedrijfsstructuur

Het bedrijf bestaat uit zeven medewerkers. Er is Tommaso Troiani de oprichter en CEO van het bedrijf en ook de Product Owner. Vervolgens is er ook Francisco Reivera medeoprichter van het bedrijf en ook een Product Owner. Beide heren staan aan het roer van het bedrijf. Dan is er de CTO, Riccardo Testa, die gaat over alle technische aspecten van het bedrijf. Hij heeft een Master in Software Engineering aan de Universiteit, van Politecnica delle Marche. Hij leidt het software team van ontwerpen tot coderen. Maarten de Goede, Senior developer, werkt mee aan het realiseren van de App. Als ik vragen heb kan ik bij hem of Riccardo te recht. Tenslotte zijn er de stagiairs: Usman Siddiqui, Abid Kucukbarutcu en ik.

2. Stageopdracht

ByEwaste staat nog in de kinderschoenen. De App is al te downloaden via de App Store en Google Play Store maar met geringe functionaliteiten. Een gebruiker kan zich nu alleen aanmelden en een ophaalverzoek creëren. Er moet dus nog veel ontwikkelt en bedacht worden om de App daadwerkelijk op grote schaal te kunnen gebruiken. De App wordt dan ook in een ramp tempo ontwikkelt met sprints van een week. De App zal binnenkort gereleased worden voor een selecte groep. Deze groep van 75 mensen, wonend in Schiedam, zal tevens onze pilot doen. Deze groep mensen zullen een brief ontvangen met instructies om de applicatie te downloaden en een sticker om op een doos naar keuze te plakken met E-waste. Het plan is om vervolgens elke week op te schalen en tegelijkertijd te leren van de vorige week. Er zal bijgehouden worden hoeveel mensen de App gebruikt hebben. Hoe de communicatie tussen gebruiker en afvalbedrijf verloopt. Er zal gezocht worden naar bugs. Ook zal er feedback van beide partijen opgevraagd worden om de App te verbeteren. Al met al er is nog veel te implementeren en te doen.

Ik als stagiair bij ByEwaste zal het team bijstaan met het ontwikkelen en het bedenken van ideeën voor de App. De App wordt ontwikkelt met behulp van Kotlin Multiplatform. Kotlin Multiplatform is een feature die ons in staat zal stellen om Kotlin op meerdere applicaties te runnen zoals IOS en Javascript, dit zal ervoor zorgen dat we alleen Kotlin hoeven te gebruiken voor het ontwikkelen van de structuur van de App. Ik zal de Android zijde van de Applicatie programmeren met een andere stagiair en een Senior Developer. Ik heb voor de Android zijde gekozen omdat ik voor project B een App had ontwikkelt in Android studio met Java. Ik heb veel geleerd en plezier beleefd met het ontwikkelen van de App en wilde dus in de toekomst meer leren over App ontwikkeling. Ook wilde ik graag Kotlin leren aangezien Kotlin vele malen efficiënter is dan Java. Kotlin gebruikt veel minder code dan Java voor het zelfde werk. Ook is Kotlin veel beter voor App-ontwikkeling dan Java omdat er veel functies van Java niet beschikbaar zijn in Android studio, omdat het nog een oudere versie van Java gebruikt. Een voorbeeld hiervan is dat er geen lambdafuncties beschikbaar zijn in Java en wel in Kotlin. Tenslotte omarmt Google Kotlin als een officiële programmeertaal voor het ontwikkelen van Android Apps. Ik zal de front-end doen van de App. Het zou ook kunnen zijn dat ik eens een keer aan de backend zal werken, aangezien mij dit ook interessant lijkt om te snappen. Maar dit zal waarschijnlijk sporadisch zijn.

Ondanks het tempo waarmee de App ontwikkelt wordt helpt het bedrijf mij ook in mijn persoonlijke groei, zo krijg ik cursussen en video's om me te ontwikkelen in de programmeertaal Kotlin. Ook is er wekelijks een 15 minuten gesprek met de CTO waar ik al mijn vragen over programmeren kwijt kan. Verder is er ook een Senior developer die een deel van zijn tijd moet gebruiken om mij te helpen met vragen en eventuele knelpunten die ik heb met het programmeren. Tenslotte wordt ik door het team goed geïnformeerd en worden al mijn vragen die ik heb over het concept, visie en realisering van de applicatie serieus en uitgedacht beantwoordt door het team.

Ik zal als stagiair werk 32 uur per week bij het bedrijf. Het bedrijf werkt met agile scrum en heeft dagelijkse en wekelijkse bijeenkomsten. Elke dag om 10:00 is er een technische meeting met alle programmeurs en de CTO. De CTO doet dit aangezien iedereen van uit huis werkt door de Corona. De CTO vertelt ons vervolgens waar hij aan gaat werken en hoe hij dit wilt implementeren. Vervolgens vertellen wij wat we vandaag zullen doen. De meeting is heel technisch en gericht op de code. Daarna wordt er gewerkt, voor mij houdt dit in dat ik vooral de basis van Kotlin leer en hoe dit in Android Studio geïmplementeerd kan worden. Dit heb ik de eerste twee weken gedaan en nu mag ik daadwerkelijk code schrijven voor de App. Elke dag om 16:00 is er ook een daily stand up met het gehele team. Iedereen vertelt wat hij vandaag gedaan heeft en wat hij nog moet doen voor deze sprint. Aan het eind van de sprint is er een retrospectief met het gehele team. Vervolgens is er een sprint Review met de stakeholder, Jeffrey Steenes. Wij laten hem zien wat er is geïmplementeerd en

hij geeft ons feedback. Dat is hoe onze scrummeetings gepland zijn. Ook zijn er maandelijks brainstorm meetings waar iedereen zijn ideeën voor de App kwijt kan. Deze ideeën worden dan vervolgens op de product backlog geplaatst om ontwikkeld te worden voor een volgende sprint mits het team het een goed idee vindt.

3. Competenties

Manage en Control (1)
1. Ik wil na afloop van mijn stage minimaal een daily stand up, sprintplanning, sprint retrospectieve en een sprint review geleidt hebben.
Analyseren (2)
1. Ik wil na afloop van mijn stage requirements kunnen opstellen voor een user story waar een feature aan moet voldoen.
2. Ik wil na afloop van mijn stage een contextdiagram kunnen opstellen volgens de kwaliteitseisen van het bedrijf.
Adviseren (1)
1. Ik wil na afloop van mijn stage een aanbeveling kunnen doen van het gebruiken van Kotlin Multiplatform voor het ontwikkelen van een applicatie voor Android, IOS of het Web.
Ontwerpen (2)
1. Ik wil na afloop van mijn stage een ontwerp kunnen opstellen voor een softwaresysteem en maak hier gebruik van bestaande componenten en libraries.
2. Ik wil na afloop van mijn stage een teststrategie voor systeemtesten kunnen maken die voldoet aan de kwaliteitseisen van het bedrijf.
Realiseren (2)
1. Ik wil na afloop van mijn stage features van het bedrijf kunnen implementeren volgens de conform van de requirements.
2. Ik wil na afloop van mijn stage de programmeertaal Kotlin met Android Studio efficiënt kunnen inzetten om features te programmeren.
Professional Skills (2)
1. Ik wil na afloop van mijn stage mij kunnen afstemmen aan het stagebedrijf, betreft de werkwijze regels en procedures.
2. Ik wil na afloop van mijn stage zelfstandig mijn werkzaamheden uitvoeren en zal voortgangen en eventuele knelpunten proactief aangeven bij een leiding gevende.

4. Bewijzen van competenties

Manage en Control:

Om leerdoel 1 van manage en control te bewijzen ben ik van plan om de scrummeetings op te nemen waar ik de leiding heb. Omdat we allemaal van uit huiswerken vinden alle meetings plaats via Zoom. Ik zal als bewijs aanleveren een opname van de volgende scrummeetings: daily stand up, sprintplanning, sprint retrospectieve en een sprint review. Mocht ik hier geen toestemming voor hebben dan zal ik vragen of ik documentatie mag aanleveren om te bewijzen dat ik deze scrummeetings heb geleidt. Deze documenten zullen ondertekend worden door de CEO, medeoprichter, CTO en Senior developer.

Analyseren:

Om leerdoel 1 van analyseren te bewijzen ben ik van plan om user stories die ik heb opgesteld namens het bedrijf voor het realiseren van een features te verweken in mijn bewijzen. Ik zal ook feedback bij houden van het opstellen van een user story, waarom mijn user story niet duidelijk genoeg is en aan welke kwaliteitseisen een user story moet voldoen volgens het bedrijf. Ik zal ook aanleveren een document waarin beschreven zal staan, hoe een duidelijke user story moet worden beschreven en de eisen waar aan moet voldoen.

Om leerdoel 2 van analyseren te bewijzen ben ik van plan om een contextdiagram te maken van de App. Ik zal als bewijs aanleveren een contextdiagram met verwerkte feedback van experts uit mijn bedrijf.

Adviseren:

Om leerdoel 1 van adviseren te bewijzen ben ik van plan om een adviesrapport te schrijven over Kotlin Multiplatform. Het adviesrapport zal de voor- en nadelen van het gebruiken van Kotlin Multiplatform bevatten. Ook zal het geschreven worden om advies te geven over het realiseren van een applicatie voor Android, IOS en het Web.

Ontwerpen:

Om leerdoel 1 van ontwerpen te bewijzen ben ik van plan om een UML-diagrammen op te stellen van de software van het bedrijf met feedback van experts. Ik zal als bewijs aanleveren UML-diagrammen en feedback op de UML-diagrammen.

Om leerdoel 2 van ontwerpen te bewijzen ben ik van plan om onderzoek te doen naar teststrategieën voor softwaresystemen en uit dit onderzoek een teststrategie uit te kiezen die het best past bij de kwaliteitseisen van het bedrijf. Ik zal als bewijs aanleveren mijn onderzoek naar teststrategieën, de teststrategie die het beste past bij de kwaliteitseisen van het bedrijf met onderbouwing en vervolgens ook feedback van mijn leidinggevende over mijn teststrategieën.

Realiseren:

Om leerdoel 1 van realiseren te bewijzen ben ik van plan om code snippets te geven van de door mij gerealiseerde features aan de hand van de requirements. Ik zal als bewijs aanleveren code-snippets van gerealiseerde feature en feedback op de code afkomstig van de code reviews op GitHub.

Om leerdoel 2 van realiseren te bewijzen ben ik van plan om een Kotlin cursus te volgen van Udacity.com in Android Studio. Ik zal als bewijs aanleveren een screenshot van het hebben voltooid van deze cursus met de Apps die ik heb gemaakt aan de hand van deze cursus. De cursus bestaat uit tien lessen die elk acht uur duren. Het voltooiën van deze cursus duurt ongeveer 2 maanden maar omdat ik vooral bezig zal zijn met programmeren, zal ik deze cursus veel sneller afronden dan een normale student.

Professional Skills:

Om leerdoel 1 van professional skills te bewijzen ben ik van plan om feedback te vragen over mijn werkwijze en hoe ik de regels en procedures bij het bedrijf volg. Ik zal feedback vragen aan de CEO, CTO en Senior developer. Ik zal als bewijs aanleveren een documenten met feedback over mijn werkzaamheden en hoe ik deze feedbackpunten hem gebruikt om mij zelf te ontwikkelen.

Om leerdoel 2 van professional skills te bewijzen ben ik van plan om mijn communicatie met mijn leidinggevende bij te houden. Ik zal als bewijs aanleveren berichten op Slack en mailuitwisselingen omtrent het zelfstandig kunnen werken, knelpunten aangeven en voortgang melden.

5. Planning van stage

De stageduur is 20 weken. In deze 20 weken wil ik mijn leerdoelen behalen om zo ook mijn competenties te behalen. Ik zal gedurende mijn stage een logboek bijhouden van al mijn werkzaamheden bij ByEwaste. Het logboek zal ik verdelen per week en in elke week zal ik beschrijven wat ik heb gedaan met bewijs zoals, een bijeenkomst, mailuitwisselingen, cursus vooruitgang, code snippets enzovoorts. Het logboek zal ik verwerken in mijn portfolio. Ik ben van plan om een website te maken voor mijn portfolio, met alles wat ik heb gedaan voor het bedrijf en de opdrachten die ik voor de stage heb uitgevoerd op mijn leerdoelen te behalen. Met het logboek wil ook een aanvullend bewijs geven op de competentie manage en control.

De competentie professional skills is een competentie die ik gaande weg mijn stage wil bewijzen. De leerdoelen die ik hiervoor heb opgesteld, vind ik niet dat ze te bewijzen zijn na een paar weken te werken. Ik heb als stagiair nog veel te leren over het werken voor een software bedrijf en hoe het intern aan toegaat. Ik zal dan ook aandachtig luisteren naar de feedback die ik krijg. Ik zal deze feedback ook bewaren en categoriseren bijvoorbeeld, op code, werkwijze, procedures, enzovoorts.

De competentie manage en control wil ik pas bewijzen als ik genoeg scrummeetings heb bijgewoond van het team, om een gevoel te krijgen van het stramien van de scrummeetings. Ik wil minstens 4 sprints hebben meegedaan om te overwegen er een te leiden.

De competenties analyseren, adviseren, realiseren en ontwerpen wil ik gedurende de 20 weken verdelen over mijn stage. Ik wil beginnen met de competentie realiseren. De leerdoelen die ik hier heb opgesteld gaan over het kunnen werken met Kotlin en dit dan ook gebruiken om de juiste feature te creëren aan de hand van de requirements. Zodra ik een goed begrip heb van Kotlin kan ik verder gaan met de competenties analyseren en ontwerpen. De leerdoelen die ik voor deze competenties heb opgesteld hebben kennis nodig van de kwaliteitseisen van het bedrijf en hoe een feature volgens de conform opgesteld moet worden. De competentie adviseren wil ik na realiseren uitvoeren aangezien dit mij ook zal helpen om meer kennis te hebben over de programmeertaal, dit kan ik dan gebruiken voor de andere twee competenties.

Hieronder is mijn globale planning volgens het stramien dat hierboven is beschreven. Ik heb ook een aantal uitloopweken aan mijn stageplanning. Ik heb dit gedaan mocht er nog wat gebreken zijn aan mijn portfolio of als ik beslis om toch niet door te werken in de vakanties. Ik zal wijzigingen in mijn planning onderbouwen in mijn logboek.

Stageweek:	Begin- en einddatum:	Taken:
1	07/09/2020 – 11/09/2020	<ul style="list-style-type: none">• Kennismaking met het ByEwaste team.• Oriënteren bij het bedrijf.• Kotlin leren.
2	14/09/2020 – 18/09/2020	<ul style="list-style-type: none">• Kotlin leren.
3	21/09/2020 – 25/09/2020	<ul style="list-style-type: none">• Stageplan maken en feedback verwerken.
4	28/09/2020 – 02/10/2020	<ul style="list-style-type: none">• Ik wil na afloop van mijn stage de programmeertaal Kotlin met Android Studio efficiënt kunnen inzetten om features te programmeren.

		<p>(Starten leerdoel 2 van realiseren)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ik wil na afloop van mijn stage mij kunnen afstemmen aan het stagebedrijf, betreft de werkwijze regels en procedures. (Starten van leerdoel 1 van professional skills) • Ik wil na afloop van mijn stage zelfstandig mijn werkzaamheden uitvoeren en zal voortgangen en eventuele knelpunten proactief aangeven bij een leiding gevende. (Starten leerdoel 2 van professional skills)
5	05/10/2020 – 09/10/2020	<ul style="list-style-type: none"> • Afronden leerdoel 2 van realiseren. • Portfolio uitbreiden. • Logboek bijhouden.
6	12/10/2020 – 16/10/2020	<ul style="list-style-type: none"> • Ik wil na afloop van mijn stage features van het bedrijf kunnen implementeren volgens de conform van de requirements. (Starten leerdoel 1 van realiseren) • Portfolio uitbreiden. • Logboek bijhouden.
7	19/10/2020 – 23/10/2020	<ul style="list-style-type: none"> • Afronden leerdoel 1 van realiseren. • Portfolio uitbreiden. • Logboek bijhouden.
8	26/10/2020 – 30/10/2020	<ul style="list-style-type: none"> • Ik wil na afloop van mijn stage een aanbeveling kunnen doen van het gebruiken van Kotlin Multiplatform voor het ontwikkelen van een applicatie voor Android, IOS of het Web. (Starten leerdoel 1 van Adviseren)

		<ul style="list-style-type: none"> • Portfolio uitbreiden. • Logboek bijhouden.
9	02/11/2020 – 06/11/2020	<ul style="list-style-type: none"> • Afronden leerdoel 1 van Adviseren • Portfolio uitbreiden. • Logboek bijhouden.
10	09/11/2020 – 13/11/2020	<ul style="list-style-type: none"> • Ik wil na afloop van mijn stage minimaal een daily stand up, sprintplanning, sprint retrospectieve en een sprint review geleidt hebben. (Starten leerdoel 1 van Manage en Control) • Ik wil na afloop van mijn stage requirements kunnen opstellen voor een user story waar een feature aan moet voldoen. (Starten leerdoel 1 van analyseren) • Portfolio uitbreiden. • Logboek bijhouden.
11	16/11/2020 – 20/11/2020	<ul style="list-style-type: none"> • Afronden leerdoel 1 van analyseren. • Ik wil na afloop van mijn stage een contextdiagram kunnen opstellen volgens de kwaliteitseisen van het bedrijf. (Starten leerdoel 2 van analyseren) • Portfolio uitbreiden. • Logboek bijhouden.
12	23/11/2020 – 27/11/2020	<ul style="list-style-type: none"> • Afronden leerdoel 2 van analyseren. • Portfolio uitbreiden. • Logboek bijhouden.
13	30/11/2020 – 04/11/2020	<ul style="list-style-type: none"> • Ik wil na afloop van mijn stage een ontwerp kunnen opstellen voor een softwaresysteem en

		<p>maak hier gebruik van bestaande componenten en libraries. (Starten leerdoel 1 van ontwerpen)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portfolio uitbreiden. • Logboek bijhouden.
14	07/12/2020 – 11/11/2020	<ul style="list-style-type: none"> • Afronden leerdoel 1 van ontwerpen. • Ik wil na afloop van mijn stage een teststrategie voor systeemtesten kunnen maken die voldoet aan de kwaliteitseisen van het bedrijf. (Starten van leerdoel 2 van ontwerpen) • Portfolio uitbreiden. • Logboek bijhouden.
15	14/12/2020 – 18/11/2020	<ul style="list-style-type: none"> • Afronden leerdoel 2 van ontwerpen • Portfolio uitbreiden. • Logboek bijhouden.
16	21/12/2020 – 25/11/2020	<ul style="list-style-type: none"> • Portfolio uitbreiden. • Logboek bijhouden.
17	28/12/2020 – 01/01/2021	<ul style="list-style-type: none"> • Portfolio uitbreiden. • Logboek bijhouden.
18	04/01/2021 – 08/01/2021	<ul style="list-style-type: none"> • Portfolio uitbreiden. • Logboek bijhouden.
19	11/01/2021 – 15/01/2021	<ul style="list-style-type: none"> • Eindpresentatie voorbereiden.
20	18/01/2021 – 22/01/2021	<ul style="list-style-type: none"> • Afronden stage.
20 + 1	25/01/2021 – 29/01/2021	<ul style="list-style-type: none"> • Uitloop met stage.
20 + 2	02/02/2021 – 05/02/2021	<ul style="list-style-type: none"> • Uitloop met stage.
20 + 3	09/02/2021 – 12/02/2021	<ul style="list-style-type: none"> • Uitloop met stage.

6. Feedback medestudent

Ik heb de volgende feedback van mijn medestudent, Pedro, gekregen over mijn leerdoelen:

1. In de cursus handleiding (blz. 18) staat dat we 10 leerdoelen moeten opstellen gekoppeld aan de competenties.
2. Ik zou dit iets specifieker maken. Adequate is niet echt meetbaar. Denk bijvoorbeeld aan voldoende kennis hebben om zelfstandig een app te kunnen bouwen in Kotlin.
3. Zelfde hier, maakt het meetbaar. Juiste manier volgens de eisen van het bedrijf?

De feedback over het aantal leerdoelen was wel duidelijk. Ik had te weinig leerdoelen en had ze ook niet ingedeeld bij een competentie. Ik heb dit nu wel gedaan, 10 leerdoelen verdeelt in 5 competenties.

De laatste twee feedbackpunten zijn het zelfde. Ik had mijn leerdoelen duidelijker moeten maken en geen subjectieve bewoordingen moeten gebruiken, adequate kennis en op een juiste manier kunnen functioneren, is niet meetbaar. Ik heb bij het opstellen van mijn nieuwe leerdoelen het stramien aangehouden in de cursushandleiding en de leerdoelen opgesteld met SMART.

De feedback van Pedro was niet veel maar wel nuttig. Ik heb al zijn punten geïmplementeerd en heb niet iets aan te merken op zijn feedback.

Leerdoelen

Ik wil na het voltooien van mijn stage adequate kennis hebben opgedaan in Kotlin om te kunnen werken als Android developer voor een bedrijf.

Ik wil na het voltooien van mijn stage op een juiste manier kunnen functioneren bij een software bedrijf.

|



Pedro Bronsveld

In de cursus handleiding (blz. 18) staat dat we 10 leerdoelen moeten opstellen gekoppeld aan de competenties.



Pedro Bronsveld

Ik zou dit iets specifieker maken. Adequate is niet echt meetbaar. Denk bijvoorbeeld aan voldoende kennis hebben om zelfstandig een app te kunnen bouwen in Kotlin.



Pedro Bronsveld

Zelfde hier, maakt het meetbaar. Juiste manier volgens de eisen van het bedrijf?