

# Competentie-ontwikkelplan



Sjors Gielen (500765899)

Datum: 2017-10-26

Schooljaar 2017-2018

LA: F.J. Broersma

## Inhoud

Visie op studie en beroep .....	3
Welke vakken en onderwerpen spreken je aan? Welke minder? .....	3
Welke beroepstaken en beroepshandelingen spreken je aan? Welke minder? .....	3
Wat voor soort stage zou je willen doen en wat wil je er leren? .....	3
Welke themasemesters en keuzevakken zou je willen volgen? En waarom? .....	3
Wat zou je na je studie willen gaan doen?.....	4
Studievoortgang.....	5
Hoeveel studiepunten heb je tot nu toe gehaald? .....	5
Welk studieonderdelen heb je niet gehaald? Weet je hoe het kan dat je deze studieonderdelen niet hebt gehaald?.....	5
Geef bij studieonderdelen die je niet hebt gehaald aan wanneer en hoe je van plan bent de achterstand in te halen. ....	5
Sterkte – zwakte analyse per competentie.....	6
Professioneel vakmanschap: .....	6
Onderzoekend vermogen:.....	6
Leervermogen:.....	6
Communicatief vermogen:.....	7
Beroepsethiek en maatschappelijke oriëntatie:.....	7
Samenwerken:.....	7
Ontwikkeldoelen en actieplan.....	8
Leervermogen.....	8
Samenwerken.....	8
Onderzoekend vermogen .....	8
Beroepsethiek.....	8
Communicatief vermogen.....	8
Professioneel vakmanschap .....	8

## Visie op studie en beroep

### Welke vakken en onderwerpen spreken je aan? Welke minder?

Alle programmeren en design matige vakken spreken mij veel aan. Met een extra nadruk op vakken waarbij we veel praktisch bezig zijn. Dit komt vooral doordat ik veel beter stof opneem als ik er een praktijk applicatie voor heb. Als iets puur theoretisch is/blijft dan maakt het me ook niet zo veel uit, maar zodra ik er een duidelijk doel aan vast kan binden interesseer ik me gelijk stukken meer in het vak.

Daartegenover staan dan dus de vakken die veel meer focussen om theorie zoals de verzamelings leer. Het probleem bij dit soort vakken is dat het bijna alleen maar theorie is waarbij de praktijk applicatie niet of bijna nooit word behandeld.

Het vak data structures and algorithms is een perfecte mix van theorie en praktijk. Eerst word de theorie uitgelegd, waar dan vervolgens een praktijk uitwerking bij hoort.

Verder zijn alle vakken die niet gerelateerd zijn tot Programming of game Design ook absoluut niet tot interesse. Vakken zoals Business, personal Skills, research skills en Job oriëntatie zijn voor mij absoluut niet relevant. Het zijn vakken waarin ik maar gewoon een stom document moet schrijven en om het vak te halen of een presentatie moet geven. Dit zijn competenties waar ik al vaak genoeg mee bezig ben geweest en vaak genoeg in heb kunnen oefenen. Bekend niet dat ik de stof al beheers, maar ik heb geen interesse om de competenties die erbij horen verder te ontwikkelen.

### Welke beroepstaken en beroepshandelingen spreken je aan? Welke minder?

Ik weet al van mezelf dat ik heel graag in ieder geval iets wil gaan doen waarbij ik veel mag programmeren, ik vind het programeer werk altijd gewoon leuk om te doen. Het lijkt heel erg op een puzzel voor mij dat ik maar moet oplossen. Vervolgens een oplossing bedenken en op een relatief netten manier te programmeren. Dat vind ik gewoon erg leuk. In een perfecte wereld kan ik ook nog eens dit doen binnenin de game industrie zodat ik ook een beetje los kan gaan op een design niveau.

### Wat voor soort stage zou je willen doen en wat wil je er leren?

Het liefst doe ik een stage bij een triple A game bedrijf of een soort gelijk game bedrijf. Ik wil graag hun proces daar zien en daar van leren. Door dit een beter beeld te krijgen van wat de industrie verwacht van mij als professional aan het einde van mijn studie en om mogelijke connecties op te bouwen binnenin de industrie.

### Welke themasemesters en keuzevakken zou je willen volgen? En waarom?

Het Themasemester Big Data leek mij in het begin niet erg interessant want toen ik op de universiteit zat heb ik een hoorcollege bijgewoond over big-data. Daaruit kwamen we een aantal interessante conclusies maar over het algemeen vond ik het niet egt super leuk. Maar ik ben tijdens de Themasemester markt naar de presentatie van big data gegaan. Tijdens deze presentatie heeft de docent mij toch weten overtuigen dat het een interessant themasemester is. Dit was vooral bereikt door aan ons te vertellen dat we bijna altijd wel met een i nteressant project aan de haal zouden gaan. Alle projecten hadden in ieder geval veel praktijk werk erbij en keuze in programeer talen was ook nog redelijk aanwezig. Ik zou namelijk erg graag in Phyton willen werken om daar beter bekend mee te worden.

Voor de PSP vakken heb ik intresten in Teaching ICT en Out of the box.

Docentschap heeft mij altijd al een beetje getrokken, mijn opa was vroeger een professor op universiteiten. Ik heb het misschien een beetje van hem dat ik het leuk vind om andere mensen

dingen te leren. Voor het docentschap doe ik nu namelijk ook al student assistentie waar ik het erg naar mijn zin heb.

Voor out the box kijk ik veel meer naar het creatief denken. Iets wat altijd wel nodig is in het programeerveld en dan dus nog belangrijker als je in een creatief veld wilt zitten zoals game-development.

### Wat zou je na je studie willen gaan doen?

Ik voorzie echter drie paden voor mijzelf die ik echt graag zou willen direct gerelateerd tot de gameing industrie.

1. Ik ga werken bij één van de wat grotere triple A bedrijven.
2. Ik ga werken bij een wat kleiner semi-indie bedrijf.
3. Ik start een klein eigen indie bedrijf samen met was klasgenoten en kennissen buiten de studie om.

Deze drie mogelijke paden lijken mijzelf erg leuk om te doen. Maar in het geval dat geen van deze lukken, of niet fulltime mogelijk zijn lijkt het me ook leuk om het mogelijk te combineren met lesgeven aan hbo studenten.

Daarnaast wil ik wel altijd nog actief blijven binnenin de gameing industrie mogelijk door middel van een reviewen platform vergelijkbaar met de YouTuber TotalBiscuit.

.

## Studievoortgang

Hoeveel studiepunten heb je tot nu toe gehaald?

Tot nu toe heb ik 61 punten behaald. De volledige 60 van mijn vakken uit het eerste jaar en één bedrijfspunt voor student assistentie tijdens het vak Game programming and architecture. Dat mogelijk was omdat ik al erg veel ervaring had.

Welk studieonderdelen heb je niet gehaald? Weet je hoe het kan dat je deze studieonderdelen niet hebt gehaald?

Ik heb al mijn studieonderdelen netjes gehaald.

Geef bij studieonderdelen die je niet hebt gehaald aan wanneer en hoe je van plan bent de achterstand in te halen.

Er is geen achterstand om in te halen, NA.

## Sterkte – zwakte analyse per competentie

		1	2	3	4	5
1	Professioneel vakmanschap					
2	Onderzoekend vermogen					
3	Leervermogen					
4	Communicatief vermogen					
5	Beroepsethiek en maatschappelijke oriëntatie					
6	Samenwerken					

1 = nog weinig ontwikkeld

5 = zeer ver ontwikkeld

### Professioneel vakmanschap:

Onder de maat van professioneel vakmanschap ben ik altijd mijzelf aan het verbeteren. Code kan altijd netter maar dat zal het helaas nooit worden door het bewegend doel. Ik probeer altijd mijn code netjes achter te laten en om code waar ik aan heb gewerkt in een nettere staat achter te laten. De grootte hoeveelheid voorkennis dat ik had voordat ik deze studie begon doordat ik al 3 jaar bezig was met GameMaker studio en hun taal GameMaker Language, waar ik ook actief meedeelde aan hun forums (waar ik voornamelijk mijn hulp aanbood aan andere) en het jaar dat ik op de universiteit heb gedaan, waarvan ik nog contacten overheb gehouden om het op een intellectueel niveau over programmeren te hebben.

Om mijzelf hier beter in te oefenen luister ik regelmatig naar de software engineering podcast Coding Blocks. De presentators van de podcast gaan regelmatig vrij diep in op design patterns en hoe deze werken en waar ze handig voor kunnen zijn. Door hier regelmatig naar te luisteren breidt ik mijn kennis altijd alleen maar uit. Daarbovenop hebben de presentators ook een Slack kanaal aangemaakt waar ik actief in meedoe door regelmatig mijn code daar te laten zien om feedback te ontvangen van andere programmeurs.

### Onderzoekend vermogen:

Bij alles is altijd verbetering mogelijk. Ik baseer mijn 4 hier voornamelijk op mijn Research skills verslagen mijn paper dat ik heb gemaakt op de Universiteit. Beide hadden een erg net cijfer (9 en 8.5 respectievelijk). Het grootste punt van mogelijke verbetering hier is mogelijk tijdens het deskresearch. Ik vind deskresearch tergend saai. Ik bedenk veel liever een interessante manier om mijn hypothesen te verifiëren of om ze foutief te stellen en dan vervolgens de test uit te voeren. Het schrijven van documentatie is ook een puntje waar ik als Dyslecticus ook altijd moeite mee heb. Met nog eens daarbovenop dat ik als tweetalig persoon Engels een veel prettigere taal vind, dus is het altijd frustrerend om geforceerd in het Nederlands te moeten werken.

### Leervermogen:

Ik plaats mijn leervermogen erg hoog maar hier zit zeker wel een caviaat aan voor mij. Ik vind dat ik zeer goed ben in het leren van stof, maar dan moet het of mij interesseren of het moet praktisch en/of tastbaar zijn waar het overgaat. Dit lijkt ook dat mijn lesgeefstijl heel veel praktische voorbeelden heeft. Als voorbeeld het stack datatype leg ik altijd uit door letterlijke objecten op elkaar te stapelen en dan weer van elkaar af te halen.

### Communicatief vermogen:

Op het termijn van communicatief vermogen waardeer ik altijd een grootte hoeveelheid van open en accurate communicatie. Door hoe ik graag heb dat andere naar mij communiceren in een open en tijdelijk manier probeer ik het standaard te zetten. Dit standaard is simpelweg als er iets aan mij word gevraagd direct om altijd binnen 24 uur een antwoord te leveren. In sommige gevallen is dit antwoord dan een volledig netjes uitgewerkt antwoord, maar soms is het simpelweg een aanduiding dat het bericht bij mij is aangekomen en dat ik ermee bezig ben samen met een verwacht tijdperiode voor hoelang een proper antwoord zal duren.

### Beroepsethiek en maatschappelijke oriëntatie:

Binnen in game development is ethiek een interessant onderwerp, maar niet eentje waar ik zelf erg veel om geef. Ik volg het liefst gewoon mijn eigen compass. Als deze buiten boord valt dan wil ik daar graag in open discussie overgaan en mogelijk mijn mening veranderen maar voor het meeste geval heb ik nooit gehad dat ik ver buiten boord ben geweest. Ik refereer hier naar de tijd periode waarin ik een wekelijkse technologie podcast heb gedaan Tactical Nation Podcast (mogelijk nog toegankelijk op YouTube?). Waarin het soms leuk was om de stem der reden te spelen of juist de duivels advocaat.

### Samenwerken:

Samenwerken is altijd een erg belangrijk onderdeel in vrijwel elke industrie. Indie developers zijn mogelijk één van de weinige uitzonderingen maar meeste daarvan zijn niet echt “indie” meer maar meer “small” of “tiny” developers. Samenwerking is altijd nodig. Hier heb ik erg veel ervaring mee. Ik heb een periode van tijd in semiprofessionele gaming gedaan waarbij we natuurlijk een goed samenwerkingen band moesten opbouwen, in veel van deze teams waar ik in heb gespeeld voerde ik ook nog de rol van team leider in.

Buiten dit heb ik natuurlijk mijn samenwerking gehad van de Tactical Nation Podcast en de verschillende werk mogelijkheden die ik heb ontvangen doormiddel van de GameMaker forums.

Natuurlijk ook nog de projecten binnen in de HvA waarbij ik regelmatig een teamlead positie op mezelf aanneem waarbij ik me veel focus op communicatie binnen het team.

## Ontwikkeldoelen en actieplan

Hieronder staat voor elke competentie een leerdoel beschreven.

### Leervermogen

Uit vorige vakken is gebleken dat ik vakken waar ik me niet veel in interesseer erg veel moeite mee heb. Dus wil ik me meer focussen op de vakken die mijn interesse minder pakken zodat deze alsnog goed beheers.

### Samenwerken

Tijdens al mijn projecten wil ik mijzelf nog meer verbeteren in het delegeren van rollen en taken dan ik hiervoor al was. Hiermee ga ik mij vooral focussen op de duidelijkheid van taken en hoeveel tijd elke taak ongeveer zal kosten.

### Onderzoekend vermogen

Ik wil mijn onderzoekend vermogen nog meer aanscherpen door een uitgewerkt document te maken over hoe een horror game in elkaar zit en waarom elementen wel of niet werken. Dit is zeer relevant voor ons huidige PAD project aangezien we daar een horror game aan het produceren zijn.

### Beroepsethiek

Ethiek is regelmatig in het nieuws. Tegenwoordig zien we veel over monetisatie van games onder de verschillende betaal modellen die er bestaan. Pay then play, Free to play en subscriptie basis met nog daarnaast eventuele micro-transaction modellen en hoe deze in mekaar zitten. Hier wil ik graag een opinie stuk over schrijven.

### Communicatief vermogen

*Ik wil tijdens het project altijd bereikbaar zijn, zodat mijn teamleden mij altijd iets kunnen melden. Regelmatig zal ik aan mijn groepje vragen of ze vinden of ik goed bereikbaar ben.*

Voor communicatief vermogen ben ik eigenlijk altijd al tevreden geweest met mijn standaard van een reactie binnenin 24 uur. Hierdoor verkies om hier eigenlijk niks aan verbeteren. Mogelijk is er wel moeite met communicatie in tekst. Zeker niet een onbekend probleem. Hiervoor gebruik ik al lange tijd alternatieven stem communicatie methoden, zoals Discord en/of teamviewer. Teamviewer word dan ook vaak gebruik on schermen met elkaar te delen zodat er nog meer duidelijk is over het onderwerp waar het over hebben omdat het onderwerp ook nog eens zichtbaar is de schermen van alle actief deelnemende communicatie genoten.

### Professioneel vakmanschap

In al mijn programmeer opdrachten probeer ik altijd al zoveel mogelijk mij aan te passen aan de regels van de taal en mijzelf te verbeteren in de kennis van design paters. Hiervoor gebruik ik vooral mijn GitHub repository samen met de community members van de podcast CodingBlocks om hier altijd verbetering in te vinden en mogelijk te implementeren.