

## Intervisie 2: Leerdoelen werkkwaliteiten

### DEEL 1 – Kernkwaliteiten en uitdagingen

<p><b>KWALITEITEN:</b> (Waarin ik goed ben en waarvoor andere mij waarderen)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Enthousiast, ik ben steeds content als ik aan een nieuwe opdracht kan beginnen</li> <li>• Gedreven, ik werk graag &amp; leer graag nieuwe dingen bij</li> <li>• Verantwoordelijk, ik zorg graag dat alles op tijd af is &amp; zorg ervoor dat als er problemen zijn, dat die worden opgelost</li> <li>• Betrouwbaar, ik kom steeds afspraken na</li> </ul>	<p><b>VALKUILEN:</b> (Waarop moet ik letten, wat doe ik beter niet)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ongeduldig, het moet allemaal vooruit gaan &amp; niet rond de pot worden gedraaid</li> <li>• Naïef, ik geloof snel dingen die ze mij vertellen</li> <li>• Uitstelgedrag, ik stel graag de dingen uit tot er tijdsdruk is</li> <li>• Impulsief, ik neem snel beslissingen zonder erover na te denken</li> </ul>
<p><b>ALLERGIEEN:</b> (Waarin ben ik niet goed en waarom waarderen anderen mij niet)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Plannen, ik ben niet goed ik het maken van een planning</li> <li>• Kunnen loslaten, ik kan de dingen niet loslaten</li> <li>• Mijn mond houden, ik zeg graag wat ik denk</li> <li>• Juiste informatie krijgen, ik vind het moeilijk om de juiste vragen te stellen</li> </ul>	<p><b>UITDAGINGEN:</b> (Wat mis ik in mezelf en bewonder ik in anderen)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zelfzekerheid, tonen waar je trots op bent</li> <li>• Efficiëntie, ik vind het moeilijk om efficiënt te werken</li> <li>• Kritisch zijn, ik bekijk de dingen niet objectief genoeg</li> <li>• Kunnen plannen, zodat ik niet in problemen zou komen met deadlines</li> </ul>

## DEEL 2 - Doelstellingen en rollen Werkplekleren 3

### **ROL 1 – Creatieve vormgever**

- De student kan de vraag van de klant interpreteren en de gevraagde specificaties inventariseren om de opdracht te realiseren.
- De student kan een betekenisvolle en aangename gebruikerservaring ontwerpen, en deze voorstellen aan de opdrachtgever.
- De student kan een adequate tool selecteren en digitale assets creëren en bewerken.

### **ROL 2 – Front-end ontwikkelaar**

- De student kan front-end toepassingen creëren volgens de specificaties van de opdrachtgever.
- De student kan op basis van specificaties de juiste methode selecteren om data op te vragen en om te zetten naar het gepaste formaat.
- De student kan in een front-end toepassing data integreren.
- De student kan methodes toepassen om correcte en gebruiksvriendelijke front-end toepassingen te ontwikkelen.
- De student kan front-end toepassingen testen op verschillende platformen en verbeteringen aanbrengen.
- De student kan een front-end toepassing gebruiksklaar maken en opleveren of publiceren volgens de gepaste procedure.

### **ROL 3 – Communicator en teamspeler**

- De student werkt constructief en actief samen in een multidisciplinair team en tijdens overlegmomenten.
- De student communiceert en rapporteert volgens de afspraken over het geleverde werk in een multidisciplinair team en met het doelpubliek.

### **ROL 4 – Levenslang lerende**

- De student kan nieuwe evoluties in de sector opvolgen.
- De student kan kritisch reflecteren op eigen talenten i.f.v. de rollen.
- De student realiseert volgens de veiligheids- en privacyrichtlijnen front-end toepassingen.

**Situeer jezelf binnen bovenstaande rollen en doelstellingen.**

- *Waar sta je momenteel?*
- *Wat lukt al goed?*
- *Wat lukt minder?*

<b>CREATIEVE VORMGEVER</b>	<p>Ik moet nog wat werken aan het bevragen van de klant, zodat ik tegoei weet hoe hij/zij het ziet &amp; wilt</p> <p>Ik kan een gebruiksvriendelijk ontwerp maken naar de noden &amp; eisen van de klant. Ik deze evengoed verdedigen bij de opdrachtgever</p> <p>Ik kan de juiste tool nemen die ik nodig heb om tot een goed resultaat te komen</p>
<b>FRONT-END ONTWIKKELAAR</b>	<p>Het zou moeten lukken om een toepassing te creëren volgens de specificaties van de opdrachtgever, mits ik de juiste informatie heb</p> <p>Ik moet werken om de juiste data te integreren in het project</p> <p>Ik moet nog goed uitzoeken hoe ik op verschillende platformen de dingen kan testen</p> <p>Ik kan de toepassingen publiceren met de juiste procedure mist deze wordt uitgelegd</p>
<b>COMMUNICATOR / TEAMSPELER</b>	<p>Ik werk actief mee aan groepsopdrachten. Een werkpunt is om te zeggen wat mijn ideeën zijn of hoe ik het zie</p> <p>Ik vraag feedback over het werk dat ik heb gedaan, of als ik ergens mee vastloop</p>
<b>LEVENSLANG LERENDE</b>	<p>Ik moet meer opvolging doen over de nieuwe tools en dergelijke van de sector</p> <p>Ik vind het moeilijk om mijn eigen talenten te beoordelen uit schrik dat andere het er niet mee eens zijn</p> <p>Ik respecteer de privacy- &amp; veiligheidsrichtlijnen</p>

### DEEL 3 - Persoonlijk ontwikkelingsplan

#### Welk leerpunt neem je mee en hoe pak je dit aan?

- *Leerweg: Waar kan je nog aan werken?*
- *Actie: Hoe pak je dit aan?*
  - *Maak een concreet plan: wat ga je doen, wanneer en hoe.*

#### **LEERDOEL 1:**

##### LEERWEGEN/ACTIES:

- Sneller kunnen werken met verschillende tools

=> Ik maak meer gebruik van de tools die ik al ken & verdiep me er meer in gaande weg

#### **LEERDOEL 2:**

##### LEERWEGEN/ACTIES:

- Nieuwe tools leren gebruiken

=> Ik hoop dat ik tijdens mijn stage nieuwe dingen & tools ga leren en die leren toepassen Op het werkveld

#### **LEERDOEL 3:**

##### LEERWEGEN/ACTIES:

- Zelf zekerder worden

=> Tijdens mijn stage wil ik leren om zelf zekerder te worden over het werk dat ik maak & laten tonen wat ik kan & waar ik goed in ben. Ik zal meer feedback gaan vragen ook al vind ik dat ik op de goede weg zit

# TWEE PROBLEEMSITUATIES SCHETSEN

## 1. SITUATIE ÉÉN

- Een taak niet kunnen afwerken

Dit komt doordat ik verschillende taken had die dag + een paar meetings die ik mee volgde. Vooral de meetings waren uitgelopen waardoor ik die dag niet klaar geraakte met de taak. Mijn stagebegeleider vond het niet zo erg dat mijn taken voor die dag niet afgeraakt waren. Hij dacht al wel dat het krap ging worden door de hoeveelheid taken + de meetings die dag. Zelf vond ik het zeer vervelend, omdat ik het gedacht had dat mijn timemanagement niet goed zat.

## 2. SITUATIE TWEE

- Niet kunnen beginnen aan front-end developer

Wegens ziekte van de Front-end developer ben ik niet kunnen beginnen aan het gedeelte webdesign. Dit wordt nu met een week uitgesteld, ik vind dit zeer jammer omdat ik er wel naar had uitgekeken om hieraan te beginnen.



yappa

⋮

1/4

# yappa®



• • • •



11 vind-ik-leuks



yappa

⋮



2/4



Wat ze doen

# Bedenken Bouwen Boosten



• • •



11 vind-ik-leuks



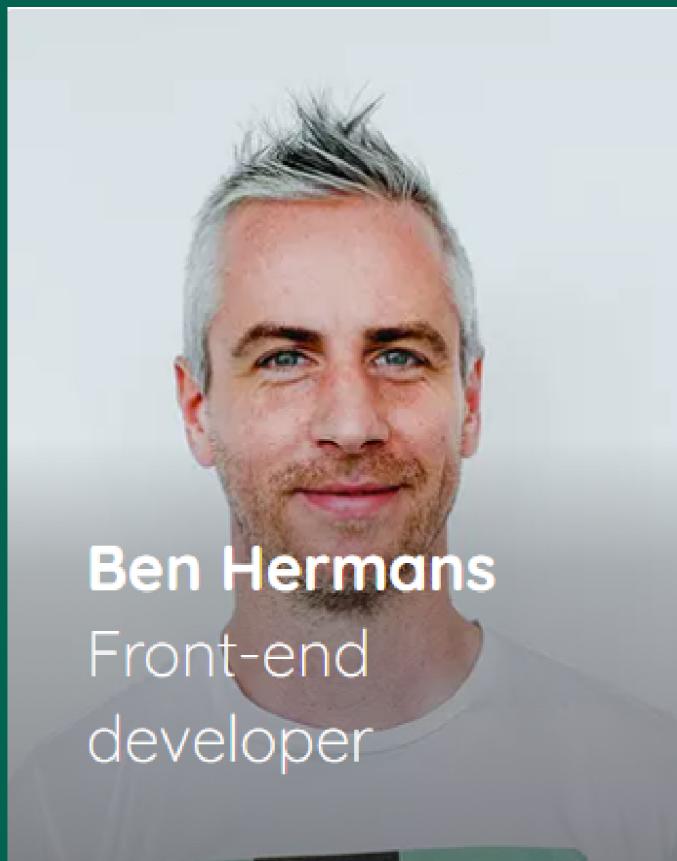
yappa

⋮

# Het team

3/4

## BDE



⋮ ⋮ ⋮ ⋮ ⋮



11 vind-ik-leuks





yappa

⋮

4/4

# Marketing

# Design

## Takenpakket



• • • •



11 vind-ik-leuks