

Intervisie 2: Leerdoelen (kern)kwaliteiten

(als voorbereiding op het planningsgesprek van WPL3)

In Werkplekieren 1 en 2 heb je je startportfolio ontwikkeld waar je meer zicht kreeg op je sterke punten en je groeipunten. Vertrekkende vanuit deze persoonlijke beginanalyse ga je een persoonlijk leertraject uitstippelen. Je gaat meer specifiek bepalen welke bekommernissen, leervragen en leernoden je hebt op dit moment. Je geeft bovendien aan welke acties je hiervoor gaat nemen.

Concreet betekent dit dat je in je Persoonlijk Ontwikkelingsplan (POP) minstens 3 leerdoelen uitschrijft en er de nodige acties/leerwegen aan koppelt. Uitgaande van je persoonlijke leerervaringen, feedback en overleg op de werkplek met je werkplekcoach en PXL-coach, vul je waar nodig dit POP tussentijds aan.

1. Wat zijn mijn kernkwaliteiten en uitdagingen?

KWALITEITEN : (Waar in ik van nature goed ben en waarvoor andere mij waarderen)	VALKUILEN (Wat als ik mijn kwaliteit te goed wil doen, wat is de schaduwkant van die kwaliteit)
• <u>Consequent</u>	• <u>Star</u>
• <u>Improvisatie</u>	• <u>Chaos</u>
• <u>Daadkracht</u>	• <u>Drammerigheid</u>
ALLERGIEËN (Waar in ben ik niet goed; wat is het tegenovergestelde type van mijn kernkwaliteit)	UITDAGINGEN (Bij je kernkwaliteit hoort een uitdaging, de positief tegenovergestelde kwaliteit van de valkuil)
• <u>Met alle winden meewaaïen</u>	• <u>Flexibel</u>
• <u>Onverbiddelijkheid</u>	• <u>Doeltreffendheid</u>
• <u>Passiviteit</u>	• <u>Geduld</u>

2. Competenties Graduaat Programmeren

ROL ONTWERPER	
OLR1	De gegradueerde bereidt de realisatie van een softwareproject voor .
OLR2	De gegradueerde maakt op basis van de analyse een onderbouwd voorstel voor a) het ontwerp, b) de programmeertaal en c) de methodiek. De gegradueerde stemt het voorstel af met de softwareontwikkelaar, analist en/of projectleider.
ROL PROGRAMMEUR	
OLR3	De gegradueerde realiseert softwareapplicaties en gegevensstructuren. De gegradueerde werkt hierbij planmatig binnen de context van het projectplan, de beschikbare tools en de vooropgestelde methodiek.
OLR4	De gegradueerde is medeverantwoordelijk voor de eigen digitale werkomgeving en draagt bij tot de gedeelde infrastructuur nodig voor het ontwikkelen, testen en in productie brengen van projecten.
OLR5	De gegradueerde programmeert softwaretoepassingen volgens de standaarden en afspraken binnen de organisatie.
OLR6	De gegradueerde gaat in overleg met de softwareontwikkelaar, analist en/of projectleider na of het opgeleverde product onderhoud en/of aanpassingen nodig heeft. De gegradueerde voert het onderhoud en de aanpassingen op een projectmatige manier uit, rekening houdend met eerder gemaakte afspraken.
ROL TESTER	
OLR7	De gegradueerde gaat volgens testscenario's de werking en functionaliteit van de gerealiseerde code na en verbetert deze op basis van feedback van de softwareontwikkelaar, analist, projectleider en/of gebruikers.
ROL COMMUNICATOR / TEAMSPELER	
OLR8	De gegradueerde werkt constructief en actief samen in een multidisciplinair team en participeert actief tijdens overlegmomenten. De gegradueerde zoekt mee naar oplossingen om problemen te vermijden.
OLR9	De gegradueerde communiceert en rapporteert efficiënt over het geleverde werk, aangepast aan het doelpubliek en gebruikt hiervoor het gepaste Engelstalige vakjargon.
OLR10	De gegradueerde documenteert de zelf ontwikkelde applicaties op een adequate en overzichtelijke manier gebruikmakend van een kennisdatabank en volgens de afspraken binnen de organisatie. De gegradueerde geeft kwalitatieve input voor de gebruikershandleidingen, referentieguides en online hulpbronnen.
ROL LEVENSLANG LERENDE IT-PROFESSIONAL	
OLR11	De gegradueerde onderhoudt zijn deskundigheidsniveau door relevante IT-ontwikkelingen op te volgen.
OLR12	De gegradueerde is zelfkritisch, ontwikkelt de nodige zelfkennis en gebruikt deze om zijn persoonlijke en professionele groei te bevorderen.
OLR13	De gegradueerde handelt deontologisch en houdt rekening met de veiligheids- en privacyrichtlijnen ;

GROEN = X-FACTOR

Situeer jezelf binnen bovenstaande rollen. Waar sta je momenteel?

- **Wat lukt al goed?**
- **Wat lukt minder en waar wil je nog in groeien?**

ONTWERPER	Ik kan goed een eerste idee krijgen van hoe een project eruit moet zien en een ontwerp maken, maar als ik naar het resultaat van mijn projecten en die vergelijk met mijn ontwerp realiseer ik dat ik veel afwijk hiervan.
PROGRAMMEUR	Als programmeur ben ik zeer goed in problemen op te lossen op een snelle manier. Ik kan nog wel beter werken aan ordelijker te programmeren en betere documentatie toe te passen.
TESTER	Ik moet beter leren testen op unieke manieren dat de software kan gebruikt worden in plaats van alleen te testen op hoe ik denk dat de app gaat gebruikt worden.
COMMUNICATOR / TEAMSPELER	Ik denk dat ik goed in een team kan samenwerken en goed een compromis kan stellen. Ik heb alleen nog soms moeilijkheden met mijn ideeën/mening goed te uiten op een manier zodat iedereen snapt wat ik bedoel.
LEVENSLANG LERENDE PROFESSIONAL	Ik ben zeer zelf reflecterend ingesteld, ik probeer altijd te overlopen of mijn werkwijze goed is/verbeterd kan worden. Ik moet wel beter zijn in het bijhouden en verbeteren van mijn deskundigheid in software development dat buiten de school opleiding zit.

3. Persoonlijk ontwikkelingsplan

Welk leerpunt neem je mee en hoe pak je dit aan?

- Leerweg: Waar kan je nog aan werken?
- Actie: Hoe pak je dit aan? Maak een concreet plan: wat ga je doen, wanneer en hoe.

LEERDOEL 1: Beter mijn mening/ideeën uiten

LEERWEGEN/ACTIES:

- Beter begrip hebben over het onderwerp en zorgen dat ik het kan uitleggen op een simpele manier is een goede eerste stap
- Betere inleving in andere personen hun standpunten zodat ik begrijp van welk standpunt hun vandaan komen.

LEERDOEL 2: Sneller om hulp vragen en delen waar ik moeilijkheden mee heb.

LEERWEGEN/ACTIES:

- Ik heb soms moeilijkheden met om hulp te vragen als ik ergens bij vastzit.
- Sneller realiseren wanneer ik een probleem niet zelf kan oplossen en ik hulp nodig heb.

LEERDOEL 3: Beter zicht hebben om wat ik moet doen

LEERWEGEN/ACTIES:

- Zeker in het begin van een project heb ik moeilijkheden met me te oriënteren hoe ik moet beginnen
- IK weet niet echt hoe ik hieraan moet werken, ik heb hier altijd al problemen mee gehad. Als ik eenmaal met iets bezig ben, dan lukt het redelijk vlot, maar als ik ergens aan moet beginnen ben ik een beetje verloren.