

STAGE PORTFOLIO

SLB-Diensten, HBO-ICT Game Development Stage



Auteur: Lars Fasil
School: Hogeschool van Amsterdam
Opleiding: HBO ICT Game Development
Tel: 06-84255008
Email: Lars__Fasil@hotmail.com
Studentnummer: 500719674
Datum: 19-10-2017

Inhoudsopgave

1. Curriculum Vitae.....	1
Gegevens	1
Opleiding(en)	1
Hobby's en Vaardigheden	1
Werkervaring	2
2. Beroepstaken.....	3
Instructie voor studenten bij beroepstaken stage	3
Gebruikersinteractie.....	4
Bedrijfsprocessen	5
Infrastructuur	6
Software	7
Hardware interfacing.....	9
3. Professioneel vakmanschap	11
3.1 Competentieformulier.....	11
3.2 STARR.....	12
3.3 Bewijs	14
3.4 STARR.....	14
3.5 bewijs.....	15
4. Onderzoekend vermogen	15
4.1 Competentieformulier.....	15
4.2 STARR van onderzoeksrapport	16
Onderzoeksrapport + beoordeling	16
4.3.1 Bewijs	17
4.3.2 Bewijs	18
4.4 STARR.....	19
4.5.1 Bewijs	20
4.5.2 Bewijs	20
5. Leervermogen	21
5.1 Competentieformulier.....	21
5.2 COP	22
5.3.1 Tussentijdse evaluatie	22
.....	23
5.3.2 eindevaluatie	23
6. Communicatief vermogen	24

6.1 Competentieformulier.....	24
6.2 Beoordeling stage-presentatie	25
6.3 STARR Inspiratiedag beurs.....	26
6.4 Bewijs	27
7. Beroepsethiek en maatschappelijke oriëntatie	28
7.1 Competentieformulier.....	28
7.2 Ervaringsverslag STARR	29
8. Samenwerken.....	30
8.1 Competentieformulier.....	30
8.2 Visie op competentie en hoe eraan te werken	30

1. Curriculum Vitae

Gegevens

Voornaam: Lars
Achternaam: Fasil
Adres: Uilenstede 455/5335
Postcode en Plaats: 1183 AG, Amstelveen
Telefoon: 06-84255008
E-mail adres: Lars__fasil@hotmail.com
Geboortedatum: 24-07-1994
Geboorteplaats: Den Haag
Burgerlijke staat: Ongehuwd
Geslacht: Man
Nationaliteit: Nederlandse

Opleiding(en)

Sept 2014 - heden: Hogeschool van Amsterdam, Amsterdam
Studie: Informatica (Game Development), HBO

Sept 2013 - 2014: Hogeschool Leiden, Leiden
Studie: Bio-Informatica, HBO (Gestopt)

Sept 2007 - 2013: Hofstad Lyceum, Den Haag
Studierichting: Havo
Vakken Pakket: Natuur & Gezondheid + Informatica en NLT
Diploma te behalen: 2013 (Behaald)

Hobby's en Vaardigheden

Talen: Nederlands, Engels

Computer Talen: Java, C#, C++, HTML, Python

Ervaren met: Visual studio's, Processing, Unity3D, Gamemaker, Vuforia

Hobby's: Trainen, Gamen(+Ontwikkelen), Bas Gitaar bespelen, Films, Uitgaan

Werkervaring

September 2017 – Heden

SLB-Diensten, Amsterdam

Functie: ICT stagiair

Werkzaamheden: Apps ontwikkelen voor de Microsoft Hololens die in de educatieve omgeving ingezet kunnen worden als leermiddel.

April 2016 – Mei 2016

Pepperminds, Den Haag

Functie: Verkoper

Werkzaamheden: Deur aan deur verkoop.

Mei 2014 – Okt 2015

Bioscoop Pathé Spuimarkt, Den Haag

Functie: Service medewerker

Werkzaamheden: Verkoop van kaartjes, verkoop in het buffet, zalen schoonmaken, Bezoekers begroeten/helpen.

Mei 2011 – Aug 2011

Grand Café Vitesse, Den Haag

Functie: keukenmedewerker

Werkzaamheden: Bestellingen brengen, afwassen, in de keuken helpen.

Mei 2010 – Aug 2010

Aktiesport, Den Haag

Functie: Verkoop- en magazijnmedewerker

Werkzaamheden: kassa bedienen, het magazijn opruimen, winkel onderhouden, verkopen.

2. Beroepstaken

Instructie voor studenten bij beroepstaken stage

Hieronder vind je een lijst met beroepstaken waarmee je tijdens de stage ervaring mag gaan opdoen. De taken zijn ingedeeld naar verschillende aspecten van ict-systemen, de architectuurlagen **gebruikersinteractie, bedrijfsprocessen, infrastructuur, software**. Deze architectuurlagen komen uit de landelijke [domeinbeschrijving hbo-i](#). Daarin hebben professionals uit het ict-werkveld en de ict-opleidingen gezamenlijk in kaart gebracht hoe het werk van een ict'er er uit ziet. De beroepstaken horen thuis in een lifecycle. De activiteiten van deze lifecycle zijn *beheren, analyseren, adviseren, ontwerpen, realiseren* (zie tabel 1 voor een toelichting per activiteit).

Tabel 1: toelichting per activiteit van de lifecycle

Activiteit lifecycle	Toelichting
Beheren	Het beheersbaar laten verlopen van alle activiteiten gericht op het proces van ontwikkeling, ingebruikname en gebruik van ict-systemen.
Analyseren	Het analyseren van processen, producten en informatiestromen in hun onderlinge samenhang en de context van de omgeving.
Adviseren	Het adviseren over de herinrichting van processen en/of informatiestromen en voor een nieuw te ontwikkelen of aan te schaffen ict-systeem op basis van een analyse en in overleg met stakeholders.
Ontwerpen	Het ontwerpen van een ict-systeem op basis van specificaties en binnen vooraf gestelde kaders.
Realiseren	Het realiseren van een ict-systeem op basis van een ontwerp en binnen gestelde kaders.

Vul deze lijst met beroepstaken in voorafgaand aan de stage door aan te geven met welke beroepstaken je ervaring gaat opdoen (kolom 'van toepassing in mijn stage'). Dat zijn de taken die rechtstreeks verband houden met je stageopdracht. Je hoeft dus niet ervaring op te doen met alle beroepstaken! **Je doet minstens twee beroepstaken op niveau II die betrekking hebben op minstens twee verschillende activiteiten van de lifecycle.**

Je kunt ervaring op doen met beroepstaken bij één of meerdere architectuurlagen. En daarbinnen met één, meerdere of alle activiteiten van de lifecycle. Neem de lijst dus helemaal door. Lees eerst de toelichting bij een architectuurlaag en bepaal of jouw stageopdracht hierop betrekking heeft. Kruis aan of een taak wel of niet van toepassing zal zijn in je stage. Overleg eventuele wijzigingen tijdens de stage met je begeleiders. Bij grote afwijkingen moet je je opdracht opnieuw naar de afstudeercommissie sturen en laten keuren of de opdracht nog steeds goed is.

De lijst met beroepstaken is als volgt opgebouwd:

- Een omschrijving van de architectuurlaag;
- De activiteit(en) van de lifecycle van informatiesystemen
- Per activiteit een aantal beroepstaken waarmee je ervaring kan gaan opdoen;
- Achter elke beroepstaak een aanduiding van het niveau ervan in I, II, III, waarbij III staat voor de meeste zelfstandigheid en verantwoordelijkheid in een onvoorspelbare context (zie ook uitleg [niveaus hbo-i](#)).
- Onder de beroepstaken staan voorbeelden van beroepsproducten, mogelijke resultaten

na het uitvoeren van de beroepstaken. Beroepsproducten kun je opnemen in je portfolio.

Gebruikersinteractie

Omschrijving

Gebruikersinteractie heeft betrekking op de communicatie van de (eind)gebruiker met het ict-systeem. Het gaat nadrukkelijk **niet** om de interactie met gebruikers zoals die plaatsvindt tijdens het tot stand komen van een ict-systeem.

Hebben je werkzaamheden betrekking op gebruikersinteractie? Vul dan onderstaande lijst in. Zo niet, ga dan door naar 2. Bedrijfsprocessen.

Beroepstaken bij Gebruikersinteractie: beheren	Van toepassing in mijn stage ¹	
	nee	ja
1. Inrichten en onderhouden van de eigen werkomgeving voor analyse, ontwerp en realisatie van ict- en/of digitale mediaproducten m.b.v. een gangbare tool, bijvoorbeeld Unity (I-1) ²		X
2. Overdragen van een gedefinieerde versie van het eindproduct aan de opdrachtgever, inclusief productverantwoording.		X
3. Toepassen van versiebeheer van ict- en/of digitale mediaproducten, rekening houdend met onderhoudbaarheid en daarvoor beschikbare middelen. (II-1)		X
4. Inrichten en configureren van een samenwerkingsomgeving bij de realisatie van ict- en/of mediaproducten, rekening houdend met onderhoudbaarheid en daarvoor beschikbare middelen. (II-2)	X	
<i>Voorbeelden van beroepsproducten zijn: versiebeheer repository, daadwerkelijk ingerichte repository. Geïnstalleerde omgeving waar versiebeheer, IDE (visual studio, Unity etc), Grafische Tools samenwerking. Bij 2: opgeleverde product en bijbehorende documentatie.</i>		

Beroepstaken bij Gebruikersinteractie: analyseren	Van toepassing in mijn stage	
	nee	ja
1. Inventariseren van het designrepertoire (vormen, kleuren, stijlkenmerken) voor een actueel ict- en/of digitaal mediaproduct.(I-1)	X	
2. Onderscheiden van doelgroepen en doelstellingen en deze koppelen aan gebruikersgedrag en interactie. (I-3)	X	
3. Analyseren van ict- en/of digitale mediaproducten, doelgroepen en doelstellingen vanuit een overzicht van actuele 'cultuur' en trends t.b.v. de inventarisatie van klant- of gebruikersbehoeften. (II-1)	X	
4. Maken van een interface-, gebruiks- en communicatieanalyse, inclusief usability en user experience.(II-2)	X	
<i>Voorbeelden van beroepsproducten zijn: game design document--> mechanics, en/of game concept beschrijving</i>		

¹ Deze kolom vul je voorafgaand aan de stage in

Beroepstaken bij Gebruikersinteractie: adviseren	Van toepassing in mijn stage	
	nee	ja

² Deze code verwijst naar het niveau en taaknummer in het hbo-i profiel. In dit geval: I-1 = niveau I, taak 1, architectuurlaag 'gebruikersinteractie', activiteit in lifecycle

1. Aanbevelingen doen voor het ontwerp van een ict- en/of digitaal mediaproduct op basis van een gegeven usability-analyse. (I-2)	X	
<i>Voorbeelden van beroepsproducten zijn: advies, rapport</i>		

Beroepstaken bij Gebruikersinteractie: ontwerpen	Van toepassing in mijn stage	
	nee	ja
1. Ontwerpen van statische en beperkt dynamische ict- en/of digitale mediaproducten met toepassing van gegeven technieken (zoals scenario's, storyboards en wire frames en passende usability-testen). (I-1)	X	
2. Aanbevelingen doen voor het ontwerp van een ict- en/of digitaal mediaproduct. (I-2)		X
3. Ontwerpen van samenhangende, dynamische ict- en/of digitale mediaproducten met toepassing van gedeeltelijk zelf geselecteerde technieken (zoals scripts, storyboards, navigatiestructuur en passende usability-testen). (II-1)	X	
4. Ontwerpen van ict- en/of digitale mediaproducten vanuit een zelf ontworpen (vernieuwende) functionaliteit, interactievorm, stijl en/of dienst, inclusief user experience, usability-testen en innovatieve technologie. (III-1)	X	
<i>Voorbeelden van beroepsproducten zijn: interactie ontwerp, game design document, het uiteindelijke product (implementatie daarin, bijvoorbeeld schermen, overgangen)</i>		

Beroepstaken bij Gebruikersinteractie: realiseren	Van toepassing in mijn stage	
	nee	ja
1. Realiseren en testen van statische ict- en/of digitale mediaproducten. Dit doe je met inzet van gangbare tools, keuze voor geschikte (media-)formaten en beperkt toepassen van stijlmiddelen. (I-1)	X	
2. Realiseren en testen van dynamische ict- en/of digitale mediaproducten met toepassing van relevante grafische elementen, geluid, beeld, en animaties. (II-1)		X
<i>Voorbeelden van beroepsproducten zijn: Het spel met alle bijbehorende assets, met achterliggend bronmateriaal (.png, texture bestanden). Technische kwaliteiten van beelden van het product.</i>		

Bedrijfsprocessen

Omschrijving

Bedrijfsprocessen hebben betrekking op het faciliteren van organisatieprocessen door middel van ict- systemen. Daarbij gaat het om de functionaliteit van het systeem als geheel (geautomatiseerde en niet geautomatiseerde delen) gezien vanuit de context van de te realiseren organisatiedoelen.

Hebben je werkzaamheden betrekking op bedrijfsprocessen? Vul dan onderstaande vragenlijst in. Zo niet, ga dan door naar 3. Infrastructuur.

Beroepstaken bij Bedrijfsprocessen: beheren	Van toepassing in mijn stage	
	nee	ja
5. Onderhouden en actualiseren van procesdocumentatie. (I-1)	X	
6. Beschrijven van de veranderingsbehoefte bij een proces op basis van gegevens uit kwantitatieve en kwalitatieve analyse, bijvoorbeeld het houden van interviews. (I-2)	X	
<i>Voorbeelden van beroepsproducten bij Bedrijfsprocessen 'beheren' zijn: Procesdocumentatie; analyse van een veranderingsbehoefte; onderzoeksrapport met kwantitatieve/kwalitatieve analyse</i>		

Beroepstaken bij Bedrijfsprocessen: analyseren	Van toepassing in mijn stage	
	nee	ja
1. Analyseren van bedrijfsprocessen vanuit de invalshoek van onder andere de informatievoorziening. (II-1)	X	
2. Vaststellen van knelpunten en in kaart brengen van oorzaken en gevolgen op basis van bovenstaande analyse.(II-2)	X	
<i>Voorbeelden van beroepsproducten bij Bedrijfsprocessen 'analyseren' zijn: BPMN; gap analysis; onderzoeksrapport</i>		

Beroepstaken bij Bedrijfsprocessen: adviseren	Van toepassing in mijn stage	
	nee	ja
1. Adviseren over knelpunten op het gebied van op het gebied van bedrijfsprocessen vanuit de invalshoek van informatievoorziening. (II-1)	X	
2. Adviseren over nieuwe mogelijkheden voor het inrichten van bedrijfsprocessen op basis van ontwikkelingen in ict. (II-2)	X	
<i>Voorbeelden van beroepsproducten bij Bedrijfsprocessen 'adviseren' zijn: adviesrapport; marktverkenning</i>		

Beroepstaken bij Bedrijfsprocessen: ontwerpen	Van toepassing in mijn stage	
	nee	ja
1. (Her)ontwerpen van een bedrijfsproces met inachtneming van de mogelijkheden van ict en de borging van integriteit van de gegevens. (I/II-1)	X	
<i>Voorbeelden van beroepsproducten bij Bedrijfsprocessen 'ontwerpen' zijn: herontwerp bedrijfsproces</i>		

Beroepstaken bij Bedrijfsprocessen: realiseren	Van toepassing in mijn stage	
	nee	ja
1. Beschrijven en opstellen van werkinstructies, functie- en rolbeschrijvingen, en procedures voor een (aangepast) proces. (I-1)	X	
<i>Voorbeelden van beroepsproducten bij Bedrijfsprocessen 'realiseren' zijn: Beschrijving van werkinstructies; beschrijving van functies en rollen; procedures</i>		

Infrastructuur

Omschrijving

Infrastructuur betreft het geheel aan ict-systemen waarmee bedrijfsprocessen gefaciliteerd worden. Het gaat hier om beschikbaar stellen, beschikbaar houden en configureren van de traditionele hardware- infrastructuur, maar zeker ook de software-infrastructuur. Hebben je werkzaamheden betrekking op gebruikersinteractie? Vul dan onderstaande vragenlijst in. Zo niet, ga dan door naar 4. Software.

Beroepstaken bij Infrastructuur: beheren	Van toepassing in mijn stage	
	nee	ja

1. Opzetten en documenteren van authenticatie- en autorisatiestructuur, systeem- en netwerkconfiguratie voor een lokale infrastructuur. (I-1)	X	
2. Documenteren van standaardbeheerprocessen en –werkprocedures voor het beheer van infrastructuur. (I-2)	X	
<i>Voorbeelden van beroepsproducten bij Infrastructuur ‘beheren’ zijn: configuratie; beheerdocument; handleiding.</i>		

Beroepstaken bij Infrastructuur: analyseren	Van toepassing in mijn stage	
	nee	ja
1. Analyseren van een infrastructuur (zoals netwerkbeheer, communicatieprotocollen) op basis van gegeven functionele eisen. (I-1)	X	
<i>Voorbeelden van beroepsproducten bij Infrastructuur ‘analyseren’ zijn: analysedocument; beschrijving van de analyse.</i>		

Beroepstaken bij Infrastructuur: adviseren	Van toepassing in mijn stage	
	nee	ja
1. Aanbevelingen doen over een opzet van een infrastructuur, lokaal of globaal. (I-1)	X	
<i>Voorbeelden van beroepsproducten bij Infrastructuur ‘adviseren’ zijn: (Advies)rapport</i>		

Beroepstaken bij Infrastructuur: ontwerpen	Van toepassing in mijn stage	
	nee	ja
1. Opstellen van specificaties voor een infrastructuur, lokaal of globaal. (I-1)	X	
<i>Voorbeelden van beroepsproducten bij Infrastructuur ‘ontwerpen’ zijn: Specificatierapport.</i>		

Beroepstaken bij Infrastructuur: realiseren	Van toepassing in mijn stage	
	nee	ja
1. Inrichten, testen en beschikbaar stellen van een infrastructuur, lokaal of globaal. (I-1)	X	
2. Inrichten van een infrastructuur die voldoet aan gestelde eisen op gebied van performancesecurity en compliance. (II-1)	X	
<i>Voorbeelden van beroepsproducten bij Infrastructuur ‘realiseren’ zijn: Infrastructuur</i>		

Software

Omschrijving

Software heeft betrekking op het ontwikkelen van diverse soorten software die na oplevering worden opgenomen in een ict-infrastructuur.

Hebben je werkzaamheden betrekking op software? Vul dan onderstaande vragenlijst in.

Beroepstaken bij Software: Beheren	Van toepassing in mijn stage	
	nee	ja
1. Inrichten en gebruikmaken van een beheersysteem (bijvoorbeeld GIT) ter ondersteuning van softwareontwikkeling in teamverband. (I-1)	X	
2. Inrichten, beheren en gebruikmaken van een ontwikkelstraat ter ondersteuning van softwareontwikkeling in teams, bijvoorbeeld eclips met toevoeging van plug-ins. (II-1)	X	
3. Toepassen van principes voor het managen en bewaken van een softwareontwikkelproces, bijvoorbeeld scrum. (II-2)	X	

Voorbeelden van beroepsproducten bij Software 'beheren' zijn: De inrichting zelf; eclips met plug-ins; een beschrijving of verslag van de ontwikkelmethodiek.

Beroepstaken bij Software: Analyseren	Van toepassing in mijn stage	
	nee	ja
1. Verzamelen en valideren van functionele eisen voor een softwaresysteem met één of meer belanghebbenden. (I-1)	X	
2. Uitvoeren van een requirementanalyse voor een softwaresysteem met verschillende belanghebbenden, rekening houdend met de kwaliteitseigenschappen. (II-1)	X	
3. Uitvoeren van een analyse om functionaliteit, ontwerp, hardware interface(s) en dergelijke van een systeem of component te formuleren en te valideren. (II-2)	X	
<i>Voorbeelden van beroepsproducten bij Software 'analyseren' zijn: Functioneel ontwerp; requirementanalyse; specificatiedocument</i>		

Beroepstaken bij Software: Adviseren	Van toepassing in mijn stage	
	nee	ja
1. Aanbevelingen doen over specifieke requirements van een softwaresysteem op grond van onderzoek naar bestaande, vergelijkbare systemen. (I-1)	X	
2. Adviseren over eventuele aanschaf en vervolgens selecteren van bestaande software of componenten bij het ontwikkelen van een softwaresysteem, waarbij kostenaspect een rol speelt. (II-1)	X	
3. Adviseren over een onderdeel van een architectuur of een beperkt softwaresysteem. (II-2)	X	

4. Adviseren over het gebruik van prototypes bij het valideren van de eisen. (II-3)	X	
<i>Voorbeelden van beroepsproducten bij Software 'adviseren' zijn: Adviesrapport</i>		

Beroepstaken bij Software: Ontwerpen	Van toepassing in mijn stage	
	nee	ja
1. Maken van een ontwerp voor een softwaresysteem met modelleertechnieken volgens een standaardmethode, bijvoorbeeld UML. (I-1)	X	
2. Het opstellen van een functioneel ontwerp voor een softwaresysteem, rekening houdend met het gebruik van bestaande componenten en libraries, gebruik makend van ontwerp-kwaliteitscriteria. (II-1)	X	
3. Vaststellen van de kwaliteit van het ontwerp, bijvoorbeeld door toetsing of prototyping, rekening houdend met de geformuleerde kwaliteitseigenschappen. (II-2)	X	
4. Opstellen van testontwerpen volgens een gegeven teststrategie. (II-3)		X
<i>Voorbeelden van beroepsproducten bij Software 'ontwerpen' zijn: Technisch ontwerp; verantwoording kwaliteitsaspecten; testplan</i>		

Beroepstaken bij Software: Realiseren	Van toepassing in mijn stage	
	nee	ja
1. Bouwen, testen en beschikbaar stellen van software in een eenvoudig systeem. (I-1)		X
2. Bouwen, testen en beschikbaar stellen van een software in een systeem dat bestaat uit meerdere subsystemen, hierbij gebruik makend van bestaande componenten. (II-1)	X	

3. Integreren van softwarecomponenten in een bestaand systeem, waarbij onder ander de integriteit en systeemprestaties bewaakt worden. (II-2)	X	
4. Uitvoeren van regressietesten. (II-3)	X	
5. Uitvoeren van en rapporteren over unit-, integratie- en systeemtesten. (II-4)	X	
<i>Voorbeelden van beroepsproducten bij Software 'realiseren' zijn: Testresultaten bij bijvoorbeeld softwaretest; regressietest; semantische test</i>		

Hardware interfacing

Omschrijving

Hardware interfacing is van toepassing wanneer software interactie aangaat met beschikbare hardware. Hierbij gaat het om situaties waarbij in de software expliciet rekening gehouden moet worden met mogelijkheden en beperkingen van de beschikbare hardware.

Gekozen is voor 'computersysteem' als generieke, overkoepelende term. Afhankelijk van de context kan dit nader gespecificeerd worden in 'embedded systeem', 'industrial automation', 'virtueel systeem' en dergelijke.

Beroepstaken bij Hardware interfacing: Beheren	Van toepassing in mijn stage	
	nee	ja
1. Inrichten en gebruik maken een beheeromgeving ter ondersteuning van de ontwikkeling van een computersysteem, bijvoorbeeld een embedded of IA-systeem in teamverband. (I-1)	X	
2. Inrichten van een (crossplatform) ontwikkelomgeving, zowel software- als hardware gerelateerd, inclusief tools. (II-1)	X	
<i>Voorbeelden van beroepsproducten bij Hardware interfacing 'beheren' zijn: Inrichting zelf en de beschrijving ervan</i>		

Beroepstaken bij Hardware interfacing: Analyseren	Van toepassing in mijn stage	
	nee	ja
1. Beschrijven van de architectuur van een technisch systeem (zoals embedded of geautomatiseerd systeem). (I-1)	X	
2. Beschrijven van de werking van hardware (actuatoren, sensoren, microcontrollers, PLC's) en verrichten van metingen. (I-2)	X	
3. Opstellen van functionele en niet-functionele eisen voor een technisch systeem, en opstellen van acceptatiecriteria. (I-3)	X	
4. Analyseren van de eigenschappen van actuatoren en sensoren op basis van de datasheets. (II-1/2)	X	
5. Uitvoeren van een protocolanalyse. (II-3)	X	
<i>Voorbeelden van beroepsproducten bij Hardware interfacing 'analyseren' zijn: Analyserapport; requirementsrapport; protocolanalyse; functioneel rapport.</i>		

Beroepstaken bij Hardware interfacing: Adviseren	Van toepassing in mijn stage	
	nee	ja
1. Adviseren over de initiële architectuur en systeemconfiguratie, bijvoorbeeld microprocessor, geheugen of andere bouwstenen. (I-2)	X	
2. Uitbrengen van een onderbouwd technisch advies. (II-1)	X	

3. Uitbrengen van advies over het koppelen van systemen. (II-2)	X	
<i>Voorbeelden van beroepsproducten bij Hardware interfacing 'adviseren' zijn: Technisch adviesrapport</i>		

Beroepstaken bij Hardware interfacing: Ontwerpen	Van toepassing in mijn stage	
	nee	ja
1. Ontwerpen van een eenvoudig technisch systeem, bijv. een embedded of geautomatiseerd systeem, op basis van gegeven hardware. (I-2)	X	
2. Inrichten, programmeren en debuggen van een technisch systeem en realiseren van de koppelingen met hardwarecomponenten via software. (II-1)	X	
3. Implementeren en testen van een protocol. (II-3)	X	
<i>Voorbeelden van beroepsproducten bij Hardware interfacing 'ontwerpen' zijn: Een technisch ontwerp (bijvoorbeeld een elektronisch schema of een UML schema); een protocoldefinitie</i>		

Beroepstaken bij Hardware interfacing: Realiseren	Van toepassing in mijn stage	
	nee	ja
1. Schrijven van software voor een eenvoudig technisch systeem. (I-1)	X	
2. Inrichten, programmeren en debuggen van een technisch systeem en realiseren van de koppelingen met hardwarecomponenten via software. (II-1)	X	
3. Implementeren en testen van een protocol. (II-3)	X	
<i>Voorbeelden van beroepsproducten bij Hardware interfacing 'realiseren' zijn: software zelf; beschrijving van de inrichting; testrapport</i>		

3. Professioneel vakmanschap

3.1 Competentieformulier

Toelichting	Je hebt kennis en vaardigheden die belangrijk zijn voor jouw rol als professional in het ICT-werkveld. Je kunt de kennis die je hebt opgedaan beoordelen op relevantie. Op basis daarvan maak je keuzes voor het toepassen ervan bij het uitvoeren en oplossen van praktijkvraagstukken. Je hanteert daarbij een methodische werkwijze, stelt criteria op waaraan het resultaat moet voldoen en werkt volgens professionele (internationale) ICT-standaarden. Je hebt een ondernemende houding.
Deelcompetenties ICT	<ul style="list-style-type: none">- planmatig werken- toepassing van (wetenschappelijke) kennis en inzichten- kwaliteit leveren- ondernemen
Relevante beroepstaken <ol style="list-style-type: none">1. Gebruikersinteractie – beheren: Inrichten en onderhouden van de eigen werkomgeving voor analyse, ontwerp en realisatie van ict- en/of digitale mediaproducten m.b.v. een gangbare tool. (I-1)2. Gebruikersinteractie – beheren: Overdragen van een gedefinieerde versie van het eindproduct aan de opdrachtgever, inclusief productverantwoording.3. Gebruikersinteractie – beheren: Toepassen van versiebeheer van ict- en/of digitale mediaproducten, rekening houdend met onderhoudbaarheid en daarvoor beschikbare middelen. (II-1)4. Gebruikersinteractie – ontwerpen: Aanbevelingen doen voor het ontwerp van een ict- en/of digitaal mediaproduct. (I-2)5. Gebruikersinteractie – realiseren: Realiseren en testen van dynamische ict- en/of digitale mediaproducten met toepassing van relevante grafische elementen, geluid, beeld, en animaties. (II-1)6. Software – realiseren: Bouwen, testen en beschikbaar stellen van software in een eenvoudig systeem. (I-1)7. Software – Ontwerpen: Opstellen van testontwerpen volgens een gegeven teststrategie. (II-3)	
Bewijs uit stage <p>Voor deze competentie mag je maximaal drie beroepsproducten opnemen als bewijs. Je mag één beroepsproduct vervangen door een ervaringsverslag. De beroepsproducten worden voorafgegaan door een toelichting in de vorm van een STARR-formulier. Een eventueel ervaringsverslag maak je ook door het STARR-formulier in te vullen.</p> <p>Naam bewijs 1 bij professioneel vakmanschap:</p> <p>Geschiedenis applicatie</p> <p>Nummer van dit bewijs in het portfolio:</p> <p>3.3</p> <p>Naam bewijs 1 bij professioneel vakmanschap:</p> <p>Techniek Applicatie</p>	

Nummer van dit bewijs in het portfolio:

3.5

3.2 STARR

Het bewijs betreft:

Een beroepsproduct dat ik zelf heb gemaakt, namelijk: **Geschiedenis applicatie**

Het bewijs heeft betrekking op:

1. Professioneel vakmanschap

Datum bewijs: 20-11-2017

Situatie:

SLB-Diensten houdt zich met veel dingen bezig, waaronder leerlingen en docenten in het VO en MBO inspireren en informeren over de mogelijkheden van de Microsoft Hololens als leermiddel. Dit wordt gedaan doormiddel van demonstraties met dit apparaat waarbij de leerlingen zelf ook mee kunnen doen.

Voorafgaand zijn er echter alleen demo applicaties laten zien die door andere bedrijven geproduceerd zijn. Dit zorgt voor gelimiteerde relevantie bij de scholen waar deze applicatie gedemonstreerd wordt. SLB-Diensten kwam dus tot de conclusie zelf applicaties te ontwikkelen met als opdrachtgever de leraren van bezochten scholen.

Aan mij dus de opdracht om deze concepten van applicaties te realiseren.

Bedrijfsbegeleidster/opdrachtgever(Relatiemanager): Paulien Lakeman

Opdrachtgever(geschiedenisleraar): Dick Stoel

Taak:

De opdracht vanuit SLB-Diensten luidde: *Ontwikkel 2 applicaties voor de Microsoft Hololens die gebruikt kunnen worden als leermiddel in de educatieve omgeving van het VO en MBO.*

(Dit STARR-formulier gaat alleen over de eerste applicatie)

De 'Specifieke' opdracht voor deze eerste applicatie kwam van Dick Stoel en luidde: *"De 10 voorwerpen waar symboliek in zitten verstopt in het schilderij en moeten met de hololens bekeken kunnen worden. Leerlingen moeten als het ware in het schilderij kunnen lopen. Wanneer een leerling een voorwerp heeft gevonden moet er een tekst verschijnen met een opdrachtje om uit te gaan zoeken welke symboliek er in het voorwerp verstopt zit. Het kan dus een soort puzzel worden. De leerling met de hololens zoekt een aantal voorwerpen waar symboliek in zit en geeft dit door aan hun groepje (ik ga uit van één hololens per groepje van vier leerlingen). Daarna gaat een andere leerling met de hololens kijken en noemt er ook twee of drie. Enz. Daarna gaat het groepje aan de slag om de symboliek op te zoeken."*

Dit was een zelfstandige opdracht en moest dus alles doen. Wel kon ik voor hulp met brainstormen en feedback terecht bij mijn bedrijfsbegeleidster.

Activiteiten:

Aangezien ik nog geen vorige ervaring had met de Hololens, begon ik de eerste week met het onderzoeken van alles over augmented reality en de hololens. Hier was vrij weinig over te vinden aangezien het nog een erg nieuw gebied is voor zelfstandige ontwikkelaars. Toch stond er genoeg informatie op internet om van start te gaan.

Eerst moest alle benodigde software geïnstalleerd worden. Ik had hier een de keuze om Unity en Visual studio's te gebruiken, en nam deze gelijk. Dit deed ik omdat; 1: Ik daar al veel voorafgaande ervaring mee had, en 2: Dit op internet ook bij verre na de meest gebruikte software was.

Toen dit gedaan was begon ik met het koppelen van mijn laptop aan de hololens, en het deployen van wat test applicaties zodat ik daar niet later achter hoefde te komen. Dit was erg moeilijk door mijn level van ervaring met de Hololens, veel compatibiliteitproblemen door verschillende versies software en daadwerkelijke bugs aan microsoft's en Unity's kant. Deze problemen zijn uiteindelijk verholpen door een week intensieve trial and error en zoeken naar oplossingen op het internet. Om te voorkomen dat ik er later nog een keer zo lang aan vast zal zitten, heb ik alle stappen nauwkeurig gedocumenteerd.

Nu ik werkende applicaties op de Hololens kon zetten vanaf mijn laptop, was het tijd om de kneepjes van augmented reality programmering te leren. Microsoft heeft hier erg goede online-tutorials over gemaakt die ik kon gebruiken. Deze tutorials gaven de basiskennis die ik kon gebruiken voor het ontwikkelen van de skills die ik uiteindelijk nodig zou hebben voor deze applicatie.

Omdat ik nu een beeld had van wat er realistisch mogelijk en onmogelijk was in augmented reality binnen mijn vaardigheden, kon ik de gegeven opdracht op papier gaan uittekenen in een spel. In een paar dagen had ik een goed concept voor de applicatie. Wat brainstormen met Paulien en wat feedback later was er een goed uitgewerkt idee uitgekomen.

Ik kon beginnen met het programmeren van de applicatie maar had nog een manier van versiebeheer nodig voor bescherming. Omdat ik hier in het verleden weinig mee heb gedaan was het allemaal aardig nieuw. Na onderzoek koos ik voor 'Git Extensions' als standalone UI tool met een account op github.com als remote repository. Deze keuze is gemaakt na het lezen van online reviews en de herinnering Git Extensions al eerder gebruikt te hebben, in de hoop dat er tijdens het leren weer wat bij me kwam dagen.

Het programmeren van de applicatie verliep zoals verwacht ook niet geheel zonder problemen. Gelukkig konden deze meestal binnen een dag verholpen worden door informatie op internet, en veel heel meer trial and error.

Om tussendoor te testen of alles nog wel duidelijk was voor nieuwe gebruikers heb ik diverse personen op mijn afdeling van ICT laten playtesten. Na een paar kleine aanpassingen op basis van deze feedback is het product afgemaakt.

Tot slot het eindproduct gepresenteerd aan Paulien.

Resultaat:

Mede omdat deze opdracht in zekere zin overeen kwam met wat ik op de opleiding heb geleerd, kan ik op een botte manier over het resultaat zeggen dat het precies is wat ik verwacht had en oorspronkelijk bedacht had te gaan maken.

Het resultaat is alleen door Paulien beoordeeld en vergeleken met opdrachten van vorige stagiaires. Er is nog geen kans geweest de applicatie in het onderwijs in te zetten, maar dat zal in de toekomst zeker veranderen.

Reflectie:

Het maken van een Hololens applicatie in Unity is een van de beste voorbeelden van professioneel vakmanschap voor HBO-ICT game development die ik me kan bedenken. Ik heb bij deze opdracht al mijn op school verkregen kennis kunnen toepassen op een product dat ook daadwerkelijk gebruikt gaat worden in een bedrijf. Omdat ik alleen aan dit product werkte moest ik vanaf het begin van mijn stage een ondernemende houding aannemen. Alle beslissingen lagen bij mij.

Bij een vergelijkbare opdracht in de toekomst zou ik wat dynamischer proberen te programmeren en meer commentariëren in m'n code.

Referentie

Naam: Paulien Lakeman
Functie: Relatiemanager
Telefoonnummer:

3.3 Bewijs

3.4 STARR

Het bewijs betreft:

Een beroepsproduct dat ik zelf heb gemaakt, namelijk: **Techniek Applicatie**

Het bewijs heeft betrekking op:

Professioneel vakmanschap

Datum bewijs:

Situatie:

Dit is bijna precies dezelfde situatie als bij het eerste STARR formulier. Het enige verschil is dat de opdracht dit keer niet van een leraar kwam maar ik het concept van de applicatie zelf heb bedacht.

Taak:

Ook deze applicatie heb ik zelfstandig gemaakt, en weer onder begeleiding van Paulien.

Activiteiten:

Het ontwikkelen van deze applicatie begon anders dan bij de eerste. Omdat ik pas met de ontwikkeling van de techniek applicatie begon toen de geschiedenis opdracht was afgerond, had ik al veel ervaring opgedaan met de Hololens. Het bedenken van een bruikbaar concept met mijn eigen limitaties in gedachten was daardoor veel gemakkelijker. Ook hoefde ik niet meer weken aan onderzoek te zitten, en werden bugs snel opgelost.

De bedachte applicatie vereiste wel beheersing van een nieuw AR SDK, namelijk Vuforia. Hier gingen de eerste paar dagen aan tijd heen.

Vergeleken met de geschiedenis opdracht kwam hier veel minder programmeer werk aan te pas, maar wel veel meer tests. Gelukkig konden deze tests makkelijk worden uitgevoerd door een ingebouwd hulpmiddel van Unity waarbij ik de webcam van m'n laptop kon gebruiken in plaats van de Hololens.

Verder verliepen de activiteiten hetzelfde als bij de eerste applicatie.

Resultaat:

Nog geen resultaat omdat de opdracht nog niet af is.

Reflectie:

Ook bij dit product heb ik weer op school verkregen kennis kunnen toepassen op een opdracht en een ondernemende houding kunnen aannemen. In het vervolg zou ik ook liever samen werken met anderen om ook aan die competentie te kunnen werken.

Referentie

Naam: Paulien Lakeman

Functie: Relatiemanager

Telefoonnummer:

3.5 bewijs

4. Onderzoekend vermogen

4.1 Competentieformulier

Toelichting	Je bent onderzoekend en brengt verschillende aspecten van een vraagstuk of probleem vanuit verschillende perspectieven in kaart. Je verzamelt relevante informatie uit erkende bronnen. Je analyseert deze informatie en brengt deze op systematische wijze met elkaar in verband. Op basis hiervan vorm je een oordeel en kom je tot een oplossing. Je kunt verschillende invalshoeken gebruiken om tot nieuwe ideeën en oplossingen te komen.
Deelcompetenties ICT	<ul style="list-style-type: none">- analyse en oordeelsvorming- onderzoeken- creativiteit
Relevante beroepstaken <ol style="list-style-type: none">1. Gebruikersinteractie – beheren: Inrichten en onderhouden van de eigen werkomgeving voor analyse, ontwerp en realisatie van ict- en/of digitale mediaproducten m.b.v. een gangbare tool. (I-1)2. Gebruikersinteractie – beheren: Overdragen van een gedefinieerde versie van het eindproduct aan de opdrachtgever, inclusief productverantwoording.3. Gebruikersinteractie – beheren: Toepassen van versiebeheer van ict- en/of digitale mediaproducten, rekening houdend met onderhoudbaarheid en daarvoor beschikbare middelen. (II-1)4. Gebruikersinteractie – ontwerpen: Aanbevelingen doen voor het ontwerp van een ict- en/of digitaal mediaproduct. (I-2)5. Gebruikersinteractie – realiseren: Realiseren en testen van dynamische ict- en/of digitale mediaproducten met toepassing van relevante grafische elementen, geluid, beeld, en animaties. (II-1)6. Software – realiseren: Bouwen, testen en beschikbaar stellen van software in een eenvoudig systeem. (I-1)7. Software – Ontwerpen: Opstellen van testontwerpen volgens een gegeven teststrategie. (II-3)	

Bewijs uit stage

Deze competentie moet je verplicht aantonen tijdens het assessment. Voor onderzoekend vermogen is het met een voldoende beoordeelde onderzoeksrapport een verplicht bewijs. Naast het onderzoeksrapport mag je nog een ander bewijs selecteren: een beroepsproduct of een ervaringsverslag in de vorm van een ingevuld STARR-formulier. Het onderzoeksverslag wordt voorafgegaan door een toelichting in de vorm van een STARR-formulier. Als je nog een beroepsproduct toe voegt, wordt dit ook voorafgegaan door een toelichting in de vorm van een STARR-formulier.

Verwijzing naar bewijs in het portfolio

Naam bewijs 1 bij onderzoekend vermogen:

Onderzoeksrapport

Nummer van dit bewijs in het portfolio:

4.3.1, 4.3.2

Naam bewijs 2 bij onderzoekend vermogen:

Mixed Reality vergelijking

Nummer van dit bewijs in het portfolio:

4.5.1, 4.5.2

4.2 STARR van onderzoeksrapport

Onderzoeksrapport + beoordeling

Het bewijs betreft:

0 een beroepsproduct dat ik zelf heb gemaakt, namelijk: **Onderzoeksrapport**

Het bewijs heeft betrekking op:

Onderzoekend vermogen

Datum bewijs: 18-12-2017

Situatie:

Bij deze stage was het aan mij om 2 applicaties te ontwikkelen die in het VO en MBO konden worden ingezet als leermiddel. Het leek mij een goed idee om daar in mijn onderzoeksrapport meer over te weten te komen. De opdracht om een onderzoeksrapport op te stellen is mij vanuit de opleiding opgedragen, geen specifieke opdrachtgever dus.

Taak:

Exacte taak en rol: 'Schrijf een onderzoeksrapport'
Deze taak heb ik geheel zelfstandig uitgevoerd.

Activiteiten:

Ik begon mijn onderzoeksrapport met het opstellen van deelvragen rondom het concept van de hoofdvraag. Vervolgens zocht ik bronnen op volgens de methode beschreven in het rapport, en maakte daarna hieruit een selectie van degene die ik ook daadwerkelijk ging gebruiken.

Toen was het tijd om systematisch alle deelvragen te beantwoorden met de verkregen informatie uit de bronnen. Aan het eind stelde ik een goed-verwoorde definitieve hoofdvraag vast, en beantwoorde deze.

Tijdens dit onderzoeksrapport heb ik wederom Git gebruikt als versiebeheer om er nog meer ervaring mee op te doen.

Resultaat:

Bij de eerste ronde inleveren kreeg ik een positief resultaat met bruikbare feedback over de grammatica en het gebruik van afbeeldingen in de bijlage I.P.V de tekst zelf. Ik kreeg de feedback van Frank Aldershof. Na deze feedback verwerkt te hebben leverde ik mijn definitieve versie in. Deze versie is vervolgens beoordeeld door de stagecommissie en goedgekeurd volgens de checklist: 'Beoordelingsformulier onderzoeksrapport'.

Reflectie:

Dit is het meest complexe onderzoek dat ik tot nu toe heb moeten maken. De ervaring die ik bij het vak research skills heb opgedaan heeft dan ook erg geholpen. Verslagen maken is een zwakke competentie van mij die ik probeer te verbeteren. Bij dit rapport denk ik achteraf toch te veel hooi op mijn vork genomen te hebben, en zou in de toekomst er toch wat voorzichtiger mee zijn.

Referentie

Naam: Frank Aldershof
Functie: Stage-begeleider
Telefoonnummer:

4.3.1 Bewijs



Onderzoeksverslag
stage - Lars Fasil V2.

4.3.2 Bewijs

Beoordelingsformulier Onderzoeksrapport research skills / stage

Student: Lars Fasil

Datum: 18-12-2017

Nagekeken door: Frank Aldershoff

Aan ingangsvoorwaarden¹ (alle onderdelen zijn aanwezig en de tekst is leesbaar en zakelijk) voldaan ja / nee Cijfer: _____

Onderdeel	Onvoldoende (markeer hieronder wat er onvoldoende is)	Voldoende (markeer de tekst bij voldoende als het voldoende is)
1. Samenvatting	Een of meerdere onvolkomenheden spelen een rol: De samenvatting... - geeft niet de kern van het rapport weer; - is niet te begrijpen zonder het rapport te lezen; - is niet een lopend geheel; - bevat eigen mening en/of nieuwe mededelingen.	De samenvatting geeft de kern van het onderzoeksrapport weer. De samenvatting is een lopend verhaal dat te begrijpen is zonder het rapport te hoeven lezen. Het bevat geen eigen mening of nieuwe mededelingen.
2. Inleiding	Een of meerdere onvolkomenheden spelen een rol: - De inleiding bevat niet alle voorgeschreven onderdelen, te weten: de opdracht, hoe je het aangepakt hebt en de structuur van het rapport; - De inleiding geeft de hoofdvraag niet helder weer.	De inleiding bevat de voorgeschreven onderdelen (de opdracht, hoe je het aangepakt hebt en de structuur van het rapport) en geeft de hoofdvraag helder weer. N.B. De aanpak mag eventueel ook in een apart (methode)hoofdstuk staan.
3. Structuur	Een of meerdere onvolkomenheden spelen een rol: - Er is geen genummerde hoofdstuk- en paragraafindeling; - Namen van hoofdstukken en paragrafen zijn niet informatief.	Het rapport heeft een informatieve genummerde hoofdstuk- en paragraafindeling.
4. Bronnen	De tekst wordt niet onderbouwd met relevante en betrouwbare bronnen en/of er wordt niet correct naar verwezen.	De tekst wordt onderbouwd met relevante en betrouwbare bronnen; naar deze bronnen wordt correct verwezen (APA).
5. Uiterlijk	Het rapport ziet er slordig uit.	Het hele rapport heeft een verzorgd uiterlijk.
Opmerkingen	Prima rapport. Let op je komma's, daar moet je er meer van gebruiken. En plaatjes maken een verslag altijd fijner om te lezen, mits relevant.	

¹ Als niet aan de ingangsvoorwaarden wordt voldaan, wordt het rapport niet verder nagekeken. De verplichte onderdelen zijn: Titelpagina, inhoudsopgave (inclusief paginanummering), samenvatting, inleiding met methode (of dit in twee aparte hoofdstukken), resultaten, conclusie en/of aanbevelingen, bronnenlijst. Optioneel zijn voorwoord, voetnoten, bijlagen, lijst van symbolen, verklarende woordenlijst. Het rapport is in begrijpelijk Nederlands geschreven en het taalgebruik past bij een onderzoeksrapport.

Onderdeel	Onvoldoende (markeer hieronder wat er onvoldoende is)	Voldoende (markeer de tekst bij voldoende)	Goed (markeer de tekst bij goed)
6. Inhoud: Hoofdstukken en paragrafen	Hoofdstukken en paragrafen in de kerntekst bevatten geen inleidende passage en zijn niet logisch opgebouwd.	Hoofdstukken en paragrafen in de kerntekst bevatten geen inleidende passage of zijn niet logisch opgebouwd.	Hoofdstukken en paragrafen in de kerntekst bevatten een inleidende passage en zijn logisch opgebouwd.
7. Inhoud: Deelvragen	Niet alle deelvragen worden beantwoord en/of de antwoorden zijn niet gebaseerd op de analyse van de gegevens.	Alle deelvragen worden beantwoord, maar niet allemaal op basis van analyse van de gegevens.	Alle deelvragen worden beantwoord op basis van analyse van de gegevens.
8. Inhoud: Conclusie	Een of meerdere onvolkomenheden spelen een rol: - De conclusie geeft geen antwoord op de hoofdvraag; - De conclusie bevat nieuwe informatie.	De conclusie geeft antwoord op de hoofdvraag en bevat geen nieuwe informatie.	De conclusie geeft een goed beargumenteerd antwoord op de hoofdvraag en bevat geen nieuwe informatie.
Opmerkingen	Jammer dat er niet echt een brug is geslagen naar de game die je hebt gemaakt/ontworpen. Grondig opgezet (literatuur) onderzoek.		

Onvoldoende (1-5)	Voldoende (6)	Ruim voldoende (7)	Goed (8)	Zeer goed (9)	Excellent (10)
Er is niet aan de ingangsvoorwaarden voldaan. Of: Eén of meerdere onderdelen van onderdeel 2-8 zijn onvoldoende. De mate van onvoldoende kan hier worden uitgedrukt in het cijfer 1-5.	De onderdelen 2-8 zijn allemaal voldoende.	De onderdelen 2-8 zijn minimaal voldoende én 1 onderdeel van 6-8 is goed.	De onderdelen 1-8 zijn minimaal voldoende, twee onderdelen van 6-8 zijn goed.	De onderdelen 1-5 zijn voldoende en 6-8 goed.	Een perfect verslag.

4.4 STARR

Het bewijs betreft:

O een beroepsproduct dat ik zelf heb gemaakt, namelijk: **Mixed Reality vergelijking**

Het bewijs heeft betrekking op:

Onderzoekend vermogen

Datum bewijs: 17-10-2017

Situatie:

SLB-Diensten had al een augmented reality bril in bezit, namelijk de Microsoft Hololens. Nu kreeg ik een mail met de vraag of ik de nieuwe mixed reality devices wilde onderzoeken om erachter te komen welke we als bedrijf het beste konden aanschaffen. Deze mail was afkomstig van de directeur van SLB-Diensten Charles Stork. Deze opdracht was mij opgelegd omdat ik bij SLB-Diensten momenteel de enige ben die met augmented/mixed reality werkt.

Taak:

De exacte opdracht interpreteerde ik zo: 'Doe onderzoek naar de nieuwe Mixed reality devices op de markt, en geef informatie over welke we het beste zouden kunnen halen.'

Dit was een zelfstandige opdracht.

Activiteiten:

Ik begon met erachter komen over welke apparaten het eigenlijk ging, en kwam erachter dat in de officiële Microsoftstore er al een mooi overzicht gemaakt was. Als er informatie miste van uit dat overzicht ging ik naar de site van het bedrijf zelf om daar verder te zoeken. Alle informatie zette ik uiteindelijk in een tabel voor extra duidelijkheid, en onderbouwde mijn mening bij elk individueel apparaat in een kleine alinea. De gebruikte bronnen zijn ook weergegeven in het verslagje.

Resultaat:

Het resultaat is goed ontvangen door Charles, en is ook meegegaan met het apparaat van mijn voorkeur. Deze is toen voor het bedrijf gekocht en zullen in de toekomst apps op worden ontwikkeld.

Reflectie:

Naar mijn mening vereiste deze opdracht de definitie van onderzoek doen. Van veel stukjes onoverzichtelijke informatie 1 geheel maken en de belangrijkste gedeeltes benadrukken. Ik denk dat ik dit onderzoekje in de toekomst beter zou kunnen doen door er meer afbeeldingen in te verwerken als visuele hulpmiddelen. Ik beschreef namelijk het uiterlijk van sommige apparaten die ik met behulp van afbeeldingen veel beter had kunnen weergeven.

Referentie

Naam: Charles Stork

Functie: Directeur

Telefoonnummer:

4.5.1 Bewijs



Charles Stork
di 17-10-2017, 08:49

Hi Lars,

Er zijn nieuwe devices.

Kan jij eens uitzoeken welke interessant zouden zijn?

Ik ben nu in de VS en over een paar weken weer, ik kan er dan één kopen.

Met vriendelijke groet,

Charles Stork
Directeur



Lars Fasil
wo 18-10-2017, 00:44

Beste Charles,

Ja dat is prima. Ik ga even wat onderzoek doen, en kom hier dan later op terug met mijn onderbouwde antwoord.

Met vriendelijke groet,

Lars



Lars Fasil
wo 18-10-2017, 06:03



Alle 1 bijlagen (719 kB) weergeven Downloaden Opslaan in OneDrive - SLBdiensten

Beste Charles,

Hierbij mijn onderzoek met conclusie over de nieuwe Windows Mixed Reality Headsets. Als er onduidelijkheden zijn hoor ik die graag.

Met vriendelijke groet,

Lars



Charles Stork
di 24-10-2017, 00:12
Lars Fasil

Dank je.

Top informatie. Ik ga kijken of ik de Samsung te pakken kan krijgen.

Met vriendelijke groet,

4.5.2 Bewijs



Vergelijking
Windows Mixed Rea

5. Leervermogen

5.1 Competentieformulier

Toelichting	Je bent in staat om op je eigen handelen te reflecteren en daarin sterke en minder sterke kanten te benoemen. Je staat open voor de visie en feedback van anderen en geeft sturing aan je eigen ontwikkeling als ICT-professional.
Deelcompetenties ICT	<ul style="list-style-type: none">- reflecteren- zelfsturing
Relevante beroepstaken Kopieer hieronder uit je lijst beroepstaken enkele beroepstaken waar je aan hebt gewerkt die relevant zijn voor het gedrag dat hoort bij de competentie leervermogen.	
Bewijs uit stage Deze competentie moet je verplicht aantonen tijdens het assessment. Voor leervermogen zijn je COP (competentie-ontwikkelplan) en je tussentijdse en eindevaluatie verplicht bewijs. Dit zijn geen beroepsproducten en daarom hoef je bij dit bewijs geen STARR toe te voegen, dat geldt ook voor als je feedbackformulieren ingevuld door collega's en een analyse daarvan als bewijs wilt gebruiken. Je zou ook een ervaringsverslag in de vorm van een STARR-formulier kunnen schrijven.	
Verwijzing naar bewijs in het portfolio Naam bewijs 1 bij leervermogen: COP Nummer van dit bewijs in het portfolio: 5.2 Naam bewijs 2 bij leervermogen: Tussentijdse en eindevaluatie door bedrijfsbegeleider Nummer van dit bewijs in het portfolio: 5.3.1, 5.3.2	

5.2 COP




Stage Portfolio COP
- Lars Fasil.pdf

5.3.1 Tussentijdse evaluatie

Hogeschool van Amsterdam
HBO-ICT

Stage-evaluatie tussentijds door bedrijfsbegeleider

Ter voorbereiding op tussentijds evaluatiegesprek bedrijfsbegeleider en stagiair

Naam stagiair: Lars Fasil
Naam en adres stage-instelling: SLB-Diensten, Vierwindenstraat 149, 1013 Amsterdam
Naam bedrijfsbegeleider: Paulien Lakeman
Datum: 30-11-2017
Handtekening bedrijfsbegeleider: 

Instructies

Om een goed beeld te krijgen van het functioneren van de stagiair bij de stage-instelling, vragen we u onderstaande vragen in te vullen. We verzoeken u de **vragen in te vullen in week 10 vanaf de start van de stage, te ondertekenen en bespreken met de stagiair.**

Geef uw waardering op een schaal van 1 tot 5 (waarbij 1 = onvoldoende en 5 = excellent) en licht deze toe. Geef daarbij, indien mogelijk, concrete voorbeelden uit de praktijk.

1. Hoe waardeert u de zelfstandigheid in het functioneren van de stagiair bij:	1	2	3	4	5
- het werken aan de stage-opdracht (beroepstaken)					
<i>Toelichting:</i> Lars kan goed zelfstandig werken, hij werkt aan de opdrachten zonder teveel moeite en ik hoe hem niet aan te sporen. Zodra ik de opdracht aan hem uit heb gelegd gaat hij aan het werk en komt terug met resultaten.					
- het werken in de stage-instelling					
<i>Toelichting:</i> Draait goed mee op de afdeling.					
- de wijze waarop hij/zij zichzelf ontwikkelt in het beroep of de functie					
<i>Toelichting:</i> Doet veel zelf onderzoek en toont veel interesse in initiatief.					
2. Hoe waardeert u het functioneren van de stagiair in complexe situaties , zoals tussentijdse aanpassingen van de opdracht, het omgaan met verschillende 'stakeholders', veranderingen in de organisatie, etc.	1	2	3	4	5
<i>Toelichting:</i> De bedrijfsbegeleider is ziek geworden en moest vervangen worden. Lars heeft zich makkelijk aangepast aan de nieuwe situatie.					
3. Hoe waardeert u de bruikbaarheid en toepasbaarheid van de inzichten, ideeën, producten , etc. van de stagiair voor de instelling?	1	2	3	4	5
<i>Toelichting:</i> De opdracht is met goed resultaat afgerond en zal ook daadwerkelijk in het onderwijs gebruikt worden in een geschiedenisles.					
4. Hoe waardeert u het professionele vakmanschap dat de stagiair tijdens zijn werkzaamheden getoond heeft: planmatige aanpak, toepassen kennis en inzichten, kwaliteit leveren en ondernemend gedrag.	1	2	3	4	5
<i>Toelichting:</i> Er is een plan opgesteld, maar dat is niet helemaal gelukt. Dit heeft geen invloed gehad op de kwaliteit van het product. Lars zou wel meer mogen vragen aan de mensen om hem heen.					
5. Hoe waardeert u de onderzoekende houding van de stagiair, zoals het uit verschillende hoeken bekijken van een probleem, het vergaren van informatie, met ideeën komen, conclusies onderbouwen.	1	2	3	4	5
<i>Toelichting:</i>					
6. Hoe waardeert u de samenwerking van de stagiair met collega's, leidinggevende, in een team of projectgroep, etc.	1	2	3	4	5
<i>Toelichting:</i> Lars heeft meegedraaid op de inspiratie-dag en kon prima samenwerken met het team.					

Stage-evaluatie tussentijds door bedrijfsbegeleider

7. Hoe waardeert u de communicatie van de stagiair -zowel schriftelijk als mondeling- met collega's, leidinggevende, in een team of projectgroep, etc.	1	2	3	4	5
<i>Toelichting:</i> Lars is erg op zichzelf en heeft af en toe moeite op tijd dingen te melden.					
8. Hoe waardeert u het ethisch en maatschappelijk denken en handelen van de stagiair, zoals rekening houden met duurzaamheid van oplossingen, privacy en security aspecten, etc.	1	2	3	4	5
<i>Toelichting:</i> Lars kan goed omgaan met de privacy- ene securitymaatregelen die gelden binnen het bedrijf. Zeker met de AVG 2018 is deze momenteel erg aangescherpt en hij is hiervan goed op de hoogte.					
9. Hoe waardeert u het leer- en ontwikkelingsvermogen van de stagiair, zoals het vermogen om op zijn eigen gedrag reflecteren, open te staan voor wat anderen zeggen en dit te gebruiken om zichzelf te ontwikkelen.	1	2	3	4	5
<i>Toelichting:</i> Lars kan goed reflecteren en weet goed waar zijn krachten liggen en welke punten hij lastig vindt. De opdracht voor het bedrijf gaat hem bijvoorbeeld heel goed af en het onderzoek vindt hij lastiger om naar zijn wens uit te voeren. Hierin zou hij meer feedback mogen vragen.					
Welke aandachtspunten geeft u de student mee voor de 2^e helft van de stage? <ul style="list-style-type: none"> - Minder zelf oplossen, meer gebruik maken van de kennis van collega's/organisatie - Feedback vragen, met name op zijn onderzoeksverslag 					

5.3.2 indevaluatie

*Nog niet gehad

6. Communicatief vermogen

6.1 Competentieformulier

Toelichting	Je bent sensitief, toegankelijk en overtuigend in je communicatie met uiteenlopende doelgroepen, waaronder klanten. Je neemt de vraag van de klant als uitgangspunt, maakt duidelijke afspraken en checkt of steeds aan de verwachtingen is voldaan.
Deelcompetenties ICT	<ul style="list-style-type: none">- communiceren- rapporteren- klantgerichtheid
Relevante beroepstaken Kopieer hieronder uit je lijst beroepstaken enkele beroepstaken waar je aan hebt gewerkt die relevant zijn voor het gedrag dat hoort bij de competentie communicatief vermogen.	
Bewijs Voor communicatief vermogen is je beoordelingsformulier van de stagepresentatie een verplicht bewijs. Naast het beoordelingsformulier mag je nog een ander bewijs selecteren (beroepsproduct of ervaringsverslag in de vorm van een ingevuld STARR-formulier). Elk beroepsproduct wordt voorafgegaan door een toelichting in de vorm van een STARR-formulier. Verwijzing naar bewijs in het portfolio Naam bewijs 1 bij communicatief vermogen: Beoordelingsformulier van de stagepresentatie Nummer van dit bewijs in het portfolio: 6.2 Naam bewijs 2 bij communicatief vermogen: Inspiratiedag beurs Nummer van dit bewijs in het portfolio: 6.4	

6.2 Beoordeling stage-presentatie

BEOORDELING STAGEPRESENTATIE

Datum: 15-12-'17

Naam student: Lars Fasil

Naam voorzitter: Erik Nieuwenhuis

Beoordeling presentatie: O/V/G

Let op: dit beoordelingsformulier is een bewijs voor de competentie Communicatief Vermogen.

VORM O/V/G
(gebruik hulpmiddelen, contact toehoorders)

INHOUD O/V/G
(opbouw, samenhang, relevantie onderdelen)

ALGEMENE INDRUK O/V/G
(houding, enthousiasme, verstaanbaarheid)

Opmerkingen over de presentatie als geheel en tips en tops voor de student:

+ zelf in zicht!
- iets lager tempo
+ goed contact met toehoorders

6.3 STARR Inspiratiedag beurs

Het bewijs betreft:

0 een beschrijving van een concrete ervaring.

Het bewijs heeft betrekking op:

Communicatief vermogen

Datum bewijs: 11-11-2017

Situatie:

SLB-Diensten organiseerden een beurs voor docenten genaamd 'Inspiratiedag'. Op deze inspiratiedag lieten wij als bedrijf zien dat er veel nieuwe opties zijn om leerlingen informatie bij te brengen op het gebied van ICT. De basis van programmeren is hier een goed voorbeeld van. Docenten die niks met programmeren hadden, konden op een klein apparaatje genaamd de micro-bit erg makkelijk toch de fundamentele dingen leren die er nodig zijn om te coderen. Ook bood SLB-Diensten workshops aan op de beurs, en konden docenten de Microsoft Hololens bekijken en even proberen.

Taak:

Aan mij was de taak gegeven om de geïnteresseerde in de Hololens, een demo te geven met uitleg over hoe deze werkt en informatie over hoe deze misschien wel geïmplementeerd kon worden in het onderwijs.

Activiteiten:

Mijn activiteiten waren vooral mensen met informatie verschaffen, vragen beantwoorden en te helpen met het gebruiken van de Hololens.

Resultaat:

Het was volgens mijn collega's een succesvolle beurs met een hoge opkomst. De interesse bij de Hololens lag ook erg hoog, er stond altijd wel een groepje mensen bij.

Reflectie:

Ik heb veel ervaring op kunnen doen op deze beurs. Ik was altijd wel in gesprek met wat docenten waar ik verschillende dingen uitlegde. Uiteindelijk kwam ik er ook achter dat de docenten het beter begrepen als ik het op een bepaalde manier verwoordde.

Referentie

Naam: Paulien Lakeman

Functie: Relatiemanager

Telefoonnummer:



7. Beroepsethiek en maatschappelijke oriëntatie

7.1 Competentieformulier

Toelichting	Je weet wat er in de samenleving speelt en houdt daar rekening bij het uitvoeren van het werk. Je bent je bewust van de betekenis van aangeleerde kennis en vaardigheden in de maatschappelijke context. Je beschikt over het vermogen om kennis kritisch te toetsen en te handelen volgens de geldende (beroeps)normen.
Deelcompetenties ICT	<ul style="list-style-type: none">- Maatschappelijke verantwoordelijkheid en beroepsethiek (bijvoorbeeld privacy en security aspecten)
Relevante beroepstaken Kopieer hieronder uit je lijst beroepstaken enkele beroepstaken waar je aan hebt gewerkt die relevant zijn voor het gedrag dat hoort bij de competentie beroepsethiek en maatschappelijke oriëntatie.	
Bewijs Kies één of twee bewijzen bij beroepsethiek en maatschappelijke oriëntatie. Bij deze competentie mogen beide bewijzen ervaringsverslagen zijn in de vorm van een ingevuld STARRR-formulier. Als je toch een beroepsproduct hebt, wordt dat voorafgegaan door een toelichting in de vorm van een STARR-formulier. Verwijzing naar bewijs in het portfolio Naam bewijs 1 bij beroepsethiek en maatschappelijke oriëntatie: Nummer van dit bewijs in het portfolio: 5.1 Naam bewijs 2 bij beroepsethiek en maatschappelijke oriëntatie: Nummer van dit bewijs in het portfolio: 5.2	

7.2 Ervaringsverslag STARR

Het bewijs betreft:

0 een beschrijving van een concrete ervaring.

Het bewijs heeft betrekking op:

Beroepsethiek en maatschappelijke oriëntatie

Datum bewijs:

Situatie:

Taak:

Activiteiten:

Resultaat:

Reflectie:

Referentie

Naam:

Functie:

Telefoonnummer:

8. Samenwerken

8.1 Competentieformulier

Toelichting	Je bent in je samenwerking met collega's zowel taak- als teamgericht om resultaten zo efficiënt en effectief mogelijk te realiseren. Je kunt functioneel leiding geven aan een (project)team en teamleden stimuleren en motiveren. Je werkt goed samen met de klant.
Deelcompetenties ICT	<ul style="list-style-type: none">- samenwerken- leidinggeven
Relevante beroepstaken Kopieer hieronder uit je lijst beroepstaken enkele beroepstaken waar je aan hebt gewerkt die relevant zijn voor het gedrag dat hoort bij de competentie samenwerken.	
Bewijs Kies één of twee bewijzen bij samenwerken. Bij samenwerken gaat het om ervaringsverslagen in de vorm van een ingevuld STARR-formulier. 8.2 Visie op competentie en hoe eraan te werken	

8.2 Visie op competentie en hoe eraan te werken

Samenwerken is een essentieel deel in bijna elke moderne werkomgeving, en al helemaal in de ICT. Hierom is het belangrijk dat ik elk aspect ervan goed beheers. Momenteel is dat nog niet zo. De laatste keer dat ik deelnam aan een gezamenlijk project liep het niet goed af. Ik dacht destijds dat dit kwam door het verschil in programmeer vaardigheden onder de projectleden. Maar zag achteraf wat we hadden kunnen bereiken met wat samenwerken, rolverdeling, communicatie en positiviteit in de groep. Sinds dien heb ik niet meer de kans gehad om in groepsverband te werken, en kon daardoor mijn nieuwe visie op samenwerken nog niet toepassen.

Ik ben ervan overtuigd dat ik na deze stage nog meer dan genoeg kansen zal hebben om mijn vaardigheden rondom de competentie samenwerken verder te ontwikkelen.

1 van deze kansen is al opgekomen in de vorm van de 'Global Game Jam' die gehost zal worden door HVA. Toen ik hoorde dat er nog mensen nodig waren die wilden meewerken in het team, dook ik hier gelijk op. Dit is nog maar 1 van de kansen waardoor ik mezelf kan verbeteren op het gebied van samenwerken, en zal er zeker meer pakken in de toekomst.