

Leerportfolio Giancarlo.

Presentatie stuk.

Mijn gekozen presentatie vorm is een website. Ik heb artikelen aan gemaakt voor elkaar Leerdoel.
<http://aurabyeverything.nl/leer/>



Mijn website is gemaakt met bootstrap framework en javascript. Mijn gekozen ontwerp is minimalistisch met veel wit ruimte. Ik vind hem simple en overzichtelijk.

Scrum.

Leerdoel: De student kan de methodiek Scrum uitleggen en toepassen op de ontwikkeling van een mediacampagne

Theoretische kennis van Scrum.

De student kan vanuit theoretische invalshoek de toegevoegde waarde van Scrum in een ontwikkelproces benoemen.

Uitwerking.

Scrum workshop.

Opdracht 1. Verschil tussen Agile en Scrum

AGILE

Agile software development refers to a group of software development methodologies based on iterative development, where requirements and solutions evolve through collaboration between self-organizing cross-functional teams. Agile methods or Agile processes generally promote a disciplined project management process that encourages frequent inspection and adaptation, a leadership philosophy that encourages teamwork, self-organization and accountability, a set of engineering best practices intended to allow for rapid delivery of high-quality software, and a business approach that aligns development with customer needs and company goals. Agile development refers to any development process that is aligned with the concepts of the Agile Manifesto. The Manifesto was developed by a group fourteen leading figures in the software industry, and reflects their experience of what approaches do and do not work for software development. Read more about the Agile Manifesto.

SCRUM

Scrum is a subset of Agile. It is a lightweight process framework for agile development, and the most widely-used one.

- A “process framework” is a particular set of practices that must be followed in order for a process to be consistent with the framework. (For example, the Scrum process framework requires the use of development cycles called Sprints, the XP framework requires pair programming, and so forth.)
- “Lightweight” means that the overhead of the process is kept as small as possible, to maximize the amount of productive time available for getting useful work done.

A Scrum process is distinguished from other agile processes by specific concepts and practices, divided into the three categories of Roles, Artifacts, and Time Boxes. These and other terms used in Scrum are defined below. Scrum is most often used to manage complex software and product development, using iterative and incremental practices. Scrum significantly increases productivity and reduces time to benefits relative to classic “waterfall” processes. Scrum processes enable organizations to adjust smoothly to rapidly-changing requirements, and produce a product that meets evolving business goals. An agile Scrum process benefits the organization by helping it to

- Increase the quality of the deliverables

- Cope better with change (and expect the changes)
- Provide better estimates while spending less time creating them
- Be more in control of the project schedule and state

<https://www.cprime.com/resources/what-is-agile-what-is-scrum/>

Opdracht 2. Agile principles

Principles behind the Agile Manifesto

We follow these principles:

Our highest priority is to satisfy the customer through early and continuous delivery of valuable software.

Welcome changing requirements, even late in development. Agile processes harness change for the customer's competitive advantage.

Deliver working software frequently, from a couple of weeks to a couple of months, with a preference to the shorter timescale.

Business people and developers must work together daily throughout the project.

Build projects around motivated individuals.

Give them the environment and support they need, and trust them to get the job done.

The most efficient and effective method of conveying information to and within a development team is face-to-face conversation.

Working software is the primary measure of progress.

Agile processes promote sustainable development.

The sponsors, developers, and users should be able to maintain a constant pace indefinitely.

Continuous attention to technical excellence and good design enhances agility.

Simplicity—the art of maximizing the amount of work not done—is essential.

The best architectures, requirements, and designs emerge from self-organizing teams.

At regular intervals, the team reflects on how to become more effective, then tunes and adjusts its behavior accordingly.

Opdracht 3 Scrum rollen.

The product owner

Product owners are the champions for their product. They are focused on understanding business and market requirements, then prioritizing the work to be done by the engineering team accordingly. Effective product owners:

- Build and manage the product backlog
- Closely partner with the business and the team to ensure everyone understands the work items in the product backlog
- Give the team clear guidance on which features to deliver next
- Decide when to ship the product with the predisposition towards more frequent delivery

Keep in mind that a product owner is not a project manager. Product owners are not managing the status of the program. They focus on ensuring the development team delivers the most value to the business. Also, it's important that the product owner be an individual. No development team wants mixed guidance from multiple product owners.

The scrum master

Scrum masters are the champion for scrum within their team. They coach the team, the product owner, and the business on the scrum process and look for ways to fine-tune their practice of it. An effective scrum master deeply understands the work being done by the team and can help the team optimize their delivery flow. As the facilitator-in-chief, they schedule the needed resources (both human and logistical) for sprint planning, stand-up, sprint review, and the sprint retrospective.

Scrum masters also look to resolve impediments and distractions for the development team, insulating them from external disruptions whenever possible.

Part of the scrum master's job is to defend against an anti-pattern common among teams new to scrum: changing the sprint's scope after it has already begun. Product owners will sometimes ask, "Can't we get this one more super-important little thing into this sprint?" But keeping scope air tight reinforces good estimation and product planning—not to mention fends off a source of disruption to the development team.

Scrum masters are commonly mistaken for project managers, when in fact, project managers don't really have a place in the scrum methodology. A scrum team controls its own destiny and self-organizes around their work. Agile teams use pull models where the team pulls a certain amount of work off the [backlog](#) and commits to completing it that sprint, which is very effective in maintaining quality and ensuring optimum performance of the team over the long-term. Neither scrum masters nor project managers nor product owners *push* work to the team (which, by contrast, tends to erode both quality and morale).

The scrum team

Scrum teams are the champions for sustainable development practices. The most effective scrum teams are tight-knit, co-located, and usually 5 to 7 members. Team members have differing skill sets, and cross-train each other so no one person becomes a bottleneck in the delivery of work. Strong scrum teams approach their project with a clear "we" attitude. All members of the team help one another to ensure a successful

"we" attitude. All members of the team help one another to ensure a successful sprint completion.

As mentioned above, the scrum team drives the plan for each sprint. They forecast how much work they believe they can complete over the iteration using their historical velocity as a guide. Keeping the iteration length fixed gives the development team important feedback on their estimation and delivery process, which in turn makes their forecasts increasingly accurate over time.

Na de Workshop

Na de workshop van Scrum ging ik een Scrum basics cursus volgen om een beter beeld te krijgen hoe het theoretisch in elkaar zat en wanneer gebruikt een developer Scrum. Door deze cursus snap ik nu het functie van scrum beter en ook waarom een bedrijf scrum gebruikt . Om me zelf beter op pijl te houden zal ik notities van alle belangrijke scrum onderdelen maken. Zodat ik scherp blijf in de theorie.

The screenshot shows a course completion summary at the top and a course navigation interface below it.

Course Completion Summary:

- Course Title: Basics of Scrum, Agile and Project Delivery
- Progress: Continue to Lecture 13
- Rating: ★★★★☆ Rate This Course
- Status: 13 of 13 items complete
- A progress bar is shown, indicating 100% completion.

Course Navigation Interface:

- Overview
- Course Content** (highlighted)
- Q&A
- Bookmarks
- Announcements
- Options ▾

Below the navigation, there is a search bar and links to Current Section, All Sections, and All Resources.

The main content area displays five sections with completion counts:

Section	Completion Status
Section: 1 Introductory lesson on Scrum Body of Knowledge	9 / 9
Section: 2 Scrum Principles	1 / 1
Section: 3 Scrum Aspects	1 / 1
Section: 4 Scrum Processes	1 / 1
Section: 5 Final Word	1 / 1

At the bottom, a blue bar indicates the current section: "13. Scrum Vs Traditional Project Management" with a progress of 7/18.

Toepassing van Scrum in de proftaak

Door de toepassing van Scrum heeft de student controle over het ontwikkelproces. De student is in staat te reflecteren door kritisch te zijn naar zichzelf en medestudenten met betrekking tot het scrum proces.

Uitwerking.

Ik behoor tot de scrum team. We zijn pas begonnen met scrummen dus zo ver ben ik nog niet maar ik wil wel zo veel mogelijk oefenen met scrum door verschillen scrum roles te doen.



Actieve bijdrage aan het Scrum-proces

De student heeft een kaart trekkende rol gespeeld in het Scrum proces. Hij heeft niet alleen zijn eigen taken goed gedaan, maar door zijn bijdrage is het groepsproces verbeterd en/of is de mediacampagne veel sterker geworden.

Uitwerking.

Tijdens het scrum van de proftaak heb ik de scrum board ingericht. Mijn eerste functie was Scrum master. Maar nu behoor ik tot de scrum team wegens persoonlijk leerdoelen die andere groepsleden wilde halen. Maar verder ben ik de back-up scrum master ingeval dat de scrum master afwezig is. Ik hou de scrum board ook bij om op de hoogte te blijven zodat wanneer het nodig is kan ik ingrijpen om alles weer goed te zetten.

Actieve bijdrage aan het de campagne op alle IMD-principes

De bijdrage van de student heeft als resultaat dat er een goed onderbouwde of zeer verrassende crossmedia tot stand is gekomen, dit kan zijn dmv het toepassen van innovatieve technologie, een origineel concept of strategie of een zeer gedegen gebruikersonderzoek.

Uitwerking.

UXU.

Leerdoel: de student kan werken in een team volgens het User Centered Design Proces wat leidt tot werkende prototypen van interactieve mediaproducten die passen in de campagne

Verplaatsen in de doelgroep dmv gebruikersonderzoeken

De student heeft in elke sprint gebruikersonderzoek gedaan waarbij hij diepgaande inzichten in de doelgroep heeft verkregen en hierover een eigen visie ontwikkeld heeft die gebruikt is bij de campagne

Uitwerking.

Voor de proftaak hebben wij verschillende onderzoek methodes gebruikt als bv Bieb onderzoek, enquêtes en interviews om zo veel mogelijk te leren over ons gekozen doelgroep en gebruikers. Nu gaan wij verder uitwerken ontwikkelen om de juiste diepgang toe te passen bij ons gekozen concept.

Prototypen

In het ontwikkelproces heeft de student diverse prototypen gemaakt van innovatieve, verrassende producten die inzichten opleveren voor de campagne.

Uitwerking:

Ik ben persoonlijk begonnen aan een applicatie ontwerp als een leerdoel. Ik ben nu in de fase waar ik een UX cursus aan het volgen ben om te leren hoe ik precies met alle informatie uit onderzoek moet omgaan. Om aan een definitieve conclusie te komen. Verder ben ik nog aan het onderzoeken.

The screenshot shows a course management system interface. At the top, there's a banner for 'User Experience Design: Complete UX Fundamentals Course...' featuring two men holding large white letters spelling 'UX'. Below the banner, there's a 'Continue to Lecture 2' button, a rating section with four stars, and a progress bar showing '7 of 46 items complete' with a 'Reset progress' link. The main area displays course content sections: 'Section: 1 Introduction' (with '1. Introduction' and '2. What You'll Learn' listed), 'Section: 2 The History of UX and "The Basics"' (with a progress of 5/7), 'Section: 3 Understanding Users' (with 0/7), and 'Section: 4 Information Architecture' (with 0/5). Navigation links at the top include 'Overview', 'Course Content' (which is selected), 'Q&A', 'Bookmarks', 'Announcements', and 'Options'.

Zo probeer ik zo veel mogelijk te leren om uiteindelijk aan een sterke prototype ontwerp te komen. Verder ga ik paper prototypes bouwen en verder uitstellen met hulp van de Marvel app. Vandaar ga ik verder een digital prototype ontwerpen met Sketch en Flinto om het zo interactief mogelijk te maken en die uitstellen. Vanuit mijn prototype resultaten ga ik het verder uitwerken en verbeteren zodat ik dan uiteindelijk een volledig product van kan maken.

SCO.

Leerdoel: De student kan een strategisch en conceptmatig argumenteerde cross-mediale campagne ontwikkelen en uitvoeren als antwoord op een communicatieve vraagstuk.

Conceptueel denken

De student toont aan divergentie en convergentie technieken gebruikt te hebben om te komen tot het creatieve concept. De student heeft minimaal tien ideeën ontwikkeld om te komen tot het een concept en laat dit zowel in woord als beeld zien. Het concept beantwoordt de klantvraag en is geëvalueerd met de doelgroep.

Uitwerking.

De eerste week zijn we begonnen met een debriefing die we ook in dit document hebben gezet. Vervolgens zijn er meerdere brainstorm sessies geweest die een longlist hebben opgeleverd. Vanuit daar hebben we met zijn allen de longlist gesorteerd en gekeken wat overeenkomt met elkaar en wat voor concepten daar bij zouden passen.

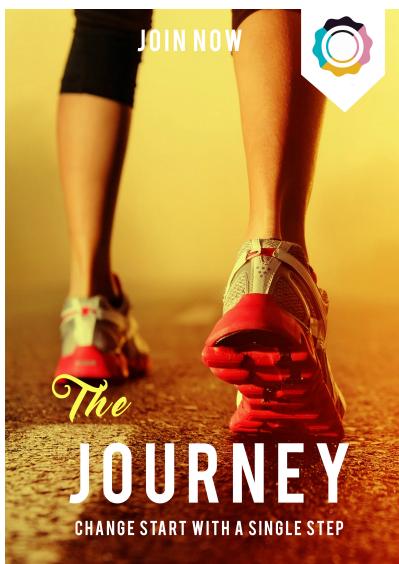
Die concepten zijn we gaan uitwerken.

In week 2 zijn we met zijn allen begonnen met brainstormen, om wederom 5 concepten op te kunnen leveren. We zijn hier heel de maandag mee bezig geweest en aan het einde van die dag hadden we al een aantal goede concept ideeën. Deze concepten zijn we verder visueel en tekstueel gaan uitwerken.

We zijn begonnen met onderzoek doen naar de doelgroep. Hiervoor hebben wij een enquête opgezet waar we in 2 dagen al meer reacties op hadden dan YSP in totaal aan aanvragen heeft gehad. Dus dat is een mooie basis om mee te werken.

Daarnaast hebben we een aantal vragen gesteld aan Freshheads en we verwachten daar nog antwoord op te krijgen.

Poster concept week 3:



Week 4.

In week 3 zijn we met zijn allen begonnen met brainstormen, om wederom 5 concepten op te kunnen leveren. We zijn hier heel de maandag mee bezig geweest en aan het einde van die dag hadden we al een aantal goede concept ideeën. Deze concepten zijn we verder visueel en textueel gaan uitwerken.

Van de uiteindelijke 15 concepten hebben we er 4 uitgekozen om die verder uit te werken. Voor deze 4 uitgewerkte concepten hebben we nieuwe visuals gemaakt.

Week 5.

In week 4 zijn we maandag begonnen met het voorbereiden voor een presentatie. De presentatie die we voor de klant volgende week gaan houden hebben we eerst voor de docenten gedaan. Na de presentatie kregen we feedback op de concepten.

Door de feedback die we daarop gekregen hebben, zijn we de concepten gaan aanpassen en verbeteren.

Deze week hebben we ons voorbereid op presentatie die we op dinsdag 21 maart aan Freshheads moeten geven.

Na de presentatie gingen we de concepten verbeteren aan de hand van de feedback. De feedback was erg positief. De rest van de week hebben we het concept verbeterd, user stories gemaakt ons voorbereid op scrum, waar we volgende week mee gaan beginnen.

Week 6.

Deze week hebben we ons voorbereid op presentatie die we op dinsdag 21 maart aan Freshheads moeten geven.

Na de presentatie gingen we de concepten verbeteren aan de hand van de feedback. De feedback was erg positief. De rest van de week hebben we het concept verbeterd, user stories gemaakt ons voorbereid op scrum, waar we volgende week mee gaan beginnen.

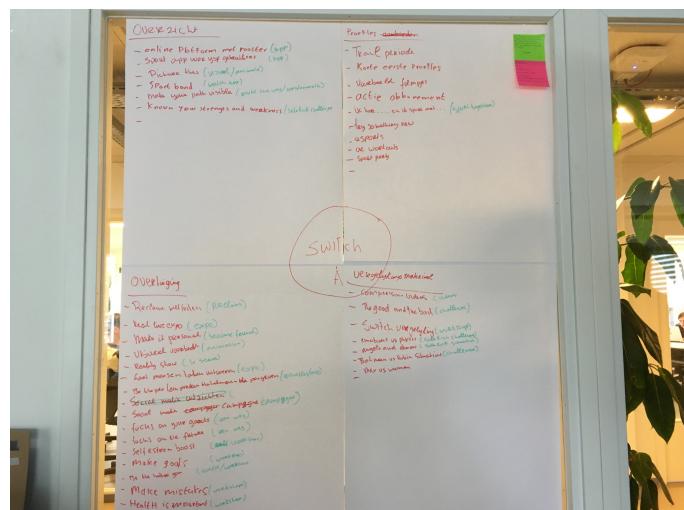
Week 7.

Op maandag beginnen met scrum. Het is de eerste keer dat we dit doen, dus daarom hebben we begeleiding nodig om hiermee op te starten.

User stories gaan we bedenken om het concept beter uit te werken. Waarmee we vervolgens de backlog kunnen vullen en kunnen bepalen wat de sprint backlog word. Zo kunnen we een prioriteiten lijst opstellen

Week 8.

Maandag zijn we goed van start gegaan met scrum. Vorige week was een oefenweek waar we keken hoe het precies werkte en of we het goed aan het doen waren. Verder deden we op maandag brainstormen over de verschillende user stories die we voor deze sprint gepland hadden. De brainstorm sessies deden we om ideeën te bedenken voor ons concept Switch.



De communicatie- strategie is onderbouwd en beantwoord de klantvraag.

De student kan de onderbouwing baser- en op methodisch onderzoek naar doelgroep, doelstellingen en boodschap en met de inzet van theoretische modellen waardoor de strategie de klantvraag (uit de briefing) beantwoordt.

Uitwerking.

We hebben ten eerste wat globaal onderzoek gedaan via de Bieb methode, daarnaast zijn we het werkfeld ingedoken en hebben we een online enquête opgezet (Veld methode).

De mediastrategie is onderbouwd en bouwt verder op de communicatiestrategie.

De door de student ontwikkelde media- strategie bouwt verder op de communicatiestrategie waarbij methodisch onderzoek naar doelgroep en doelstellingen de inzet van middelen verantwoord. De mediastrategie is begrijpelijk gevisualiseerd in een customer journey en beantwoordt de klantvraag (uit de briefing).

Uitwerking:

Workshop Costumer journey.

Opdracht verhaal

De laatste tijd merkt Anne dat ze snel vermoeid is na een wandeling met haar hondje Spikey en wil hier graag verandering in brengen. Anne wil graag sportiever worden maar kan zichzelf er niet toe zetten om op eigen initiatief te gaan sporten en heeft hiervoor dus echt een steuntje in de rug nodig. Ze hangt op de bank met haar laptop op schoot met haar hondje aan haar voeten. Terwijl ze doelloos op Facebook kijkt, komt ze een advertentie van Your Sport Pro tegen. Wellicht dat een personal trainer een optie is? Omdat ze uit zich zelf niet zo maar naar de sportschool zou gaan zou dat misschien de oplossing kunnen zijn. Hierdoor kan de personal trainer er misschien voor zorgen dat ze tot actie over gaat.

Opdracht Owned media

Doelgroep

Een deel van de doelgroep bevindt zich al wel bij de media maar een groot deel nog niet.

Doelstellingen

Your Sport Pro wil iets meer als het dubbele aantal kliks op de website.

Verhaal

Een personal trainer kan jouw over de drempel helpen. Ze geven jouw net wat extra stukje motivatie.

- Website
- Personal trainers
- Facebookpagina
- Instagram

Opdracht Paid media

Doelgroep

Een deel van de doelgroep bevindt zich al wel bij de media maar een groot deel nog niet.

Leiden

Als de doelgroep op een advertentie klikken komen ze bij de owned media terecht.

Doelstellingen

Conversie

Awareness creëren

Winst maken

Verhaal

Als ze wandelt met haar hond Spikey dan komt ze de paid media tegen. Posters, billboards etc.

- Advertising campaign
- Facebook ads

Opdracht Earned/shared media

Doelgroep

De doelgroep zit bij de contactmomenten met de platform. Door gebruik kunnen ze de ervaringen delen.

Platformen

Nieuws

Facebook

Your Sport Pro

Reviews

Mond tot mond

Doelstellingen

Door reviews meer conversie maken.

Verhaal

Van de ervaring van de personal trainer kunnen ze een review geven over de trainer.

- Klanten beoordelingen
- Nieuwsberichten
- Partnerships
- Social Media mentions
- BN'ers

Opdracht Social Media

Doelgroep

De doelgroep zit online op social media platformen en op de website.

Platformen

Facebook

Instagram

YouTube

Doelstellingen

Meer volgers betekent meer conversie

Verhaal

Ze ziet op Facebook een advertentie van Your Sport Pro waardoor ze gaat kijken op de website.

- Facebook
- Instagram
- Sponsored posts Executie van strategie en concept is beargumenteerd

Student kan vanuit verschillende alternatieven een bewuste keuze maken voor typografie, beeld en tekens, short copy en tone-of-voice en deze keuzes beargumenteren vanuit merk, doelen, doelgroep, strategie en concept.

Uitwerking:

Ik wil beter worden in typografie dus ik ben momenteel bezig met een cursus typografie op udemy om scherper te worden bij het gebruiken van woorden en ook hoe je met woorden creatief kan omgaan.

The screenshot shows the course landing page for 'Typographic Logos: Typography and Lettering for Logo Design'. At the top, there's a large image of a logo featuring the words 'Typographic Logos' in a stylized, flowing font. Below the image, the course title is displayed along with a 'Continue to Lecture 1' button. A progress bar indicates '14 of 20 items complete' with a 'Reset progress' link. The course navigation bar includes 'Overview', 'Course Content' (which is underlined in green), 'Q&A', 'Bookmarks', 'Announcements', and 'Options'. Below the navigation bar, there's a search bar and links to 'Current Section', 'All Sections', and 'All Resources'. The main content area is divided into four sections: Section 1 ('Introduction to Typographic Logos') with 4/4 items completed, Section 2 ('Inspiration and planning your design') with 3/3 items completed, Section 3 ('Tools and materials') with 2/2 items completed, and Section 4 with 1/1 item completed.

Ik ben ook met een graphic design bootcamp begonnen om mezelf scherp te houden wanneer ik communicatie producten moet ontwerpen zoals posters, flyers ect. zo hou ik mezelf scherp en kan ik ook meer gericht werken aan mijn leerdoelen.

The screenshot shows the course landing page for 'Graphic Design Bootcamp'. It features a central image of a computer monitor displaying a graphic design interface. The course title 'Graphic Design Bootcamp' is at the top, followed by a 'Continue to Lecture 1' button. A progress bar shows 'Get started (0 of 65 items complete)'. The course navigation bar includes 'Overview', 'Course Content' (underlined in green), 'Q&A', 'Bookmarks', 'Announcements', and 'Options'. The main content area displays three sections: Section 1 ('Introduction to the course') with 0/2 items completed, containing two video thumbnails for '1. Introduction & Welcome to the Course!' and '2. Get Up and Running With Adobe Creative Cloud'; Section 2 ('Getting comfortable with Photoshop: Making a Poster') with 0/9 items completed; and Section 3 with 0/6 items completed.

DEV.

Leerdoel: De student kan een onderbouwde keuze maken voor een combinatie van front-end frameworks met als doel het ontwerp (plan van aanpak) van een applicatie te maken en uit te voeren.

Kennis Frameworks.

Student heeft een onderbouwd beeld van de voor- en nadelen van frameworks en kan dit toepassen op projecten.

Uitwerking:

Work Shop Javascript frameworks.

JavaScript is de enige programmeertaal die wordt begrepen door je browser, en speelt daarom een cruciale rol in het tot leven brengen van het web. Hierdoor is JavaScript sterk in opkomst: er wordt in vergelijking tot andere talen steeds meer JavaScript geschreven. Er zijn een aantal redenen waarom er frameworks zijn en waarom ze nuttig zijn bij het ontwikkelen.

Nut van javascript frameworks

Voordelen

JavaScript = populair. Volgens de statistieken van Github zijn JavaScript-repositories het meeste populair en actief op dit moment. JavaScript is tot op heden de enige client-scripting taal die je in alle browsers kunt gebruiken.

Naast dat dergelijke frameworks veel werk uit handen nemen, vinden veel developers het ook leuk om ze zelf te maken. Is de doorsnee developer misschien ook wat bovengemiddeld eigenwijs? Misschien denken ze het zelf beter / makkelijker / sneller te kunnen? Een goede reden kan zijn dat geen van alle frameworks precies doet wat jij wil en ze soms te ingewikkeld zijn waarvoor jij ze wil gebruiken en dat je daarom ervoor kiest om een framework zelf te maken.

Vergeleken met veelgebruikte programmeertalen (zoals Java en C++), is JavaScript een relatief eenvoudige taal. Of ja eenvoudig; het is vooral zeer laagdrempelig. Je kunt snel van start. Ook als minder ervaren programmeur.

Naast dat je niet veel andere keuze hebt als het gaat om client-side scripting in een browser, maakt deze eenvoud het ook nog eens aantrekkelijk om te beginnen aan de bouw van je eigen JavaScript framework.

Nadelen

Maken je applicatie soms onnodig ingewikkeld.

De beschikbare frameworks doen niet wat je wilt of zijn té complex.

Verschillen tussen framework en libraries

Verschil is miniem. Je zou kunnen zeggen dat een framework een verzameling libraries is. Het is robuust. Veel verschillende bronnen op internet spreken elkaar tegen dus wat een framework lijkt te zijn , noemen zich een library.

Een framework is een skelet wat een heleboel

A framework is a skeleton where the application defines the "meat" of the operation by filling out the skeleton. The skeleton still has code to link up the parts but the most important work is done by the application.

Examples of libraries: Network protocols, compression, image manipulation, string utilities, regular expression evaluation, math. Operations are self-contained.

Examples of frameworks: Web application system, Plug-in manager, GUI system. The framework defines the concept but the application defines the fundamental functionality that end-users care about.

Keuze Frameworks

Student heeft de keuze van het framework onderbouwd. Het gekozen framework leidt tot een vernieuwend product.

Uitwerking.

Documentatie

De student heeft documentatie geschreven die er op gericht is de code naar buiten toe over te dragen.

Uitwerking.

Code

De student heeft eigen code geschreven die vernieuwend is en ook voor anderen buiten het project interessant is.

Uitwerking.

Versie beheer

Student heeft ontwikkeling inzichtelijk gemaakt door middel van een versie- beheer systeem in zowel individuele als groepscontext

Uitwerking.

SEO.

Leerdoel: De student kan SEO planmatig toepassen op een mediacampagne.

SEO advies plan

Het SEO adviesplan van de student gaat verder dan een check met de gelijkte SEO checkers

Uitwerken.

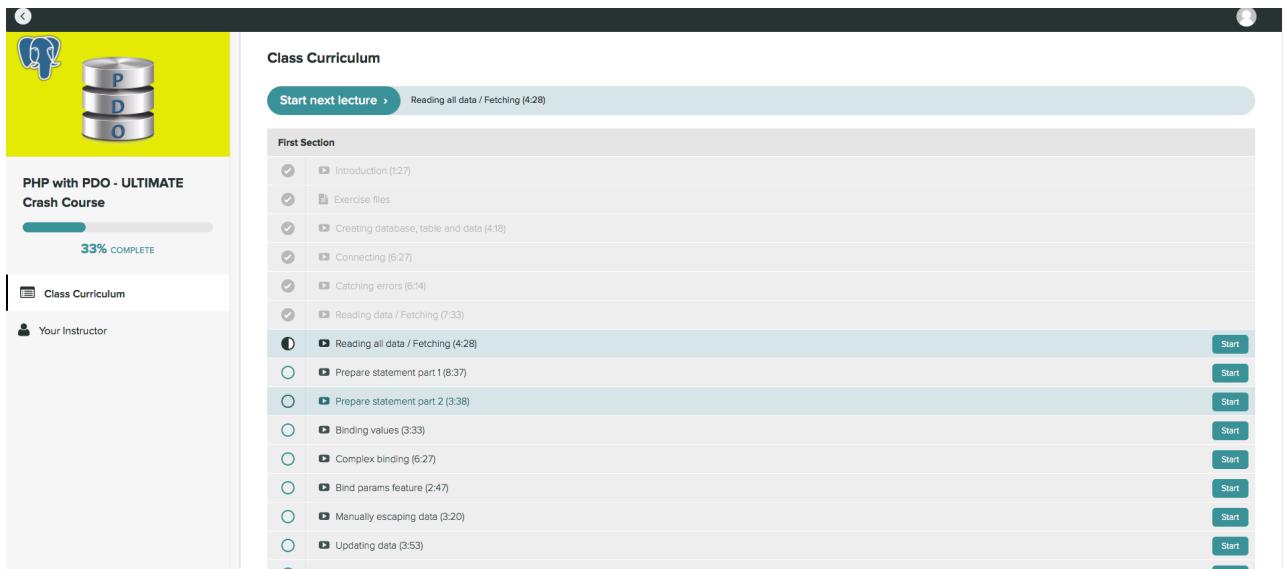
Van SEO ken ik heel weinig daarom ga ik een aantal cursussen volgen op Udemy.

The screenshot shows the Udemy course page for 'SEO for SEO Beginners'. The course image features a Google logo on a laptop screen. The title 'SEO for SEO Beginners' is at the top, followed by a green 'Continue to Lecture 1' button. Below the title is a progress bar showing 'Get started (0 of 16 items complete)' with a trophy icon. The navigation bar includes 'Overview', 'Course Content' (which is underlined), 'Q&A', 'Bookmarks', 'Announcements', and 'Options'. The main content area has a search bar and tabs for 'Current Section', 'All Sections', and 'All Resources'. It lists four video lectures under 'Section: 1 Let's Jump Straight In!': 1. Course Introduction & Overview (1:00), Bonus: SEO Checklist For New Website & SEO Audits (4:08), 2. SEO: One of the Most Cost Effective Marketing Strategies! (1:12), and 3. Remember These Two Words and You'll Understand SEO (1:39).

The screenshot shows the Udemy course page for 'SEO Link Building Basics'. The course image features a rocket launching from clouds. The title 'SEO Link Building Basics' is at the top, followed by a green 'Continue to Lecture 1' button. Below the title is a progress bar showing 'Get started (0 of 12 items complete)' with a trophy icon. The navigation bar includes 'Overview', 'Course Content' (underlined), 'Q&A', 'Bookmarks', 'Announcements', and 'Options'. The main content area has a search bar and tabs for 'Current Section', 'All Sections', and 'All Resources'. It lists three video lectures under 'Section: 1 Introduction': 1. Why Links Matter (4:52), 2. Link Building Myths (7:23), and 3. Link Building Tactics and Strategies You Should Avoid (9:22). Below this, there is another section header 'Section: 2 Link Fundamentals' with a progress bar showing '0 / 5'.

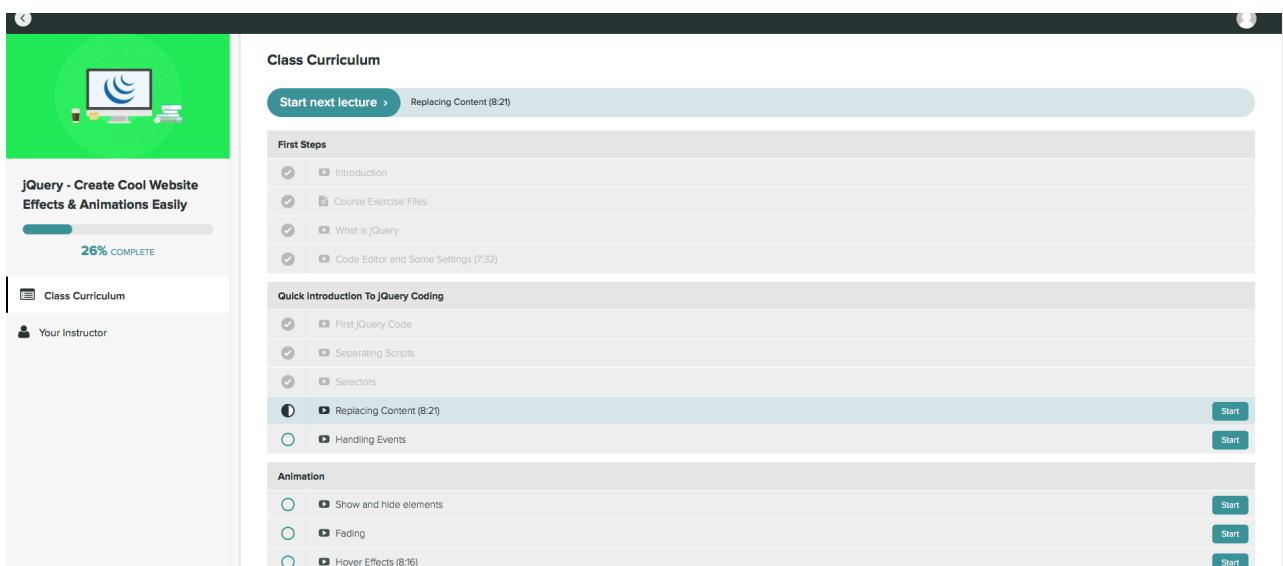
Persoonlijk Leerdoelen.

Voor mijn persoonlijk leerdoelen ben ik programmeer cursussen aan het volgen op coding faculty. Dit semester wil ik echt focussen om mijn programmeren te verbeteren wat dat is mijn zwakte punt.



The screenshot shows a course curriculum for "PHP with PDO - ULTIMATE Crash Course". The progress bar indicates 33% complete. The curriculum is organized into sections:

- First Section:**
 - Introduction (1:27)
 - Exercise files
 - Creating database, table and data (4:18)
 - Connecting (6:27)
 - Catching errors (6:14)
 - Reading data / Fetching (7:33)
 - Reading all data / Fetching (4:28)** (marked with a black dot, indicating the current section)
 - Prepare statement part 1 (8:37)
 - Prepare statement part 2 (3:38)
 - Binding values (3:33)
 - Complex binding (6:27)
 - Bind params feature (2:47)
 - Manually escaping data (3:20)
 - Updating data (3:53)



The screenshot shows a course curriculum for "jQuery - Create Cool Website Effects & Animations Easily". The progress bar indicates 26% complete. The curriculum is organized into sections:

- First Steps:**
 - Introduction
 - Course Exercise Files
 - What is jQuery
 - Code Editor and Some Settings (7:32)
- Quick introduction To jQuery Coding:**
 - First jQuery Code
 - Separating Scripts
 - Selectors
 - Replacing Content (8:2)** (marked with a black dot, indicating the current section)
 - Handling Events
- Animation:**
 - Show and hide elements
 - Fading
 - Hover Effects (8:16)

Naast programmeren wil ik ook mijn app en web design verbeteren. Dus ik ben dagelijks aan het oefenen met mockups maken in sketch.

