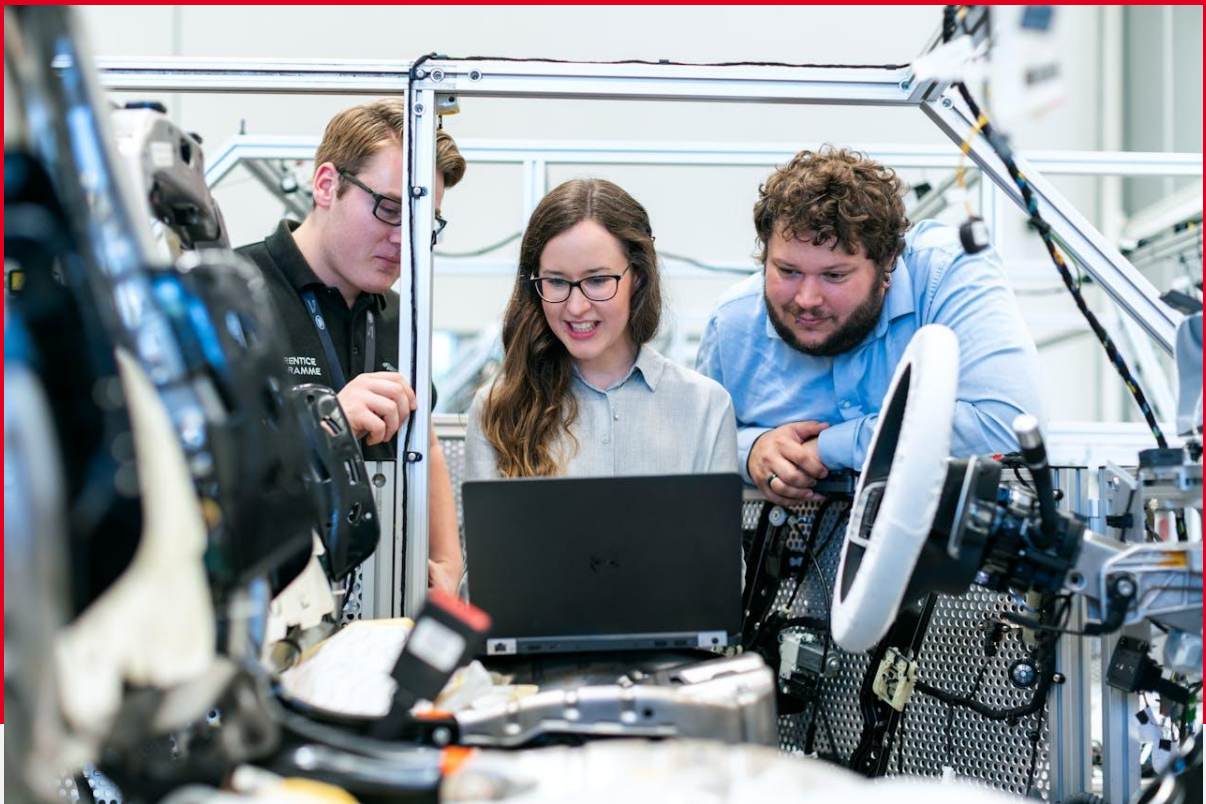


**Bachelor Elektronica – ICT**

Campus Brugge

# Project Experience

**Een gids voor studenten en coaches**



## Inhoud

Doelstellingen van het vak Project Experience .....	3
Organisatie .....	4
Opdrachtbepaling en teamvorming.....	4
Scrum-methodologie en coaching.....	4
Contacturen en daarbuiten .....	5
Presentatie en demonstratie .....	5
Ondersteunende tools .....	6
Communicatie via Teams .....	6
Documenten in GitHub .....	6
Projectplanning met Trello.....	6
Bestellingen .....	7
3D printen en lasercutter.....	7
Uitlenen materiaal en gereedschap .....	8
Ambassadeur van jullie project .....	9
Deliverables en deadlines .....	10
Evaluatie & feedback .....	11
2 <sup>de</sup> kans .....	13
Bijlage A – Voorbeeld architectuur document .....	14
Bijlage B – Voorbeeld evaluatie en feedback .....	15

# Doelstellingen van het vak Project Experience

Het vak Project Experience biedt studenten de kans om kennis uit verschillende vakgebieden te combineren met nieuwe inzichten om een **uitdagende opdracht** uit te werken. Het doel is niet alleen om hun begrip van specifieke vakkennis te verdiepen, maar ook om hen te laten zien hoe deze kennis samenhangt en praktisch kan worden toegepast.

Hierin komen de volgende grote doelstellingen naar voren:

## Human Skills

Er wordt in het bijzonder aandacht besteed aan:

- **Professionele houding:** Dit omvat aspecten zoals attitude, inzet, motivatie, stiptheid en het naleven van afspraken.
- **Communicatieve vaardigheden:** Denk hierbij aan schriftelijke en mondelinge communicatie met teamgenoten, coaches en het werkveld, evenals vaardigheden zoals presenteren en pitchen.
- **Samenwerken in teamverband:** Het gaat om luisteren naar anderen, eigen inbreng leveren, omgaan met conflicten en flexibiliteit tonen.
- **Probleemoplossend denken:** Dit omvat het analyseren van problemen en het bedenken van effectieve oplossingen.

## Methodologie

De focus ligt op:

- **Werken volgens de Scrum-methode:** Het volgen van een gestructureerde workflow.
- **Het opstellen van een planning:** Deze plannen worden uitgevoerd en indien nodig bijgestuurd.
- **Toepassen van technische kennis:** Daarbij wordt nieuwe kennis en vaardigheden waar nodig zelfstandig opgedaan.
- **Reflecteren:** Dit omvat reflectie op de werkwijze, planning, resultaten en testen.

## Resultaat

De nadruk ligt op:

- **De verwachtingen van de 'klant':** Voldoet het bekomen resultaat aan de eisen en verwachtingen van de klant.
- **User experience:** Er is voldoende nagegaan of het resultaat ook de gebruikers tevreden stelt.
- **Documentatie:** Inclusief handleidingen, installatiegidsen en andere relevante materialen.
- **Projectposters:** Voor communicatie en promotie van het project.
- **Ambassadeur van het project:** Je komt je project voorstellen tijdens VIVES infomomenten. Studenten zijn trots op hun project en leverden content aan voor posts op social media.

# Organisatie

## Opdrachtbepaling en teamvorming

In het komende semester zal elk team werken aan een **eigen project**. Ieder team bestaat uit ongeveer **5 studenten** en worden ondersteund door één coach als **Product Owner** en één coach als **Scrum Master**. Dit zorgt voor een effectieve samenwerking en duidelijke rolverdeling binnen het project.

De opdrachten worden in overleg met de Product Owners ontwikkeld. Hoewel inspiratie kan voortkomen uit het werkveld, andere opleidingen of onderzoek, ligt de uiteindelijke **beslissingsbevoegdheid** bij de **Product Owner**. Studenten dragen verantwoordelijkheid om zelf creatieve oplossingen en ideeën aan te dragen, maar de Product Owner kiest de uiteindelijke functionaliteiten en richting van het project.

Voor de start van het vak worden de beschikbare projecten aan de studenten kenbaar gemaakt. Iedere student geeft een persoonlijke **top 3 van voorkeuren** door. Op basis hiervan stellen de coaches de teams samen, rekening houdend met specialisaties en projectbehoeften.

## Scrum-methodologie en coaching

Om het project in goede banen te leiden en de Scrum-methodologie effectief toe te passen, krijgt elk team twee toegewezen coaches: een Product Owner en een Scrum Master. Beide rollen spelen een cruciale rol in het succes van het project en de begeleiding van de studenten.

### Product Owner

De Product Owner **vertegenwoordigt de klant** binnen het project en is verantwoordelijk voor:

- Het bepalen van de gewenste functionaliteiten en **prioriteiten** binnen het project.
- Het beoordelen van de ideeën en oplossingen die door studenten worden voorgesteld.
- Het maken van **eindbeslissingen** over de richting en het doel van het project.

Hoewel de Product Owner de eindverantwoordelijke is, wordt van studenten verwacht dat ze actief bijdragen met creatieve en doordachte voorstellen.

### Scrum Master

De Scrum Master **bewaakt het proces** en begeleidt het team bij het volgen van de Scrum-methodologie. Deze coach:

- Zorgt dat de Scrum-methode correct wordt toegepast.
- Organiseert en structureert de **wekelijkse meetings**.
- Helpt het team bij het oplossen van obstakels en bewaakt de voortgang.
- Stimuleert samenwerking en goede **communicatie** binnen het team.

De Scrum Master ondersteunt het team, maar neemt geen inhoudelijke beslissingen over het project. De focus ligt volledig op het proces.

### Wekelijkse meetings

Elke week is er een **meeting van 20 min** om de voortgang te bespreken en de komende sprint voor te bereiden. De meeting bestaat uit twee onderdelen:

## 1. Stand-up (10 minuten):

Elk teamlid deelt kort:

- Wat ze de afgelopen week hebben gedaan.
- Wat goed of minder goed ging.
- Wat ze de komende week willen doen.
- Of ze advies of hulp nodig hebben.

## 2. Sprint Planning (10 minuten):

Tijdens de planning worden de taken en prioriteiten vastgesteld:

- Overlopen van **taken** en bepalen van **prioriteiten**.
- Taken verdelen onder de teamleden.
- Bespreken van eventuele problemen of uitdagingen.

De Scrum Master bewaakt de structuur van de meeting, maar het is aan de studenten om helder te communiceren, rapporteren en mee te denken over de planning.

## Contacturen en daarbuiten

Tijdens de contacturen zijn coaches volgens een **beurtroelsysteem** aanwezig. Het exacte uurrooster kan je hieronder vinden. Respecteer het schema! **Coaches die niet ingeroosterd zijn, mogen niet gestoord worden in hun werk.**

Het vak Project Experience telt 6 studiepunten, wat neerkomt op ongeveer **150 uur werk per student** (±12 uur per week). Hiervan zijn slechts 72 uur ingeroosterd (elke donderdag 6 uur). **De overige uren moeten buiten de contacturen worden gepresteerd**, thuis, op kot of in het projectlokaal (in overleg met de coach).

Aanwezigheid coaches:

- 08u30 tot 11u45: Mathieu Leroy en Ronny Mees
- 09u30 tot 15u00: Pedro Calleeuw en Alexander D'hoore
- 12u45 tot 16u00: Ludovic Espeel en Sille Van Landschoot

## Presentatie en demonstratie

In de laatste week geeft elk team een **presentatie** over hun werk en het eindresultaat van dit vak. Na de presentaties is er een **demonstratie** waar coaches het resultaat kunnen bekijken en vragen kunnen stellen.

Voor je presentatie gebruik je de **PowerPoint-template**, te vinden op Toledo.

### Afsluiten van het project

- Zorg dat het product en alle documentatie beschikbaar zijn voor de coaches.
- Breng al het uitgeleende materiaal terug, ook als je het niet hebt gebruikt.
- **Niet teruggebracht materiaal wordt in rekening gebracht op de schoolrekening!**

# Ondersteunende tools

## Communicatie via Teams

Voor elk team wordt een chatkanaal opgezet in **Microsoft Teams**. Gebruik dit kanaal om:

- Onderling en met coaches te communiceren buiten de contacturen.
- Foto's of documenten te delen die kunnen helpen bij vragen of uitleg.

**Houd er rekening mee dat coaches ook recht hebben op rust.** Het kan soms even duren voordat je een reactie ontvangt. Stel je vragen tijdig en plan je communicatie zorgvuldig.

## Documenten in GitHub

GitHub is de centrale opslagplaats voor alle **belangrijke bestanden** en documenten binnen het project. Alles wat waardevol is en bewaard moet blijven, wordt hier opgeslagen. Dit omvat:

- **Documentatie:** Rapporten, handleidingen, presentaties en posters.
- **Source code:** De broncode van het project, met bijhorende uitleg.
- **Technische bestanden:** Architectuur, datasheets en technische manuals.

Het team is **zelf verantwoordelijk** voor het beheer van de GitHub-repository. Zorg ervoor dat de repository goed gestructureerd en overzichtelijk blijft, zodat alle teamleden eenvoudig informatie kunnen terugvinden en bijwerken.

## Projectplanning met Trello

Trello wordt gebruikt als hulpmiddel om het werk te plannen, de sprintplanning te beheren en afspraken te maken over deadlines en prioriteiten.

- **Tijdelijke taken:** Net als post-it notes op een fysiek Scrum-bord kunnen taken snel worden toegevoegd, aangepast of verwijderd.
- **Geen kritieke informatie:** Bewaar geen belangrijke of langdurige informatie in Trello. Dit hoort in de GitHub-repository.

De **teamleden zijn zelf verantwoordelijk** voor het up-to-date houden van het scrumbord. De Scrum Master ondersteunt hen hierbij tijdens de wekelijkse meetings.

**Let op:** We gebruiken dus **geen GitHub Projects** of **issues**. Alle projectplanning, takenbeheer en backlog worden volledig in Trello beheerd.

## Bestellingen

Elk team heeft **een vast budget** voor het aanschaffen van materialen. **Bespreek met de Product Owner** hoeveel jullie team mag uitgeven. Dit varieert afhankelijk van het project waar je aan werkt en of er voordien al materiaal is aangekocht.

- Alle items op de **bestellijst** moeten worden **goedgekeurd door de Product Owner**.
- Meld wijzigingen in de bestellijst tijdig aan de coach.

Hou rekening met **1 à 2 weken vertraging** tussen het ingeven van de bestelling door een coach en de verwerking ervan zodat er een effectieve bestelling wordt geplaatst bij de leverancier.

Volg je bestellingen zelf op en informeer de coach als er vertragingen zijn. Bij onderdelen met een lange levertijd (bv. 2 maanden) kun je geen beroep doen op deze vertraging als reden voor een onvoltooid project.

Gebruik **uitsluitend winkels uit de keuzelijst** in het Exceldocument. Andere leveranciers moeten vooraf worden goedgekeurd door de coach. Bestellingen via **Amazon of Bol zijn niet toegestaan**.

## 3D printen en lasercutter

Als je 3D geprinte of lasercutter onderdelen nodig hebt, voeg deze dan toe aan de Excel-bestellijst (apart tabblad).

- Voor deze onderdelen is opnieuw **goedkeuring van de Product Owner** vereist.
- Meld wijzigingen in de lijst tijdig aan de coach.

Een coach zal je begeleiden bij het maken van deze onderdelen.

# Uitlenen materiaal en gereedschap

De opleiding beschikt over een voorraad elektronicamateriaal, gereedschap en labotoestellen. Dit staat ter beschikking tijdens het vak Project Experience, maar er gelden duidelijke afspraken:

- **Vraag altijd toestemming** aan een coach voordat je materiaal uit de opslag haalt.
- Al het uitgeleende materiaal moet worden geregistreerd via [uitleen.devbitapp.be](https://uitleen.devbitapp.be)

## Hoe werkt het?

### 1. Aanvragen en ontvangen:

- Vraag het materiaal bij een coach. Je mag niet zelf in de rekken en kasten gaan zoeken.
- Na goedkeuring ontvang je het materiaal van de coach.

### 2. Registreren in de uitleenapp:

- Elk team krijgt een aparte login voor [uitleen.devbitapp.be](https://uitleen.devbitapp.be)
- Het team registreert zelf het ontvangen materiaal in de app.

### 3. Inleveren:

- Bij het terugbrengen registreert een coach in de app dat het materiaal is ingeleverd.
- Dit kunnen studenten niet zelf doen.

## Belangrijk:

- **Gereedschap:** Gereedschap mag alleen worden geleend via de app en moet correct worden geregistreerd.
- **Labotoestellen:** Labotoestellen zijn kostbare apparaten. Gebruik ze met zorg en vraag hulp aan een coach als je niet zeker weet hoe ze werken.
- **Verbruiksmateriaal:** Ook materiaal dat niet wordt teruggebracht, zoals onderdelen verwerkt in het product, moet worden geregistreerd in de uitleenapp.



# Ambassadeur van jullie project

Wees trots op wat je bereikt tijdens je opleiding en deel dit met anderen.

## Infodagen

Elke student neemt actief deel aan de infodagen. Tijdens deze dagen presenteert je jouw project en geef je uitleg aan bezoekers in het projectlokaal. Jullie aanwezigheid en taakverdeling worden vooraf vastgelegd via een lijst.

## Posters

Elk project wordt ondersteund door twee posters:

1. **Begin van het project:** Introductieposter met de doelen van je project.
2. **Einde van het project:** Update je poster met de resultaten van je project.

Deze posters worden op de campus opgehangen door de coaches.

Voor het maken van posters gebruik je **Canva**. Op Toledo staat een **sjabloon** en instructies om je te helpen. Bij vragen kun je terecht bij de infobalie van de CoCon.

## Social Media

Tijdens het project worden Instagram- en LinkedIn-posts geplaatst.

- Teams leveren content aan, zoals foto's en korte video's.
- Alle posts moeten worden **goedgekeurd door de Product Owner**.

## Deliverables en deadlines

Tijdens het project zijn er een aantal **vaste deliverables** waar alle teams aan moeten voldoen.

Hieronder vind je de belangrijke data en bijhorende verwachtingen.

### **Periode 1:** vóór 5 maart 2026

- **Bestellingen zijn ingegeven.**
- Project introductieposter in Github.
- Eerste peerevaluatie ingevuld.

### **Eerste demo + evaluatie:** 5 maart 2026

---

### **Periode 2:** vóór 2 april 2026

- **Een eerste prototype is afgerond.**
- Foto's en video's voor social media in Github.
- Tweede peerevaluatie ingevuld.
- **Infodag:** zaterdag 14 maart 2026 (9 tot 16 uur)

### **Tweede demo + evaluatie:** 2 april 2026

---

### **Periode 3:** vóór 20 mei 2026

- **Het product is volledig afgewerkt.**
- Inclusief bijhorende documentatie.
- Finale project poster in Github.
- Laatste peerevaluatie ingevuld.
- **Infodag:** zaterdag 9 mei 2026 (9 tot 13 uur)

### **Presentatie + deliberatie:** 20 mei 2026

## Evaluatie & feedback

**Na elke periode** krijg je van de coaches een evaluatie en feedback. De evaluatie criteria zijn rechtstreeks gelinkt aan de doelstellingen voor dit vak.

We willen groei stimuleren, we verwachten dus dat je **actief aan de slag** gaat met de feedback na een periode om betere scores te bekomen in de volgende periode.

We willen ook de focus verschuiven **afhankelijk van de fase** waarin je zit in je opleiding. Zo zal persoonlijke ontwikkeling meer doorwegen voor een student van de lagere fase en resultaat minder, terwijl dit net omgekeerd zal zijn voor een student van de hogere fase.

Naast de beoordeling van de coaches zullen jullie elkaar ook beoordelen via een **peerevaluatie**. Deze zal dan door de coaches eveneens gebruikt worden om tot een finale score te komen per student.

Je kan in bijlage een voorbeeld terugvinden van zo'n evaluatie met feedback.

Om een score te bepalen zullen we volgende Rubric gebruiken:

Persoonlijke ontwikkeling	Verwachting 1	Verwachting 2	Verwachting 3	Verwachting 4	Verwachting 5
Professionele houding ( attitude, inzet, ... )	De student vertoont een positieve attitude en staat positief tegenover feedback	De student vertoont tijdens en na de ingeroosterde uren voldoende inzet	De student handelt ethisch en integer	De student neemt zijn/haar verantwoordelijkheid op	De student gaat op een professionele manier om met ontleend materiaal en brengt dit steeds tijdig terug.
Professionele communicatie ( onderling en naar coaches )	De student communiceert op een regelmatige en gepaste manier met de coaches	De student communiceert op een regelmatige en gepaste manier met de teamleden	De student luistert actief naar teamleden, coaches etc.	De student verzorgt schriftelijke/digitale communicatie	
Werken in teamverband ( inbreng, overleg, ... )	De student neemt actief deel aan het groepswork	De student neemt zijn/haar rol binnen het groepswork op	De student zorgt voor waardevolle inzichten in de groep	De student ondersteunt zijn/haar teamleden en helpt waar mogelijk	
Probleem oplossend denken en handelen ( doordacht tot een oplossing komen )	De student kan zelfstandig een probleem correct schetsen	De student kan via een uitgewerkte methode tot een oplossing komen	De student kan tot een creatieve oplossing komen	De student reflecteert over zijn/haar oplossing en stuurt bij waar nodig	De student reflecteert over zijn/haar methodologie en stuurt bij waar nodig

Project proces	Verwachting 1	Verwachting 2	Verwachting 3	Verwachting 4	Verwachting 5
Project methodologie ( scrum, PDCA, reflectie, github, ... )	De student past op een correcte methode SCRUM toe	De student maakt voldoende issues aan die correct geformuleerd zijn	De student heeft de README opgesteld op een begrijpbare en volgare manier	De student heeft alle informatie op een geordende manier op Github geplaatst	
Planmatig werken ( plannen , uitvoeren, bijsturen )	De student heeft een volledige en uitgewerkte planning opgesteld	De student volgt de uitgewerkte planning	De student past de planning op een correcte manier aan waar nodig	De student houdt rekening met zaken die invloed kunnen hebben op de planning (late bestelling, duurtijd 3D prints ...) en neemt voorzorgen hiervoor in de planning	
Beroep specifieke kennis en vaardigheden ( kennis en	De student past op een correcte manier de gekende theorie toe op het project	De student herkent zelfstandig de theorie/skills die	De student vindt zelfstandig een goede bron om de tekorten in	De student verwerkt zelfstandig nieuwe skills/kennis en	De student herkent de sterktes en zwaktes van

vaardigheden toepassen )		hij/zij tekort komt voor het project	kennis/skills weg te werken	past deze correct toe op het project	zijn/haar medestudent en speelt hierop in
--------------------------	--	--------------------------------------	-----------------------------	--------------------------------------	---

Resultaat periode 1	Verwachting 1	Verwachting 2	Verwachting 3	Verwachting 4	Verwachting 5
De vooropgestelde doelen/resultaten werden behaald	Het team weet telkens de vooropgestelde doelen te behalen	Het team boekt resultaten die sterk bijdragen tot het behalen van het einddoel / eindproduct	Waar nodig gebruikt het team prototyping om hun resultaten te verifiëren en voor te leggen aan de product owner	Het team kan de betrouwbaarheid van hun resultaten staven	
De benodigde materialen werden goedgekeurd voor bestelling	De BOM lijst is correct aangevuld	De bestellingen zijn tijdig ingegeven	De student heeft correct gecommuniceerd met de coach over de bestellingen	De student waakt over de status van zijn/haar bestellingen	De student houdt rekening met de beperkingen van het budget (door bv op zoek te gaan naar de beste leverancier)
Ambassadeur van je project ( content voor Instagram post, Poster van project, ... )	Het team heeft een Canvas poster gemaakt bij aanvang van het project	Het team levert minstens 1x content aan t.b.v. een Instagram post			

Resultaat periode 2	Verwachting 1	Verwachting 2	Verwachting 3	Verwachting 4	Verwachting 5
De vooropgestelde doelen/resultaten werden behaald	Het team weet telkens de vooropgestelde doelen te behalen	Het team boekt resultaten die sterk bijdragen tot het behalen van het einddoel / eindproduct	Waar nodig gebruikt het team prototyping om hun resultaten te verifiëren en voor te leggen aan de product owner	Het team kan de betrouwbaarheid van hun resultaten staven	
Er is een prototype klaar voor optimalisatie en user experience	Het team heeft een prototype van het eindproduct klaar	Het team dacht na over testen waaraan ze het prototype kunnen onderwerpen ter optimalisatie	Het team nam contact met de product owner en stelde een user group samen die het prototype gaan testen op user experience		
Ambassadeur van je project ( content voor Instagram post, Poster van project, ... )	Het team werkte de Canvas poster bij t.b.v. de open campusdagen	Het team levert minstens 1x content aan t.b.v. een Instagram post	Het team maakte een LinkedIn post over hun project na goedkeuring van de Product Owner	Elk lid van het team nam minstens aan 1 van de infomomenten deel	

Resultaat periode 3	Verwachting 1	Verwachting 2	Verwachting 3	Verwachting 4	Verwachting 5
Het finaal resultaat voldoet aan de vooropgestelde verwachtingen van de Product Owner	Het team heeft een eind resultaat die voldoet aan de vooropgestelde verwachtingen van de Product Owner	Het team heeft het eind resultaat voldoende onderworpen aan testen om een stabiele versie te bekomen	Het team heeft het eind resultaat voldoende afgestemd op de gebruikerservaring	De student heeft rekening gehouden met alle belanghebbenden, doelen en requirements voor de testen	
De documentatie is uitgewerkt, deze omvat het ontwikkel proces alsook de installatie en gebruiksaanwijzingen.	Het team heeft alle documentatie volledig correct uitgewerkt en gedocumenteerd	Het team heeft een eenvoudig en duidelijke installatieprocedur e gedocumenteerd op Github	Het team heeft een eenvoudig en duidelijke gebruiksaanwijzing gedocumenteerd op Github	Het team heeft de werking van het product duidelijk meegedeeld met de coach in een kort overleg	

Presentatie	Verwachting 1	Verwachting 2	Verwachting 3	Verwachting 4
Inhoud en opbouw	De student heeft een duidelijk beeld van het doel en het publiek van de presentatie en heeft de presentatie hier ook aan aangepast	De student vermeldt enkel alle noodzakelijke informatie	De student zorgt voor een duidelijke opbouw van de presentatie (Onderwerp --> Probleem --> Oplossing)	De student maakt gebruik van een gepaste layout (niet teveel puntjes, geen code, leesbaar lettertype en -grootte ...)
Taal en houding	De student spreekt Algemeen Nederlands tijdens de presentatie	De student is goed begrijpbaar (voldoende luid, voldoende articulatie...)	De student verzorgt zijn/haar houding (staat niet te steil, maakt geen onnodige beweging, kijkt naar het publiek)	De student vertoont een positieve houding (opgewekt, uitnodigend, warm ...)
Demonstratie	De student heeft de demonstratie klaarstaan	De student kan duidelijk maken hoe het project gebruikt zal worden	Het product voldoet aan de verwachtingen tijdens de demonstratie (werkende staat, geen bugs ...)	Als de spanning of netwerkverbinding onderbroken wordt kan het product vlot weer worden opgestart.
Vraagstelling	De student kan op alle vragen antwoorden	De student kan antwoorden op een duidelijke en begrijpbare manier	De student kan zijn/haar antwoord staven met bronnen	De student begrijpt en gebruikt ook zelf de juiste vaktermen tijdens de vraagstelling.

## 2<sup>de</sup> kans

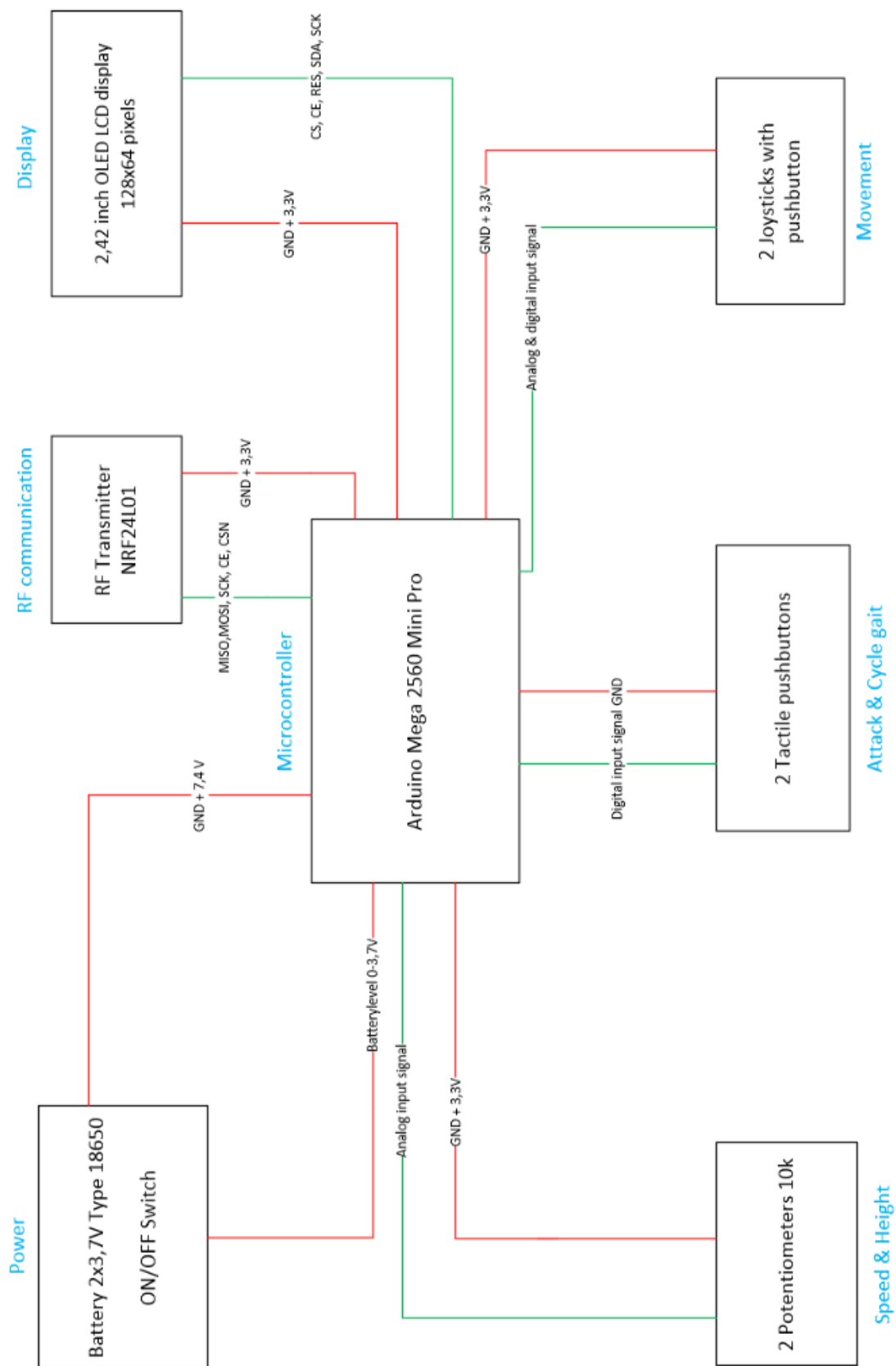
Wie een onvoldoende score krijgt voor dit vak moet binnen een termijn van **5 dagen na de bekendmaking van de punten** via mail met alle coaches in cc. aangeven te willen gebruik maken van een 2<sup>de</sup> kans voor dit vak. Bij het niet tijdig aanvragen van een 2<sup>de</sup> kans vervalt automatisch je recht op een 2<sup>de</sup> kans examen.

De 2<sup>de</sup> kans voor het vak Project Experience omvat ofwel het verder zetten of verbeteren van de opdracht of een deeltje ervan ofwel een individuele opdracht die tijdens de zomervakantie wordt uitgevoerd.

Er is geen begeleiding voor de 2<sup>de</sup> kansopdracht, vragen kunnen uiteraard via mail gesteld worden.

Tijdens het examenmoment van de 2<sup>de</sup> kans zal de student dan alle resultaten voorleggen via een presentatie en demonstratie.

## Bijlage A – Voorbeeld architectuur document



## Bijlage B – Voorbeeld evaluatie en feedback

	CAMPUS GAMES								
	Fase	Student 1	Student 2	Student 3	Student 4	Student 5	Student 6	Student 7	Student 8
PERIODE 1	Persoonlijke ontwikkeling (attitude, inzet, ...)	C	B	B	D				
	Professionele houding (attitude, inzet, ...)	C	B	B	D				
	Professionele communicatie (onderling en naar coaches)	B	C	B	E				
	Werken in teamverband (inbreng, overleg, ...)	C	A	B	D				
	Probleem oplossend denken en handelen (doordacht tot een oplossing komen)	D	A	B	C				
	Project proces				C				
	Project methodologie (scrum, PDCA, reflectie, github, ...)				C				
	Planmatig werken (plannen, uitvoeren, bijsturen)				C				
	Beroepspecifieke kennis en vaardigheden (kennis en vaardigheden toepassen)				B				
	Project resultaat				C				
	De vooropgestelde doelen/resultaten werden behaald				C				
	De benodigde materialen werden goedgekeurd voor bestelling				B				
	Ambassadeur van je project (content voor Instagram post, Poster van project, ...)				A				
Grade A: 16 - 20 (uitstekend) Grade B: 12 - 15 (goed) Grade C: 8 - 11 (niet voldoende tot niet voldoende) Grade D: 4 - 7 (onvoldoende) Grade E: 0 - 3 (zwak) <b>Product owner:</b> Feedback van de coaches voor de eerste periode Er is groei/marge in het projectmatig werken (scrum, planning, ...)									
Omdat er geen duidelijke planning was en er onvoldoende als team aan dit project is gewerkt is het gewenste resultaat niet behaald.  Student 1 en 4, jullie werkhouding en bijdrage aan het team waren ondermaats, een werkpuntje voor volgende periode!									