# OLAFVAN SLIEDREGT

**25-08-2017**

# KENNISMAKINGSOPDRACHTEN

**WAT IS DE NAAM VAN MIJN PRAKTIJKOPLEIDER?**

KIM MASSARO

**WAT IS HET EMAIL ADRES VAN MIJN PRAKTIJKOPLEIDER?**

[KIM@COMPETA.COM](mailto:kim@competa.com)

**WELKE OPLEIDING HEEFT MIJN PRAKTIJK OPLEIDER GEDAAN?**

ICT-BEHEER.

**WELKE FUNCTIE HEEFT MIJN PRAKTIJKOPLEIDER?**

TECHNICAL LEAD COMPETA / PRODUCT OWNER CODEPAMOJA EU.

**ERVARING OP VAKGEBIED?**

KIM HEEFT ONGEVEER 10 JAAR ERVARING OP HET GEBIED VAN SOFTWARE DEVELOPMENT. NA EERST ERVARING TE HEBBEN OPGEDAAN IN DE BACK-END, KWAM ZIJ ER AL SNEL ACHTER DAT HAAR PASSIE MEER OP DE FRONT-END EN UX/UI KANT LAG.

**GESCHIEDENIS BINNEN HET BEDRIJF?**

DRIE JAAR GELEDEN IS KIM BEGONNEN ALS FRONT-END DEVELOPER BIJ COMPETA. ZIJ HEEFT HIER EERST EEN MAAND OP KANTOOR DE TIJD GEHAD OM HAAR KENNIS IN NIEUWE TECHNIEKEN UIT TE BREIDEN. VERVOLGENS HEEFT ZIJ OP DETACHEERBASIS GEWERKT OP PROJECTEN BIJ NOORDHOFF UITGEVERIJ EN UWV. DAARNA HEEFT ZIJ AAN CODEPAMOJA KE/EU GEWERKT EN IS DAAR NOG STEEDS IN WERKZAAM. IN DE AFGELOPEN 3 JAAR IS KIM DOORGEGROEID TOT TECHNICAL LEAD VAN COMPETA EN PRODUCT OWNER VAN CODEPAMOJA EU.

**ERVARING MET HET BEGELEIDEN VAN STUDENTEN?**

COMPETA HEEFT EEN TRAININGSPROGRAMMA GENAAMD CODEPAMOJA EU WAARBIJ STUDENTEN EN/OF JUNIOR DEVELOPERS GETRAIND WORDEN IN AGILE PROJECT MANAGEMENT (SCRUM) EN SOFTWARE DEVELOPMENT. HIERBIJ WORDT ER ZOWEL OP TEAMVERBAND ALS OP PERSOONLIJKE ONTWIKKELING GELET. KIM IS HIER DE PRODUCT OWNER VAN EN WAARBORGT DAT IEDER EEN GOEDE ONTWIKKELING DOORMAAKT I.C.M. MET HET HR TEAM.

**WAT VERWACHT DE PRAKTIJKOPLEIDER VAN MIJ?**

DAT IK VERDER WIL ONTWIKKELEN ZOWEL IN MIJN TECHNISCHE ALS SOCIALE VAARDIGHEDEN. HIERBIJ WORDT EEN ENTHOUSIASTE, GEMOTIVEERDE, LEERGIERIGE EN PROFESSIONELE HOUDING VERWACHT.

**WAT IS HET ADRES VAN HET STAGE BEDRIJF?**

VERRIJN STUARTLAAN 20.

**WAT IS DE NAAM VAN HET BEDRIJF?**

COMPETA.

**WAT IS HET EMAILADRES VAN HET BEDRIJF?**

[INFO@COMPETA.NL](mailto:info@competa.nl)

**WAT IS HET EMAILADRES VAN HET BEDRIJF?**

+31 (0)70 42 77 555

**BIJ WELKE AFDELING(EN) ZUL JE WERKZAAM ZIJN IN DEZE STAGEPERIODE?**

DEVELOPMENT. HIER ZAL IK IN SCRUM TEAMS WERKZAAM ZIJN EN OOK DIRECT IN AANMERKING KOMEN MET COMMUNICATION & MARKETING EN HET DESIGN TEAM.

**WAT ZIJN JE WERKTIJDEN, PAUZE TIJDEN EN WELKE VERGOEDING KRIJG JE?**

COMPETA IS GEOPEND VAN 8:00 - 17:00. PER DAG DIEN JE 8 UUR STAGE TE LOPEN (EXCL. PAUZES) JE BENT VRIJ OM TE KIEZEN VOOR EEN PAUZE VAN 30 TOT 60 MINUTEN. DE ROOKTIJDEN ZIJN OM 10:30, TIJDENS JE PAUZE EN OM 15:00. ER IS GEEN STAGE VERGOEDING.

**WELKE AFSPRAKEN ZIJN ER RONDOM ABSENTIE, ZIEKTE, GEHEIMHOUDING VAN ZAKEN ENZ?**

IN GEVAL VAN VERTRAGING/ZIEK ZIJN, WORDT HET GEWAARDEERD ALS JE TUSSEN 8:00 EN 8:30 NAAR KANTOOR BELT OM JE AF TE MELDEN.

**WAT ZIJN DE REGELS OMTRENT GEBRUIK VAN JE MOBIELE TELEFOON, SOCIAL MEDIA, MUZIEK, COMPUTER ENZ.?**

ALS DEVELOPER DIEN JE JE EIGEN LAPTOP TE HEBBEN, DIT ZODAT JE ALS DEVELOPER JE EIGEN WERKOMGEVING HEBT EN DAAROM DUS OOK HET BEST JEZELF KAN VERDER ONTWIKKELEN. STREAMEN VAN MUZIEK/VIDEO, SOCIAL MEDIA EN TELEFOON GEBRUIK IS TOEGESTAAN TIJDENS DE PAUZE. BUITEN TE PAUZE WORDT ER VERWACHT DAT DE STUDENT ZICH FOCUST OP DE PROJECTEN EN ZIJN/HAAR ONTWIKKELING.

**SPREEK MET JE PRAKTIJKOPLEIDER MOMENTEN AF WAAROP JULLIE JE VOORTGANG BESPREKEN?**

ER WORDT ELKE 3 WEKEN EEN PERSOONLIJKE SPRINT GEHOUDEN. DIT ZIJN GESPREKKEN WAARBIJ DE DEVELOPER 1 OP 1 MET DE BEGELEIDER ZIT EN BESPREEKT:

WAT HEB JE TOT NU TOE GEDAAN?

WAT GING ER GOED EN WAT KON BETER?

WAT ZIJN DE DOELEN VOOR DE VOLGENDE SPRINT

VOORTGANG TECHNISCHE EN SOCIALE/COMMUNICATIEVE ONTWIKKELING

**WELKE BEGELEIDING KRIJG JE VAN JE PRAKTIJKOPLEIDER TIJDENS HET UITVOEREN VAN DE OPDRACHTEN?**

BIJ COMPETA WERKEN WE IN SCRUM TEAMS, HIERDOOR HEB JE CONTINUE FEEDBACK VAN DEVELOPERS UIT JE TEAM. DAARNAAST HEB JE MET JE PRAKTIJKOPLEIDER PERSOONLIJKE SPRINTS WAARBIJ ZIJ JE PERSOONLIJKE BEGELEIDING GEEFT OP ZOWEL TECHNISCHE ALS SOCIALE UITDAGINGEN TIJDENS DE OPDRACHTEN. ER WORDEN REGELMATIG GROEP SESSIES GEHOUDEN WAARBIJ ER EEN INTRODUCTIE TOT EEN TECHNIEK, BEST PRACTICES OF DIEPER OP EEN TECHNIEK WORDT INGEGAAN. WANNEER ER PROBLEMEN ZIJN IS DE PRAKTIJKOPLEIDER MAAR ZIJN ER OOK ANDERE DEVELOPERS OP KANTOOR BESCHIKBAAR OM TE ASSISTEREN.

**HOE EN WANNEER BRENG JE DE PRAKTIJKOPLEIDER OP DE HOOGTE VAN JE SCHOOLRESULTATEN?**

DE PRAKTIJKOPLEIDER KAN ALTIJD BENADERD WORDEN VOOR DIT SOORT ZAKEN. INDIEN JEZELF WILT, KAN JE ER OOK MEE WACHTEN TOT JE PERSOONLIJKE SPRINT.

**ER ZIJN 3 EVALUATIEMOMENTEN. KIJK OP DE STAGEPLANNING VOOR DE EVALUATIEDATA.**

EVALUATIEMOMENTEN:

**WAT VOOR SOORT WERK WORDT OVER HET ALGEMEEN GEMAAKT IN HET BEDRIJF?**

COMPETA IS GESPECIALISEERD IN SOFTWARE DEVELOPMENT, JE ZAL DUS AAN WEB APPLICATIES WERKEN ZOALS WEBSHOPS, WEBSITES EN BIJVOORBEELD EEN CRM SYSTEEM.

**WELKE ANDERE AFDELINGEN BESTAAN ER BINNEN HET BEDRIJF?**

ER ZIJN EEN AANTAL AFDELINGEN, NAMELIJK: ADMIN, FINANCE, SALES, HR, COMMUNICATIE & MARKETING, DESIGN EN TECH.

**WAT IS HET ADRES VAN DE INTERNETSITE VAN HET BEDRIJF?**

[HTTP://WWW.COMPETA.COM/](http://www.competa.com/)

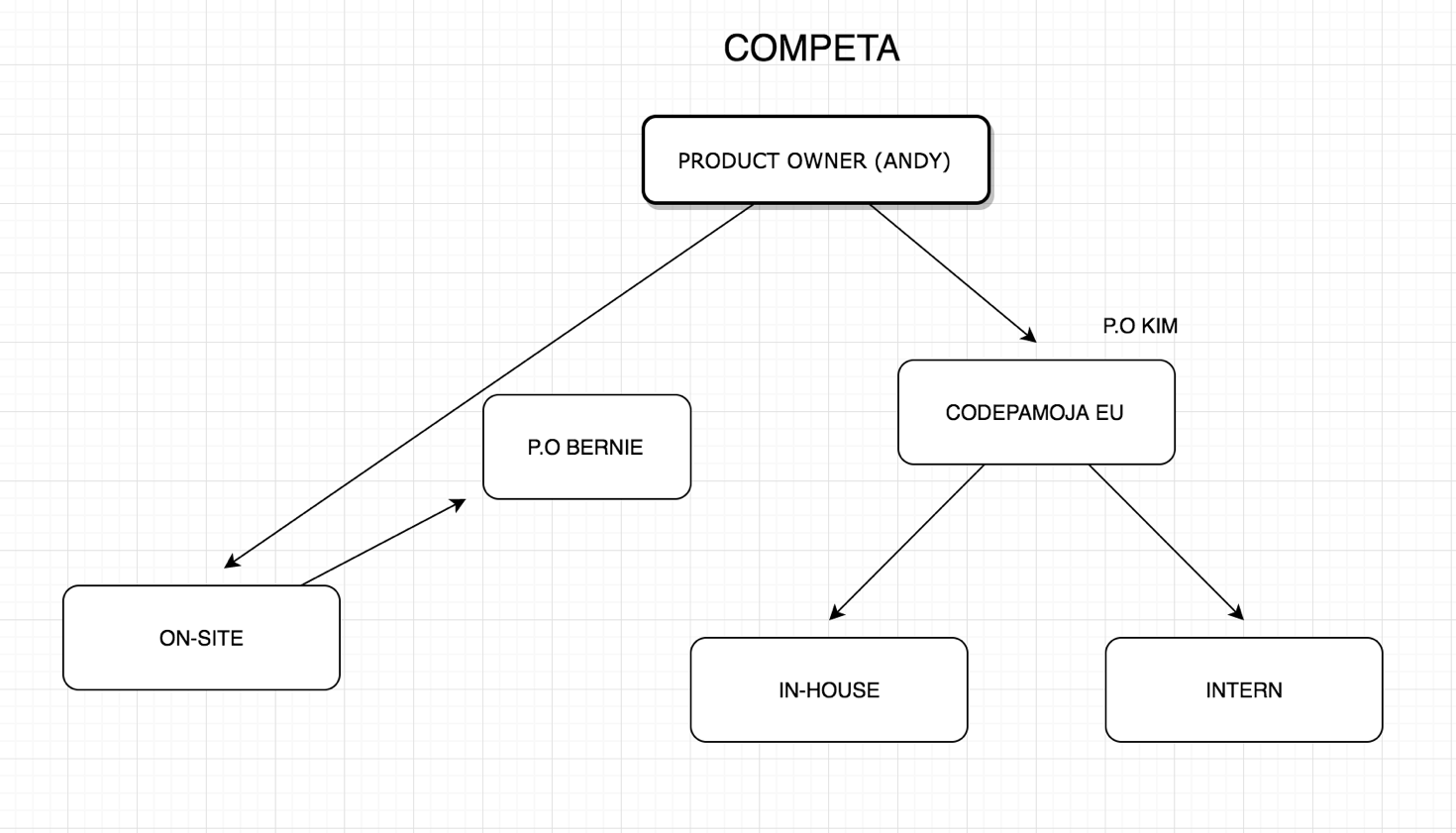
**HOEVEEL MENSEN WERKEN ER IN HET BEDRIJF?**

ROND DE 50

**WELKE VERSCHILLENDE FUNCTIES ZIJN ER TE ONDERSCHEIDEN OP DE AFDELING WAAR JIJ JE STAGE DOET?**

BINNEN DE AFDELING ZIJN ER VOORNAMELIJK DEVELOPERS WERKZAAM, DAARNAAST OOK DE TECHNICAL LEAD, DESIGNERS EN COMMUNICATIE & MARKETING.

**MAAK EEN ORGANOGRAM VAN HET BEDRIJF MET DAARIN DE DIRECTIE, DE AFDELINGEN, WIE GEEFT ER LEIDING ENZ.**



**±ACQUISITIE (KLANTENWERVING):**

**• WIE DOET DIT BINNEN HET BEDRIJF? IS DIT EEN VAST PERSOON?**

**• HOE GEBEURT DIT, B.V. VIA E-MAIL, MAILING(DRUKWERK), PERSOONLIJK BEZOEK?**

**• HOE VAAK GEBEURT DIT?**

BINNEN COMPETA IS ER EEN SALES AFDELING. HIER WORDEN PROJECTEN GEWORVEN WAAR DE DEVELOPERS VAN COMPETA AAN WERKEN. DIT KUNNEN PROJECTEN IN-HOUSE OF ON-SITE ZIJN. HIERIN ZIJN 2 DAMES WERKZAAM, ILJA DE VOS EN JENNIFER BESUIJEN. JENNIFER IS MOMENTEEL MET ZWANGERSCHAPSVERLOF. DEZE WERKZAAMHEDEN WORDEN DAGELIJKS UITGEVOERD ZOWEL DOOR MAIL CONTACT, TELEFONISCH, PERSOONLIJKE BEZOEKEN EN/OF NETWERKEN.

**OFFERTE**

**• ONDERZOEK DE UURTARIEVEN, WORDT DIT VIA DAGSTATEN(URENBRIEFJES) BIJGEHOUDEN?**

**• MET WELKE KOSTEN WORDT ER ALLEMAAL REKENING GEHOUDEN?**

**• DENK AAN MATERIAAL, VOORRIJKOSTEN ETC.**

DIT IS PER PROJECT AFHANKELIJK. DIT KAN NAMELIJK AFHANGEN VAN DE DUUR VAN EEN PROJECT, DE GROOTTE EN DE EXPERTISE DIE VEREIST IS. DE DEVELOPERS ZULLEN TIJDENS HEN WERKZAAMHEDEN AAN HET PROJECT HUN UREN BIJHOUDEN TER ONDERSTEUNING VAN DE ADMINISTRATIE.

**BRIEFING / LOOP VAN DE ORDER**

**• KOMT DE BRIEFING DIRECT VANUIT DE KLANT?**

**• WORDT DE BRIEFING UITBESTEED AAN BV. EEN MARKETINGBUREAU?**

**• HOE KOMT DE BRIEFING BIJ DE UITVOERDERS; VIA ACCOUNTMANAGER OF RECHTSTREEKS?**

DE BRIEFING KAN DIRECT VANUIT DE KLANT KOMEN, ECHTER KAN DIT OOK VIA EEN TUSSENPARTIJ ZIJN INDIEN HET EEN PROJECT OP DETACHEER BASIS IS. DE BRIEFING WORDT NOOIT AAN EEN MARKETINGBUREAU UITBESTEED EN DE SALES AFDELING IS VERANTWOORDELIJK OM DE BRIEFING DOOR TE GEVEN BIJ DE UITVOERDERS.

**PROJECTPLAN**

**• HOE WORDT EEN PROJECTPLAN ONTWIKKELD? BESCHRIJF HET TRAJECT.**

COMPETA WERKT AGILE VIA DE SCRUM METHODIEK, HIERDOOR WORDEN GEEN PROJECTPLANNEN OPGESTELD MAAR USER STORIES. DIT ZIJN KORTE DUIDELIJKE BESCHRIJVINGEN VAN FEATURES WAARIN HET DOEL VASTGESTELD WORDT. HIERDOOR KUNNEN DEVELOPERS MAKKELIJK EN ACCURAAT SOFTWARE DEVELOPER.

**PRESENTATIE EN COMMUNICATIE**

**• WORDEN ER CONCEPTEN (PROJECTPLANNEN) TUSSENTIJDS GEPRESENTEERD AAN DE KLANT EN MET WELKE MIDDELEN VINDT DIT PLAATS?**

**• HOE VERLOPEN DE BESPREKINGEN INTERN?**

EEN VAN DE SCRUM EVENEMENTEN IS EEN “REVIEW” OOK WEL “DEMO” GENOEMD. HIERBIJ PRESENTEERT HET TEAM DE GEMAAKTE FEATURES VAN DE SPRINT IN EEN PRESENTATIE. DE BESPREKINGEN INTERN ZIJN DAGELIJKS OM EEN VASTE TIJD D.M.V. EEN STAND-UP WAARBIJ ELK TEAMLID AANGEEFT WAAR HIJ/ZIJ GISTER AAN GEWERKT HEEFT, VANDAAG AAN GAAT WERKEN EN OF ER PROBLEMEN ZIJN DIE OPGELOST MOETEN WORDEN.

**UITWERKING**

**• HOE WORDT HET PROJECTPLAN UITGEWERKT? BESCHRIJF DIT UITVOERIG.**

**• WELKE MIDDELEN/SOFTWARE WORDEN ER GEBRUIKT?**

ALS EERDER BESCHREVEN WERKT COMPETA VIA DE SCRUM METHODIEK AAN DE HAND VAN USER STORIES. DEZE WORDEN DOOR DE PRODUCT OWNER IN EEN PRODUCT BACKLOG VERZAMELD EN OP PRIORITEIT GEORDEND EN DOOR DE TEAMS OPGEPAKT IN EEN SPRINT NA EEN SPRINT PLANNING WAARBIJ DE USER STORIES GOED DOORSPROKEN WORDEN. HIER WORDEN VERVOLGENS DE STORIES OPGEDEELD IN TAKEN WAARDOOR IEDER TEAMLID PRECIES WEET TIJDENS DE SPRINT WAT ER UITGEVOERD MOET WORDEN.

**WAAR ZIJN DE VLUCHTWEGEN? ZIJN DE VLUCHTWEGEN OOK AANGEGEVEN? (BIJVOORBEELD D.M.V. VERLICHTING) WAAR IS HET VERZAMELPUNT?**

IN GEVAL VAN BRAND KAN DE EXIT TRAP AAN HET EINDE VAN DE HAL GEBRUIKT WORDEN OF DE HOOFDINGANG. DE EXIT WORDT AANGEGEVEN MET EEN BORD BOVEN DE DEUR. ER HANGEN BRANDBLUSSERS, EEN INDIEN NODIG HANGT ER EEN AED. HET VERZAMELPUNT IS BUITEN COMPETA AAN DE OVERKANT BIJ HET LUNCH CAFÉ “IN-THE-STUART”.

**WELKE PERSONEN ZIJN AANGEWEZEN OM EERSTE HULP BIJ ONGELUKKEN TE VERLENEN? ZIJN DIT ZGN. BHV-ERS? (BEDRIJFS HULPVERLENERS) WAAR STAAT DE EHBO-KIST(EN)?**

DE EHBO KIST LIGT IN DE KEUKEN IN GEVAL DEZE NODIG IS. ZINEB MOUNTASSER EN DANUTA DE VRIES ZIJN BHV-ERS.

**VIND JE DAT IN JE BEDRIJF VOLDOENDE VEILIG EN MILIEUBEWUST WORDT GEWERKT? VIND JE DAT DE ARBO-REGELS WORDEN NAGELEEFD? LEG UIT WAAROM WEL OF NIET.**

ALLE BUREAU’S EN STOELEN ZIJN INSTELBAAR NAAR DE HOOGTE EN HOUDING VAN DE WERKNEMER.

**ZIJN ER MAATREGELEN GENOMEN OM JE TE BESCHERMEN TEGEN ONGEZONDE SITUATIES?**

JA, DIE ZIJN ER AL.

**VIND JE DAT DE APPARATUUR EN HULPMIDDELEN WAARMEE JE WERKT GOED TE BEDIENEN ZIJN?**

IEDEREEN HEEFT EEN EIGEN LAPTOP BIJ ZICH DUS DAAR ZORG JE ALLEMAAL ZELF VOOR.

**VOLDOET JE WERKPLEK AAN WAT JE BIJ 1 HEBT OPGESCHREVEN?**

JA. ER IS NIKS IN MIJN OPZICHT WAT VERBETERD KAN WORDEN. ER ZIJN HEEL VEEL RAMEN WAAR VEEL LICHT DOOR HEEN KAN EN GENOEG BELICHTING IN ELK KANTOOR. DE TEMPERATUUR IN HET BEDRIJF IS GOED TE DOEN.

**IS ER VOLDOENDE VENTILATIE OP DE WERKPLEKKEN?**

JA. ER ZIJN MEERDERE VENTILATOREN AANWEZIG EN DE RAMEN STAAN OPEN, WAT OOK PRETTIG IS.