


Bijlage 10: Bewijskaart MD (Mediadeveloper 95313)

BEWIJSKAART NR. : 2.6		Korte inhoud bewijs / de klus / het werk: Optimaliseert de game of (cross)media-uiting		Locatie: Op het bedrijf	
ALGEMENE GEGEVEN					
Naam student: Schachtschabel, TFA (Tim) 100831				Periode Beoordeling: 11-12-2017 t/m 19-1-2018	
Groep: RIO4-med3a				Datum Beoordeling:	
Leerbedrijf: RB-media				Datum Bespreking met Student:	
Studieloopbaanbegeleider: Piet van Steen				Praktijkopleider:	
SITUATIEBESCHRIJVING (toelichting STARR in handboek portfolio)					
S (situatie)	Nadat we de opdrachtgever de acceptatietest hebben laten uitvoeren waren er nog wel wat verbeterpunten. De verbeterpunten die hieruit zijn voortgekomen moesten ook verwerkt worden in de planning.				
T (taak)	de taak van deze opdracht is om de punten die de opdrachtgever aangaaf tijdens de test die aanpassen voordat de website live komt. De veranderingen moesten eerst nog in de planning worden gezet en worden gedocumenteerd.				
A (actie)	Na het maken van de tests hebben we samen met hem een gesprek gehad met de opdrachtgever. Tijdens dit gesprek hebben we de opdrachtgever ook gelijk onze acceptatietest laten maken. Wat hieruit voortkwam waren niet al te grote verbeterpunten op 1 na, maar deze ga ik in kerntaak 4 doen. De meeste punten zijn ook gelijk doorgevoerd en in de planning gezet.				
R (resultaat)	Door het gesprek met de opdrachtgever zijn we erachter gekomen wat er nog verbeterd moest worden aan ons programma. Ook zijn deze verbeterpunten in de planning gezet.				
R (reflectie)	de planning en de verbeteringen in de applicatie waren snel opgelost omdat de aanpassingen niet erg groot waren behalve voor een. De document was ook niet heel moeilijk om te maken.				
BEOORDELINGSCRITERIA (overnemen uit het portfolio vaktechnisch – leren, loopbaan & burgerschap – talen – rekenen)					
De Student kan		Competentie		B / G / BB*	Verwijzing
2-6 Optimaliseert de game of (cross)media-uiting (E,J,O)		E Samenwerken en overleggen		BB	
2-6 Optimaliseert de game of (cross)media-uiting (E,J,O)		J Formuleren en rapporteren		BB	
2-6 Optimaliseert de game of (cross)media-uiting (E,J,O)		O Creëren en innoveren		BB	
				BB	

WP = Werkproces Comp = Competentie [A..Y] * B = Basisniveau / G = Gevorderd niveau / BB = Beroepsbekwaam niveau

Paraaf Student

Paraaf Praktijkopleider

Paraaf Studieloopbaanbegeleider