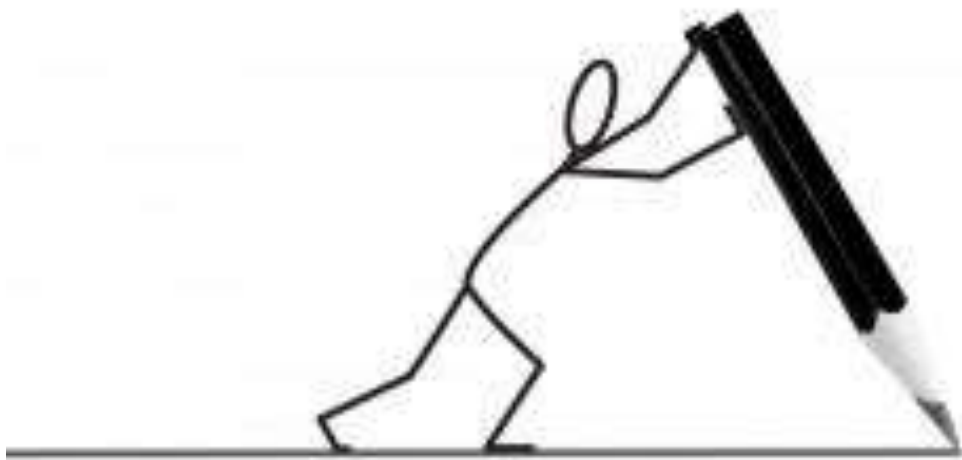


Competentie-ontwikkelplan



Naam: Patrick Tibboel
Studentnummer : 500727289
Periode: september 2016 - februari 2017
Datum: 7-11-16
Loopbaanadviseur: Marieke Agterbos

Inhoudsopgave

Visie op studie en beroep	3
Studievoortgang	5
Sterkte – zwakte analyse per competentie	6
Ontwikkeldoelen en actieplan	8

Visie op studie en beroep

Het afgelopen anderhalf jaar is bij mij meer omhoog gekomen van wat ik verder wil doen met mijn leven naast het afmaken van mijn studies. Eerst was het altijd voor mij onduidelijk waarom ik elke dag naar school moest en allemaal vakken moest doen die mij niet aanspraken. Dat veranderde tevens richting 4 HAVO, omdat ik toen meer kon kiezen welke vakken ik leuk vond en goed in was en welke vakken ik niks vond en mij niet lagen. Wiskunde was een van de vakken die mij wel lag en zelf ook leuk vond om daarin te verdiepen. In mijn laatste 2 jaren op de HAVO heb ik daarom ook voor wiskunde B en wiskunde D gekozen. Ook wist ik dat sinds ik ben begonnen met games spelen dat ik altijd wel geïnteresseerd was in die verhalen en werelden. Soms zo erg dat ik liever ging gamen dan met vrienden buiten ging voetballen. Maar dat terzijde, wist ik wel dat als het mogelijk is wilde ik het liefst games samen met mijn interesse voor wiskunde en zelfs natuurkunde combineren als het mogelijk is. Dus ging ik op zoek naar een opleiding die je leert te programmeren. Toen kwam ik op de opleiding Game Development van de HvA. De loting toen der tijd schrok mij wel een beetje af, omdat je eigenlijk maar 1x mocht inschrijven en als ik was op dat moment niet al te goed bezig met Nederlands en dacht even dat ik zou blijven zitten en mijn kans op die studie wel kon vergeten. Maar toen de oefendag kwam van dat je mocht laten zien wat je had gemaakt met coderen, moest presenteren voor de groep over een bepaalde richting met mensen ook op die dag en een korte toets had over ICT, redelijk goed uitkwam wist ik wel dat deze studie echt de studie is waar ik voor wil gaan en mij ook motiveert om verder te leren.

Dit was een van de beste keuzes die ik heb gemaakt, want in de eerste periode ging ik al met veel plezier naar school zelfs als het betekende dat ik al om 6 moest opstaan. Het eerste jaar ging niet helemaal optimaal, maar toch ben ik niet al te teleurgesteld over de resultaten. De vakken die mij voornamelijk aanspraken waren toch wel Game Basics, Game Programming & Architecture, Simulation & Physics en beide projecten FYS en PAD.

Game Basics was een vak waar meer bij kwam kijken dan wat ik eerst verwachtte wat er zou komen. Het feit dat je ook al je eigen game mocht bouwen in een engine ook al had ik nog vrijwel geen ervaring was het wel echt leuk om eraan te werken en ik genoot ervan toen hij zo goed als af was om het in te leveren voor een cijfer. Het is echt gek om terug te kijken en te zien dat je in je eerste kwartaal van het schooljaar al een werkende game levert zonder dat je eigenlijk programmeer ervaring had toen ik begon. Verder vond ik GPA en Sim & Phys leuke vakken, omdat ze beide je code leren verbeteren en makkelijker leert te schrijven. Zo leer je bij GPA hoe je libraries kan gebruiken om al geschreven code te kunnen gebruiken zodat het jouw tijd scheelt maar ook hoe je een class voor meerdere objecten kan gebruiken zodat je niet alles twintig keer opnieuw zou moeten typen. Sim en Phys ging meer de physics kant op van programmeren en de kleine opdrachten zorgde ervoor dat het al realistischer begon met bewegen. De projecten vond ik allebei leuk. Niet voor allebei op dezelfde manier maar wel leuk genoeg om erop terug te kijken. Voor FYS was het voornamelijk het feit dat je in een team zit en gezamenlijk aan een spel werkt voor een half jaartje. Ik vond ook indrukwekkend wat we uiteindelijk voor elkaar hebben kunnen krijgen zonder dat iedereen echt veel ervaring had met programmeren. Met PAD vond ik het voornamelijk leuk omdat je met mensen van andere richtingen moest samenwerken en zo meer meekrijgt met problemen waar zij tegenaan lopen en dat je elkaar echt elkaar moet helpen als iemand ergens niet uitkomt, omdat iedereen ergens anders goed in is. Wat ik wel jammer vond bij beide projecten was het feit dat bij beide verlieten twee mensen de studie waar ze mee bezig waren en daarbij verlieten het team.

Aan de andere kant waren er natuurlijk ook vakken die ik wat minder vond bij de opleiding. Het vak wat ik het minst leuk vond was User Interaction. Dit kwam waarschijnlijk deels doordat het voor toen laat werd gegeven en de groep redelijk zijn concentratie al was verloren. Maar ook omdat het is een handig vak om te hebben maar met de stof die in de les werd gegeven was de link met video games ver te zoeken en liet mij soms denken waar ik dit echt veel voor nodig heb met games. Dat demotiveerde mij enorm en zelfs zo erg dat ik de tentamens niet heb gehaald en over moet doen dit jaar.

De beroepstaken die mij het meest aanspreken zijn analyseren en realiseren. Analyseren vind ik belangrijk, omdat het belangrijk is dat het duidelijk is wat er precies moet gebeuren. Dit is iets wat voor mij echt belangrijk is, ook omdat ik nu merk dat het soms onduidelijk is wat er precies gedaan moet worden voor bepaalde taken en dat kan je uiteindelijk veel tijd schelen. Ook vind ik realiseren belangrijk, want dat zorgt er uiteindelijk voor dat ik ervoor kan dat ideeën of oplossingen die ik heb ook tot leven kunnen komen.

De andere taken zijn handig om ook te leren alleen ontwerpen vind ik lastig, omdat altijd komt er wel iets bij of verandert iets en dat moet je ook bijwerken. Beheren is ook handig maar daar let ik nog niet al te veel op omdat andere mensen niet echt gebruikt hoeven te maken van onze code of ergens aanpassingen moeten maken en adviseren ligt mij totaal niet voornamelijk, omdat ik nog niet genoeg kennis heb om andere dingen aan te raden of andere oplossingen zo te verzinnen die beter kunnen zijn.

Wat ik uit mijn stage wil halen is hoe het te werk gaat in zo'n game bedrijf en welke vaardigheden belangrijk zijn om te hebben of in te verbeteren. Verder hoop ik er veel ervaring op te doen met programmeren en misschien designen van bepaalde aspecten van die game. Zelf twijfel ik wel of ik goed genoeg ben voor een gamebedrijf puur, omdat ik maar net anderhalf jaar programmeer en dus nog weinig ervaring ermee heb. Daarom richt ik me al meer op indie developers, omdat ik denk dat het voor hun minder erg is als iets niet gelijk af is maar iets langer duurt.

Om hierop te verbreden wil ik het thema semester Mobile Development volgen. Hierin hoop ik veel meer te leren over de mobiele omgeving en zo mijn mogelijkheden te verbreden naar mobiele platformen, want momenteel zit ik nog vast aan PC. Het keuzevak die mij leuk lijkt te zijn: Is Thinking Out of The Box. Met dit keuzevak probeer ik meer creativiteit uit mij te halen om op meer mogelijkheden te leren programmeren maar ook om uniekere games te kunnen verzinnen en programmeren die echt uitblinken in de game-industrie van tegenwoordig.

Na de studie hoop ik aan de slag te kunnen gaan bij indie developers of kleine bedrijven. Misschien zelfs wel een bedrijf oprichten met studiegenoten of mensen die ik heb leren kennen tijdens de studie. Een bedrijf wat mij leuk lijkt om voor te werken is FacePunch Studios. Het is een redelijk kleine studio maar in mijn ogen levert het wel goede content voor de game waar ze momenteel aan werken. Veel verder heb ik eerlijk gezegd nog niet verdiept in wat ik precies na mijn studie wil doen, maar alles verandert zo snel in de ICT dus ik moet sowieso nog een hoop leren voordat ik bij ben met de huidige technologie.

Studievoortgang

Momenteel heb ik 53 Studiepunten behaald en heb er dus nog 7 nodig voor mijn propedeuse. De vakken waar ik punten momenteel nog voor mis zijn Nederlands met 1 punt, User Interaction met 3 punten en Simulation & Physics met 3 punten. In het huidige schooljaar heb ik nog geen toetsen gehad dus heb ik nog geen punten kunnen behalen verder.

De achterstand van Nederlands is gekomen doordat ik zelf zo stom was geweest om te denken dat ik na het maken van de toets te horen kreeg dat ik een 6.7 had voor de toets, maar de puntentelling van de toets was niet zoals het hoorde te zijn en had je uiteindelijk minimaal een 7.5 nodig om eigenlijk een 5.5 te halen voor Nederlands. Ik ging gewoon door met de andere vakken met het idee dat ik een 6.7 had voor Nederlands en dus voldoende voor het eerste deel. De achterstand die ik hierdoor heb opgelopen ga ik dan ook tijdens de eerste toetsperiode opnieuw maken en nog beter voor oefenen dan vorig jaar. Hopelijk haal ik het de eerste keer en anders schrijf ik me in voor de herkansing.

Voor User Interaction liep het minder gesmeerd dan gehoopt. De eerste keer kreeg ik een 5.0 wat een teleurstelling was maar ook iets wat mij verbaasde. De verbazing kwam voornamelijk van de puntentelling en hoe dat geregeld was en dat ik 1 punt tekort kwam voor een voldoende. Met dit tentamen was het namelijk dat je bijvoorbeeld 20 tot 25 punten nodig had voor een 5 en dan 25 tot 30 voor een 5.5. Voor de herkansing ging het fataal mis met mijn concentratie. Dit was de eerste keer dat ik ging herkansen en ook de eerste keer dat ik pas om 7 uur 's avonds een toets ging maken. Verder ging het fout bij het OV van dat er een verbinding niet reed en dus problemen opleverden om bij de herkansing aan te komen. Op wonderbaarlijke wijze hadden we het wel net op tijd gehaald maar door de stress en het latere tijdstip dan gewend was mijn concentratie nergens te vinden. Dit hoop ik net zoals met Nederlands in de eerste toetsperiode een voldoende te halen om de stof weer opnieuw op te halen en opnieuw goed te leren. En anders de herkansing daarna maken.

Met Simulation & Physics is het een totaal ander verhaal. Bij dit vak heb ik het tentamen gewoon gehaald en hoef het niet opnieuw te maken maar het practica ging iets minder. Ik had wel alle practica op tijd ingeleverd en feedback gekregen voor de herkansing. Ik heb uit mijn hoofd bijna een maand voor de uiteindelijke inleverdatum voor de herkansing het ingeleverd, maar is nu nog steeds niet nagekeken. Ik heb de docent die de herkansing nou zou kijken al gecontacteerd en heeft ook al mijn verbeteringen binnen. Hij heeft wel al gezegd dat hij een paar heeft nagekeken maar het resultaat niet heeft kunnen invoeren. Hierbij wacht ik dan ook tot na de toetsperiode wanneer de cijfers van mijn andere tentamens zijn ingevuld. Als hij dan nog steeds problemen heeft dan moet ik dit verder overleggen met mijn LA en vragen hoe het nu verder moet.

Deze achterstand is dus puur, omdat ik het resultaat nog steeds niet terug heb gekregen van de herkansing.

Sterkte – zwakte analyse per competentie

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

Professioneel vakmanschap

Mijn programmeren is zeker nog niet optimaal. Dit is wel een groot onderdeel van de competentie op dit gebied dus hoger meer dan 2 zou ik mijzelf nog niet geven. Verder is dit duidelijk terug te zien in de manier waarop ik nog codeer en hoe ik codeer. Daarentegen de code die ik tot nu toe heb opgeleverd is wel functioneel en heeft niet al te veel bugs. Zeker hebben de vakken GPA en S&P wel meer structuur gebracht in hoe ik efficiënter code kan schrijven en Data Structures & Algorithms heeft me ook al wat dingen geleerd over efficiënt gebruik van geheugen en tijd. Het bewijs hiervan is duidelijk te zien in de code die ik heb geschreven tussen FYS en PGD.

Onderzoekend vermogen

Hierbij heb ik mijzelf een 3 gegeven. Dit is omdat ik zeker hier nog in kan verbeteren. Voornamelijk in het schrijven van documenten. Het onderdeel waarmee ik het meeste deze competentie op een 3 zet is dat ik best wel veel antwoorden kan vinden op bepaalde vragen. Dit kan zijn met een probleem waar ik zelf niet uitkom maar ook met oplossingen verzinnen voor medestudenten of simpelweg een hint geven van misschien is dit iets waar je naar zoekt voor jouw probleem. Het bewijs is ook meer gelegd in problemen oplossen in projecten of samenwerking met mensen en minder in het documenteren.

Leervermogen

De reden waardoor ik deze competentie een 2 heb gegeven is concentratie. Mijn concentratie kan hoog liggen als ik mij daar echt toe verzet en ben dan makkelijk een aantal uren bezig met een bepaald iets. Maar het moment dat ik mij daar niet toe kan verzetten is het eigenlijk alleen dat er een deadline is die mij uiteindelijk ertoe pusht om het toch de concentratie te zoeken. Verder kan ik als ik ergens tegen op kijk snel zeggen van het is goed zo, ik verbeter het anders morgen wel nog meer. Maar dan komt het er de dag daarna niet meer van. Dit is iets waar ik aan moet werken om het

misschien meer te verdelen de taken zodat ik niet alleen de leuke lang doe maar daar tussen in ook de minder leuke. Het bewijs hiervan zijn mijn meeste herkansingen. Dan komt er meer druk op te staan en dat pusht mij dan ook genoeg om er wel goed genoeg voor te leren.

Communicatief vermogen

Dit heb ik een 4 gegeven. Ik zat erover te twijfelen tussen om het een 3 of een 4 te geven. Uiteindelijk heb ik mijzelf toch een 4 gegeven. In het begin ging het redelijk oké met communicatie. Bij FYS hadden we dan een Whatsapp groep en een drive voor de documenten aangemaakt. En meer was er ook niet echt nodig want we zagen elkaar elke schooldag. We hebben wel op sommige projectdagen ook Skype gebruikt om te overleggen met het team, als er voor ons verder weinig nut in zat om iedereen een paar uur te laten reizen naar school om daar te werken terwijl het ook thuis kon. Maar nu heb ik mijzelf ook aangeleerd om TeamSpeak en Discord te gebruiken. Dit zijn alternatieven voor Skype. Verder maak ik meer gebruik van Trello om overzicht te krijgen in wie wat doet voor een project. Ook probeer ik nu meer mijn mening duidelijker te maken en sneller om hulp vragen als het even niet lukt. De reden waarom ik deze competentie nog niet een 5 waardig vindt. Ligt voornamelijk aan het feit dat ik van binnen nog steeds verlegen ben en als ik in een team zit met mensen die ik nog niet eerder heb gesproken dat ik dan zeker een week of 2 nodig heb om mij echt comfortabel te voelen in het team.

Beroepsethiek en maatschappelijke oriëntatie

Deze competentie heb ik ook een 2 gegeven. De reden is voornamelijk dat wel zo veel mogelijk aan regels probeer te houden maar zodra je als team er consequenties aan hangt en iemand overtreed een regel eigenlijk vaker dan afgesproken. Doe ik en vaak mijn team er niet veel aan om het op te lossen. Wij geven meestal een waarschuwing en zeggen elke keer dat diegene er wel op moet letten voor de volgende keer, maar meestal volgen we de regels niet helemaal die we dan opgesteld hebben.

Samenwerken

Dit is de enige samen met Communicatief vermogen die ik echt een 4 heb gegeven. Dat komt doordat ik voornamelijk in ben gegaan op de feedback van mijn teamgenoten van mijn vorige projecten. Telkens zeiden ze wel dat ik goed kon samenwerken en dat als er iemand hulp nodig heeft dan stond ik klaar om samen met diegene ernaar te kijken. Waarom het geen 5 is dat ondanks ik wel vaak klaar sta om andere te helpen is dat ik toen nog lang duurde voordat ik om hulp ging vragen aan mijn team. Dit kwam weer door het feit dat ik het alleen wil doen. Ook al is het niet erg om andere te vragen voor hulp. Ik vind het zelf ook niet erg om met projecten taken uit te voeren die mij iets minder liggen zoals documentatie. Dus ik ben op die manier wel een samenwerkend persoon.

Ontwikkeldoelen en actieplan

Professioneel vakmanschap

Ik wil tijdens het project mijn code makkelijker leesbaar maken voor mijn projectgenoten, maar ook mensen die het na willen lezen. Dit ga ik doen door te beginnen met een betere naamgeving van variabelen en methodes. Na het project moet duidelijk zijn wat welk stuk code waar ik aan gewerkt heb, wat doet en dat zonder al te veel commenten. Verder ga ik dit testen door een projectgenoot tijdens het nakijken van mijn taak, ook de code te laten lezen zonder verder iets uit te leggen. Als ze het zelf allemaal begrijpen is moet de code duidelijk genoeg zijn voor hun om het te begrijpen.

Onderzoekend vermogen

Ik wil tijdens het project meer bezig zijn met de documentatie die vereist is bij dit project. Verder wil ik ervoor zorgen dat aan het eind van het project alle documentatie is bijgewerkt en goed is uitgewerkt. Hierbij ga ik ook meer letten op waar er op wordt nagekeken wordt en of het de vereisten bevat. Aan het eind wil ik dan ook dat de documentatie goed is zonder dat we een herkansing daarvoor moeten maken.

Leervermogen

Ik wil tijdens deze periode mijn huiswerk verdelen over de dagen heen en tijd in het weekend eraan besteden. In het weekend maak ik meestal een ding af en verder niks. Dit wil ik meer verspreiden zodat ik met de meeste opdrachten van te voren al klaar ben. Hoe vroeg van te voren ik er klaar mee wil zijn hangt van de lengte af dat we er voor hebben zodat het wel haalbaar is. Dit is gehaald als ik meer opdrachten voor de deadline in kan leveren.

Communicatief vermogen

Ik wil tijdens het project een meer leidinggevende rol vervullen. Hierbij denk ik aan meer leiding en structuur in het team verzorgen. Dit kan verschillen van checken hoe ver iedereen met zijn taak is en of het lukt tot het team aansturen van dat er nog een specifieke taak moet gebeuren. Dus over het algemeen wil ik meer mijn stem laten horen tijdens het project. Dit is gelukt als het team aan het eind van het project vindt dat ik hier en daar heb geholpen met richten van taken die moesten gebeuren.

Beroepsethiek en maatschappelijke oriëntatie

Ik wil tijdens dit project consequenties uitvoeren als iemand te vaker dan overlegt een regel overtreed. Hierdoor wil ik ervoor zorgen dat het team zich meer aan de regels houdt die wij gezamenlijk op hebben gesteld. Verder ga ik hier aan werken door meer met maatschappelijke

oriëntatie te doen. Dit is bereikt aan het eind van het project als mijn team vindt dat er goed is gereageerd op situaties die de regels verbreken. Ook moet ik aan het eind van het project goed research gedaan hebben naar een van de raakvlakken van de maatschappij en de IT. Deze wordt dan ook aan het eind van het project nagekeken door een docent en door hem erop beoordeeld.

Samenwerken

ik wil tijdens het project sneller om hulp vragen als ik er niet uit kom. Na maximaal anderhalf uur naar oplossingen te zoeken, ga ik hulp vragen aan een van mijn teamgenoten of zij een oplossing weten voor mijn probleem of in ieder geval waar ik naar moet zoeken om het probleem op te kunnen lossen. Dit is gelukt als na het project het team vindt dat ik minder dan een dag aan een taak heb gewerkt.