

# Competentie Ontwikkelplan

Txai Pereira de Lacerda  
500780467  
2017 - 2018  
1 juni 2018  
Anke Robertus & Wilko Oskam

## **Inhoudsopgave**

- 1 Visie op studie en beroep
- 2 Studievoortgang
- 3 Sterkte – zwakte analyse
- 4 Ontwikkeldoelen en actieplan

## 1 Visie op studie en beroep

Van jongens af aan wist ik dat ik iets creatiefs wilde doen, omdat ik hield van tekenen. Ik wist alleen nog niet wat. Na mijn middelbare school ben ik Game Artist gaan studeren aan het Media College in Amsterdam. Ik moest tijdens deze opleiding, naast de Game gerelateerde vakken, een website coderen en een beetje programmeren met Flash ActionScript.

Ik ben na 2 jaar gestopt met deze opleiding, omdat ik mij realiseerde dat een beroep waar je constant wordt beoordeeld op je creativiteit en artisticiteit niks voor mij was.

Ik heb hier uiteindelijk een hobby aan overgehouden: Photoshopen.

Na deze opleiding ben ik Applicatie Ontwikkelaar gaan studeren aan het Regio College in Zaandam, waar ik dingen leerde als C#.

Na het afronden van deze opleiding ben ik begonnen met Software Engineering aan de Hogeschool van Amsterdam. Mijn vorige opleiding gaf mij een voorsprong, maar al snel merkte ik dat die van korte duur was. Ik kan niet zeggen dat het eerste jaar heel makkelijk was, maar ik had wel het idee dat ik op mijn plek was. Ik vond in het eerste jaar Programming en OOP 1 leuk, omdat ik al programmeer ervaring had en Java veel lijkt op C#. Ook bij Databases 1 en 2 gaf mijn vorige opleiding mij een voorsprong. Doordat ik deze vakken snapte, maakte het de vakken ook leuker.

Project Fasten Your Seatbelts en Project Agile Development waren ook leuk om te doen, omdat je in een team werkte en leerde van je teamgenoten. Bij Project Agile Development moest ik samenwerken met 2 Software Engineers en 2 Game Developers. We moesten een app of game maken dat er voor moest zorgen dat studenten gezonder zouden gaan eten. Uiteindelijk hebben wij een soort quiz gemaakt over gezond eten die je met meerdere mensen op 1 telefoon speelt. We maakte dit in Unity en met C#. Tijdens de beoordeling vroeg ik mij af of we het zouden halen, aangezien we tijdens de project vaak kritiek kregen. Uiteindelijk hebben wij allemaal Project Agile Development gehaald.

De vakken die ik minder leuk vond waren Wiskunde, Infrastructure en OOP 2.

Doordat ik al 5 jaar geen wiskunde heb gehad, is Wiskunde erg lastig voor mij. Ik vind Infrastructure geen leuk vak, omdat het onderwerp mij niet echt interesseert en omdat je heel veel begrippen moet leren. Waarschijnlijk vind ik OOP 2 geen leuk vak, omdat het moeilijker was voor mij om het te snappen en omdat tijdens de periode dat dit vak werd gegeven, PAD was gestart en alleen werkte in C#.

Ik ben geïnteresseerd in het maken van mobile apps, dus het lijkt me leuk om een stage te volgen bij een bedrijf waar ze mobile apps ontwikkelen.

Het themasemester wat mij het meest interessant lijkt is Mobile Development, omdat ik mij daar ook in wil ontwikkelen. Internet of Things spreekt mij het minst aan, omdat ik het idee van internet op je koelkast of koffiezetterapparaat niet interessant vind.

Ik wil na mijn studie mobile apps of websites maken. Het liefst zou ik willen werken in een midden-kleinbedrijf, met andere mensen een bedrijf starten of freelancer worden.

## 2 Studievoortgang

Ik heb tot nu toe 52 studiepunten voor mijn Propedeuse gehaald en 57 studiepunten in totaal. De vakken die ik niet heb behaald zijn OOP 2, Infrastructure, Wiskunde en Datastructures. De reden dat ik deze niet heb bepaald is waarschijnlijk dat ik niet genoeg tijd heb besteed aan deze vakken. Doordat ik te laat was met het inschrijven voor de herkansingen van de eerstejaars vakken, kon ik deze niet in de eerste herkansingsweek van jaar doen, waardoor ik deze later moet inhalen. Om deze vakken alsnog te behalen heb ik voor wiskunde boeken gekregen die ik ga gebruiken om mijn Wiskunde bij te spijkeren. Voor Infrastructure heb ik een samenvatting die ik ga doornemen. Voor OOP 2 ga ik de onderdelen van de opdrachten en tentamens oefenen door middel van online tutorials. Voor Datastructures moet ik de stof opnieuw doornemen.

### 3 Sterkte – zwakte analyse

	1	2	3	4	5
1. Professioneel vakmanschap	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Onderzoekend vermogen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Leervermogen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Communicatief vermogen	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Beroepsethiek en maatschappelijke oriëntatie	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Samenwerken	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

1 = nog weinig ontwikkeld

5 = zeer ver ontwikkeld

**Professioneel vakmanschap:** Aangezien ik niet heel veel programmeer in mijn vrije tijd, vind ik niet dat ik hoger cijfer verdien. Het werk wat ik lever vind ik van goede kwaliteit, maar ik vind dat ik mijn programmeerkennis meer zou moeten bijspijkeren. Ook zou ik meer planmatig moeten werken.

**Onderzoekend vermogen:** Over het algemeen ben ik goed in het analyseren van problemen. Tijdens het schrijven van mijn onderzoeksverslag voor Research Skills merkte ik dat mijn onderzoekend vermogen er op vooruit ging. Ik heb hier verschillende bronnen gebruikt en een lopend verhaal van gemaakt. Vooral in de laatste weken merkte ik dat dit een goed lopend verhaal werd.

**Leervermogen:** Ik merk dat ik leerstof goed onthoud als ik het regelmatig herhaal. Wat ik heb gemerkt tijdens deze opleiding is dat als ik een vak niet zo interessant vind, dat ik het niet goed onthoud. Ook merkt ik dat als ik te laat begin met leren, dat de leerstof niet goed in mijn hoofd blijft zitten. Ik moet werken aan mijn leervermogen.

**Communicatief vermogen:** Tijdens FYS maakte mijn projectgroep veel gebruik van Discord en Whatsapp. We merkte dat we snel afgeleid werden en kwamen dus vaker bij elkaar om het project tot een succesvol einde te brengen. In het begin van het project merkte ik dat ik beter moest communiceren. Om een voorbeeld te noemen: We moesten een mockup maken. Ik was hier al aan begonnen zonder mijn teamgenoten te informeren. Toen ik het vervolgens liet zien was het voor het grootste gedeelte al af. Hierna ben ik meer gaan communiceren met mijn teamgenoten. Bij PAD ging ik naast meer communiceren ook meer vragen om feedback en mijn teamgenoten informeren over de status van mijn werk. Ik merk dat ik nog wel zou moeten werken aan het communiceren met leidinggevende en klanten. Tijdens besprekingen met de Project Manager bij PAD kwamen mijn teamgenoten meer aan het woord dan ik, omdat ik meestal dezelfde mening deelde en niets had toe te voegen. Ook kwam ik minder aan het woord omdat ik nogal verlegen ben. Ik zie vooruitgang, maar het kan beter.

**Beroepsethiek en maatschappelijke oriëntatie:** Ik merk dat de laatste jaren een steeds grotere nadruk wordt gelegd op privacy en security in de ICT sector. Ik houd mijzelf up to date met de veranderingen in de ICT, maar ik denk dat ik mij meer moet informeren over dit onderwerp.

**Samenwerken:** Ik vind dat ik tijdens deze opleiding en vorige opleidingen mijn samenwerkingsvermogen er erg op vooruit gegaan is. Dit was voorheen niet zo, omdat ik erg zelfstandig ben. Ik ben bij projectdagen en vergaderingen altijd aanwezig. Toen ik besloot te stoppen met de opleiding Game Artist, was er nog een project aan de gang. Ik had toen besloten het project af te maken en daarna pas te stoppen met de opleiding, zodat ik niet mijn teamgenoten in de steek liet. Ik merkte dat ik tijdens FYS en PAD minder in de achtergrond zat dan voorheen. Ik vroeg vaak om feedback aan mijn teamgenoten. Niet alleen voor de feedback, maar ook om hun te laten zien waar ik mee bezig was. Ik heb nog niet veel ervaring opgedaan in leiding geven.

## 4 Ontwikkeldoelen en actieplan

**Professioneel vakmanschap:** Ik wil meer programmeren in mijn vrije tijd en meer oefenen in mijn vrije tijd. Dit doel is behaald als ik alle programmeer gerelateerde vakken heb gehaald. De vakken zijn OOP2, Datastructures en Sorting & Searching. Voor het verbeteren van mijn planvaardigheid ga ik het PSP vak Time Management volgen en de kennis daarvan toepassen. Ook ga ik OOP2 opnieuw volgen in het derde blok.

**Onderzoekend vermogen:** Tijdens PAD ging mijn projectgroep werken met Unity. Ik merkte dat het handiger was geweest als ik meer tijd had besteed aan het leren van Unity. Daarom wil ik tijdens Project EWA meer aandacht besteden aan leerstof dat gerelateerd is aan het project.

**Leervermogen:** Ik wil mijn leervermogen verbeteren door een planning te maken voor wanneer ik leer en welke vakken ik leer. Dit is vooral belangrijk voor het behalen van mijn propedeuse vakken. Dit doel is behaald als ik mijn propedeuse vakken heb gehaald. Ook ga ik na het houden van mijn portfolio presentatie en de feedback die ik daarop heb gekregen, een reflectie schrijven erover.

**Communicatief vermogen:** Ik wil tijdens Project EWA meer naar de voorgrond komen en meer mijn mond open doen als we overleggen met leidinggevende en klanten. Dit doel is behaald als mijn teamgenoten het eens zijn dat ik genoeg praat met leidinggevende en klanten dan voorheen.

**Beroepsethiek en maatschappelijke oriëntatie:** Ik ga een stuk schrijven over hoe afhankelijk we zijn geworden van ICT, om zo een beter beeld te krijgen van deze competentie.

**Samenwerken:** Ik wil tijdens Project EWA een leidinggevende rol krijgen, zodat ik ervaring kan opdoen in leiding geven. Dit doel is behaald als mijn teamgenoten van mening zijn dat ik leidinggevende vaardigheden heb gehaald.