Huiswerkopdracht 3 Wat wil ik worden?

Kijk voor meer informatie over de opdracht in het boek ‘Competentiemanagement’ van Roel Grit. Achter de vraag staat de desbetreffende pagina(s).

## Beroepsbeeld (p.108)

Je hebt je ingeschreven voor de opleiding informatica omdat “iets met computers” je leuk lijkt. Het is goed dat je in kaart brengt waarom je voor jouw opleiding hebt gekozen. In de volgende opdracht onderzoek je of jouw verwachtingen kloppen met de werkelijkheid.

Beantwoord de volgende vragen over hoe jij denkt dat de toekomst eruit gaat zien:

1. Wat is de naam van de functie die je later gaat uitvoeren?
2. Welke taken voer je dagelijks uit?
3. Waar werk je? Binnenland, buitenland, stad, platteland?
4. Hoe ziet je kantoor eruit?
5. Heb je veel contact met collega’s, klanten?
6. Wat wil je bereiken in je werk?
7. Wil je snel carrière maken?
8. Wil je veel verdienen? Hoeveel?
9. Noem vijf kenmerken waardoor dit beroep voor jou aantrekkelijk is.

|  |
| --- |
| a. Programmeur / game developer.  b. Programmeren, Scrum & Git  c. Buitenland.  d. Het heeft 4 muren, een plafond, een raam, een vloer en een deur.  e. Ja.  f. Dat ik mijn opdrachten met zo weinig mogelijk fouten afmaak.  g. Weet ik nog niet.  h. Ik hoef niet heel veel te verdienen, zolang ik het werk maar leuk vindt.  i. Werken in een rustige werk omgeving, Zit toekomst in, Ik Vind het fijn om dingen aan de praat te krijgen, Ik kom in contact met collega’s met dezelfde interesses, Ik vindt de vakken die ik hiervoor moet volgen interessant. |

## Mijn droombaan (p. 109, 114-119)

*Je hebt in de vorige opdracht gekeken naar het beroepsbeeld van een Informaticus. Lees pagina 114 t/m 119 van het boek naar de kenmerken van een baan. Je gaat nu een omschrijving geven van je droombaan.*

|  |
| --- |
| Mijn droombaan….  Ik weet nog niet precies wat mijn droombaan is, maar wel dat ik deze opleiding ervoor wil gaan volgen. Ik heb interesse in het maken van programma’s voor machines, maar ook in het ontwikkelen van een game.  Al met al moet ik verder zijn met deze opleiding om concreet te zeggen wat ik echt wil worden later. |

*Wat zijn de belangrijkste competenties die je hiervoor moet ontwikkelen:*

|  |
| --- |
| *- Kennis hebben van verschillende programmeer talen.*  *-Sociaal kunnen omgaan met klanten en collega’s.*  *-Goed kunnen bijhouden van programma’s en hun updates.* |

*Zoek een vacature die het beste past bij je droombaan. Copy/paste hier de vacaturetekst (geen link):*

|  |
| --- |
| Game Programmer Division: [Bethesda Game Studios](https://jobs.zenimax.com/locations/view/4) | Department: [Programming](https://jobs.zenimax.com/departments/view/7) | Location: Rockville , MD, US  Bethesda Game Studios is looking for talented programmers to join our team that is pushing the bleeding-edge of RPG development for the PC and consoles. In this role the Game Programmer will write and develop application specific code based on design requirements. The Game Programmer will work closely with artists, lead engine programmers, designers and producers to implement game features.  **Requirements**   * B.Sc. in Computer Science and/or Mathematics * Proficient with c++ and object-oriented programming * Development experience in the games industry a plus. * Development experience on game consoles (Xbox360/PS3/Xbox One/PS4) a plus * Ability to contribute innovative and original ideas towards all aspects of game production and development * Strong communication and organizational skills * Must work well under pressure and handle multiple tasks * Passion for making GREAT games * Experience playing previous Bethesda Games Studios games    How to Apply To apply for this position you will be redirected to the job submission form at Taleo.com, our third-party applicant tracking system. While Taleo.com is not hosted by ZeniMax Media and does not fall under our Privacy Policy, only employees of our Human Resources department will be able to view your submitted information. Information collected via the job submission form is subject to Taleo.com’s privacy policy.  Top of Form    Bottom of Form |