**Startsemester oriëntatieverslag  
Leeruitkomst Software**Kubilay Karabulut | PD07 | 505672

Jeffrey Cornelissen| Docent Software Ehv.

Inhoudsopgave

[1 Inleiding 4](#_Toc65052414)

[1.1 Aanleiding 4](#_Toc65052415)

[1.2 Onderwerp 4](#_Toc65052416)

[1.3 Leeswijzer 4](#_Toc65052417)

[2 Introductie 5](#_Toc65052418)

[3 Aantonen leerdoelen 6](#_Toc65052419)

[3.1 Proof of concepts 6](#_Toc65052420)

[3.2 Eigen project 6](#_Toc65052421)

[4 Reflectie / evaluatie 7](#_Toc65052422)

[4.1 Waar ben ik trots op? 7](#_Toc65052423)

[4.2 Wat doe ik een volgende keer anders? 7](#_Toc65052424)

[4.3 Welke formatieve indicatie zou ik mezelf geven voor de oriëntatie Technology? 7](#_Toc65052425)

[4.4 Welk verdiepend(e) profiel(en) kies ik en waarom? 7](#_Toc65052426)

# Inleiding

We kregen een overzicht met challenges types, zoals “Branding”, “Fix that UX” etc.   
Ikzelf heb voor deze semester, de Branding challenge gekozen.  
Omdat ik momenteel voor een bedrijf werk genaamd Blitz.gg, leek het mij leuk om iets te pakken wat ik relateerbaar is met mijn werk binnenin Blitz.

Veel mensen willen gebruik maken van een spelwebsite zoals Blitz.gg, alleen zijn ze geen fan van alle reclame die gepresenteerd worden, vandaar dat ik werk aan Spark. Spark zal een website zijn die met niemand affiliated is, maar wel de informatie van andere websites scraped, en vervolgens de informatie die gefetched is presenteerd.

Zoals aangegeven bij de aanleiding en conceptomschrijving wil ik een soortgelijke ad-free variant van Blitz.gg opbouwen waar je game informatie op kunt inzien. Hierbij begon ik eerst met het maken van een planning:  
https://docs.google.com/spreadsheets/d/15CNuajUVwdUiCEf\_vQh1X9vdEi45SNuSl20eo1EmTuA/edit?usp=sharing

<Begin een verslag altijd met een inleiding. Voor jou als schrijver zijn onderstaande zaken misschien overduidelijk, maar voor de lezer wellicht niet. **Schrijf het verslag niet voor een docent maar zorg dat ook niet-ingewijden het kunnen volgen**>

## Aanleiding

*<Beschrijf hier waarom je dit verslag schrijft>*

## Onderwerp

*<Beschrijf hier waar dit verslag over gaat>*

## Leeswijzer

*<Beschrijf hier de opbouw van dit verslag>*

# Introductie

*<Beschrijf hier wie je bent, je vooropleiding, interesses>**<Wat wilde ik graag leren in het startsemester binnen software?>*

# Aantonen leerdoelen

## Proof of concepts

*<Hier beschrijf je de door jou gemaakte POC’s, ofwel de uitwerking van de trainingen met daarin de volgende onderdelen:*

* *Een beschrijving van de aanpak, eventueel met relevante code snippets.*
* *Indien van toepassing: flowcharts, screen captures*
* *De gebruikte bronnen*

## Eigen project

*<Hier beschrijf je het door jou gemaakte eigen project (wedstrijd) met daarin de volgende onderdelen:*

* *Een beschrijving van je project, eventueel met relevante code snippets.*
* *Indien van toepassing: Een flowchart.*
* *De gebruikte bronnen*

# Reflectie / evaluatie

## Waar ben ik trots op?

*<vul in>*

## Wat doe ik een volgende keer anders?

*<vul in>*

## Welke formatieve indicatie zou ik mezelf geven voor de oriëntatie Software?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Leeruitkomst oriëntatie Software | | |
| Onderdeel | Criterium | Rating |
| Aandacht voor algoritmiek | Je kunt eenvoudige applicaties schrijven die stapsgewijs oplossingen voor problemen vinden door het uitvoeren van logische testen en eenvoudige stapsgewijze berekeningen. | *<vul in U S G O met motivatie>* |
| Basisvaardigheden | Je begrijpt en past de volgende programmeerconcepten toe:Variables, conditional statements, loops, methods, lists/ arrays en enum’s. | *<vul in U S G O met motivatie>* |
| Aantonen | Je vraagt feedback van een docent en laat zien dat je deze feedback verwerkt hebt. | *<vul in U S G O met motivatie>* |

## Welk verdiepend(e) profiel(en) kies ik en waarom?

*<vul in <vul in>*