

Stageplan

2023 -2024

Lange stage

Keïsha Alexander
500839644

Communication and
Multimedia Design
Christiaan van Dokkum
4 September 2023

Go2people
Roy Csuka

Algemene informatie

Stagiair

Naam: Keisha Alexander

Email: alexanderkeisha9@gmail.com

Tel: +31 0625091463

Adres: van de Spiegelstraat 111

Postcode: 3135se, Vlaardingen

Stagebedrijf

Naam: Go2people

Email: info@go2people.nl

Tel: +31 020 7370378

Adres: Sumatrakade 1099

Postcode: 1019RE, Amsterdam

Stagebegeleider

Naam: Roy Csuka

Email: roy@go2people.nl

Tel: +31 020 7370378

Adres: Sumatrakade 1099

Postcode: 1019RE, Amsterdam

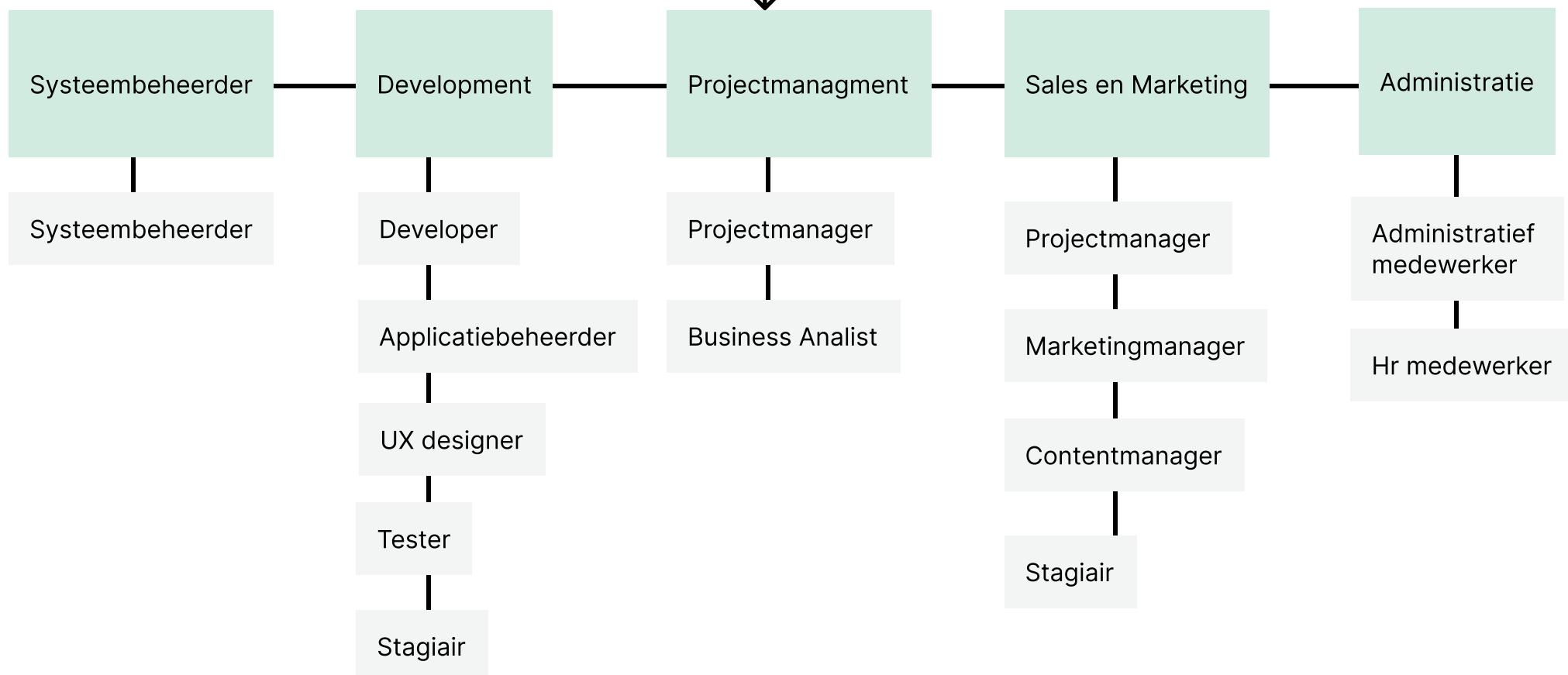
4 September
2023

Stageperiode

2 Februari
2024

Organisatiestructuur

Afdelingen



Omschrijving stagebedrijf

Organisatiestructuur van Go2people

Go2people is een nederlandse Digital Agency bedrijf die focust op het bouwen van website en online platforms voor verschillende opdrachtgevers of klanten. Als bedrijf hebben ze verschillende soorten websites die ze kunnen bouwen, bijvoorbeeld e-learning systeem, platform, webshop, seo, Content management enzovoorts.

Ze hebben voor meerdere opdrachtgevers gewerkt o.a Gemeente Amsterdam, Trees for All en Han University of Applied Sciences. Go2people kantoor blijft in een Amsterdam bij de Java eiland. Het bedrijf heeft een team van 12 medewerkers die elk verschillende functie hebben. Het organisatie van Go2people bestaat uit een directeur, Systeembeheerders, Developers , UX designers, tester, Project manager, Sales en Marketing, Hr.

Go2people bouw niet alleen websites, ze bieden ook een ondersteuning systeem voor huidige opdrachtgevers. Waar klanten, vragen, problemen en bugs kunnen melden. De vragen of technische problemen komen binnen als tickets voor de developers. Het bedrijf een heeft een bepaald proces hoe ze van concept tot een volledig concept komen.

Waarom Go2people?

Mijn doel voor deze opleiding om een bredere kennis te hebben in de CMD-wereld. In mijn korte stage heb ik User experience en Visual interface design gedaan. Daar heb ik verschillende «vaardigheden» gedaan zoals gebruikersonderzoek, A/B testen opstellen en meedoen aan het behouden van een design systeem.

Voor mijn lange stage ga ik focussen op de technische kant van CMD. Daardoor heb ik een Front end Development Stage gekozen. Het stagebedrijf dat ik heb gekozen is Go2people. Go2people is een ontwerpbureau die PHP gebruikt om websites te bouwen voor verschillende bedrijven en opdrachtgevers.

Ik heb deze bedrijf gekozen om mijn vaardigheden als front-end te ontwikkelen. Door nieuwe frameworks te leren, Web performance en meer klantgericht werken.

Profielschets Stagebegeleider



Roy Csuka

Front-end Developer

Go2people

 roy@go2people.nl

 +31 020 7370378

 [Roy-csukaa](https://www.linkedin.com/in/Roy-csukaa)

De persoon die mij gaat begeleiden tijdens mij stage is Roy Csuka. Roy werkt als front-end developer bij go2people. Deze functie doet hij al voor twee jaar. Hij heeft CMD afgestudeerd en daarvoor op het Media college Interactief vormgeving gevolgd op het MBO. Roy heeft meerdere stages gelopen en aantal jaren gewerkt voor Go2people bij andere website bouwbedrijven. Zijn passie was altijd front-end,

Als front-end developer bij go2people hou hij bezig met verschillende werkzaamheden. Hij werkt voornamelijk aan de technische vormgeving van websites. Denk vooral html, CSS enzovoorts. Verder geeft hij samen met backend developers trainingen aan klanten, zodat de klanten weten hoe ze met hun website kan werken. Als laatste doet hij wat websites onderhoud, wanneer klanten problemen hebben met hun websites.

Daarnaast begeleidt hij stagiaires werkzaamheden. Vragen van stagiaires beantwoorden en ondersteuning bieden, beoordelingsgesprekken uitvoeren en stage beoordelen. Wat ik fijn vind van hem is dat hij dezelfde proces heb meegemaakt dus het zal makkelijker om mij te gaan begeleiden.

Mijn functie

Ik ga stage lopen bij go2people als Front - end developer. Ik ga samenwerken in het developer team dat bestaat uit een systeembeheerder, backend developers en een front-end . - developers. Ik ga werkzaamheden verrichten die lijken als een Junior developers.

De werkzaamheden die ik ga uitvoeren zijn in een groot geheel gericht op het onderhouden van bestaande websites van verschillende klanten. Dus wanneer klanten, een vormgeving wijzigen wil toepassen, nieuwe functionaliteit of een technisch probleem hebben met hun website, ga ik ervoor zorgen dat die opgelost kunnen worden onder toezicht van mijn stagebegeleider.

Ik ga taken krijgen van de projectmanagers, backend developers waar ik de websites moet stylen. Verder ga ik werken in Zendesk. Zendesk is het support systeem van Go2people, waar klanten problemen en vragen hebben op hun websites.

Verder ga ik wireframes van nieuwe website ombouwen in een geprogrammeerd prototype. Voor de prototypes ga ik admin omgevingen bouwen voor klanten zodat ze zelf hun website kunnen beheren. Als front-end developer bij Go2people ga ik met verschillende frameworks en libraries werken.

De frameworks en library die ik ga gebruiken zijn namelijk PHP, Timber CSS, Twig template engine, Swiper JS en Boostrap4. Met deze programmeertalen ga ik ook in module werken, wat ik al een beetje heb geleerd tijdens mijn Minor Web en Development.

Ik werk van maandag tot en met donderdag op kantoor en op de vrijdagen wordt vanuit thuis gewerkt. Elke dag is er een standup waar ik aan het team moet aangeven wat ik de dag daarvoor heb gedaan en wat ik op die dag zelf gaat doen. Hier is ook de kans dat ik kan benoemen wanneer ik vastloopt met iets. Verder heb ik met de developers team een Tch meeting, waar we nieuwe concepten of technische problemen bespreken.

Werken als een Front-end Developer.

Leerdoel 1: Nieuwe Framework leren

Experimenteert met nieuwe methoden of technologieën om tot een oplossing te komen - **Prototypen en uitwerken**

Leerdoel beschrijving

Als toekomstige developer wil ik mijn development vaardigheden ontwikkelen door nieuwe programmeertalen en frameworks te leren. De competentie die ik hiervoor gaat gebruiken is prototype en uitwerken, want door nieuwe technieken en methodes te leren heb ik meerdere mogelijkheid om een design challenge op te lossen.

Werkzaamheden

Bij go2people ga ik frameworks gebruiken om mijn opdrachten te maken die ik nog niet bij CMD heb geleerd. De framework en libraries die ik ga gebruiken zijn, Timber, Swiper, Twig, JavaScript, Bootstrap4 en SASS. Ik ben niet bekend met deze frameworks en heb er geen ervaring mee. Daarom ben ik van plan de nieuwe kennis toe te passen in mijn stageopdrachten en van plan om diepgaander onderzoek te doen door online artikelen te lezen en video's te bekijken.

Welke concrete acties ga ik gebruiken om dit leerdoel aan te pakken?

- Documentatie van de programmeertalen bestuderen en in eigen stage verslag te documenteren
- Communities bezoeken voor uitleg en kennis bijvoorbeeld Stackoverflow, Github, Codepen en youtube.
- Kennis toepassen in mijn projecten die ik krijgt van mij stagebedrijf.

Mogelijke resultaat

Ik ga een dag per week de tijd nemen om nieuwe functionaliteit van de frameworks en de programmeertalen te experimenteren en de bevindingen in mijn dagelijkse logboek te noteren. Verder zal ik mijn stageverslag gebruiken om voorbeelden van stage opdrachten te tonen waarin ik de genoemde frameworks heb toegepast. Dit zal helpen om mijn praktische ervaring met deze frameworks te illustreren.

Ik zal gedetailleerde documentatie maken van mijn onderzoeksresultaten met betrekking tot de genoemde frameworks. Bijvoorbeeld functionaliteiten, best practices, en eventuele uitdagingen die ik ben tegengekomen.

Competentie

Prototypen en uitwerken

Leerdoel 2: Samen Ontwerpen

Werkt in teamverband, communiceert met verschillende rollen en disciplines. Kent eigen capaciteiten, geeft en herkent constructieve feedback, schat ontvangen feedback op waarde en vraagt hulp waar nodig. - **samen ontwerpen**

Leerdoel beschrijving

Ik ben van nature zelfstandig en teruggetrokken, maar ik wil graag leren hoe ik als developer effectief kan samenwerken, het vervullen van taken, feedback krijgen en communiceren binnen een team met verschillende disciplines om de gestelde deadlines te halen. Om dit te bereiken ga ik de competentie samen ontwerpen gebruiken.

Werkzaamheden

Tijdens mijn stage ga ik als frontend developers samenwerken met projectmanagers, Ux designers, front-end developers en backend developers.. De projectmanagers ga mij opdrachten geven in Jira waar ik op ga werken. Verder krijg ik van de backend developers opdrachten om prototypes te stijlen met CSS. Als laatste ga ik samen met front end developers werken op Zendesk. Zendesk is een systeem waar opdrachtgevers, nieuwe feature bugs of uit hun websites kunnen melden. Na voltooiing van een opdracht vindt er een bespreking door de projectmanagers waarbij ik waardevolle feedback ontvang die ik kan gebruiken voor volgende iteraties.

Welke concrete acties ga ik gebruiken om dit leerdoel aan te pakken?

- Actief opzoek gaan voor feedback aan mij stagebegeleider en projectmanagers en de lead developers.
- Effectief en duidelijk communiceren met de teamleden om de samenwerking te versterken.

- Werkwijze, communicatie methoden van teamleden bestuderen en toepassen.
- Vragen stellen waar ik hulp nodig heb.
- De aanbevolen programma's en tools van het bedrijf om efficient taken te kunnen vervullen.

Mogelijke resultaat

Wanneer ik bezig ben met een project ga ik actief vragen stellen aan de projectmanagers als een voorwaarde niet duidelijk is. Verder ga ik ook communicatieve methode gebruiken zoals een pitch om duidelijk te communiceren met andere teamleden. Daarnaast ga ik aan mijn stagebegeleider en backend developers continu feedback vragen over mijn geschreven code. Ik ga ook daardoor mijn collegas bestuderen hoe ze met elkaar communiceren en welke vaktermen gebruiken ze om hun boodschap naar voren te brengen.

Wat ik uiteindelijk ga leveren is een geschreven proces over hoe ik een project moet aanpakken met het bijbehorende feedback, de procedure die ik moet nemen om een project op de juiste manieren te vervullen. Ook kan ik laten zien hoelang duurt het om een project af te ronden. Als laatste ga ik al mijn iteraties laten zien met de verwerkte feedback die ik heb gekregen door andere ontwerpers en developers op samenwerkings vaardigheden.

Competentie

Samen Ontwerpen

Leerdoel 3: Prototypen met code

(a) Combineert principes, conventies en best-practices op het gebied van techniek en zet deze flexibel en onderbouwd in om een ontwerp uit te werken. (b) Maakt passende prototypes met een specifiek doel als onderdeel van het iteratief ontwerpproces. - **Prototypen en uitwerken**

Leerdoel beschrijving

Ik wil mij programmeren vaardigheden als front end developers verder ontwikkelen door verschillende prototypes te werken met de klanten doel in beeld. Als toekomstige developer streef ik naar duidelijke geschreven code in mijn projecten. Dit betekent dat ik o.a semantische HTML gebruiken, in modules wil coderen, code refactoren.

Werkzaamheden

Ik ga bij go2people prototypes programmeren voor nieuwe websites en bestaande websites. Andere werkzaamheden bestaat ook uit functionaliteiten op een webpagina's zoals een nieuwe grid layout, responsive design of een dropdown menu. Voor de prototypes moet ik aan bepaalde code regels houden zodat de code consistent blijft. Verder ga ik het Design systeem van de opdrachtgever gebruiken. Dev environment die ik ga gebruiken zijn PHPstorm, Gitlab en Jira. PHPstorm is een code editor voor PHP en gerelateerde frameworks. In de eerste weken ga mijn stagebegeleider aan mij oefenopdrachten geven zodat ik een beeld krijgt hoe er gewerkt moet worden binnen de developer team. Door al deze werkzaamheden kan ik mijn vaardigheden als ontwerper verder ontwikkelen.

Welke concrete acties ga ik gebruiken om dit leerdoel aan te pakken?

- Houden aan de code regels die de developers gebruiken wanneer ze aan een project werken.
- Bestuderen hoe de developers aan hun projecten werken.
- Prototypes maken waar ik de best practices kan toepassen
- Voor feedback vragen op de manier hoe ik de code voor bepaalde feature heb geschreven.

Mogelijke resultaat

Ik ga de kennis meenemen die ik heb geleerd bij Minor Web and Development en Block Tech in mijn projecten. Dit wordt de basis die ik ga itereren met de nieuwe kennis die ik ga ontvangen bij mij stage.

In mijn stageverslag zal ik mijn projecten laten zien. Per project documenteer ik de code met met de feedback van stagebegeleider en back-end developer. Met die feedback ga ik een overzicht maken van de verschillende manieren hoe ik code schrijft. Hier kan ik vergelijken wat ik bij CMD heb geleerd en wat ik bij stage heb geleerd. Hiermee kan ik het iteratief proces laten zien.

Competentie
Prototypen en uitwerken

Leerdoel 4: Oplossingen bedenken

Past onderbouwd geschikte methoden en technieken toe om tot verschillende nieuwe oplossingsrichtingen te komen, deze te wegen en te delen met anderen.

- Verbeelden en conceptualiseren

Leerdoel beschrijving

Ik streef ernaar om op basis van de doelen en wensen van klanten creatieve ideeën te genereren en deze te vertalen naar meerdere prototypes.

Werkzaamheden

Tijdens mijn stage ga ik werken met Zendesk met website support systeem van go2people. Daar kunnen opdrachtgevers of klanten vragen stellen over hun website, melden voor een technisch probleem, nieuwe idee voor een webpagina of de vormgeving van de pagina willen wijzigen. Het is aan mij de taak om al deze doelen op een realiseerbare manier te kunnen oplossen. Ik ga met behulp van de stagebegeleider en de lead developer verschillende prototype varianten bedenken en uitwerken.

Welke concrete acties ga ik gebruiken om dit leerdoel aan te pakken?

- Met Projectmanagers bespreken over wat de opdrachtgevers willen.
- Een programma van eisen voor mezelf maken om doelen en wensen van klanten te prioriseren (MOSCOW). Om een beeld te krijgen van wat de opdrachtgever wil.
- Met Figma verschillende prototypes maken om verschillende ideeën te illustreren.

Mogelijke resultaat

Ik ga aan het einde van de week mijn proces evalueren, door te beschrijven wat ik heb geleerd, waar ben ik trots op, wat kan beter. In mijn stageverslag ga ik alle Figma prototype documenteren die ik heb gemaakt. En de feedback van de projectmanagers en UX designers of de oplossingen in lijn is met wat de opdrachtgever wilt. Vervolgens ga ik per project het bug of technische probleem definiëren en de oplossingen. Tussendoor krijg ik ook feedback van mijn stagebegeleider of de ideeën technisch realiseerbaar zijn.

Competentie

Verbeelden en Conceptualiseren

Leerdoel 5: Prototype presenteren aan developers

Communicert en onderbouwt op overtuigende wijze ontwerpkeuzes en producten passend bij het publiek. Kan inspireren, informeren, overleggen, overtuigen en motiveren.- **Georganiseerd en professioneel ontwerpen**

Leerdoel beschrijving

Als front-end developer wil ik mijn projecten aan collega-developers presenteren om waardevolle feedback te verzamelen voor verbeteringen. Dit zal mijn kritische denkvaardigheden aanscherpen en me helpen betere ontwerpkeuzes te nemen. Dit leerdoel is cruciaal voor professionele projectpresentaties aan opdrachtgevers in mijn latere werktraject.

Werkzaamheden

Na het voltooien van een functionaliteit voor een prototype wordt deze eerst beoordeeld door mijn stagebegeleider om te controleren of de code correct is geschreven. Vervolgens krijg ik de gelegenheid om mijn werk te presenteren tijdens de Tech meeting, waar alle programmeurs van go2people samenkommen om lopende projecten te bespreken. Hier kan ik feedback vragen over mijn werk en mijn presentatievaardigheden verbeteren. Daarnaast hebben we dagelijks een stand-up waar ik de kans krijg om deel te nemen en te spreken.

Welke concrete acties ga ik gebruiken om dit leerdoel aan te pakken?

- Onderzoeken naar presentatie technieken die ik kan gebruiken om mijn werk te presenteren.
- Observeren hoe developers hun code presenteren en deze toepassen.

- Elke dag bij de standup deelnemen.
- Gesprekken met stagebegeleider plannen om mijn projecten te presenteren.
- Deelnemen bij training sessies waar developers een training aan klanten geven hoe ze hun websites kan gebruiken.

Mogelijke resultaat

Bij alle presentatie ga ik al mijn ontwerpkeuze uitleggen met de bijbehorende feedback. De developers gaan mij vragen stellen over de keuzes die ik heb genomen en na de twintig weken moet ik deze vragen met zelfvertrouwen en overtuigend kunnen beantwoorden.

Als resultaat ga ik benoemen welke methode heb ik gebruikt om mijn werk te presenteren. IK ga zoveel mogelijk te oefenen door verschillende technieken proberen. Ik ga elke keer reflecteren op de verbetering die ik gedaan heb en deze documenteren.

Competentie

Georganiseerd en professioneel ontwerpen.

Leerdoel 6: Prototypes Testen

(a) Is bekend met evaluatiemethoden en -technieken en weet deze passend in te zetten om het ontwerp te verfijnen en te valideren. (b) Evaluateert doorlopend met belanghebbenden en expert sof het prototype beantwoord aan randvoorwaarden. - **Evaluieren**

Leerdoel beschrijving

Als front end developer wil ik mijn prototype testen, zodat het zo goed mogelijk werkt voor iedereen. Ik wil ervoor zorgen dat de prototype die ik heb gemaakt bij meeste browser zo goed mogelijk werken, dat het te bedienen is met de toetsenbord. Dus ik moet denken aan verschillende contexten die kan gebeuren, en hoe die opgelost kan worden. Met dit leerdoel kan ik verschillende methodes gebruiken om website te testen.

Werkzaamheden

Wanneer een project afgerond is het vereist om het prototype te testen. Ik ga samenwerken met een tester namelijk een UX designer of de opdrachtgever zelf om de prototype grondig te testen.

Tijdens mij stage ga mijn stagebegeleider mij verschillende manieren laten zien hoe je ervoor zorgt dat de websites op alle browser zo goed mogelijk werken. Bijvoorbeeld leesbaarheid, toetsenbord vriendelijkheid, feature detection, web performance optimalisatie, toegankelijkheid enzovoorts.

Welke concrete acties ga ik gebruiken om dit leerdoel aan te pakken?

- Onderzoeken naar technieken die ik kan gebruiken om de prototypes te testen en deze toepassen.
- Testplan opstellen

- Testmethodes van stagebedrijf gebruiken om eigen projecten te testen.
- Test resultaten documenteren en een nieuwe variant maken. Prototypes testen met mensen buiten de expertise en feedback ontvangen.
- Denken aan verschillende contexten hoe het prototype gebruikt kan worden.

Mogelijke resultaat

Wanneer ik een klaar bent met mijn project, ga ik eerst met mijn stagebegeleider testen. Hiermee krijg ik de feedback dat ik in het prototypes kunnen verwerken. Daarna ga ik mijn eigen CMD technieken gebruiken om website te testen en de bevindingen in mijn logboek te noteren.

In mijn stageverslag ga ik elke testplan en testresultaten documenteren die ik heb gedaan bij elk project. Hiermee vraag ik voor feedback om beter te worden in het documenteren van test resultaten. Aan het eind van de stage wil ik een duidelijk groei zien in de goot hoeveelheid testmethodes die ik heb geleerd als frontend developers om prototypes te testen.

Competentie

Evaluieren

Vraag 1: Hoe is het ontwerpproces van het bedrijf ingericht?

Als stagiair wil ik graag weten hoe het ontwerpproces van go2people in elkaar zit. Hiermee kan ik mij makkelijk bijhouden voor mijn eigen projecten die ik in de toekomst gaat doen. Om te weten hoe het proces in elkaar zit ga ik de projectmanager interviewen. Projectmanager zijn degene die meeste overzicht van projecten, dus lijkt me handig om met deze persoon te communiceren. Vervolgens ga ik mij verdiepen in de medewerkers handboek van go2people, het is een document met uitgebreide informatie over het bedrijf.

Vraag 2: Wat zijn de competentie en kwaliteiten van een Front-end developer in het werkveld?

Met dit vraag wil ik graag weten welke kwaliteiten moet een Front-end developer hebben om professioneel te kunnen functioneren in een bedrijf. Daarmee kan ik reflecteren of ik die kwaliteit al heb en welke moet ik nog ontwikkelen. Om deze vraag te beantwoorden ga ik de developers van het bedrijf interviewen. Ik ga vragen stellen over hun ervaring als front end developer en de vaardigheden die ze hebben ontwikkeld tijdens hun dienst bij het bedrijf.

Vraag 3: -Hoe worden prototypen, ideeën en concepten gepresenteerd aan het klanten?

Wat ik de laatste jaar had geleerd is dat je ontwerp voor mensen en niet voor jezelf. Om een goed product te maken die mensen behoeft aan hebben is door het product te testen met de juiste doelgroep. Nu dat ik de kans krijgt om in een bedrijft te gaan werken wil ik graag weten hoe ze bij go2people hun website aan de opdrachtgever presenteert.

Ik wil weten wat:

- Hoe de test sessie is georganiseerd
- Hoe de feedback worden genoteerd?
- Hoe ze klanten overtuigen?
- Word het gedaan in soort van live presentatie?
- Maken ze een brand boek met alle benodigde informatie?

Vraag 4: Wat is de workflow van een developer van Go2people?

Met deze vraag wil ik bestuderen hoe de front-end developer werken. Ik wil kijken welke development environment wordt gebruikt om te programmeren. Wat de code regels zijn dat alle developers moet aan houden. En wanneer een functionaliteit wordt gebouwd, hoe wordt de code gedocumenteerd om deze te presenteren aan de team/opdrachtgever.

- Welke development environments wordt gebruikt bij de developers
- Welke Coding agreements worden tussen developers afgesproken?
- Wat is het werkprocess van een front-end developer?
- Hoe wordt code geschreven?