



SLC V1-gesprek september

Opdrachten formulier

18 september 2016

Armand Bissesar 500727671

V1-07

Harry Zengerink



Opdracht 1: THE FIVE MINUTE PAPER....

Denk terug aan het afgelopen jaar. Probeer binnen 5 minuten antwoord te geven op de volgende vragen:

Een leuke periode in mijn leven was:

Groeien met de klas. Mensen leren kennen. Nadenken over toekomst (stap voor stap).
HEEL VEEL GELEERD.

Activiteiten waaraan ik veel plezier beleef zijn:

De klassenvertegenwoordiger zijn!
Werken aan alle vakken! Presentaties geven, helpen met open dagen en studiekeuzechecks.

Mijn successen zijn:

Meer dan 50 punten halen, succesvolle projectleider zijn in projecten, een hoorcollege geven, goede vriend/klasgenoot zijn, leraren en leerlingen succesvol laten communiceren als klassenvertegenwoordiger.

Leukste opdracht die ik heb gedaan:

CMD AAN, HCI en IA.

Een topdag is als ik:

Veel geleerd heb, lekker heb gegeten, goed uitgerust ben, nieuwe connecties heb gemaakt en ik nog heb kunnen trainen(sportschool).

Een mooi compliment dat ik heb ontvangen:

Manager/Leider

Ik vergeet de tijd als:

Wanneer ik progressief bezig ben met mijn werk.



Lees bovenstaande antwoorden nog eens door. Welke kwaliteiten van jezelf zou je kunnen destilleren uit bovenstaande antwoorden (bijv: tijdens de leukste opdracht gebruikte je kwaliteiten als doorzettingsvermogen, creativiteit, nieuwsgierigheid, inlevingsvermogen etc.). Welke dingen doe je (blijkbaar) graag, welke kwaliteiten zet je daarbij in? Wat maakt je succesvol?

Noteer een aantal van die kwaliteiten. Kijk op de laatste pagina van dit formulier voor een kwaliteiten overzicht.

Het afgelopen jaar ben ik er achter gekomen dat ik goed ben, om het uiterst te halen uit mensen om (gezamenlijke) doelen te bereiken. Dit merkte ik vooral in projecten. Ik kon goed samen werken en mensen bij elkaar laten brengen.

Mijn beste kwaliteiten:

- Behulpzaam
- Charismatisch
- Creatief
- Doorzetter
- Humoristisch
- Inlevingsvermogen
- Organisator
- Ruimdenkend
- Sociaal
- Zelfverzekerd

Maak op basis van het voorafgaande een lijst van tenminste vijf kwaliteiten die voor jou belangrijk zijn en geef kort aan hoe je ze veel meer en vaker in zou kunnen zetten de komende periode. Bijv.: je doorzettingsvermogen wat je inzette tijdens het designen zou je ook meer in kunnen zetten als je onderzoek moet doen.

Kwaliteit 1: Behulpzaam

Kan ik (ook) gebruiken als/wanneer: Gebruik ik al enorm vaak en zal ik ook altijd blijven doen. Ik merk vaak dat mensen die erg goede kwaliteiten er eigenlijk er nog meer kunnen uithalen. Hiermee help ik ze door ze te helpen met advies of een andere vorm van hulp verlenen.

Kwaliteit 2: Charismatisch

Kan ik (ook) gebruiken als/wanneer: Om snel met mensen een band te kunnen leggen is een sterke persoonlijkheid belangrijk aangezien mensen je normaal gesproken niet snel onthouden. Dit kan ik goed gebruiken bij evenementen, op school, in de klas, bijna overal!

Kwaliteit 3: Creatief

Kan ik (ook) gebruiken als/wanneer: Door het volgens van de CMD studie ben ook na school extra creatief bezig. Doordat mijn gedachtegang op een positieve manier is aangetast denk ik voor 'simpelere' oplossing na op een creatieve/slimme manier.

Kwaliteit 4: Doorzetter

Kan ik (ook) gebruiken als/wanneer: Altijd doorzetten in elke situatie. Of het nou is in de sportschool of onderzoek voor een project, ik wil er altijd meer uit halen. Je kan nooit weten hoe dichtbij je bent door



te stoppen. In het huidige project beyond heb ik bijvoorbeeld de politie benaderd om ons hulp te verlenen met de overlast op het Frederiks plein. Nu heeft de politie ons gouden informatie geven dat ons groepje enorm veel gaat helpen. Dit ging alleen niet zo makkelijk maar door erachteraan te gaan is het goed gekomen.

Kwaliteit 5: Humoristisch

Kan ik (ook) gebruiken als/wanneer: In zelfs de donkerste tijden is het belangrijk om te kunnen lachen. Hoe serieus ik ook ben, ik probeer altijd ruimte te maken voor humor omdat ik dat belangrijk vind in je werk.

Kwaliteit 6: Inlevingsvermogen

Kan ik (ook) gebruiken als/wanneer: Kan ik gebruiken in heel veel situaties. Niet alleen voor projecten maar ook voor persoonlijke situaties. Inleven kan heel veel insights opleveren om de situatie beter te snappen.

Kwaliteit 7: Organisator

Kan ik (ook) gebruiken als/wanneer: Organiseren is zeer belangrijk. Of het voor een opdracht/project is of voor een feestje. Deze kwaliteit kan elke situatie goed gebruiken. Ik ben iemand die alles het liefst goed heb georganiseerd in plaats dat alles uit zichzelf gaat.

Kwaliteit 8: Ruimdenkend

Kan ik (ook) gebruiken als/wanneer: Ik ben een ruimdenkend persoon omdat ik net even wacht met het vormen van mij mening. Dit doe ik omdat ik eerst van alle kanten het onderwerp onder de loep neem.

Kwaliteit 9: Sociaal

Kan ik (ook) gebruiken als/wanneer: Ik ben iemand die snel vrienden maakt of een gesprek aangaat. Er is altijd wel iets om over te praten en ik kan vaak iemand snel lezen. Deze kwaliteit is zeer belangrijk omdat ik van mening ben dat hoe meer mensen je kent, hoe handiger dit kan zijn voor de toekomst of op momenten dat je de juiste mensen nodig hebt.

Kwaliteit 10: Zelfverzekerd

Kan ik (ook) gebruiken als/wanneer: Ik ben zelfverzekerd in wat ik doe omdat ik in bijna elk geval geen reden heb om onverzekerd te zijn. Maar dit kan natuurlijk ook fout gaan. Zo was ik zelfverzekerd dat ik mijn herkansing toets van programmeren zou halen maar dit lukte mij niet. Maar dit betekende niet dat ik zelfvertrouwen verloor maar dit alleen maar meer motivatie kreeg om het vak wel zelfverzekerd te halen!



Opdracht 2: zelfbeoordeling CMD-competenties, behorend bij de 0-meting

Maak een 0-meting van jouw competentie-ontwikkeling. Geef middels onderstaand formulier aan in hoeverre jij nu, op dit moment, denkt te beschikken over de CMD-competenties.

Hierop wordt vervolgens jouw persoonlijke competentiegrafiek gebaseerd. Voor het aansturen van je eigen ontwikkeling en reflectie is het belangrijk om jezelf niet te hoog maar ook niet te laag in te schatten. Je wordt niet beoordeeld op de hoogte van de indicatoren in de grafiek. Het gaat uiteindelijk om de leerdoelen die je op basis hiervan gaat vaststellen voor de komende periode. Start hieronder dus met je zelfbeoordeling en geef bij iedere competentie, per indicator aan waar jij staat.



Geef in onderstaande competentie bij iedere indicator (1 t/m 5) een cijfer dat aangeeft waar jij staat in je ontwikkeling

ONTWERPEN: De interactieve media ontwerper bedenkt en concretiseert een concept voor een kwalitatief hoogwaardige interactieve media toepassing.			
INDICATOREN	Ik beheers dit nu nog onvoldoende	Ik beheers dit gedeeltelijk – voldoende	Ik beheers dit ruim voldoende tot goed
	2	4	5 6 7 10
De student: 1. Ontwerpt vanuit onderzoek naar de doelgroep en zijn sociaal maatschappelijke context. 2. Verwoordt en onderbouwt een ontwerp op basis van onderzoeksresultaten 3. Heeft een duidelijke visie op ontwerpen en heeft een eigen signatuur 4. Is in staat om een zinvolle ontwerptest uit te voeren en kan zijn ontwerpkeuzes onderbouwen. 5. Is zich bewust van de ethisch maatschappelijke kant van ontwerpen	De student: Stemt zijn/haar ontwerp oplossing niet af op de doelgroep en zijn sociaal maatschappelijke context. Kan onderzoeksresultaten niet verwoorden en onderbouwen naar stakeholders. Heeft nog geen visie op ontwerpen en geen eigen signatuur Blijkt niet in staat een zinvolle ontwerptest uit te voeren en kan zijn/haar ontwerpkeuzes niet onderbouwen. Is zich niet bewust van de ethisch maatschappelijke kant van ontwerpen	De student: Ontwerp nog niet als vanzelfsprekend vanuit onderzoek naar de doelgroep en zijn/haar sociaal- maatschappelijke context Verwoordt en onderbouwt een ontwerp op basis van onderzoeksresultaten. Toont een beginnende visie op ontwerpen en een beginnende eigen signatuur.(7) Stelt een ontwerptest op en voert deze uit, maar gebruikt de resultaten nog niet ter onderbouwing van zijn ontwerpkeuzes. Ontwerpt uitvoerbare en (ethisch) wenselijke oplossingen.	De student: Ontwerpt vanuit onderzoek naar de doelgroep in zijn sociaalmaatschappelijke context en is in staat om hier een eigen visie op te geven.(8) Voert een constante dialoog met opdrachtgever, team en gebruikers voor onderbouwing en enthousiasmering.(9) Heeft een duidelijke visie op ontwerpen en een onderscheidende signatuur Stelt een ontwerptest op, voert deze uit en gebruikt de resultaten voor de volgende iteratie.(7) Is zich bewust van de (ethische) gevolgen van zijn/haar ontwerp-beslissingen.(8)
Opmerkingen Punt 3 verschilt per project/opdracht. In sommige projecten kunnen namelijk dingen veranderen omdat je steeds achter nieuwe informatie komt. Dit kan zorgen dat je jouw visie opnieuw moet bepalen.			



Geef in onderstaande competentie bij iedere indicator (1 t/m 4) een cijfer dat aangeeft waar jij staat in je ontwikkeling

ONDERZOEKEN: De interactieve media-ontwerper doet onderzoek ten behoeve van de ontwikkeling van een interactieve media toepassing.			
<div> <div>2</div> <div>4</div> <div>5</div> <div>6</div> <div>7</div> <div>10</div> </div>			
INDICATOREN	Ik beheers dit nu nog onvoldoende	Ik beheers dit gedeeltelijk – voldoende	Ik beheers dit ruim voldoende tot (zeer) goed
De student: 1. Heeft een nieuwsgierige en onderzoekende houding. 2. Kiest onderzoeksmethoden die leiden tot relevante en betrouwbare resultaten 3. Houdt zich goed op de hoogte van het vakgebied en heeft een kritische en maatschappelijke bewuste beroepshouding. 4. Verzamelt gegevens over de wensen en behoeften van gebruikers t.a.v. de media oplossing.	De student: Heeft geen nieuwsgierige en onderzoekende houding. Is niet goed op de hoogte van de mogelijke onderzoeksmethoden en kiest (dan ook vaak) methoden die niet van toepassing zijn op de ontwerp vraag. Houdt zich niet goed op de hoogte van het vakgebied en is niet in staat om veranderingen op sociaal maatschappelijk vlak en in het vakgebied in kaart te brengen. Verzamelt geen gegevens over de wensen en behoeften van gebruikers t.a.v. de oplossing.	De student: Heeft een nieuwsgierige en onderzoekende houding die zich vooral nog richt op specifieke interesses binnen het CMD vakgebied Kiest uit beschikbaar repertoire onderzoeksmethoden die nog niet altijd leiden tot relevante en betrouwbare resultaten. Houdt zich redelijk op de hoogte van het vakgebied. Leest regelmatig relevante blogs, sites, literatuur en kan dit relateren aan veranderingen binnen het vakgebied. Verzamelt, analyseert en verwerkt gegevens over wensen en behoeften van gebruikers en stakeholders. Doet dit vooral nog intuïtief en weinig methodisch.	De student Heeft een brede interesse in het CMD vakgebied en een nieuwsgierige en onderzoekende houding.(10) Kiest meerdere onderzoeksmethoden en zet een onderbouwd toegepast onderzoek op, voert dit uit en neemt verantwoordelijkheid voor alle facetten.(9) Houdt zich goed op de hoogte van het vakgebied. Leest regelmatig blogs, sites en literatuur. Heeft een kritische en maatschappelijk bewuste beroepshouding.(9) Verzamelt , analyseert en verwerkt op methodisch wijze gegevens over wensen en behoeften van gebruikers en stakeholders voor het effectief oplossen van een ontwerp probleem.(8)
Opmerkingen			



Geef in onderstaande competentie bij iedere indicator (1 t/m 4) een cijfer dat aangeeft waar jij staat in je ontwikkeling

MAKEN: De interactieve media ontwerper maakt op basis van een concept een (deels) werkende interactieve media toepassing			
<div> <div>2</div> <div>4</div> <div>5</div> <div>6</div> <div>7</div> <div>10</div> </div>			
INDICATOREN	Ik beheers dit nog niet voldoende	Ik beheers dit gedeeltelijk – voldoende	Ik beheers dit ruim-voldoende – zeer goed
De student: 1. Creëert op basis van gedegen onderzoek en kennis een ontwerp dat voldoet aan de vereisten van de opdrachtgever. 2. Test regelmatig en op juiste momenten 3. Weet welke technische oplossingen er voor handen zijn en hoe hij/zij concepten kan uitwerken op basis van een bepaalde techniek. 4. Is in staat om passende inhoud (tekst, beeld, geluid) te produceren voor een doelgroep en doeleinde.	De student: Presteert niet op HBO-niveau en is op dit gebied puur uitvoerend. Kijkt niet kritisch naar een opdracht, maar volgt bij het maken van een ontwerp de wensen van een ander één-op-één op. Test niet voldoende en op de juiste momenten zodat er niet iteratief gewerkt wordt. Weet niet goed welke technische oplossingen er voor handen zijn en hoe hij/zij concepten kan uitwerken op basis van een bepaalde techniek. Is nog niet voldoende in staat om inhoud (tekst, beeld, geluid) te produceren en weet dit ook niet te vertalen op een manier die voor een ander bruikbaar en duidelijk is.	De student: Is in staat om op basis van onderzoek naar de technische mogelijkheden, tot een degelijk concept te komen en kritisch naar een opdracht te kijken. Test voldoende, maar gebruikt resultaten niet aantoonbaar in het ontwikkelproces. Kiest op basis van een concept een geschikte technische oplossing die aansluit bij de doelgroep, maar weet deze keuze nog niet altijd voldoende te onderbouwen. Is in staat om inhoud (tekst, beeld, geluid) te produceren voor een doelgroep en doeleinde. Deze is echter niet foutloos en/of vrij van slordigheden.	De student Creëert op basis van gedegen onderzoek en kennis, van wat er technisch mogelijk is, een ontwerp dat voldoet aan de vereisten van de opdrachtgever. Weet wat de mogelijke knelpunten en beperkingen kunnen zijn. (7) Test regelmatig en op juiste momenten en verwerkt resultaten aantoonbaar in het ontwikkelproces.(7) Kiest op basis van gedegen onderzoek een technische oplossing die aansluit bij een specifieke doelgroep en bedrijfsprocessen (en weet deze dan ook te verantwoorden).(7) Produceert foutloze en/of goed uitgewerkte inhoud (tekst, beeld en geluid) voor een doelgroep of doeleinde en formuleert de kaders voor passende content.(9)
Opmerkingen			



PROJECTMANAGEN: De interactieve mediaontwerper organiseert een interactief media project en stuurt de uitvoering aan			
<div> <div></div> <div>2</div> <div>4</div> <div>5</div> <div>6</div> <div>7</div> <div>10</div> </div>			
INDICATOREN	Ik beheers dit nog niet voldoende	Ik beheers dit gedeeltelijk – voldoende	Ik beheers dit ruim voldoende – zeer goed
De student: 1. Heeft inzicht in eigen kwaliteiten en die van teamgenoten. Stemt taakverdeling daarop af. 2. Neemt initiatief in de communicatie en presentatie van projectvoorstellen en –resultaten. 3. Kan een eigen project of teamproject plannen, sturen en monitoren. 4. Neemt de verantwoordelijkheid voor het resultaat van een teamproject.	De student: Heeft weinig inzicht in eigen kwaliteiten en die van teamgenoten. Stemt eigen gedrag niet af op teamgenoten met het oog op effectieve samenwerking. Neemt geen initiatief in de communicatie en presentatie van projectvoorstellen en –resultaten aan opdrachtgevers, doelgroepen en collega's (en laat het over aan teamgenoten). Heeft geen ervaring met het plannen, sturen en monitoren van een teamproject. Doet hier ook geen vooronderzoek voor. Voelt zich niet (altijd) verantwoordelijk voor het resultaat van een teamproject.	De student: Heeft inzicht in zijn/haar eigen Kwaliteiten en zet deze flexibel in. Stemt eigen gedrag af op teamgenoten. Werkt actief mee in de communicatie en presentatie van projectvoorstellen en –resultaten aan opdrachtgevers, doelgroepen en collega's. Doet vooronderzoek en maakt en bewaakt een gefaseerde planning. Rapporteert (tussen) resultaten. Voelt zich mede verantwoordelijk voor het resultaat van een teamproject (maar laat de eindverantwoordelijkheid graag bij teamgenoot).	De student Kan werken in/met een heterogene groep, onderkent de verschillende kwaliteiten van de teamleden en stemt de taakverdeling daarop af.(10) Organiseert en stuurt de communicatie en presentatie van projectvoorstellen en –resultaten aan/met opdrachtgevers, doelgroepen en collega's.(10) Stuurt, op basis van vooronderzoek, de realisatie van een gefaseerd project. Monitort en rapporteert de projectvoortgang en stuurt bij waar nodig.(8) Neemt de verantwoordelijkheid voor het resultaat van een teamproject en blijft taken goed delegeren.(9)
Opmerkingen			



Zelfsturing: De CMD-er neemt verantwoordelijkheid voor zijn/haar eigen professioneel handelen.

2 4 5 6 7 10

INDICATOREN	Ik beheers dit nog niet voldoende	Ik beheers dit gedeeltelijk – voldoende	Ik beheers dit ruim voldoende – zeer goed
<p>De student:</p> <p>De student:</p> <p>1. Reflecteert op zijn eigen denken en handelen.</p> <p>2. Neemt zelf verantwoordelijkheid voor zijn/haar leerproces en stuurt zichzelf bij.</p> <p>3. Is zich bewust van zijn/haar kwaliteiten, zet deze in en ontwikkelt deze.</p>	<p>De student:</p> <p>De student reflecteert niet op zijn/haar eigen denken en handelen waardoor hij/zij tegen dezelfde problemen en obstakels aan blijft lopen en niet in staat is om een positieve verandering te realiseren.</p> <p>Neemt geen verantwoordelijkheid voor zijn/haar eigen leerproces en stuurt zichzelf niet bij ten aanzien van leren, resultaatgerichtheid, flexibiliteit, nieuwsgierigheid en proactief werken.</p> <p>De student is zich nog niet bewust van zijn/haar kwaliteiten</p>	<p>De student:</p> <p>De student reflecteert wel op eigen denken en handelen, maar weet de reflectie nog niet altijd toe te passen als dezelfde situatie zich weer voordoet.</p> <p>Wil wel verantwoordelijkheid nemen voor zijn/haar eigen leerproces maar moet hier wel in ondersteund en gemotiveerd worden door anderen (docenten, coaches, ouders etc.)</p> <p>De student is zich enigszins bewust van zijn/haar kwaliteiten maar zou deze nog veel effectiever in kunnen zetten om belemmeringen te overwinnen en het beste uit zichzelf te halen.</p>	<p>De student</p> <p>Reflecteert op eigen handelen en pakt op basis van de reflectie eenzelfde situatie anders aan. De student is zich ervan bewust dat hij of zij zich altijd kan verbeteren.(7)</p> <p>Voelt zich verantwoordelijk voor zijn/haar eigen leerproces en stuurt zichzelf continu bij ten aanzien van leren, resultaatgerichtheid, flexibiliteit, nieuwsgierigheid en proactief werken.(8)</p> <p>Is zich bewust van zijn/haar kwaliteiten en zet deze in om zich verder te ontwikkelen als CMD-er en te excelleren dat waar hij/zij goed in is. (8)</p>
<p>Opmerkingen</p>			



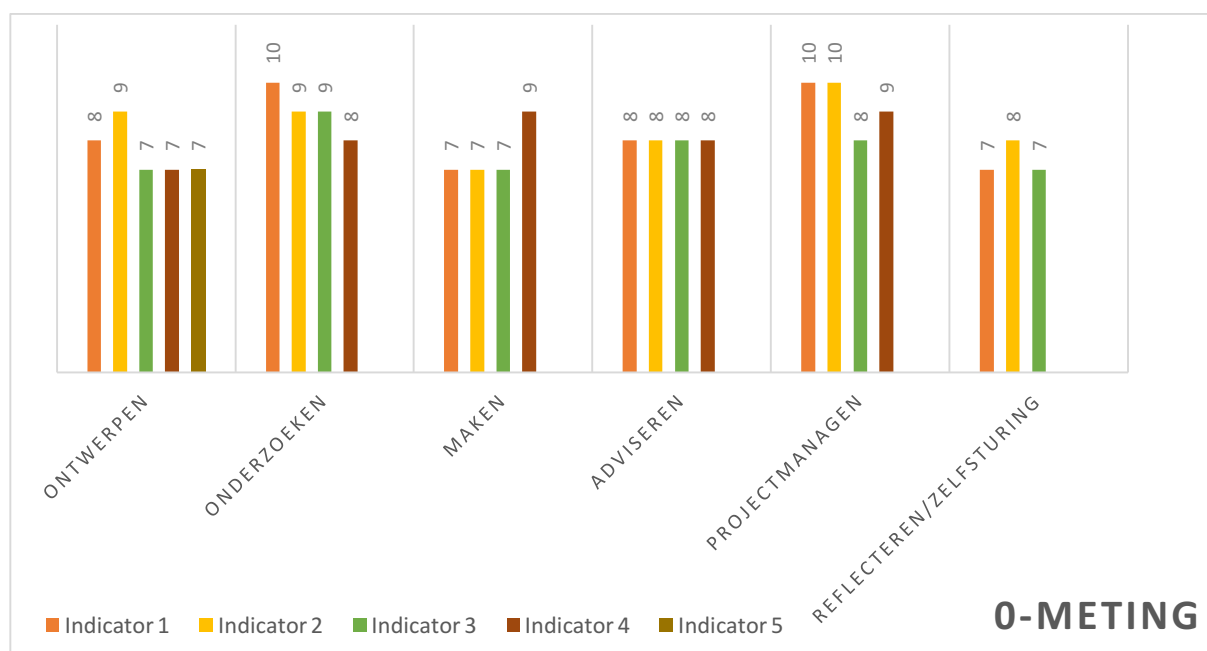
Opdracht 2B: MAAK JE 0-METING VISUEEL INZICHTELIJK

Vul nu de indicatoren uit bovenstaande rubric in om er een grafiek van te maken. Een grafische weergave van je resultaten geeft je immers in één oogopslag een goede indruk van het niveau waarop je binnen de verschillende competenties functioneert. Gebruik voor het maken van de grafiek de optie 'grafieken' in Word. (zie grafieken, kolom, gegroepeerde kolom). Vul verticaal de competenties in en horizontaal de indicatoren 1 t/m 5 per competentie!

Vul de kolommen als volgt in:

	Indicator 1	Indicator 2	Indicator 3	Indicator 4	Indicator 5
Ontwerpen	8	9	7	7	7
Onderzoeken	10	9	9	8	
Maken	7	7	7	9	
Adviseren	8	8	8	8	
Projectmanagen	10	10	8	9	
Reflecteren/zelfsturing	7	8	7		

Mijn grafiek:



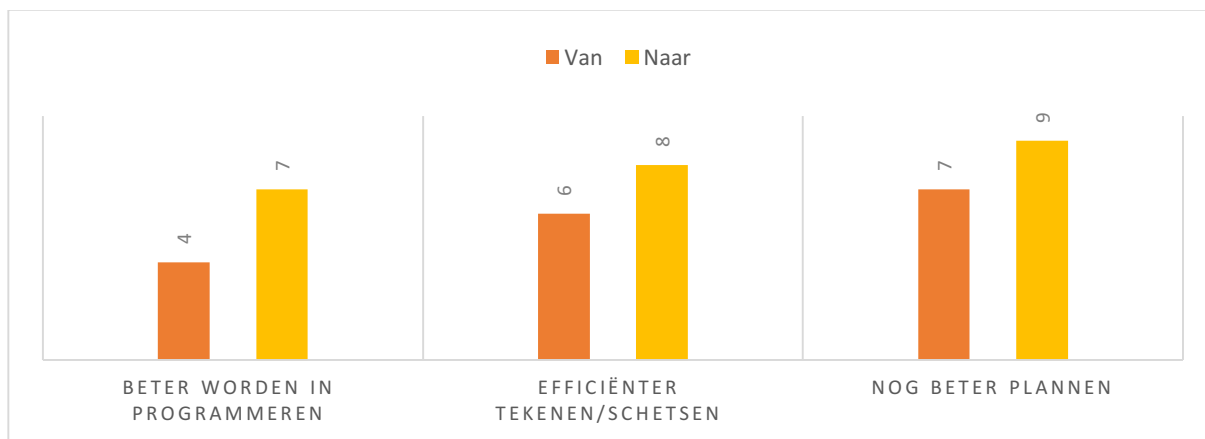


Opdracht 3: BEPAAL JE LEERDOELEN!

In het volgende project dagen wij je uit om bewust aan de slag te gaan met het inzetten van je kwaliteiten.

Kijk nog eens goed naar de grafiek van je 0-meting. Hoe zou de grafiek er uitzien als je jouw kernkwaliteiten, die je in kaart hebt gebracht in de eerdere opdracht, veel meer in zou zetten in het volgende project? Oftewel, hoe ziet jouw ideale 1-meting er aan het eind van het komende project uit?

Bepaal drie leerdoelen voor het komende blok. Verwerk dit ook weer in een grafiek waarbij je laat zien hoe je er nu voor staat en wat je streven is. Zie hieronder een voorbeeld.





Opdracht 4: SMARK JE LEERDOELEN!

Tot slot beschrijf je drie leerdoelen SMARK!

- **Specifiek**: Beschrijf concreet wat het leerdoel inhoudt (zodat het heel duidelijk is waar je aan gaat werken!)

Bijv: Ik wil komend project meer initiatief gaan nemen. Nu ben ik vaak wat op de achtergrond. Ik laat het initiatief, zoals het contact met de opdrachtgever of het initiëren van activiteiten met mijn team, meestal aan anderen over.

- **Meetbaar**: Beschrijf hoe je zelf en hoe anderen (je coach, je teamgenoten, de opdrachtgever evt.) aan het eind van het project kunnen zien dat jij je leerdoel hebt gehaald?

Bijv: Aan het eind van het project wil ik dat mijn teamgenoten en coach kunnen bevestigen dat ik meerdere keren (zeker zes keer) initiatief heb getoond.

- **Activiteiten**: Tijdens welke project activiteiten kan en ga je aan dit leerdoel werken?

Bijv: Dit kan ik doen door een keer een borrel met mijn team te regelen, zelf voor het bord te gaan staan bij een spontane brainstorm, contact te regelen met de opdrachtgever, zelf een deel-onderzoek te doen en dit te delen met mijn team.

- **Reflectiemomenten**: Hoe, wanneer en met wie ga jij op deze leerdoelen reflecteren tijdens het project (minimaal 3 x!)

Bijv: Van mijn teamleden wil ik graag kritische feedback (zowel positief als negatief) ontvangen in week 3, 6 en 9. Zelf zal ik wekelijks terugkijken op dit leerdoel en hierop reflecteren door te beschrijven hoe en op welke momenten ik initiatief heb getoond.

- **Kernkwaliteiten**: Geef aan welke kernkwaliteiten je voor dit leerdoel in gaat zetten:

Bijv.: Mijn kernkwaliteiten die ik hiervoor in ga zetten zijn het feit dat ik sociaal ben en mij dus makkelijk kan verplaatsen in anderen. Ook kan ik goed overtuigen als ik dat echt wil, dus dit kan ik ook op veel meer momenten doen dan alleen bij onderwerpen op het gebied van programmeren. Ook ben ik resultaatgericht dus ik kan van tevoren goed bedenken welk resultaat ik wil bereiken met mijn actie, dat stimuleert mij dan extra om het in te zetten.

Maak nu je leerdoelen SMARK



Leerdoel 1: Beter worden in programmeren

Specifiek: Dit leerdoel houdt in dat ik mij technisch verbeter in de taal javascript voor mezelf en om het vak programmeren te halen.

Meetbaar: Allereerst wanneer ik het vak programmeren haal. Dat is het bewijs dat ik javascript onder de knie heb en wanneer ik zelfstandig kan coderen om bijvoorbeeld alerts te maken.

Activiteiten: Bij het huidige project meer te bemoeien met de technische kant.

Reflectiemomenten: Klasgenoten vragen om mijn werk te bekijken op school en laten overhoren of ik de stof begrijpt.

Kwaliteiten: Door goed door te zetten niet op te geven als het mij niet lukt na enkele keren. Omdat ik sociaal moet ik 'gewoon' hulp vragen bij mensen die mij kunnen helpen met programmeren.



Leerdoel 2: Efficiënter tekenen/schetsen

Specifiek: Schetsen zijn heel belangrijk en kunnen snel een idee laten zien. Afgelopen jaar heb ik enorm veel getekend/geschetst en ik merkte dat ik vaak de zelfde stijl aanhield wat er voor zorgde dat ik tijd eigenlijk verspilde. Ik moet er dus voor zorgen dat ik efficiënter teken zodat ik tijd bespaar.

Meetbaar: Door meer tijd te hebben voor andere onderdelen in het project.

Activiteiten: Door thuis meer te oefenen. Bijvoorbeeld om een idee te bedenken en hiervoor snelle schetsen te maken binnen 5 minuten.

Reflectiemomenten: Meer mijn werk laten zien aan verschillende doelgroepen(ouderen, ouders, familie enz)

Kwaliteiten: Creatiever te werk gaan door meer inspiratie te zoeken en dit toe te passen in plaats van het alleen te lezen/opnemen.



Leerdoel 3: Nog beter plannen

Specifiek: Bijna elke gedachte die door mijn hoofd heen gaat is een plan. plannen om bijvoorbeeld meer eruit te halen of om beter/snelser te werken of nog tig andere dingen.

Dit wil ik naar een nog hoger niveau te tillen door de minder belangrijke te dingen afteknappen. Daarnaast is een ander doel om zo tijd over te houden voor andere dingen.

Meetbaar: Meer tijd hebben voor dingen die meer prioriteit hebben.

Activiteiten: Lijsten te maken en activiteiten te koppelen aan tijd. Vervolgens is het nodig om hier streng mee om te gaan en niet laks.

Reflectiemomenten: Momenten wanneer ik werk af heb dat prioriteit had zodat ik weet dat ik het of ik het goed gepland hebt qua tijd.

Kwaliteiten: Door dat ik goed ben in *organiseren* moet het nog beter plannen niet lastig zijn. Maar betekent niet dat het makkelijk is om dingen of mensen afteknappen voor de belangrijkste prioriteiten. Maar ik ben zelfverzekerd dat dit mij gaat lukken.



Oefening 5 : Welk project in blok 3 past het beste bij jouw successen en voorkeuren (oefening 1), kwaliteiten (oefening 2) en (gewenste) ontwikkeling (oefening 3 en 4) binnen CMD ?



	Blok 1	Blok 2	Blok 3	Blok 4
Cohort 1 (v101, v102, v103, v104, HK1)	Project WEB	Project: Beyond	Profiling: Tech	Korte Stage
	Frontend Development	Ubicomp	Backend	
	Vormgeving 2	Content Delivery	Frontend	
	Design Patterns	Ontwerponderzoek	Profiling	
Cohort 2 (v105, v106, v107, v108, v109)	Project: Beyond	Project WEB	Project: Visual	
	Ubicomp	Frontend Development	Visual Interface Design 2	
	Content Delivery	Vormgeving 2	Visual Research	
	Ontwerponderzoek	Design Patterns	Profiling	
			Project: Interaction	
			Evidence Based Design	
			Behavioural Patterns	
			Profiling	
			Project: Concept	
			Culture Mapping	
			Designing through empathy	
			Profiling	
SLC				▲
SRP				

Zoals besproken in ons kennismaking wil ik graag kiezen *Project: Concept* aangezien dit project het beste bij mij past.

Oefening 6: Verwerk bovenstaande uitkomsten van de opdrachten in een korte presentatie van max 5 minuten voor je coach!

In ons kennismaking gesprek had ik wel wat voorbereid maar geen presentatie nog. Ik zou dit opzich nog wel willen doen, al denk ik niet dat van belang is aangezien u nu wel een beeld van mij heeft.



Aandachtig	Fantasierijk	Ondernemend	Verantwoordelijk
Aardig	Filosofisch	Onderscheidend	Verdraagzaam
Actief	Flexibel	Openhartig	Verzorgd
Alert	Gedisciplineerd	Opkomen voor jezelf	Vindingrijk
Ambitieuus	Geduldig	Oplettend	Visie hebbend
Analytisch	Geïnformeerd	Oprecht	Vooruitdenkend
Artistiek	Gevoelig	Optimistisch	Vriendelijk
Attent	Goedgehumeurd	Ordelijk	Vrolijk
Avontuurlijk	Gul	Organisator	Waardig
Bedachtzaam	Handig	Overtuigend	Welsprekend
Behulpzaam	Helder	Overwogen	Zelfbewust
Beschaafd	Hoffelijk	Perfectionistisch	Zelfstandig
Bescheiden	Humoristisch	Positief	Zelfverzekerd
Beschouwend	Idealistisch	Praktisch	Zorgvuldig
Betrokken	IJverig	Realistisch	Zorgzaam
Betrouwbaar	Individualistisch	Relativeren	
Bezorgd	Initiatiefrijk	Respectvol	
Charismatisch	Inlevingsvermogen	Ruimdenkend	
Communicatief	Inspirerend	Rustig	
Consequent	Intellectueel	Samenhang zien	
Constructief	Intelligent	Scherpzinnig	
Coöperatief	Intuïtief	Sensitief	
Creatief	Kalm	Serieus	
Daadkrachtig	Krachtig	Slim	
Democratisch	Levendig	Sociaal	
Detailistisch	Logisch	Speels	
Diplomatiek	Loyaal	Spontaan	
Discreet	Luisteren	Strijdlustig	
Doelgericht	Makkelijke partner	Sympathiek	
Doorzetter	Mensgericht	Systematisch	
Duidelijk	Methodisch	Tactvol	
Durvend	Mild	Talentvol	
Dynamisch	Moedig	Tevreden	
Economisch	Nauwgezet	Toegevend	
Eerlijk	Nieuwsgierig	Toegewijd	
Energiek	Nuchter	Tolerant	
Enthousiast	Objectief	Vastberaden	
Evenwichtig	Onafhankelijk	Veeleisend	
Extravert		Veelzijdig	