



PORTFOLIO I-Talent

WIKTOR KOSINSKI

www.wiktorkosinski.me

Inhoudsopgave

Inhoudsopgave	iii
1 Voorstelling	1
2 Overzicht activiteiten	2
2.1 Verplichte activiteiten	2
2.1.1 Projectweek	2
2.1.2 POP-Sessies:	2
2.1.3 Seminars:	3
2.1.4 Hackathon:	5
2.1.5 Innovatieroute	5
2.2 Extra activiteiten	5
3 Selectie van activiteiten	9
3.1 PXL Unity Hackathon: Sint Oda	9
3.2 Gastcollege Hast Katholiek Onderwijs	12
3.3 Vlaamse Programmeerwedstrijd 2022	15
4 Eindreflectie	18

1 Voorstelling

“Is het Viktor of Wiktor?”

Dat is een vraag die ik talloze keren heb gehoord de laatste twaalf jaar. Bij deze, geen van beide uitspraken zijn correct. Maar dit is de realiteit voor veel mensen met een migratieachtergrond.

Ik ben Wiktor (/ˈvɪktoːr/ VIE-ktor, de klank van video), een eerste generatie Poolse migrant. Samen met mijn moeder zijn we in 2009 naar België geëmigreerd. Het was niet altijd even gemakkelijk, maar ondertussen beschik ik al de helft van die tijd trots over de Belgische nationaliteit en spreek ik vloeiend drie talen (als we Frans niet meetellen).

Van jongs af aan was ik al geobsedeerd met het vergaren van ideeën en informatie. In plaats van verhalen of strips las ik het liefste encyclopedieën. Tot de dag van vandaag besteed ik meer tijd dan ik zou willen toegeven op Wiki-pagina's van games die ik speel, series die ik volg of verhalen dat ik lees. Nu en dan, edit ik pagina's zelfs aan om fouten te verbeteren of informatie up-to-date te houden.

Ik heb meer interesses dan dat ik zelf kan bijhouden. Van vluchtsimulators, games, dieren en trivia tot het leren van nieuwe talen, vinylplaten verzamelen, tekenen en kokkerellen. Mijn passie kent soms geen grenzen. Daarbovenop heb ik een oprechte verslaving aan muziek en ben ik constant op jacht naar nieuwe nummers voor mijn vele playlists.

Graag organiseer ik ook activiteiten voor mijn vrienden. Uitzonderlijk tijdens de lockdown, heb ik een quiz, een vriendschappelijke competitie en zelfs een game show gehouden via het internet. Maar normaliter ben ik een “Dungeon Master” of “Game Master” voor het spel “Dungeons and Dragons”. Het is een sociaal rollenspel waarbij spelers als een personage spelen in een fantasy wereld. De uitkomst van hun acties wordt bepaald aan de hand van verschillende dobbelstenen, maar de mogelijkheden zijn in feite oneindig. Hoewel de spelers elk maar één personage besturen, is de “Dungeon Master” verantwoordelijk voor de hele wereld en bijgevolg alle andere rollen. Hij beschrijft alles wat er gebeurt en moet met enorm veel factoren rekening houden. Dit vergt erg veel improvisatie, organisatie, tijdsplanning, goede kennis van honderden pagina's aan regels en uren van voorbereiding. Op mijn nachtkastje liggen drie notitieboeken volgeschreven met ideeën en zes boeken over het spel. Elk boek telt ongeveer 300 pagina's. De beste ideeën ontstaan vóór het slapen.

In conclusie, ik entertain graag anderen. Het is dan geen verrassing dat het mijn ambitie is om de game-industrie in te stappen. Ik heb al een eerste stap in deze richting kunnen zetten middels mijn stage. Ook al heb ik nu de programmeerkennis, is er een overvloed aan vaardigheden die ik nog kan leren om succesvol te zijn in de sector. Zeker in het veld van kunst is er nog veel verbetering mogelijk. Hierdoor ga ik mijn studies binnenkort vorderen in de vorm van een opleiding “Digital Arts and Entertainment” aan Howest te Kortrijk.

2 Overzicht activiteiten

2.1 Verplichte activiteiten

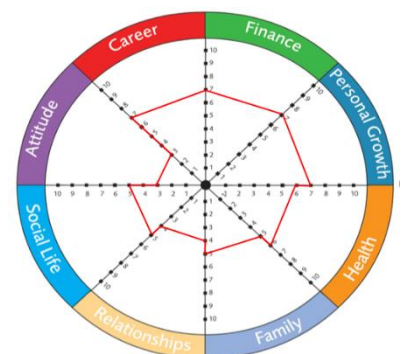
2.1.1 Projectweek

- **Projectweek**
- Een volledige week dat als aanzet diende van het Research Project. We kregen uitleg over hoe het semester ging verlopen en wat er van ons verwacht werd. Ook mochten we teambuilding oefeningen uitvoeren om onze groepsgenoten beter te leren kennen.
- Online (Microsoft Teams)
- 15/02/2021 tot 19/02/2021 – 26 uur

2.1.2 POP-Sessies:

- **Brein aan het werk**
- Bij “Brein aan het werk! Niet storen!” hebben we tips en tools gezien over hoe we best te werk gaan om projecten tot een goed einde te brengen. Bijvoorbeeld door middel van onze taken in te delen aan de hand van kleefnotities en een prioriteitenmatrix van Eisenhower.
- Online (Microsoft Teams)
- 16/03/2021 – 2 uur

- **(Veer)krachtige teams**
- Bij deze sessie hebben we uitleg gekregen over hoe we ons team kunnen versterken door het individu (veer)krachtiger te maken. We mochten een brief schrijven naar onszelf uit de toekomst en ook een “levenswiel” aanvullen. Dit had als doel te achterhalen wat onze kwaliteiten waren en hoe we moeten omgaan met onze sterktes en zwaktes in een team.
- Online (Microsoft Teams)
- 23/03/2021 – 2 uur



Persoonlijk levenswiel

- **My Team and I**
- Een sessie vol met teambuilding oefeningen met de groep van het opleidingsonderdeel “IT-project”. De oefeningen vergden de medewerking van elk lid en waren toffe (fysieke en mentale) uitdagingen waar een wijze les aan was verbonden.
- Corda Campus - PXL
- 23/10/2021 – 3 uur

2.1.3 Seminars:

- **Oswald Chatbots**

- Korte omschrijving activiteit (1 tot 2 regels)
- De inhoud van deze seminarie was erg ruim en oppervlakkig. Het ging vooral over hoe spraakgestuurde technologieën de toekomst zijn en hoe ze toegepast kunnen worden in bedrijven om “customer experience” te verbeteren.
- Online (Microsoft Teams)
- 09/03/2021 – 2 uur

- **Glue: Infrastructure 2.0**

- Bij deze seminarie kregen we kort uitleg over het belang van infrastructuur bij grootschalige systemen, gevolgd door een grote hoeveelheid praktische oefeningen in Amazon Web Services. Bij deze opdrachten moesten we echter gewoon gedachteloos een takenlijst volgen zonder zelf te hoeven redeneren, wat ik persoonlijk wel erg spijtig vond.
- Online (Microsoft Teams)
- 20/04/2021 - 3 uur


Workshop Progressor

Team	Lab1	Lab2	Lab3	Lab4	Lab5	Lab6	Lab7	Lab8	Lab9
Team1	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱
Team2	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱
Team3	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱
Team4	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱
Team5	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱
Team6	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱
Team7	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱
Team8	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱
Team9	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱
Team10	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱
Team11	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱
Team12	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱
Team13	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱
Team14	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱
Team15	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱
Team16	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱
Team17	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱
Team18	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱
Team19	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱	✱

Scorebord Glue

- **TPO: Serverless**

- Een seminarie dat dieper inging op het begrip “serverless”, een manier om servers robuust en modulair te kunnen gebruiken zonder ze zelf te beheren. De kosten van bedrijfsinfrastructuur en de tijd nodig om deze te onderhouden kunnen hiermee drastisch verminderd worden.
- Online (Microsoft Teams)
- 27/04/2021 – 2 uur

- **RCCU: Computer Crime Unit**

- In een steeds evoluerende digitale wereld moeten de mensen verantwoordelijk voor wetshandhaving altijd een paar stappen vooruit staan. We kregen uitgebreide uitleg over welke tools de Federale Gerechtelijke Politie in Limburg tot hun beschikking hebben om cybercrime te bestrijden.
- Online (Microsoft Teams)
- 04/05/2021 – 2 uur

- **Eurofins Digital Testing: Behavior-driven development**

- Tijdens deze seminarie kregen we uitgebreide uitleg over de technieken die gepaard gaan met ‘behavior-driven development’. Hiernaast kregen we ook een introductie tot Gherkin, een software tool voor BDD, aan de hand van enkele oefeningen.
- Gebouw G Hogeschool PXL
- 10/11/2021 – 2 uur

- **Inetum-Realdolmen: Chaos Engineering**

- Een korte maar krachtige seminarie over het concept van “Chaos Engineering”, waarbij er intentioneel chaos wordt geïntroduceerd in een systeem om te kijken naar het effect ervan. Door willekeurige delen van het systeem uit te laten vallen wordt de bestendigheid van het geheel getest, zo kan het systeem voorbereid worden tegen zulke problemen in de toekomst.
- Gebouw G Hogeschool PXL
- 24/12/2021 – 1 uur

- **Eurofins: Docker**

- Korte omschrijving activiteit (1 tot 2 regels)
- Een seminarie dat de basisfunctionaliteiten van Docker overliep aan studenten informatica van het derde jaar, die al extensief hiermee gewerkt hebben en het zelfs als opleidingsonderdeel hebben gehad. Het seminarie zelf was niet slecht inhoudelijk, alleen was het merkkelijk nuttiger geweest mochten we het twee jaar eerder gekregen hebben.
- 08/12/2021 – 2 uur

- **NVISO: Office maldocs**

- Bij deze seminarie werd er op een interessante manier uitgelegd hoe er schadelijke software verwerkt kan worden in allerlei vaak voorkomende documenten. We kregen dan ook de optie om effectief malware af te halen, te bestuderen en ontleden aan de hand van een tool die we gekregen hebben.
- Online (Microsoft Teams)
- 12/01/2022 – 2 uur

2.1.4 Hackathon:

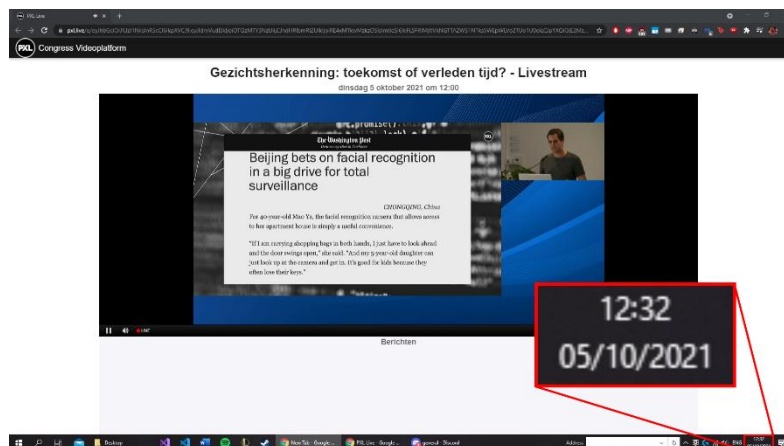
- **PXL Unity Hackathon: Sint Oda**
- Een hackathon georganiseerd door de school in samenwerking met het dienstencentrum Sint Oda. Begeleid door studenten ergotherapie hadden we als doel simpele spellen te ontwikkelen die speelbaar waren op tablets voor mensen met een beperking.
- Online (Microsoft Teams)
- 15/02/2022 en 16/02/2022 – 26 uur

2.1.5 Innovatieroute

- **UI/UX**
- De innovatieroute bestond uit drie seminars over de basisconcepten van “UI/UX”. Deze gingen niet alleen over hoe applicaties en lay-outs er esthetisch uitzien, maar ook over welke emoties en ervaringen het oproept bij de gebruiker. We kregen veel verschillende groepsopdrachten waaronder mock-ups maken die dan beoordeeld werden door professionals in het vakgebied.
- Gebouw B Hogeschool PXL
- 30/09/2021 tot 21/10/2021 – 25 uur

2.2 Extra activiteiten

- **Gezichtsherkenning: toekomst of verleden tijd?**
- Een seminarie over het gigantisch aantal toepassingen en werking van gezichtsherkenning door middel van artificiële intelligentie. Ook werd er uitgebreid besproken wat de gevaren en risico's zijn van deze technologie naar de toekomst toe.



Screenshot van de livestream met de datum uitvergroet

- Online (pxl.live) en Campus PXL
- 05/10/2021 – 2 uur

- **Google Hashcode**

- Een door Google georganiseerde hackathon waarbij men in groepen van vier een grote optimalisatie oefening moest oplossen in een programmeertaal naar keuze. Desondanks dat de opdracht erg complex was, hebben we toch enkele punten kunnen score. We waren zelfs gekwalificeerd om deel te nemen aan de finale, maar konden spijtig genoeg niet aanwezig zijn.
- Online (codingcompetitions.withgoogle.com)



Uitnodigingsmail naar de finale

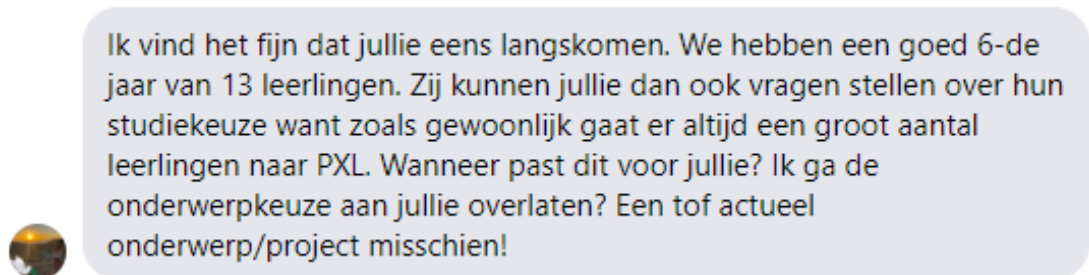


Certificaat

- 24/02/2022 – 5 uur

- **Gastcollege Hast Katholiek Onderwijs**

- Een gastcollege gegeven aan studenten informatica op Hast Katholiek Onderwijs. We hebben verschillende PXL-projecten overlopen en besproken wat hun te wachten staat in het hoger onderwijs. Tot slot ook een kleine voorbereiding gegeven in de vorm van een Python oefening.



Reactie van Ilse Knaepen (klaitularis informatica Hast)

- Hast Katholiek Onderwijs
- 17/03/2022 – 4 uur

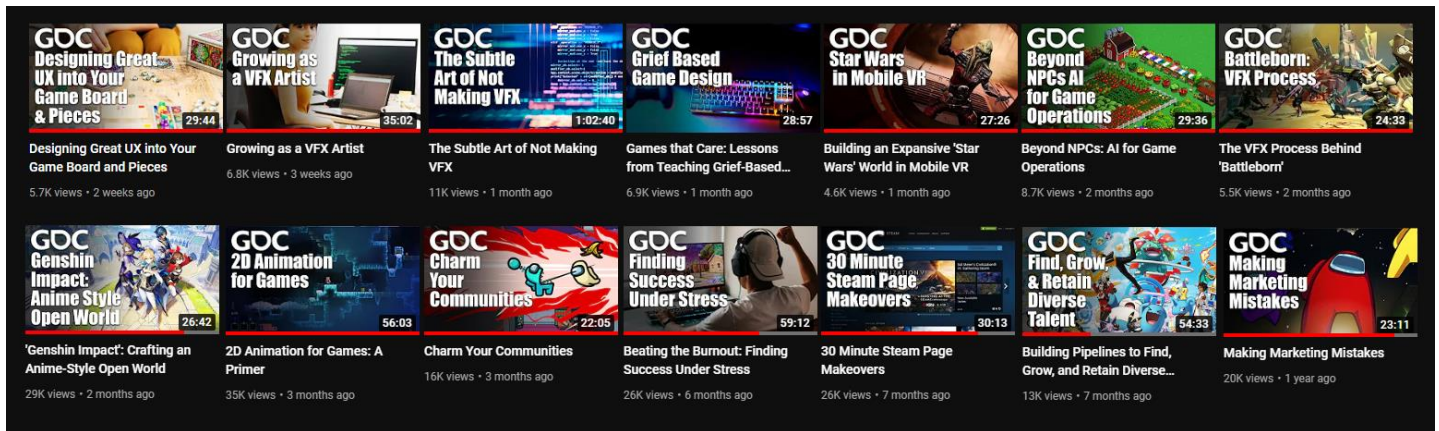
- **Cursus snellezen**

- Ik heb altijd moeite gehad met de motivatie te vinden om boeken te lezen en ze te blijven lezen. Deze spoedcursus gaf praktische tips over hoe je je moet concentreren tijdens het lezen zowel als hoe je zinnen vanaf de eerst keer kan begrijpen zonder ze te moeten herlezen.
- Online (gotowebinar.com)
- 19/04/2021 – 3 uur

<input type="checkbox"/>	Snelleesteam René	Oefening: Aan iedereen die vergeet wat-ie leest - Dag Wiktor, Aan iedereen die vergeet wat...	Dinsdag, 15:04
<input type="checkbox"/>	Snelleesteam René	Oefening: Stop met zinnen opnieuw lezen - Dag Wiktor, Stop met zinnen opnieuw lezen. Stop met d...	18 okt
<input type="checkbox"/>	Snelleesteam René	Oefening: Lees ook jij hardop in jezelf voor! - Dag Wiktor, Lees ook jij hardop in jezelf voor! Een d...	23 okt
<input type="checkbox"/>	Snelleesteam René	Oefening: Heb je moeite met concentreren? - Dag Wiktor, Heb je moeite met concentreren? Dan dli...	21 okt
<input type="checkbox"/>	Snelleesteam René	Oefening: Turbolees lezen (met behoud leesbegrip) - Dag Wiktor, Turbolees lezen (met behoud lee...	18 okt
<input type="checkbox"/>	Snelleesteam René	Oefening: Ontdek hoe je 100%-400% sneller leest - Dag Wiktor, Ontdek hoe je 100%-400% sneller l...	14 okt
<input type="checkbox"/>	Snelleesteam René	Oefening: Promotie maken in de digitale wereld - Dag Wiktor, Promotie maken in de digitale werel...	11 okt
<input type="checkbox"/>	Snelleesteam René	Oefening: Het best bewaarde studiegeheim onthuld - Dag Wiktor, Het best bewaarde studiegehe...	7 okt
<input type="checkbox"/>	Snelleesteam René	Oefening: Geef jij je kind het mooiste geschenk van zijn of haar leven? - Dag Wiktor, Geef jij je k...	4 okt
<input type="checkbox"/>	Snelleesteam René	Oefening: Studeren zonder te leren - Dag Wiktor, Studeren zonder te leren. Heb jij het gevoel dat je n...	31 sep
<input type="checkbox"/>	Snelleesteam René	Oefening: Voel je je machteloos? - Dag Wiktor, Voel je je machteloos? Dat wat je ook doet, het gewoo...	28 sep
<input type="checkbox"/>	Snelleesteam René	Oefening: De meest gemakkelijke studiefout - Dag Wiktor, De meest gemakkelijke studiefout. De meest ge...	24 sep
<input type="checkbox"/>	Snelleesteam René	Oefening: Moet je ontzettend veel leren in te korte tijd? - Dag Wiktor, Moet je ontzettend veel lee...	21 sep
<input type="checkbox"/>	Snelleesteam René	Oefening: Stop met opnieuw lezen van zinnen - Dag Wiktor, Stop met opnieuw lezen van zinnen. S...	17 sep
<input type="checkbox"/>	Snelleesteam René	Oefening: Stop met opnieuw lezen van zinnen - Dag Wiktor, Stop met opnieuw lezen van zinnen. S...	14 sep

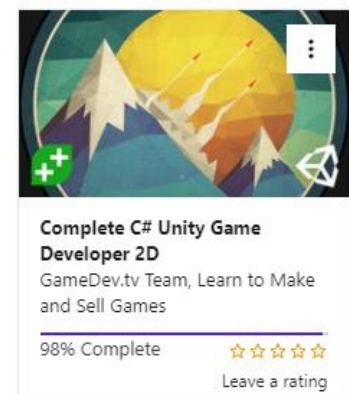
Een mooi bewijs voor deze activiteit is de hoeveelheid spammails die ik wekelijks nog altijd binnenkrijg

- **Game Developers Conference (GDC)**
- Een jaarlijkse conferentie voor mensen in de computerspelindustrie, de seminars worden doorheen het jaar gratis online gezet op Youtube. Ik heb allerlei seminars gevolgd gaande van business en marketing tot het ontwerpen van personages of werelden voor games.



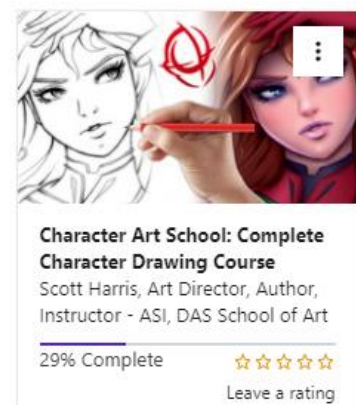
Enkele voorbeelden van bekeken presentaties

- Online (youtube.com)
- 21/03/2022 tot 25/03/2022 – 14 uur
- **Complete C# Unity Game Developer 2D**
- Als voorbereiding op de Sint Oda hackathon zowel als mijn stage heb ik een uitgebreide cursus over Unity gevolgd die alle basisfunctionaliteiten overliep. De kennis die ik in deze cursus heb opgedaan is onmisbaar en zal zeker nuttig zijn in mijn verdere carrière.
- Online (udemy.com)
- 11/02/2022 tot 13/02/2022 – 25 uur



Unity cursus voortgang (98%)

- **Character Art School: Complete Character Drawing Course**
- Een kunstcursus die specifiek ging over het ontwerpen en tekenen van personages. Deze cursus heeft mijn interesse van het vakgebied opgewekt en mijn keuze van verder te studeren in de kunst beïnvloedt. Bovendien was het ook een mooie voorbereiding op wat me te wachten staat de komende drie jaar. Spijtig genoeg heb ik de cursus wel nog niet kunnen afmaken.
- Online (udemy.com)
- 19/12/2021 tot 30/12/2021 – 10 uur



Tekencursus voortgang (29%)

- **Beginnen na je studies**
- Een webinar dat deels georganiseerd werd door Hogeschool PXL. Het doel van de livestream was om studenten te informeren over het “echte leven” na de studies. Enkele gastsprekers kwamen aan het woord om te praten over praktische en financiële onderwerpen zoals leningen, huur of zelfs beleggen.



Uitnodiging van de livestream


- Online (youtube.com)
- 11/05/2021 – 2 uur
- **Vlaamse Programmeerwedstrijd**
- De 2022 editie van de Vlaamse Programmeerwedstrijd, een competitie waarbij men in groepen van drie programmeeroefeningen oplost in een taal naar keuze. De groepen worden dan verdeeld in categorieën op basis van voorkennis en hebben een hele namiddag de tijd om enkele moeilijke oefeningen op te lossen.

Team bit.ly/3g9umxx

Name: bit.ly/3g9umxx

Category: Cat-2

Members: Joy Timmermans (AI & Robotics 3e jaar, PXL, 2)
 Wiktor Kosinski (AI & Robotics 3e jaar, PXL, 2)
 Nikki Bruls (AI & Robotics 3e jaar, PXL, 2)

Affiliation:  PXL

Team VPW

- Vrije Universiteit Brussel
- 04/04/2022 – 6 uur

3 Selectie van activiteiten

3.1 PXL Unity Hackathon: Sint Oda

Van 15 tot en met 16 februari 2022 werd er een hackathon georganiseerd door Hogeschool PXL in samenwerking met dienstencentrum Sint Oda. Deze werd bijgewoond door studenten toegepaste informatica en ergotherapie met als doel in groepen mobiele spellen te ontwikkelen voor personen met een beperking. Het heel evenement vond online plaats op Microsoft Teams.

De eerste dag begon met een toelichting van de opdracht en wat exact het doel was van de hackathon. De uitleg werd gegeven door een professional vanuit Sint Oda en studenten ergotherapie. We kregen de opgave om in groepen van zes studenten mobiele spellen te ontwikkelen in Unity en hadden hier twee dagen de tijd voor. De spellen moesten niet alleen speelbaar zijn op een tablet, maar ook toegankelijk genoeg voor mensen met een complexe beperking. De studenten ergotherapie hadden samen met de organisatoren op voorhand een lijst van spellen opgesteld die geschikt zouden zijn. Elk team had dan de mogelijkheid om een spel uit de lijst te kiezen om uit te werken.



Groepsfoto van de meeting op Microsoft Teams

We werden als groep naar een aparte Teams vergadering verhuisd om onze keuze te bespreken. Ik kende iemand uit mijn toegewezen groep dus er was al direct een losse sfeer bij het bespreken van de keuze. Sommige leden van de groep waren echter onverschillig dus heb ik snel het initiatief genomen en uitgedrukt dat ik graag het idee van “Malle Mollen” zou willen uitwerken. Dit spel was gebaseerd op het concept van “Whac-A-Mole”, een arcadespel waarbij er mollen uit gaten verschijnen. De speler moet dan met een hamer tijdig op de mollen slaan voordat ze weer naar onder duiken om punten te verdienen.

Na wat twijfel en discussie met de anderen hebben we een gerangschikte lijst opgesteld van welke spelconcepten we wouden uitwerken en deze teruggekoppeld naar de organisatoren. We kregen spoedig antwoord en mochten tot mijn verbazing onze eerste keuze uitwerken, met name “Malle Mollen”.

Het was tijd om eraan te beginnen. Als aanzet had ik snel een project opgesteld in Unity om het met de andere leden te delen, maar er werd niks uitgelegd over hoe we hier te werk moesten gaan. We kregen een GitHub repository, deze heeft echter een uploadlimiet van 100 MB. Dit was veel te klein voor een Unity project. Na bijna twee volledige uren van zoeken en allerlei dingen te proberen had ik de oplossing gevonden. Het kwam in de vorm van Git Large File Storage (LFS) en een “gitignore” bestand specifiek voor Unity. Ik heb stap voor stap de werkwijze uitgelegd aan de andere leden zodat we allemaal konden beginnen. Ook heb ik hier uitdrukkelijk gespecificeerd welke versie van Unity ik gebruikte om problemen in de toekomst te voorkomen.

Zoals hierboven besproken in de oplistijng van alle activiteiten, heb ik in het weekend voor de hackathon een uitgebreide cursus gevolgd over de basisfunctionaliteiten van Unity. Ik was zelfzeker dat we op twee dagen een afgewerkt product konden presenteren. Echter, het bleek dat sommige leden niet eens Unity hadden geïnstalleerd als voorbereiding laat staan een tutorial hebben gevolgd. Ik vond dit persoonlijk wel spijtig aangezien we eindelijk software mochten ontwikkelen die effectief gebruikt ging worden door mensen en daarbovenop was het nog eens voor een goed doel.

Om toch vlot te kunnen verder werken hadden we ons verdeeld in twee groepen. De eerste groep was verantwoordelijk voor het menu dat de spelers zien wanneer het spel opgestart wordt. De tweede groep, waaronder ik, gingen het spel zelf ontwikkelen. Er was ook een groepslid dat zich geroepen voelde om alle tekeningen die we nodig hadden te maken voor het spel.

Ondanks dat het feit dat sommige leden weinig inzet toonden ging alles vanaf hier tamelijk vlot. Ik hield me bezig met alle functionaliteiten te programmeren die het spel nodig had om te werken terwijl de andere groep het menu en de instellingen maakte. Zo goed als alle logica in het spel zelf werd door mij geschreven. We lieten frequent het project aan de studenten ergotherapie zien en kregen feedback over hoe we het zo toegankelijk mogelijk konden maken. Dit hield bijvoorbeeld in dat de snelheid van het spel en de grootte van de mollen verstelbaar moesten zijn. Ook had het weinig nut dat er punten werden bijgehouden. Het was beter om met audiovisuele feedback te werken zoals door een leuk geluid of effect af te spelen wanneer de speler een mol raakte.



Menu concept van het spel

We hadden op het einde van de eerste dag al een prototype, maar ik zag in dat we het met dit huidige tempo niet gingen afkrijgen. Dus heb ik besloten alleen door te werken tot diep in de nacht. De eerste dag begon om half 9 in de ochtend en eindigde voor mij om 2 uur in de ochtend.

Bij het begin van de tweede dag waren we problemen tegengekomen wanneer een groepslid het project met een nieuwere versie van Unity had opengedaan. Dit zorgde ervoor dat het project niet meer voor de rest werkte, elk ander lid moest nu de nieuwe versie installeren. Nadat dat probleem opgelost was konden we focussen op het spel presenteerbaar te maken. Met enkele finishing touches was het spel klaar om getest te worden op een mobiel toestel. (Zie video.)



Bij het presenteren van het spel aan de organisatoren kregen we volgens mij de meest positieve feedback van alle groepen. We hadden de gekregen richtlijnen zo correct mogelijk toegepast. Het gaf me wel een goed gevoel om te weten dat het spel naar hun wensen was en dat het misschien iemand bij het dienstencentrum wat geluk kon bezorgen.

De taakverdeling in mijn deel van het team was niet echt evenredig om het licht uit te drukken. Ik vond de inzet van de anderen een beetje frustrerend, maar was eerder gewoon teleurgesteld omdat het zo veel beter geweest kon zijn. Er was een groepslid dat zelfs niet eens op de lijst van bijdrages staat, maar dat valt wel te verwachten want het was een verplichte activiteit. Niet iedereen kan een passie hebben voor games te ontwikkelen. Gelukkig was de samenwerking met de mensen verantwoordelijk voor het menu en tekeningen wel in orde en had iedereen rollen gekregen in het team die ze zelf mochten kiezen.



Bijdrage aan de GitHub per groepslid

We hebben uiteindelijk ons uiterst best gedaan om een leuk spel in te leveren, ook al is het eindresultaat redelijk rudimentair. (Zie download.) De hackathon was een perfecte voorbereiding op mijn stage en heeft mijn passie voor spelontwikkeling alleen versterkt. Het zou wel een leuke oefening zijn om met de kennis die ik opgedaan heb tijdens mijn stage nog eens mee te doen aan een “game jam”.

Bij deze activiteit straalde ik waarschijnlijk het hardste alle aspecten van de X-factor uit. Ik heb enorme interesse in het ontwikkelen van computerspellen. Zeker wanneer het voor een goed doel is. Ik was erg gedreven om dit project tot een goed einde te brengen. Ik heb veel verschillende nieuwe technologieën op een korte tijd kunnen begrijpen en toepassen, waarna ik ze aan mijn teamgenoten heb uitgelegd. Wanneer de samenwerking in mijn groep iets minder was, heb ik op eigen initiatief en ten koste van mijn slaapritme toch verder gewerkt. Ik ging boven en buiten de plicht om een goed product te leveren.



Met deze QR-code is het prototype speelbaar op Android toestellen

3.2 Gastcollege Hast Katholiek Onderwijs

Op 17 maart 2022 heb ik volledig op eigen initiatief een gastcollege georganiseerd bij Hast Katholiek Onderwijs. Hast is een middelbare school in Hasselt die informaticabeheer als richting aanbiedt in de derde graad van TSO. Als alumni informatica van Hast zijn Joy Timmermans en ik gaan praten over onze ervaring in het hoger onderwijs en specifiek Hogeschool PXL met als doel de jongere generatie te helpen informeren over hun keuze en verwachtingen.

Het idee voor deze activiteit had ik gekregen rond oktober van 2021. Het leek me fijn om nog eens met mijn oude leerkrachten te spreken, om de nieuwe generatie informatica studenten eens te zien en om ze op de hoogte te brengen van wat er op hen te wachten staat. Ik had toen onmiddellijk mijn oude programmeer leerkracht, Ilse Knaepen, gecontacteerd via Messenger. Ze was verheugd dat ik contact met haar heb opgenomen en vond het ook een interessant idee. We hadden direct een datum rond november afgesproken. Toen ik het idee aan Joy Timmermans voorstelde was hij ook onmiddellijk aan boord. We waren klasgenoten in het middelbaar en gaan nu als klasgenoten samen onze bachelor afronden. We begonnen meteen aan de presentatie voor te bereiden.



Ik vind het fijn dat jullie eens langskomen. We hebben een goed 6-de jaar van 13 leerlingen. Zij kunnen jullie dan ook vragen stellen over hun studiekeuze want zoals gewoonlijk gaat er altijd een groot aantal leerlingen naar PXL. Wanneer past dit voor jullie? Ik ga de onderwerpkeuze aan jullie overlaten? Een tof actueel onderwerp/project misschien!

Bericht van Ilse Knaepen

Maar spijtig genoeg was er een bepaald virus dat niet akkoord ging met onze plannen. De coronamaatregelen op Campus Hast werden ingewikkelder en ik was tegen het idee van het gastcollege online te laten doorgaan. Ik wou de studenten met mijn eigen ogen zien en met mijn eigen voeten nog eens door de gangen van de school wandelen. Aldus moest het gastcollege enkele keren verplaatst worden.



Joy (links) en ik (rechts) tijdens de presentatie

Na enkele maanden gewacht te hebben was er eindelijk een datum die niet verplaatst moest worden, namelijk 17 maart. De presentatie was al lang af maar we hadden ondertussen nog aan projecten gewerkt die we er nog in wouden verwerken.

Het was een naar gevoel om nog eens door de school te wandelen, middelbaar was al ondertussen drie jaar geleden. Het secretariaat heeft ons zelfs tegengehouden. Ze herkenden ons en dachten dat we studenten waren. Een leuke verrassing was dat sommige anderen leerkrachten op ons te wachten stonden om de presentatie bij te wonen. Ze wouden ons nog eens te zien en feliciteren.

De presentatie begon ik met een korte introductie over wie we waren en wat we deden. Al snel had ik een connectie gebouwd met de studenten. We waren namelijk tot kort ook gewoon studenten die op exact dezelfde schoolbanken hebben gezeten en die les hadden van exact dezelfde leerkrachten.

Het gastcollege bestond concreet uit drie delen. Om mee te beginnen hebben we overlopen welke richtingen Hogeschool PXL allemaal aanbiedt in de informatica. We overliepen alle afstudeerrichtingen van de bachelor toegepaste informatica, namelijk Applicatie-ontwikkeling, AI & Robotics, Systemen & Netwerkbeheer en Software-management. We hebben de verschillen tussen de afstudeerrichtingen doornomen en welke opleidingsonderdelen ze allemaal zouden krijgen bij elke keuze. Ook specificeerden we welke afstudeerrichting wij hebben gekozen en waarom. Hierna hebben we ook de graduaatopleidingen overlopen en vragen beantwoord. Natuurlijk hebben we het verschil tussen een bachelor- en graduaatopleiding uitgelegd en wat dat concreet betekende voor hen.

Hierna hebben we alle interessante projecten waar we aan gewerkt hebben doorheen de jaren op de PXL oppervlakkig overlopen. We hebben onder andere uitgelegd hoe we: een programma hebben geschreven dat camera beelden van een schaakspel analyseert om een optimale zet te berekenen bij het Research Project, in de “hacking” wereld mochten stappen bij Security Advanced en tot slot een demo gegeven van een zelfrijdende auto in een virtuele omgeving van het SADRIFUN-project. Hiermee hebben we het best duidelijk gemaakt dat zelfs binnen een specifieke afstudeerrichting studenten erg polyvalent moeten zijn. Er zijn veel verschillende vaardigheden die ze zullen leren tijdens hun opleiding.

Om mee te eindigen wou ik iets doen waar de studenten effectief iets aan hadden. We hadden allerlei simpele Python denkoefeningen verzonnen om ze voor te bereiden op IT Essentials van het eerste jaar bij de bachelor toegepaste informatica. De studenten kunnen al programmeren in C# dus hebben we kort aan de hand van een voorbeeld de Python syntax uitgelegd zodat ze verder konden.

Normaal gesproken ben ik niet zo een goede “public speaker”, maar het gastcollege heeft me ermee geholpen. Ik voelde me helemaal zen gedurende de hele presentatie. Door dit gastcollege heb ik zelfs overwogen om een verkorte educatieve bachelor te doen of privé informatica lessen te geven.

Al bij al vond ik dit de absoluut fijnste activiteit van ze allemaal. Ik had als doel de studenten te helpen een geïnformeerde beslissing te maken naar het hoger onderwijs toe. Ik heb figuurlijk ook in hun schoenen gestaan en letterlijk ook op hun schoolbanken gezeten. Dit kan gelinkt worden met de X-factor, want ik kan me makkelijk inleven in hun situatie. Echter, ik had minder geluk, ik heb een verkeerde beslissing gemaakt door de eerste week van mijn eerste jaar te verdoen aan de UHasselt. Dit gewoon omdat mijn ouders het wensten.



Joy (rechts) en ik (links) in het klaslokaal

Ik zou het erg vinden mochten anderen dezelfde fout maken door iets te doen waar ze zelf niet in geloven. Ik hoop dat de studenten na de presentatie zonder twijfel een goede beslissing konden maken en dat de PXL sommige van hen binnen enkele maanden mag verwelkomen. Ook hebben we gedemonstreerd hoe multidisciplinair een PXL-student moet zijn en dat het niet allemaal vanzelf zal komen. We hebben door de jaren heen enorm veel verschillende groepsprojecten gehad waarbij we moesten werken met tientallen verschillende technologieën. Het was interessant om deze projecten nog eens opgelijst te zien als een soort van afsluiter van de bacheloropleiding. Jammer dat we zo weinig tijd hadden.

Dit was een unieke en innovatieve ervaring en ik ben erg dankbaar dat ik deze gelegenheid had. We hebben de metaforische fakkel kunnen doorgeven aan de komende generatie (PXL-)informatici.



Logo van Hast Katholiek Onderwijs

3.3 Vlaamse Programmeerwedstrijd 2022

De laatste activiteit die ik ga bespreken is de 2022 editie van de Vlaamse Programmeerwedstrijd (VPW) dat op 4 april plaatsvond. Dit is een jaarlijkse competitie waarbij men in teams van drie leden oefeningen moet oplossen gebruikmakend van een programmeertaal naar keuze. Elk team is wel gelimiteerd tot één laptop. Deze editie werd georganiseerd op de campus van de Vrije Universiteit Brussel (VUB). Samen met Nikki Bruls en Joy Timmermans heb ik hieraan deelgenomen. Joy en ik hadden meegedaan aan de 2018 editie van de Vlaamse Programmeerwedstrijd in de categorie van het secundair onderwijs. Die editie vond plaats op Hogeschool PXL en we representeerden toen Hast Katholiek Onderwijs.

Team Longhorn Dev Team

Name: Longhorn Dev Team
Category: Cat-1
Members: Joy Timmermans (5ltn, Hast, 1)
Ruben Verjans (5ltn, Hast, 1)
Wiktor Kosinski (5ltn, Hast, 1)
Affiliation: **hast** hast

Team van de 2018 editie VPW

Team bit.ly/3g9umxx

Name: bit.ly/3g9umxx
Category: Cat-2
Members: Joy Timmermans (AI & Robotics 3e jaar, PXL, 2)
Wiktor Kosinski (AI & Robotics 3e jaar, PXL, 2)
Nikki Bruls (AI & Robotics 3e jaar, PXL, 2)
Affiliation: **PXL** PXL

Team van de 2022 editie VPW

De wedstrijd begon pas rond de middag, maar we moesten natuurlijk vroeg in de ochtend vertrekken om tijdig te arriveren in Brussel. Wanneer we aankwamen op de campus, bleek het dat we veel te vroeg waren. In de zaal waren er allerlei mensen die verschillende bedrijven kwamen representeren. Dit was een perfecte opportuniteit om te netwerken met mensen uit de sector. Ik was aangenaam verrast om onze oude lector, Jan Willekens, bij de jury te zien. Na een kort gesprek gingen we terug naar onze tafel en kregen we elk een T-shirt van de Vlaamse Programmeerwedstrijd. De T-shirt heb ik later in de kast gehangen langs de trui van de 2018 editie. Hierna hadden we alsnog tijd over en besloten we om even naar de winkel te gaan om ons voor te bereiden op een pittige namiddag.



T-shirt VPW 2022

Wanneer we terugkwamen begon een introductie die gegeven werd door de organisatoren. Hierin werd grondig uitgelegd hoe alles ging verlopen. Maar ik wist persoonlijk al ongeveer wat ik kon verwachten. Toen het tijd was om te beginnen bleek het echter dat er enkele problemen waren. De laptop van Joy had internetproblemen en kon niet verbinden met het netwerk waarop we moesten zitten. Verder bleek het ook dat er één opgave te weinig werd gedrukt voor onze categorie. We moesten even wachten tot iemand van de wedstrijd ons kwam helpen.

Wanneer het eenmaal tijd was om te beginnen had ik snel het initiatief genomen door een plan van aanpak te suggereren. We zouden de rollen op zo een manier verdelen dat Nikki en Joy zouden beginnen aan de eerste oefening terwijl ik alle vragen op voorhand zou lezen en deze op papier zou proberen uit te werken. Als ze klaar waren met een oefening kon ik ze snel op de hoogte brengen over de details van de volgende opgave en beknopt uitleggen hoe ik het zou aanpakken. Doordat ik tamelijk snel kan lezen konden we op die manier snel een overzicht krijgen van de moeilijkheidsgraad van alle oefeningen. Wanneer ik klaar was met alle oefeningen te overlopen kon ik dan de anderen versterken bij de huidige oefening.

Deze strategie was zo effectief dat we het grootste deel van de namiddag consistent de vierde plaats innamen op het scorebord. We waren maar een paar punten verwijderd van de derde plaats. Het laatste uur van de competitie bevroor het scorebord om de resultaten spannend te houden bij de prijsuitreiking.







Nikki (rechts), Joy (midden) en ik (links) tijdens de wedstrijd

Echter, konden we het tempo niet aanhouden. Elk van ons was een andere oefening aan het uitdenken, maar we konden maar één laptop gebruiken. We moesten een afweging maken tussen een nieuwe oefening oplossen of een oefening dat niet volledig werkte af te maken. We hebben ervoor gekozen om de nieuwe opdracht te proberen. Echter, we hadden problemen met de output van deze oefening waardoor we veel tijd hebben verloren. Wanneer het tijd was om het in te dienen waren we minder dan tien seconden te laat. Jammer maar helaas.

Bij de prijsuitreiking kregen we broodjes en waren we allemaal vol spanning op de resultaten aan het wachten. Spijtig genoeg konden we onze positie op het leaderbord niet behouden. Er was zelfs een ander team van de PXL dat net zeven punten meer hebben kunnen halen vergeleken met ons, maar we zijn toch geëindigd op een respectabele negende plaats. In theorie hadden we vier van de vijf oefeningen bijna volledig werkend gekregen, maar dit betekende niks als we het niet correct konden uploaden.

Scoreboard VPW2022 - Cat2

final standings

#	AFFIL.	TEAM	SCORE	2AFVLAK	2AVERAGE5	2PARAAT	2WATERPUT	2WEER
1		": DROP TABLE deelnemers; "	750 (394)	150 (13)	150 (117)	150 (37)	150 (161)	150 (66)
2		Team 0	616 (422)	150 (29)	91 (102)	75 (160)	150 (78)	150 (53)
3	HoGent	Have You Tried Turning It Off And On Again?	538 (570)	150 (16)	7 (160)	150 (124)	81 (175)	150 (95)
4	HoGent	Tripple 'O'	492 (345)	150 (11)	0 (0)	42 (107)	150 (129)	150 (98)
5	HoGent	//TODO Fix this, it broke	443 (455)	150 (94)	71 (173)		72 (92)	150 (106)
6		Synergy	399 (371)	150 (87)	27 (132)		72 (138)	150 (14)
7	HoGent	Turing's Chosen	394 (448)	150 (87)	89 (138)		68 (159)	87 (64)
8		Waterkokers	393 (340)	150 (25)	7 (46)		86 (156)	150 (113)
9		bit.ly/3g9umxx	386 (499)	150 (20)	6 (72)	2 (170)	78 (148)	150 (89)
10	HoGent	we don't c#	382 (523)	150 (108)		2 (178)	80 (176)	150 (63)

Finale scorebord VPW

Uiteindelijk was de competitie een goede maatstaf van onze vaardigheden vergeleken met de editie van 2018. Dit valt weer te linken met de X-factor. Onze vaardigheden in "problem solving", onze samenwerking zowel als onze programmeer en Python kennis zijn exponentieel toegenomen. Een werkpunt voor de toekomst is dat we onze tijd beter benut konden hebben tijdens de latere fases van de wedstrijd. Ook hadden we ons beter moeten voorbereiden op de soort vragen die gesteld gingen worden. Ik kan met zekerheid zeggen dat we alle oefeningen zouden kunnen oplossen als we meer tijd hadden, maar het was toch verbazingwekkend goed gegaan. We kunnen trots zijn op het eindresultaat want we hebben ervoor gezorgd dat twee teams van de PXL in de top tien staan. Net zoals bij de Google hackathon hebben we ook drie nationaliteiten kunnen vertegenwoordigen met onze groep. Dit toont aan wat voor een goede coöperatie een multicultureel team kan hebben. Toch zal ik altijd streven naar een betere positie in de toekomst. Hopelijk kan ik nogmaals meedoen aan de Vlaamse Programmeerwedstrijd en zien dat ik weer evenveel vooruitgang heb gemaakt in mijn vaardigheden en kennis. En wie weet zal dat misschien met dezelfde mensen zijn maar met ons teamwork geperfectioneerd.

Dit was een geweldige leerervaring en teambuilding oefening dat zeker voor herhaling vatbaar is. Ook al hebben we ons doel niet behaald van het beste team van de PXL te zijn, hebben we de school toch kunnen representeren in een grote competitie. Echter, indien de foto's en T-shirt niet overtuigend genoeg waren als bewijsmateriaal, mag u altijd aan de heer Jan Willekens vragen als bewijs dat we er waren. (Jan.Willekens@PXL.BE)



Jan Willekens (oranje) en de rest van de jury

Druk hier!

4 Eindreflectie

Doorheen de I-Talent activiteiten en tijdens de opleiding zelf heb ik veel dingen over mezelf ontdekt. Door deze kennis en ervaringen werd de richting die ik wou nemen in het leven steeds duidelijker. Ik heb ontdekt dat in een grote en kille informatica corporatie werken misschien niet mijn roeping is. Ik neig naar een toekomstige carrière waarbij ik mijn creativiteit altijd dagelijks kan uitten en er geen misbruik wordt gemaakt van mijn passie. Ik zeg dit zeker niet om neerbuigend over te komen. Ik heb gewoon op basis van persoonlijke ervaringen de conclusie getrokken dat ik er niet aangelegd voor ben, dus ga ik specialiseren in iets wat mij wel aanspreekt. Maar dit betekent niet dat ik al de kennis die ik heb opgedaan gedurende deze opleiding niet ga kunnen toepassen. Sterker nog, de opmerkelijke programmeerkennis samen met de multidisciplinariteit van de X-factor zullen alleen mijn polyvalentie helpen uitblinken. Tevens helpt de grondige kennis van allerlei sectoren in de informatica (en andere vakgebieden) die ik heb opgedaan tijdens de opleiding om mijn mogelijke opties open te houden in de toekomst. Mijn tijd besteed op Hogeschool PXL heeft enkel maar deuren geopend en daar ben ik erg dankbaar voor. Dat is meer dan dat ik wou bereiken.

Ik heb niet alleen veel nieuwe vaardigheden geleerd, maar ook softskills. Normaal werkte ik altijd liever alleen en durfde ik niet assertief te zijn bij tegenstrijdigheid, maar door de tientallen groepswerken doorheen de opleiding is dit helemaal verandert. Ik heb ontdekt dat mijn mening op een constructieve manier uitten bij conflicten er alleen voor zorgt dat beide kanten beter kunnen overeenstemmen en op die manier samen sterker worden. De waarde van goede communicatie valt niet te onderschatten en ieders mening of inzicht is van belang. Door anderen te leren begrijpen ben ik een betere teamplayer geworden, maar ik ben ook veel zelfzekerder geworden over mijn eigen vaardigheden. Ik ben niet bang om onbekend terrein te verkennen en risico's te nemen. Dit valt te zien aan de besproken reflectieverslagen. Het waren allemaal teamactiviteiten waarbij ik niet aarzelde om het initiatief te nemen, waarvan twee op eigen initiatief waren. Een mooie link naar niet alleen samenwerking maar ook (em)passie en het ondernemend/innovatief zijn van de X-factor. Er is echter wel altijd nog werk aan de winkel op dit vlak. Niemand kan perfect zijn, maar dat wetende moeten we er toch steeds naar streven om onszelf te beteren.

In alle eerlijkheid voel ik me soms nog steeds niet voorbereid op wat de toekomst te bieden heeft. Er zijn veel programmeertalen, concepten en frameworks die ik niet ken. Maar het gaat niet om de kennis die ik nu bezit, het gaat om mijn vermogen tot verbetering. Dat vind ik persoonlijk de essentie van de X-factor.

Natuurlijk heb ik me ook vaak vermaakt tijdens de opleiding. Vrienden, collega's en een goed netwerk breiden mogelijkheden alleen nog verder uit. In het laatste jaar van de opleiding bleven er aanzienlijk veel toppers over. Het voelt goed om te weten dat ik sommige van hen kan bereiken indien ik hun vaardigheden of kennis nodig heb naar de toekomst toe.

Zoals vermeld in de voorstelling, ga ik mijn studies voortzetten. Ik heb de kluis van kennis aan de PXL geplunderd en ik zie een schat aan vaardigheden die ik nog kan bijleren op de horizon. Het was een prettige tocht samen, maar op dit kruispunt moet ik mijn eigen pad volgen.



Als de X van het logo ooit zoek is, wil ik het gerust komen vervangen met mijn X-factor. *(Zie foto)*