




30 APRIL 2025

# BPV-VERSLAG

SOFTWARE DEVELOPER

SHAHFEROZ AMIER

CHIEFS OF IT  
Tupolevlaan 41a



## Inhoudsopgave

3. Inleiding .....	2
4. De stage .....	3
5. Persoonlijke leerdoelen .....	4
Leerdoel 1: Professioneel communiceren met klanten en collega's .....	4
Leerdoel 2: Werken met planningssoftware (Azure Devops) .....	5
6. Conclusie.....	7

### 3. Inleiding

Mijn naam is Shahferoz, ik ben 29 jaar, en ik volg de opleiding Software Developer aan het ROC van Flevoland. Voor deze opleiding moest ik een stage volgen van 20 weken. Voordat ik begon aan deze stage had ik al enige kennis van bepaalde programmeertalen zoals, Java, HTML & CSS, MySQL etc., maar ik wilde graag mijn praktijkervaring uitbreiden en meer leren over het samenwerken binnen een echt bedrijf.

Ik heb gesolliciteerd bij Chiefs of IT, omdat ik eerder bij dit bedrijf heb gewerkt, en al weet hoe de sfeer binnen het bedrijf is. Ik schreef een mail met daarin mijn cv en motivatiebrief bijgevoegd naar het mailadres van Arwin. Na het verzenden van mijn sollicitatie werd ik uitgenodigd voor een gesprek. In dit gesprek vertelden ze meer over de werkzaamheden en wat ze van een stagiair verwachtten. Het gesprek verliep goed, en ik mocht de volgende werkdag al gelijk beginnen.

## 4. De stage

Tijdens mijn stage bij Chiefs of IT heb ik op verschillende gebieden meer kennis opgedaan. In grote lijnen hield ik me bezig met:

- Het beheren en moderniseren van de site van Chiefs met Wordpress en Divi
- LoFi en MedFi designs maken met behulp van Figma
- Logo's en templates creëren en aanpassen met Canva
- Blogs schrijven voor de site van Chiefs
- Verbetervoorstellen opbouwen voor de huidige site
- Klantcontact (zowel fysiek als telefonisch)
- Dagelijkse scrumgesprekken

Verder werkte ik nauw samen met mijn stagebegeleider Arwin en andere stagiairs.

Mijn werkplek bevond zich in een open kantoor waar iedereen makkelijk met elkaar kon overleggen. De sfeer was professioneel, maar ook zeer open en gezellig.

*Foto van de werkplek*

## 5. Persoonlijke leerdoelen

Tijdens mijn stage heb ik gewerkt aan drie persoonlijke leerdoelen:

### Leerdoel 1: Professioneel communiceren met klanten en collega's

- **Waarom dit leerdoel?**

Voor mijn stage had ik weinig ervaring met zakelijke communicatie (op het gebied van Software Development), vooral in een professionele omgeving.

- **Wat heb ik gedaan?**

Ik heb gesprekken met klanten gevoerd (in teamverband), e-mails opgesteld, en vergaderd met collega's op basis van SCRUM. Mijn begeleider gaf me feedback op mijn communicatie en hielp me om duidelijker en zelfverzekerder over te komen.

- **Wat heb ik bereikt?**

Aan het einde van mijn stage kon ik zelfstandig klantvragen beantwoorden en professionele e-mails opstellen. Ik voel me nu veel zekerder in mijn communicatie. Na de stage wil ik nog verder oefenen met presenteren en feedback geven.

## Leerdoel 2: Werken met planningssoftware (Azure Devops)

- **Waarom dit leerdoel?**

Ik had nauwelijks ervaring met planningssystemen en vond het lastig om overzicht te houden op meerdere taken tegelijk.

- **Wat heb ik gedaan?**

Ik heb geleerd te werken met Azure Devops waarin ik mijn voortgang kon bijhouden. Mijn begeleider liet me zien hoe het team hiermee werkt en dit maakte het makkelijker voor mij om te sparren met het team.

- **Wat heb ik bereikt?**

Ik werk nu meer gestructureerd en weet hoe ik mijn werk overzichtelijk kan maken. Ik ben nog geen expert, maar ik weet waar ik moet beginnen en kan hulp vragen waar nodig.

## Leerdoel 3: Werken met grafische designsoftware (Figma & Canva)

- **Waarom dit leerdoel?**

Ik had nauwelijks ervaring met grafische vormgeving en tools zoals Figma en Canva. Daarbij vond ik het lastig om professionele designs te maken. Daarom wilde ik leren hoe ik met deze programma's creatieve en professionele designs kon maken.

- **Wat heb ik gedaan?**

Tijdens mijn stage heb ik meerdere opdrachten gekregen waarbij ik ontwerpen moest maken. Voor logo's gebruikte ik vooral Canva, omdat dit snel en gebruiksvriendelijker oogde voor mij. Ik leerde werken met sjablonen, templates, en tekst op een aantrekkelijke manier opmaken. Voor complexere taken, zoals het ontwerpen van een wireframe of mock-up voor een websitepagina, gebruikte ik Figma. Daarbij kreeg ik uitleg van mijn collega's en bekeek ik tutorials op YouTube om beter te worden in het gebruik van deze tools.

- **Wat heb ik bereikt?**

Aan het einde van mijn stage kon ik zelfstandig visuele ontwerpen maken die professioneel ogen en binnen de huisstijl van het bedrijf passen. In Canva kon ik snel logo's creëren, en in Figma kon ik eenvoudige webpagina's opzetten of aanpassingen voorstellen. Ik begrijp nu beter hoe visueel ontwerp en gebruiksvriendelijkheid samenkomen in een ontwerp. Na mijn stage wil ik me verder verdiepen in Figma, vooral in het samenwerken aan projecten binnen één document en het maken van interactieve prototypes. Zo weet ik hoe het maken van een site eruitziet voor zowel een grafisch designer en een web developer.

## 6. Conclusie

Ik kijk positief terug op mijn stage bij Chiefs of IT. Het was een leerzame periode waarin ik veel nieuwe dingen heb geleerd en mezelf heb kunnen ontwikkelen. Vooral op het gebied van communicatie heb ik grote stappen gezet, zowel naar klanten als collega's toe. Ook vond ik het erg leuk om onderdeel te zijn van een team en echt bij te dragen aan projecten.

Deze stage heeft me geholpen om beter te begrijpen wat ik later wil doen en waar ik nog aan kan werken. Ik ben dankbaar voor de begeleiding en kansen die ik heb gekregen, en ik ben gemotiveerd om verder te groeien in mijn opleiding en toekomstige carrière.