

# **Situering binnen profiel DVO & Eindreflectie WPL1**

Jarno Rutten • 14-01-2026

Deze pagina bundelt mijn situering binnen het profiel Digitale Vormgeving (DVO) en mijn eindreflectie over Werkplekleren 1. Ik koppel elk leerdoel aan concrete bewijsstukken uit mijn portfolio, zoals de boodschappen-app (UX Design), mijn take-away website (Scripting) en de opbouw van deze portfolio-website.

## **Bewijsstukken in mijn portfolio**

- Project: Boodschappen-app (UX Design) – analyse, flow, UI-prototype.
- Project: Take-away website (Scripting) – ontwerp én uitwerking in HTML/CSS/JavaScript.
- Website: Portfolio – responsive opbouw, modal met projectdetails, contactformulier.

# 1. Situering binnen profiel DVO

Per rol beschrijf ik kort hoever ik sta bij de bijhorende leerdoelen en waar ik verdere groei wil realiseren.

## Creatieve Vormgever (OLR1-OLR4)

Leerdoel	Mijn situering (kort)
OLR1	In UX Design leerde ik een brief omzetten naar een duidelijke aanpak: requirements verzamelen, een flow opstellen en iteratief uitwerken tot prototype. In mijn boodschappen-app project vertaalde ik doelen en beperkingen naar een concreet schermenplan en planning.
OLR2	Mijn focus ligt op strakke, leesbare interfaces. In de boodschappen-app werkte ik aan een consistente UI (typografie, spacing, componenten) en toets(te) ik keuzes aan gebruikscomfort (duidelijke hiërarchie, herkenbare iconen).
OLR3	Ik kan assets praktisch uitwerken en correct exporteren (png/jpg/svg) en ze integreren in een website. In mijn take-away website en portfolio integreerde ik visuals en zorgde ik voor responsive beelden en correcte bestandsstructuur.
OLR4	Hier sta ik nog het minst ver: ik heb basiskennis van grafieken en visualisaties, maar nog weinig ervaring met echte dynamische data. Dit is een leerdoel dat ik in WPL2 bewust wil opnemen (bv. API-data visualiseren).

## Front-end Ontwikkelaar (OLR5-OLR7)

Leerdoel	Mijn situering (kort)
OLR5	In JavaScript heb ik al een eerste stap gezet met interactieve componenten (modal, formulieren). Volgende stap is echte data-integratie (JSON/API), zodat ik dynamische content kan tonen in plaats van vaste tekst/afbeeldingen.
OLR6	Ik kan een website uitwerken met HTML/CSS/JS en afstemmen op verschillende schermgroottes. De take-away website en mijn portfolio zijn responsive en ik verwerk feedback door iteratief aan te passen.
OLR7	Projectmatig werken lukt steeds beter: ik breekt een opdracht op in kleine taken en werk met tussenresultaten. Ik merk wel dat ik soms te lang blijf finetunen; daarom wil ik strakker plannen en prioriteren.

## Communicator / Teamspeler (OLR8-OLR9)

Leerdoel	Mijn situering (kort)
OLR8	In teamopdrachten en presentatiemomenten oefende ik om mijn keuzes kort en duidelijk te verantwoorden. Ik merk dat ik nog bewuster wil worden van vaktaal (ook Engelstalig) in documentatie en feedback.

OLR9	In het UX Design project werkte ik samen in een team van drie. Ik nam verantwoordelijkheid op voor UI-uitwerking en het afstemmen van details, en leerde om feedback te vragen en te verwerken. Ook buiten school (onthaal jobbeurs) oefende ik klantgerichte communicatie.
------	---

## Levenslang Lerende (OLR10-OLR12)

Leerdoel	Mijn situering (kort)
OLR10	Door reflectiemomenten en feedback heb ik een duidelijker beeld van mijn sterktes (visueel oog, doorzetten) en werkpunten (prioriteiten, sneller keuzes maken).
OLR11	Ik probeer bewust om te gaan met privacy en correct gebruik van assets. In formulieren denk ik aan basis-validatie en duidelijke communicatie; volgende stap is expliciet aandacht voor toegankelijkheid (contrast, toetsenbord, labels) en privacy (geen onnodige data).
OLR12	Ik leer graag bij via online tutorials en documentatie. Voor WPL2 wil ik meer focussen op hedendaagse tools (design systems, component libraries, API's) en best practices (performance, accessibility).

## 2. Eindreflectie

### 2.1 AIM-reflectie op voorbije periode

Werkplekleren 1 was voor mij een periode waarin ik mijn basis als digitale vormgever concreter heb gemaakt. Ik werkte aan UX en interface-design in een teamproject, vertaalde ontwerpen naar code in Scripting, en bouwde stap voor stap mijn eigen portfolio-website. Die mix maakte voor mij duidelijk hoe sterk design en development elkaar versterken.

Een bijzonder positief element was het moment waarop een ontwerp “echt” begon te leven: van wireframe naar een interface die je kan aanklikken. In de boodschappen-app merkte ik dat kleine keuzes (hiërarchie, witruimte, component-consistentie) een groot effect hebben op gebruiksgemak. Ook het iteratief verbeteren op basis van feedback gaf me veel motivatie.

Een minder leuk element was de tijdsdruk wanneer meerdere deadlines samenkommen. Dan merkte ik dat ik soms blijf hangen in details (pixel-perfect) terwijl de kern nog verder kon groeien. Ook debuggen in JavaScript kan frustrerend zijn, zeker wanneer een klein foutje grotere stukken blokkeert.

De belangrijkste nieuwe inzichten zijn: eerst de structuur en flow helder krijgen, pas daarna de visuele afwerking; en tijd inplannen voor testen en feedback, omdat je dan sneller vooruitgaat. Daarnaast wil ik in volgende projecten meer aandacht geven aan toegankelijkheid (toetsenbord, duidelijke labels, contrast) en aan herbruikbare componenten, zodat ik niet telkens opnieuw begin.

Mijn persoonlijk succes is dat ik op het einde van de periode een portfolio kon opleveren dat mijn werk zichtbaar maakt én dat technisch werkt. Ik ben vooral trots dat ik zelf een volledige pagina kon uitwerken (HTML/CSS/JS), problemen kon oplossen door gericht te zoeken, en dat ik na feedbackmomenten effectief verbeteringen doorvoerde in plaats van alles opnieuw te doen.

### 2.2 Wat neem ik mee naar WPL2?

Voor WPL2 wil ik mijn sterktes gericht inzetten en mijn valkuilen beter beheren. Ik kies twee kernkwadranten die ik in WPL1 duidelijk herkende. Ze helpen mij om concrete afspraken te maken: wanneer is iets “af genoeg”, wanneer vraag ik feedback, en hoe deel ik mijn tijd beter in. Daarnaast wil ik bewuster oefenen op dynamische data (API/JSON) en toegankelijk bouwen, zodat ik als digitale vormgever sterker word in het volledige traject van ontwerp tot realisatie.

#### Kernkwadranten

Kernkwadrant 1

<b>Kernkwaliteit</b> Oog voor detail	<b>Valkuil</b> Perfectionisme (te lang finetunen)
<b>Allergie</b> Slordigheid/haastwerk	<b>Uitdaging</b> Prioriteren en werken met ‘good enough’ criteria

Kernkwadrant 2

<b>Kernkwaliteit</b> Doorzettingsvermogen & leergierigheid	<b>Valkuil</b> Te veel tegelijk / alles zelf willen oplossen
<b>Allergie</b> Afwachten en weinig initiatief	<b>Uitdaging</b> Gericht hulp vragen en werken met een duidelijk stappenplan

- Talenten/kwaliteiten: visueel oog en structuur aanbrengen; ik kan ideeën vertalen naar overzichtelijke schermen en vervolgens uitwerken in code.
- Valkuilen: te lang in details blijven hangen of te veel tegelijk willen; dit pak ik aan door taken op te splitsen en met checkpoints te werken.
- Verbeterpunten: sneller feedback vragen en bewuster testen met echte gebruikers; ook consequenter documenteren wat ik beslis en waarom.
- Bijleren in WPL2: dynamische data (API/JSON), toegankelijkheid (WCAG basics), en een professionelere workflow (component-based werken, versiebeheer).

## 2.3 Reflectie over X-factor

Tijdens WPL1 merkte ik dat mijn ontwikkeling niet alleen over ‘hard skills’ gaat (design en code), maar ook over houding en samenwerking. De PXL X-factor bestaat uit vier onderdelen: (em)passie, ondernemend en innovatief, (internationaal) samen(net)werken en (multi)disciplinariteit. In onderstaande voorbeelden koppel ik mijn ervaringen aan elk onderdeel.

### Empassie

Mijn motivatie zit in het maken van duidelijke en aantrekkelijke interfaces. Ik haal energie uit het verbeteren van gebruiksgemak: knoppen logisch plaatsen, tekst leesbaar maken en flows intuïtief maken. Bij teamwerk probeer ik ook actief te luisteren en eerst te begrijpen waarom iemand feedback geeft, zodat ik die feedback correct kan vertalen naar verbeteringen.

### Ondernemend en innovatief

Ik nam initiatief om mijn portfolio niet enkel ‘een lijst’ te maken, maar interactief en toegankelijk (bv. projectkaarten met modal, contactformulier, responsive opbouw). In volgende projecten wil ik die innovatie doortrekken door data dynamisch te maken (API) en visueel te vertalen (grafieken, dashboards).

### (Internationaal) samen(net)werken

In de UX Design opdracht werkte ik in teamverband en stemden we regelmatig af over flows, schermen en stijlkeuzes. Voor research en code-documentatie gebruik ik vaak Engelstalige bronnen; dat helpt mij om sneller bij te leren en vaktermen beter te gebruiken.

### (Multi)disciplinariteit

Ik combineerde design (UI/UX) met development (HTML/CSS/JS). Door zelf te coderen begrijp ik beter welke designkeuzes haalbaar zijn en hoe ik componenten kan opbouwen voor hergebruik. Die combinatie wil ik in WPL2 versterken door ook rekening te houden met performance, accessibility en data.