

# Portfolio

Ilan Beck

## Table of Contents

Curriculum vitae.....	3
Personalia.....	3
Over mijzelf.....	3
Werkervaring.....	4
2022 – 2023 Eindstage VolkerInfra.....	4
2019 Vakantiewerk bij VolkerInfra.....	4
2016 – 2017 Stage VolkerInfra.....	4
2011 – 2012 Dreams Of Danu.....	4
2009 IEnergy.....	4
Opleidingen.....	4
2013 – nu Opleiding GameDevelopment.....	4
2007 – 2012 Opleiding Gamedesign.....	4
Hobby's.....	5
Leervermogen.....	6
Situatie.....	6
Taak.....	6
Actie.....	7
Resultaat.....	7
Reflectie.....	7
Beroepsethiek en maatschappelijke oriëntatie.....	8
STARR.....	9
Situatie.....	9
Activiteit.....	10
Resultaat.....	11
Reflectie.....	12
Samenwerken.....	13
STARR 1.....	14
Situatie.....	14
Taak.....	14
Actie.....	14
Resultaat.....	14
Reflectie.....	15
Feedbackformulier 1.....	16
STARR 2.....	17
Situatie.....	17
Taak.....	17
Actie.....	17
Resultaat.....	17
Reflectie.....	18
Feedbackformulier 2.....	19

# Curriculum vitae

## Personalia

Naam: Ilan N. Beck

Adres: Zeepkruid 15, 2914 TT Nieuwerkerk aan den IJssel

Bereikbaarheid tel. 0180-312378 en 06-53811758

Geboortedatum 06-10-1991

## Over mijzelf

Ik ben een erg gemotiveerde student, die graag goede ICT oplossingen wil ontwikkelen. Daarbij ligt mijn focus op Game Development (waaronder serious gaming en gamification) en Artificial Intelligence (voornamelijk Machine Learning).

Al vanaf ongeveer mijn 13e jaar ben ik bezig met het maken van spellen. Ik deed dit toen o.a. met Game Maker, dat is een programma om op een relatief makkelijke manier games te maken. Rond mijn 16e ben ik begonnen aan de opleiding Game Design aan het ROCA12 te Ede. Dat is een opleiding op MBO4 niveau. Toen ik daar mijn diploma had gehaald ben ik bij de eerst mogelijke gelegenheid doorgegaan met de HBO-opleiding Game Development aan de Hogeschool van Amsterdam.

Ik ben op mijn best in het bedenken van spellen en andere applicaties en in het programmeren. Ik vind het leuk om oplossingen te bedenken voor moeilijke problemen. Het bedenken van creatieve oplossingen voor problemen is een sterke kant van me.

De laatste jaren ben ik mij meer gaan verdiepen in AI en Machine Learning, ik heb hier ook mijn minor in gedaan. Hier heb ik (beter) met verschillende AI technieken leren werken, waaronder Deep Learning, decision trees en linear regression. Ik heb geleerd om te programmeren in de talen C, Java, C#, Python, JavaScript, MySQL en PHP.

De meeste ervaring heb ik met C# en Python. Ik kan goed overweg met het game ontwikkelprogramma Unity3D en heb hierbinnen VR en multiplayer games gemaakt.

Ik heb ook geleerd hoe je een gamedesign(ontwerp) en plan van aanpak moet maken. Voor een school project heb ik ook met Scrum/Agile gewerkt.

## **Werkervaring**

### **2022 – 2023 Eindstage VolkerInfra**

Ik loop op dit moment weer stage bij Volker Infra, waar de organisatie structuur volkomen anders is dan toen ik er eerder werkte. Ik ben daar bezig met Evolutionaire Algoritme en werk met Blazor en Unity in de programmeertaal C#.

### **2019 Vakantiewerk bij VolkerInfra**

Vanaf eind juli tot augustus 2019 heb ik opdrachten gedaan bij het FutureLab met AI en Unity

### **2016 – 2017 Stage VolkerInfra**

Eerste stage voor mijn HBO opleiding bij een innovatie-team binnen VolkerInfra. Bezig geweest met prototypen voor VR applicaties in de bouw. Meegedaan aan het promoten van het bedrijf op verschillende events en festivals.

Voornamelijk gewerkt met Unity3D en hierbinnen gebruik gemaakt van de OVR SDK voor de Gear VR en Oculus Rift.

### **2011 – 2012 Dreams Of Danu**

Afstudeerstage voor mijn MBO 4 opleiding bij het gamebedrijf Dreams of Danu (heet nu “GainPlay Studio”) in Utrecht. Ik heb hier meegewerkt aan de code voor het Neurofeedback spel DayDream. Ik werkte hier met het programma Unity3D in de programmeertaal C#.

### **2009 IEnergy**

Stage bij het bedrijf IEnergy, een bedrijf dat andere bedrijven helpt met het besparen van energie. Ik heb een aantal applicaties voor de website gebouwd en bepaalde systemen voor het weergeven van grafieken onderzocht en vergeleken.

## **Opleidingen**

### **2013 – nu Opleiding GameDevelopment**

Hogeschool van Amsterdam

Propedeuse behaald

### **2007 – 2012 Opleiding Gamedesign**

ROC A12, Ede

Afgesloten met diploma op MBO4 niveau

## **Hobby's**

Ik game veel, verder vind ik films en tv series leuk. Ik luister veel naar muziek (vooral film- en gamemuziek). Ook vind ik het leuk om fietstochten of een wandeling te maken. Ik zoek graag informatie op internet over allerlei uiteenlopende onderwerpen. Onder andere vind ik de werking van elektronica erg interessant, maar ook onderwerpen als ruimtevaart, natuurkunde en het bedenken van verhalen.

Verder ben ik begonnen met het maken van prototypen voor elektronica met behulp van programmeerbare systemen zoals Arduino, wat ik fascinerend vind.

# Leervermogen

Hier beschrijf ik, met behulp van een STARR formulier, een ervaring die aantoont dat ik over de competentie “Leervermogen” beschik.

Deze competentie heeft twee deelcompetenties: “Reflecteren” en “Zelfsturing”. Ik kies voor de deelcompetentie “zelfsturing” omdat ik daar een goed voorbeeld van heb. Voor de deelcompetentie “zelfsturing” wordt het bijbehorend gedrag als volgt beschreven:

- formuleert ontwikkeldoelen op basis van reflectie
- onderneemt actie op ontwikkeldoelen
- past indien nodig gedrag aan op basis van feedback en inzichten
- neemt verantwoordelijkheid voor eigen handelen

## Situatie

Voor mijn stage moest ik een systeem ontwerpen om een Evolutionair Algoritme mee te testen. Hiermee kan ik dan verschillende vormen van Evolutionaire Algoritmes met elkaar vergelijken. Om het specifiek te maken gaat het over Evolutionaire Algoritmes die meerdere doelen hebben, en het uittesten van verschillende manieren om die doelen tegen elkaar af te wegen.

Het eerste prototype was volledig gebouwd binnen Unity. Mijn begeleider vanuit het bedrijf wou dat ik het opsplitste in verschillende DLL's (aparte libraries) zodat het met verschillende systemen samen kon werken. Ook wou hij dat ik het volgens het MVC (Model View Controller) pattern liet werken. De verschillende componenten moeten samenwerken via adapters. Dit waren dingen die ik tot nu toe nog niet had gedaan en die ik dus moest leren.

Mijn begeleider was ook erg enthousiast over de ontwikkelingen rond WebAssembly (WASM), een manier om zwaardere programma's in een browser te draaien. Het framework Blazor, dat de mogelijkheid geeft WASM toe te passen werd ook al binnen het bedrijf gebruikt.

## Taak

Mijn taak was om de kennis te vergaren om het systeem zo aan te passen dat het aan de wensen van mijn begeleider zou voldoen. Deze kennis moest ik dan uiteraard toepassen. Ik kon hier wel advies van mijn begeleider bij vragen, omdat hij er al ervaring mee had. De taal waar ik in werkte was C# en de IDE (ontwikkelings omgeving) is JetBrains Rider. Dit was een andere IDE dan mijn begeleider gebruikte, dus over IDE specifieke zaken kon ik geen hulp vragen.

Voorheen draaide het systeem volledig in Unity, maar na de aanpassingen zouden alleen de simulaties in Unity draaien. De logica er achter is geschreven in C# en kan in verschillende omgevingen toegepast worden. Wat er mist is iets om het bij elkaar te brengen en van een User Interface (UI) te voorzien. Hiervoor wou ik Blazor gebruiken aangezien mijn begeleider vanuit het bedrijf er dus erg enthousiast was en het ook al binnen het bedrijf werd gebruikt. Ook dit moest ik leren. Dit leren was dus ook een taak die ik nam.

## **Actie**

Over het algemeen leer ik het beste door tutorials te volgen, zelf te experimenteren en als ik tegen problemen of dingen die ik niet weet aan loop hiervoor op het internet naar oplossingen te zoeken. Dat is dus ook hoe ik begonnen ben. Een probleem waar ik tegen aan liep is dat binnen een Unity “solution” er geen aparte projecten aangemaakt kunnen worden. Dit heb ik opgelost door een nieuwe solution te maken waar de verschillende DLL projecten instaan. Later heb ik ook een aparte solution gemaakt voor het Blazor project omdat dit overzichtelijker is. Binnen het Blazor project ben ik in het voorbeeld project gaan werken, omdat dit al een basis structuur geeft.

## **Resultaat**

Ik heb het project zo aan kunnen passen als mijn opdrachtgever wou: het is mij gelukt de verschillende code onderdelen in aparte DLL's te zetten deze dan in een blazor pagina te importeren en te gebruiken. Ook is het mij gelukt het blazor project met een unity applicatie samen te laten werken. Het heeft mij al met al wel veel tijd gekost.

## **Reflectie**

Hoewel ik wel veel geleerd heb, heeft het wel veel tijd gekost, tijd die ik niet voor het onderzoek zelf heb kunnen gebruiken. Ik heb een beetje onderschat hoeveel tijd het leren en implementeren zou kosten, vooral het omzetten naar Blazor kostte veel tijd. Hoewel mijn begeleider uit mijn bedrijf er blij mee is denk ik dat ik beter af had moeten wegen en overleggen over wat de kosten en risico's zijn van zo'n opdracht.

Ik had bijvoorbeeld een tijd kunnen afspreken die ik zou besteden om het werkend te krijgen, en als dat niet lukte terug gaan naar een simpelere implementatie.

Achter af ben ik wel blij dat ik dit gedaan heb, omdat ik weer meer programmeer ervaring opdeed. Maar in het vervolg wil ik mij er wel bewuster van zijn dat zo'n keuze veel tijd kan kosten en dit communiceren naar mijn opdrachtgever of leidinggevende. Zo kan hij of zij kiezen of het verstandig is daar aan te werken.

# **Beroepsethiek en maatschappelijke oriëntatie**

Hier beschrijf ik, met behulp van een STARR formulier, een ervaring die aantoont dat ik over de competentie “Beroepsethiek en maatschappelijke oriëntatie” beschik.

Deze competentie heeft slechts één deel competentie: “maatschappelijke verantwoordelijkheid en beroepsethiek”. Het bijbehorend gedrag wordt als volgt beschreven:

- houdt rekening met ethische aspecten van de beroepsuitoefening, bijvoorbeeld privacy en security aspecten
- houdt rekening met de maatschappelijke gevolgen en de duurzaamheid van oplossingen, zoals bijvoorbeeld van een nieuw IT-systeem
- toont respect voor mens en samenleving



# STARR

## Situatie

Voor het themamesester IOT had ik een opdracht waarbij ik een IOT systeem moest ontwikkelen. Wat voor systeem dit zou zijn kon ik grotendeels zelf invullen. Op hetzelfde moment hadden we thuis last van muizen. Omdat wij uit oogpunt van dierenwelzijn tegen de traditionele manieren zijn om muizen uit je huis te verdrijven (vallen die muizen doden zoals lijmstrips, gif e.d.) wilden wij een diervriendelijke muizenval hebben, waarin de muizen levend gevangen werden en daarna ver buiten uitgezet.

Zo kwam ik op het idee een IOT diervriendelijke muizenval te ontwikkelen. Veel diervriendelijk muizenvallen die wij hadden, werkten namelijk niet goed.

Vaak werkten die vallen met een systeem waar een muis, aangelokt door één of ander aas, ergens in moest lopen. Hoewel we op het internet enthousiaste verhalen vonden van muizenvallen die wel 30 of meer muizen hebben gevangen liep er bij ons maar één muisje in. En ook die berichten kwamen we tegen op het internet van mensen die eenzelfde ervaring hadden.

Een vermoeden waarom deze muizenvallen vaak niet goed werken is, dat als een muis gevangen wordt hij angstgeur afgeeft, waardoor andere muizen niet meer in die val lopen.

Dit is slechts een vermoeden, maar het zou kunnen verklaren waarom veel diervriendelijke vallen maar één muis vangen.

Een ander probleem is, dat als een muis gevangen wordt in een diervriendelijk muizenval, hij daar soms erg lang in vast moet blijven zitten. Als een muis midden in de nacht gevangen wordt en het de volgende ochtend hard regent (een muis moet een flink eind van huis uitgezet worden omdat hij anders zo weer terugloopt naar huis) kan een muis er lang in blijven zitten. Dat is ook niet erg diervriendelijk.

De competentie “maatschappelijke verantwoordelijkheid en beroepsethiek” richt zich slechts op ethiek richting één diersoort, namelijk de mens. In eerste instantie lijkt het misschien of dit project alleen over muizen gaat, maar het gaat net zo goed over mensen. Veel mensen willen geen muizen doodmaken, maar willen echter ook niet met muizen in hun huis blijven zitten omdat ze ze vies of eng vinden. Muizen in huis kan zelfs gevaarlijk zijn, omdat muizen aan elektriciteitsdraden kunnen knagen en ziektes over kunnen brengen.

Deze mensen een goed alternatief geven i.p.v. hun te dwingen te kiezen tussen hun principes en hun comfort en veiligheid is een voorbeeld van respect tonen voor mensen.

Aangezien dit een IOT systeem is moet er ook over de privacy en security nagedacht worden.

Er zijn twee hoofdtaken:

Ontwerp een muizenval die muizen op een zo diervriendelijk mogelijke manier vangt

Ontwerp een IOT muizenval.

Hieruit kunnen de volgende taken worden afgeleid:

Ontwerp een muizenval die muizen kan vangen zonder deze te verwonden of doden.

Ontwerp een systeem waardoor muizen niet al te lang vastzitten.

Ontwerp de muizenval zo dat deze meerdere muizen kan vangen en niet na het vangen van een muis zo naar angstgeur ruikt dat muizen er bij weg blijven.

Maak een prototype en test het.

Het systeem waardoor muizen niet al te lang vastzitten is ook het deel waar IOT oplossingen voor gebruikt kunnen worden.

## **Activiteit**

Een groot deel van het project was het ontwerpen van het systeem dat de muis vangt. Vanaf het begin was het idee een systeem dat een kooi over de muis heen liet vallen. Hierdoor hoopte ik dat, ook als de muis een angstgeur afgaf, dit niet in de val zelf zou komen, maar op de grond. De val hoeft dan alleen maar verplaatst te worden. Eventueel kan de kooi ook makkelijk schoongemaakt worden. Een uitdaging hierbij is dat de randen van de kooi op de muis kunnen vallen. De kooi moet dus met zo weinig kracht vallen dat de muis niet gewond raakt als dit gebeurt. Echter moet de kooi wel zo zwaar zijn dat de muis deze niet van binnenuit op kan tillen.

Het detecteren van de muis werkte goed met een PIR sensor, een passive infrared sensor. Dit is een zelfde soort sensor die ook wordt gebruikt in b.v. lampen die vanzelf aangaan als er iemand langsloopt.

Er moest opgelet worden dat het systeem niet te veel stroom gebruikt, zeker omdat het, het handigst is als het op batterijen kan werken.

Ook moest ik een manier bedenken waarop voorkomen wordt dat de muis te lang vast blijft zitten. Hiervoor had ik het idee dat het de muis alleen vangt op momenten dat het door de gebruiker mogelijk is de muis binnen afzienbare tijd naar buiten te zetten. Dit kan worden ingesteld via een webapp, maar dit heeft weer privacy en security gevolgen. Hier moest dus over nagedacht worden.

## Resultaat

Het eindresultaat was een muizenval die er in geslaagd is muizen bij ons thuis te vangen. De muizen zijn inderdaad levend en zonder deze te verwonden te vangen. De val laat een doorzichtige plastic bak over de muis heen vallen. De val controleert of er inderdaad een muis gevangen is (het kan dat de muis de val te snel af geweest is). Is dit het geval dan laat het systeem het de gebruiker weten, anders tilt het de bak weer op, zodat er weer een muis gevangen kan worden.

In dit prototype moet de gebruiker de bak dan nog zelf loskoppelen er er een stuk hard papier/karton onderschuiven. Waarna de muis weggebracht kan worden.

De val kan via een web-app worden ingesteld om alleen muizen te vangen als er ook een mogelijkheid is deze binnen afzienbare tijd naar buiten te zetten. Hiervoor wordt gekeken naar de weersverwachting en tijden waarop de gebruiker heeft ingesteld de mogelijkheid te hebben de muis weg te brengen.

Wat een duidelijke verbetering zou zijn zou de muizen een schuilhokje bieden. Dit zou twee voordelen bieden. In de eerste plaats zou het fijner zijn voor de muis, aangezien vastzitten in een doorzichtige bak een angstige ervaring kan zijn. In de twee plaats zou het schuilhokje zo gemaakt kunnen worden dat het weer als een val op zich werkt, die makkelijk los te koppelen is en weg te brengen.

De val zou hierdoor zowel gebruikers- als diervriendelijker worden.



## **Reflectie**

Op het gebied van ethiek ben ik tevreden over hoe dit project is gegaan. Het ethische nadenken was een integraal deel van het project. Wat ik nog wel aan te merken heb is dat ik niet voldoende heb gekeken naar bestaand onderzoek over muizen en voornamelijk vanuit mijn eigen praktijk-kennis en empathie heb gewerkt.

Wat meer desk-research naar muizen was goed geweest, voordat ik begon met de val in de praktijk te testen. Op die manier had ik er nog zekerder van kunnen zijn dat de val niet door iets onverwachts ineens schadelijk was voor muizen.

# Samenwerken

Hier beschrijf ik, met behulp van twee STARR en twee feedback formulieren, twee ervaringen die aantonen dat ik over de competentie “Samenwerken” beschik.

Deze competentie heeft twee deelcompetenties: “samenwerken” en “leidinggeven”. Voor beide ervaringen kies ik voor de deelcompetentie “samenwerken” aangezien ik niet in situaties ben geweest waar ik een leidende rol had. Voor de deelcompetentie “samenwerken” wordt het bijbehorend gedrag als volgt beschreven:

## **Taakgerichtheid:**

- levert een actieve bijdrage aan een gezamenlijk resultaat in een (multidisciplinair) team
- heeft goed overzicht wie wat wanneer moet doen
- komt afspraken na
- kijkt kritisch naar eigen bijdragen, vraagt hoe het beter kan
- kijkt kritisch naar bijdragen van anderen, stelt vragen, geeft opbouwende feedback

## **Teamgerichtheid:**

- draagt bij aan een goede teamsfeer
- betreft teamleden bij discussie en besluitvorming, vraagt naar hun mening
- ondersteunt teamleden, biedt gevraagd en ongevraagd hulp
- vraagt zelf tijdig hulp
- staat open voor suggesties en feedback van anderen, laat merken deze serieus te nemen
- spreekt teamleden op constructieve wijze aan op het niet nakomen van afspraken en ander ongewenst gedrag
- stelt conflicten aan de orde op een open en oplossingsgerichte wijze

# STARR 1

## Situatie

Begin 2022 deed ik mee aan de Global Game Jam. Een wereldwijde event waarbij teams in 48 uur een game moeten maken. Er is een centrale organisatie waar o.a. het thema wordt bepaald maar elke Game Jam site geeft er verder ook een eigen invulling aan. Bij sommige Game Jam sites is er een competitief element waar prijzen zijn te winnen, sommige Game Jam sites organiseren maaltijden, enzo.

Over het algemeen doen mensen niet mee voor de prijzen of om te “winnen”. Wel gebeurt het soms dat een game dat in een gamejam wordt gemaakt later verfijnd wordt en op de markt wordt uitgebracht en een succes wordt.

I.v.m. corona waren dit jaar veel Game Jam sites virtueel, bijvoorbeeld op discord, in plaats van op een fysieke locatie. Dit was ook het geval in Nederland dus de Game Jam waar ik aan meedeed was ook virtueel. Geen van mijn vrienden wou dit keer meedoen, dus moest ik opzoek naar nieuwe mensen als teamgenoten. Op de discord server van de virtuele Game Jam site waar ik mij had ingeschreven was een mogelijkheid een team te vinden. Ook werd er een virtuele bijeenkomst georganiseerd waar je teamleden kon vinden. Zo kwam ik in een team van 6 personen.

Het spel wat we kozen te maken was een multiplayer spel, met 2d graphics waarin piraten goud moesten verzamelen.

## Taak

Het hele team deed mee aan het ontwerp proces, het moest immers iets zijn wat we allemaal leuk vonden te maken. Aangezien ik goed ben in programmeren was dat waar ik mij op zou focussen. Verder moest ik wel in contact blijven met de anderen. Door de korte tijd beschikbaar bij een gamejam is vaak niet zeker wat je allemaal afkrijgt en moet er bijgestuurd kunnen worden. Naast mij was voornamelijk Giovanni verantwoordelijk voor de code.

## Actie

Het begon bij het overleg over wat voor spel we gaan maken. Het thema “duality” is erg breed. Bij het overleg moesten we kijken naar wat we allemaal leuk vonden om te maken maar ook naar wat haalbaar was. Ik vind het altijd leuk om creatieve ideeën te verzinnen, maar dat heeft meteen de valkuil dat ik mijn ideeën aan andere opdring of anderen niet de ruimte geef. Ik heb geprobeerd hier op te letten en bewust te kijken en te vragen naar wat anderen willen. Om zo tot een plan te komen waar we allemaal achter staan. Na het overleg ben ik gaan programmeren. Ik heb voornamelijk gefocust op de multiplayer code.

## Resultaat

Uiteindelijk hebben we met elkaar een redelijk werkend spel af gekregen. Het zag er dankzij de artists ook goed uit en er zat dankzij de sound designer ook mooie muziek bij. Ik heb het samenwerken als prettig ervaren. Als ik naar de feedback van Giovanni kijk was dat in ieder geval

voor hem wederzijds. De game is hier te vinden: <https://globalgamejam.org/2022/games/honor-among-pirates-2>

## **Reflectie**

Ik kan mij wel vinden in de feedback die ik heb gekregen. Wat ik mij hierdoor ook realiseer is, dat het schrijven van nette, duidelijke code ook nodig is voor een goede samenwerking. Misschien realiseerde ik dat al mij wel maar doordat het zo wordt genoemd wordt ik er nog extra bij bepaald.

Het kan inderdaad voorkomen dat ik mij te veel focus op kleinere dingen. Goed nadenken wat het belangrijkste is, zeker als er tijdsdruk is, is iets waar ik nog aan kan werken.

Het is fijn te horen dat het mijn bijdrage gewaardeerd wordt. Het mij verantwoordelijk en betrokken voelen bij het project en mijn inzichten delen is iets dat ik goed vast moet houden.

# Feedbackformulier 1

## COLLABORATION feedback form for HBO ICT graduation

Name of student to whom the feedback pertains:

Completed by: Giovanni Barbaro

Position: Software Engineer

Signature of the person giving the feedback:

Organisation: Lunatech Labs B.V.

Date: 23/03/2023

### Collaboration

Description: When collaborating with your colleagues, you are both task- and team-oriented, in order to realise results with the utmost efficiency and effectiveness. You are able to serve as a functional leader to a (project) team and to encourage and motivate team members. You do a good job collaborating with your client.

### Instructions

Please indicate how often you observe the following types of behaviour by ticking the right box:

N=not at all, S=sometimes, M=most of the time or always, x=this type of behaviour was irrelevant at this stage.

behaviour	N	S	M	x
Collaborates with others in a task-oriented manner: Actively contributes to the group's result; has a good understanding of who must do what and when; meets his/her commitments; critically assesses his/her own contributions; asks how s/he can improve; critically assesses other people's contributions; asks questions; gives constructive feedback.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Collaborates with others in a team-oriented manner: Contributes to a positive team atmosphere; involves team members in discussions and decision-making; asks others for their opinions; supports team members; offers solicited and unsolicited help; is receptive to other people's suggestions and feedback; confronts team members in a constructive manner if they fail to meet a commitment or engage in any other form of undesirable behaviour; addresses conflicts in an open-minded and solution-oriented manner.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Leadership style: Assumes a leadership role in making sure that the work is done; analyses the team's performance; makes proposals designed to improve performance; runs meetings in an effective and efficient manner; encourages and motivates team members in the performance of their duties.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Works efficiently autonomously: Is capable on working on tasks by himself and can recognize areas where improvements are needed	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Use the above to provide your assessment of the student's collaboration skills, using a five-point scale:

Is not very collaboration-focused	1	2	3	4	5	Is highly collaboration-focused
-----------------------------------	---	---	---	---	---	---------------------------------

### What the student did well:

While working on the Global Game Jam 2022, the student excelled in providing ideas for the game being developed and in collaborating with the other team members to facilitate everyone's contributions. His efforts on working closely with the Art and Music team have been greatly appreciated in the group.

He can also feel a strong feeling of ownership over the product being worked on, a trait that could be noticed as he was constantly providing feedback and solutions to problems he felt mattered.

### Tips for improvement:

Sometimes he focused his efforts on tasks that could have been considered lower in priority. It only happened occasionally, and the game still benefited from these contributions, but it's an area where more experience in dealing with deadlines will surely help.

Besides that, his code contributions were sometimes not very polished (while still working) meaning that other developers had a harder time contributing to it. Improving "Clean Code" patterns would surely benefit his already very good technical skill set.



# STARR 2

## Situatie

Begin 2023 deed ik mee aan de Global Game Jam. Meer informatie over wat de Global Game Jam is, is te vinden in het vorige STARR formulier. Wat dit jaar anders is, is dat aangezien er minder corona maatregelen waren ik het op een fysieke Game Jam site kon doen. Ook deed ik het dit keer samen met een vriend van mij, Elwin, en had ik dus een team van 2 personen. We zijn allebei voornamelijk programmeurs maar konden ook wat 3D art maken. We kozen voor een singleplayer 3D game.

We verbleven met zijn tweeën in een klaslokaal, maaltijden werden door de organisatie van de Game Jam site geregeld in een centrale zaal.

## Taak

Samen met Elwin had ik de taak een concept voor een game te bedenken, dit te programmeren en er art voor te maken. We gebruikten git om het project te delen. Dus regelmatig commits maken was belangrijk.

## Actie

Eerst hebben we samen gebrainstormd. We moesten iets vinden waar we het allebei mee eens waren maar wat ook haalbaar was. Ik deed hier mijn best open te staan voor Elwin's mening en ideeën. We kwamen uit op een puzzel-achtig game waar objecten in een space-elevator geplaatst moeten worden. Naar mijn idee was het nog niet duidelijk of de speler een voertuig zou besturen of dat de speler de objecten direct zou besturen, en zouden we hier al doende naar kijken. We zijn toen begonnen met de game te maken. Elwin begon met een voertuig te maken, terwijl het naar mijn idee nog niet duidelijk was afgesproken of de game zo zou werken. Ik heb hier niets van gezegd en ben er verder gewoon van uit gegaan dat we de game zo zouden laten werken. Op een gegeven moment liep Elwin vast met iets in de besturing. Na aan hem gevraagd te hebben of dat goed was, heb ik er naar gekeken en heb ik het op kunnen lossen. Het zo doorwerken, met weinig slaap was erg vermoeiend voor ons allebei. Tegen de deadline aan waren we ook allebei best chagrijnig tegen elkaar. Op het einde heeft Elwin ook even niet goed door gekund omdat hij op iets van mij moest wachten, en ik bezig was met wat extra dingen.

## Resultaat

We hebben een werkend spel afgeleverd. We hebben allebei een vergelijkbare bijdrage geleverd aan het ontwerpen en bouwen. Het spel was nog niet helemaal af, maar wel in werkende staat. We hebben er niets mee gewonnen, maar dat was ook niet echt te verwachten met een team van twee mensen.

## **Reflectie**

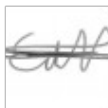
Ik vind de feedback lastig te plaatsen, ik ben mij er niet bewust van dat ik tijdens de Game Jam erg vaak afgeleid was. Aan de andere kant herken ik wel dat ik in het algemeen (dus niet zozeer bij de GameJam) bij werk vaak afgeleid ben. Dit is dus zeker een punt waar ik op moet letten.

Open staan voor ideeën van anderen vind ik belangrijk en ik doe daar ook mijn best op. Dat is iets waar ik zeker ook wel alert op wil blijven.

De tijd nemen weet ik in dit geval niet zo goed wat er mee bedoeld wordt, aangezien de tijd bij een Game Jam erg beperkt is en ik mij er niet van bewust ben dat ik enorm gestrest heb, of onnodig haastwerk heb geleverd. Het enige wat ik kan bedenken is meer de tijd nemen om netjes/overzichtelijk te programmeren en duidelijke commits te maken op git.

# Feedbackformulier 2

## feedbackformulier SAMENWERKEN – Afstuderen HBO-ICT

Naam student over wie de feedback gaat: Ilan Beck	
Ingevuld door: Elwin de Vries	Functie: Teamlid Global Game Jam (Student)
Handtekening feedbackgever: 	Organisatie: Hogeschool van Amsterdam
Datum: 22-03-2023	

### Samenwerken

Omschrijving: 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.

### Instructie

Kruis aan in hoeverre je onderstaand gedrag waarneemt:

N= niet gezien, S=soms, M=meestal of altijd, x= dit gedrag was niet relevant in deze periode.

Gedrag	N	S	M	x
<b>Werkt taakgericht samen:</b> Levert een actieve bijdrage aan een gezamenlijk resultaat; heeft goed overzicht wie, wat, wanneer moet doen; komt afspraken na; kijkt kritisch naar eigen bijdragen, vraagt hoe het beter kan; kijkt kritisch naar bijdragen van anderen; stelt vragen, geeft opbouwende feedback.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Werkt teamgericht samen:</b> Draagt bij aan een goede teamsfeer; betreft teamleden bij discussie en besluitvorming, vraagt naar hun mening; ondersteunt teamleden, biedt gevraagd en ongevraagd hulp, staat open voor suggesties en feedback van anderen; spreekt teamleden op constructieve wijze aan op het niet nakomen van afspraken en ander ongewenst gedrag; stelt conflicten aan de orde op een open en oplossingsgerichte wijze.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Geeft leiding:</b> Neemt leiding in de aansturing van het werk; analyseert het functioneren van het team, doet voorstellen het functioneren te verbeteren; leidt vergaderingen op effectieve en efficiënte wijze; stimuleert en motiveert teamleden bij de uitoefening van hun taak.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(voeg eventueel zelf een criterium toe)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Geef op basis van bovenstaande een oordeel over het 'samenwerken' van deze persoon op de 5-puntsschaal:

Is weinig gericht op samenwerken	1	2	3	4	5	Is zeer gericht op samenwerken
----------------------------------	---	---	---	---	---	--------------------------------

### Tops

- Communicatie ging goed
- Duidelijke taakverdeling
- Vraagt om feedback
- Komt afspraken na, in mijn ervaring levert hij wat afgesproken is
- Deed actief mee met besluitvorming
- Proactief

### Tips

- Probeer afleidingen te vermijden
- Sta soms iets meer open voor de ideeën van anderen
- Neem de tijd