# Beroepstaken:

**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, bijvoorbeeld Unity (I-1) 2

**Gebruikersinteractie – beheren:** Overdragen van een gedefinieerde versie van het eindproduct aan de opdrachtgever, inclusief productverantwoording.

**Gebruikersinteractie – beheren:** Toepassen van versiebeheer van ict- en/of digitale mediaproducten, rekening houdend met onderhoudbaarheid en daarvoor beschikbare middelen. (II-1)

*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.*

**Gebruikersinteractie – ontwerpen:** Aanbevelingen doen voor het ontwerp van een ict- en/of digitaal mediaproduct. (I-2)

*Voorbeelden van beroepsproducten zijn: interactie ontwerp, game design document, het uiteindelijke product*

*(implementatie daarin, bijvoorbeeld schermen, overgangen)*

**Gebruikersinteractie – realiseren:** Realiseren en testen van dynamische ict- en/of digitale mediaproducten met toepassing van relevante grafische elementen, geluid, beeld, en animaties. (II-1)

*Voorbeelden van beroepsproducten zijn: Het spel met alle bijbehorende assets, met achterliggend*

*bronmateriaal (.png, texture bestanden). Technische kwaliteiten van beelden van het product.*

**Software – Ontwerpen:** Opstellen van testontwerpen volgens een gegeven teststrategie. (II-3)

*Voorbeelden van beroepsproducten bij Software ‘ontwerpen’ zijn: Technisch ontwerp; verantwoording*

*kwaliteitsaspecten; testplan*

**Software – Realiseren:** Bouwen, testen en beschikbaar stellen van software in een eenvoudig systeem. (I-1)

*Voorbeelden van beroepsproducten bij Software ‘realiseren’ zijn: Testresultaten bij bijvoorbeeld softwaretest;*

*regressietest; semantische test*

**STARR-formulier**

**Het bewijs betreft:**

0 een beroepsproduct dat ik zelf heb gemaakt, namelijk: …… (titel);

0 een beroepsproduct dat ik samen met anderen heb gemaakt, namelijk: …… (titel);

0 een beschrijving van een concrete ervaring.

**Het bewijs heeft betrekking op:**

…… (nummer competentie, bijvoorbeeld 1: Professioneel vakmanschap)

**Datum bewijs:** ……

**Licht het bewijs toe door alle onderstaande vragen te beantwoorden. Voeg het ingevulde STARR-formulier voorafgaand aan het bewijs in je portfolio. Dit formulier vul je digitaal in.**

|  |  |
| --- | --- |
| ***S*** | **Situatie:**   * Beschrijf de aanleiding en het doel van de opdracht/taak die aan het bewijs ten grondslag lag. * Geef aan wie de opdrachtgever was en wie eventueel andere betrokkenen waren. |
|  |  |
| ***T*** | **Taak:**   * Beschrijf de exacte taak/opdracht die je had en jouw rol daarin. * Beschrijf of je de opdracht zelfstandig, onder begeleiding of in een team hebt uitgevoerd. |
|  |  |
| ***A*** | **Activiteiten:**   * Beschrijf de aanpak die je hebt gehanteerd: welke activiteiten, in welke volgorde, welke voorbereiding was nodig, welke methodieken, modellen, etc. heb je ingezet? Onderbouw je keuzes en maak gebruik van bronnen, indien nodig. * Maak, in geval van teamwerk, duidelijk welke activiteiten je voor jouw rekening hebt genomen en hoe zelfstandig je die uitvoerde. |
|  |  |
| ***R*** | **Resultaat:**   * Beschrijf het resultaat van de opdracht en je aanpak. * Hoe is het resultaat beoordeeld, door wie en waarop? * Indien het resultaat een beroepsproduct is, komt het overeen met wat je op de opleiding hebt geleerd? Zo niet, verantwoord dit dan: Wat was (/waren) je reden(/en) om hiervan af te wijken? Welke afwegingen en keuzes heb je hierin gemaakt? Welke beslissingen heb je genomen? * Wat is er in de organisatie met jouw behaalde resultaat gebeurd? |
|  |  |
| ***R*** | **Reflectie:**   * Geef aan waarom je dit een goed voorbeeld vindt bij deze competentie. Leg een relatie met de complexiteit van de opdracht en/of de wijze waarop het resultaat is beoordeeld. * Wat zou je een volgende keer bij een vergelijkbare opdracht anders aanpakken en waarom? |
|  |  |
|  | **Referentie**  Naam:  Functie:  Telefoonnummer: |

**Het bewijs betreft:**

0 een beroepsproduct dat ik zelf heb gemaakt, namelijk: …… (titel);

0 een beroepsproduct dat ik samen met anderen heb gemaakt, namelijk: …… (titel);

0 een beschrijving van een concrete ervaring.

**Het bewijs heeft betrekking op:**

…… (nummer competentie, bijvoorbeeld 1: Professioneel vakmanschap)

**Datum bewijs:** ……

**Situatie:**

* Beschrijf de aanleiding en het doel van de opdracht/taak die aan het bewijs ten grondslag lag.
* Geef aan wie de opdrachtgever was en wie eventueel andere betrokkenen waren.

**Taak:**

* Beschrijf de exacte taak/opdracht die je had en jouw rol daarin.
* Beschrijf of je de opdracht zelfstandig, onder begeleiding of in een team hebt uitgevoerd.

**Activiteiten:**

* Beschrijf de aanpak die je hebt gehanteerd: welke activiteiten, in welke volgorde, welke voorbereiding was nodig, welke methodieken, modellen, etc. heb je ingezet? Onderbouw je keuzes en maak gebruik van bronnen, indien nodig.
* Maak, in geval van teamwerk, duidelijk welke activiteiten je voor jouw rekening hebt genomen en hoe zelfstandig je die uitvoerde.

**Resultaat:**

* Beschrijf het resultaat van de opdracht en je aanpak.
* Hoe is het resultaat beoordeeld, door wie en waarop?
* Indien het resultaat een beroepsproduct is, komt het overeen met wat je op de opleiding hebt geleerd? Zo niet, verantwoord dit dan: Wat was (/waren) je reden(/en) om hiervan af te wijken? Welke afwegingen en keuzes heb je hierin gemaakt? Welke beslissingen heb je genomen?
* Wat is er in de organisatie met jouw behaalde resultaat gebeurd?

**Reflectie:**

* Geef aan waarom je dit een goed voorbeeld vindt bij deze competentie. Leg een relatie met de complexiteit van de opdracht en/of de wijze waarop het resultaat is beoordeeld.
* Wat zou je een volgende keer bij een vergelijkbare opdracht anders aanpakken en waarom?

**Referentie**

Naam:

Functie:

Telefoonnummer: