

# Home

# Leeruitkomsten

# About Me



## Interactieve Media

Je maakt prototypes van interactieve mediaproducten voor je opdrachtgever door gebruik te maken van iteraties, gebruikersonderzoek en voorbeelden uit het vakgebied.



## Development

Je programmeert en integreert proofs of concepts op basis van gevalideerde eisen en gedocumenteerd in een versiebeheertool.



## Design

Je maakt visuele ontwerpen van hoogwaardige kwaliteit met een professionele toolset.



## Research

Je past verkennende onderzoeksmethoden toe, gedreven door een nieuwsgierige en kritische houding.



## Communication

Je communiceert effectief met je stakeholders (in tekst en beeld) over de voortgang van je project en de onderbouwing van je keuzes.



## Professional Identity

Je presenteert je professionele identiteit als media designer in een portfolio waarin je groei en keuzes gedocumenteerd staan.

**Home**

# Leeruitkomsten

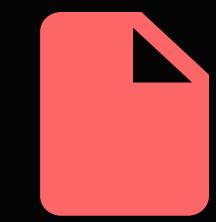
**About Me**



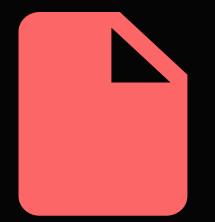
## Interactieve Media



Je maakt prototypes van interactieve mediaproducten voor je opdrachtgever door gebruik te maken van iteraties, gebruikersonderzoek en voorbeelden uit het vakgebied.



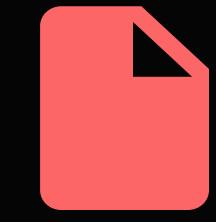
**Project 1**



**Project 2**



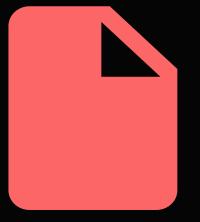
**Project 3**



**Project 4**



**Project 5**



**Project 6**

**Home**

# Leeruitkomsten

**About Me**



## Development



Je programmeert en integreert proofs of concepts  
op basis van gevalideerde eisen en gedocumenteerd in een versiebeheertool.



**Project 1**



**Project 2**



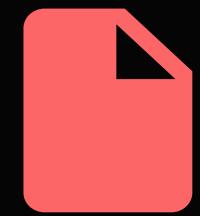
**Project 3**



**Project 4**



**Project 5**



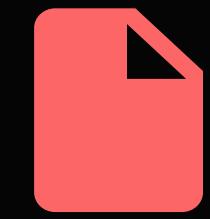
**Project 6**



# Development



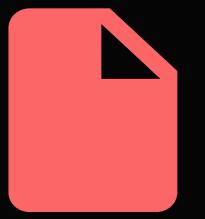
Je programmeert en integreert proofs of concepts  
op basis van gevalideerde eisen en gedocumenteerd in een versiebeheertool.



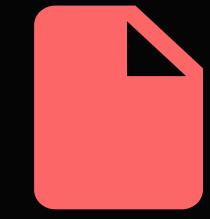
Project 1



Project 2



Project 3



Project 4



Project 5



Project 6

# Home

# Leeruitkomsten

# About Me



## Interactieve Media

Je maakt prototypes van interactieve mediaproducten voor je opdrachtgever door gebruik te maken van iteraties, gebruikersonderzoek en voorbeelden uit het vakgebied.



## Development

Je programmeert en integreert proofs of concepts op basis van gevalideerde eisen en gedocumenteerd in een versiebeheertool.



## Design

Je maakt visuele ontwerpen van hoogwaardige kwaliteit met een professionele toolset.



## Research

Je past verkennende onderzoeksmethoden toe, gedreven door een nieuwsgierige en kritische houding.



## Communication

Je communiceert effectief met je stakeholders (in tekst en beeld) over de voortgang van je project en de onderbouwing van je keuzes.

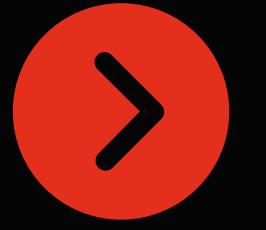


## Professional Identity

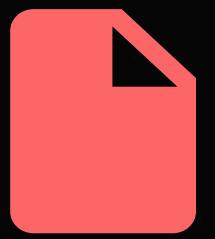
Je presenteert je professionele identiteit als media designer in een portfolio waarin je groei en keuzes gedocumenteerd staan.



# Interactieve Media



Je maakt prototypes van interactieve mediaproducten voor je opdrachtgever door gebruik te maken van iteraties, gebruikersonderzoek en voorbeelden uit het vakgebied.



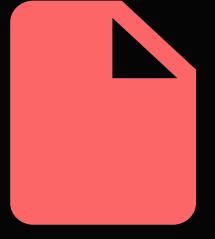
Project 1



Project 2



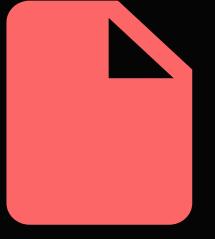
Project 3



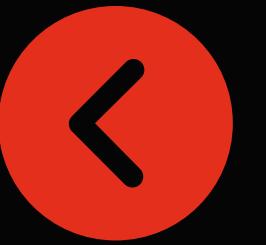
Project 4



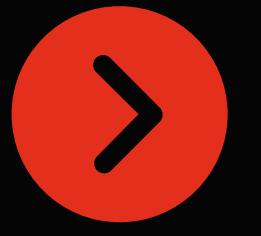
Project 5



Project 6



# Development



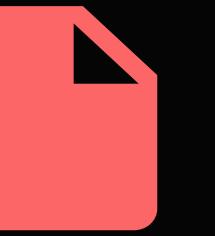
Je programmeert en integreert proofs of concepts  
op basis van gevalideerde eisen en gedocumenteerd in een versiebeheertool.



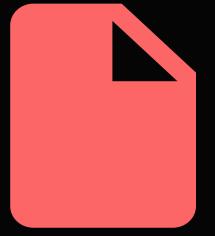
Project 1



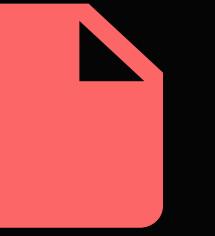
Project 2



Project 3



Project 4



Project 5



Project 6



# Development



Je programmeert en integreert proofs of concepts  
op basis van gevalideerde eisen en gedocumenteerd in een versiebeheertool.

## project 1

### Wat heb ik gedaan?

**Project 1: Wat heb ik gedaan?**

Project 1 is een belangrijke fase in de ontwikkeling van een softwareproduct. In deze fase wordt de functionaliteit van de software uitgebreid en worden nieuwe features toegevoegd. De belangrijkste taken in dit project zijn:

- Code review:** De code die door andere teamleden is geschreven wordt geanalyseerd om te controleren of deze voldoet aan de standaarden en best practices.
- Unit testing:** De verschillende componenten van de software worden individueel getest om te controleren of ze volgens de specifificaties werken.
- Integration testing:** De verschillende componenten worden samen geïntegreerd en getest om te controleren of er geen conflictontstaat tussen de verschillende delen van de software.
- Deployment planning:** De planning voor het uitbrengen van de software wordt gedaan, inclusief de selectie van de juiste omgevingen en de planning van de implementatie.

Door deze taken te voltooien, kan de software worden uitgebracht met een hoger niveau van kwaliteit en betrouwbaarheid.

### Wat heb ik geleerd?

Project 1 heeft mij veel geleerd over de belangrijkheid van goed te documenteerde eisen en gedocumenteerde versiebeheertools. Het was belangrijk om de functionaliteit van de software uit te breiden en nieuwe features toe te voegen. De belangrijkste taken in dit project waren code review, unit testing, integration testing en deployment planning. Door deze taken te voltooien, kon de software worden uitgebracht met een hoger niveau van kwaliteit en betrouwbaarheid.

### Wat kon beter?

Project 1 had enkele verbeteringen kunnen gebruiken. De eerste verbetering was de toepassing van meer automatisering in de code review en de integratie van de verschillende componenten. De tweede verbetering was de toepassing van meer gedetailleerde planning voor de deployment. De derde verbetering was de toepassing van meer feedback en communicatie tussen de verschillende teamleden.

# Home



# Leeruitkomsten

# About Me

Naam

Merijn

telefoon

06-57823802

Nationaliteit

Nederlands

Email

458672@student.fontys.nl

Opleiding

HBO Fontys Eindhoven  
ICT-Media Semester 2