

Situering binnen Profiel DVO (De 12 Leerdoelen)

1. **Rol: Creatieve Vormgever (OLR 1-4)** Ik heb tijdens het project 'Trick 'N Beats' geleerd om een opdracht van begin tot eind te interpreteren. Ik was verantwoordelijk voor het concept en de visuele assets (zoals de Halloween-gerelateerde reclame). Hierbij heb ik bewezen dat ik creatieve en visueel aantrekkelijke ontwerpen kan realiseren die aansluiten bij de doelgroep (OLR 2 & 3). Hetzelfde voor meerdere projecten in mijn portfolio.
2. **Rol: Front-end Ontwikkelaar (OLR 5-7)** In de ontwikkeling van mijn **Portfolio Website** heb ik de stap gezet van ontwerp naar implementatie. Ik heb geleerd hoe ik een online toepassing (HTML/CSS) moet afstemmen op verschillende media en hoe je dit goed kan doen aan de hand van de juiste prompting met ai. (responsiviteit voor mobiel en desktop) (OLR 6).
3. **Rol: Communicator / Teamspeler (OLR 8-9)** Mijn ervaring met wpl op vlak van groepswork en communicatief te werk gaan is mij zeer goed bevallen. Ik kom uit het middelbaar ook uit een sociale richting dus heb ook geen last van groeswork, ik vind het zelfs heel leuk om in groep te werken.
4. **Rol: Levenslang Lerende (OLR 10-12)** Door mijn werkzaamheden in WPL1 kritisch te evalueren via dit portfolio, heb ik meer zelfkennis ontwikkeld. Ik ben mij bewust van mijn huidige niveau in Digitale Vormgeving en gebruik feedback om mijn professionele groei uit te kunnen breiden (OLR 10).

Eindreflectie WPL1

1. AIM-reflectie

- **Introductie:** Werkplekieren 1 was voor mij een periode van ontdekking binnen de opleiding Digitale Vormgeving. Ik ben gestart met een basisrugzak aan ervaring, maar heb deze periode vooral gebruikt om professionele aanpakken toe te passen op projecten en opdrachten.
- **Agile (Positief):** Het meest positieve element vond ik de vrijheid die we kregen om onze ontwerpen te maken. En dat het toch wel interessant was om design en code echt samen te brengen bij mijn portfolio.
- **Insight (Minder leuk/Frustrerend):** Een frustrerend punt was dat ik soms wel dingen onduidelijk vond bij github. Hier heb ik wel redelijk veel mee zitten struggelen. Uiteindelijk is het mij wel gelukt en begrijp ik de werking.
- **Mentor (Inzichten):** Ik heb ingezien dat een goede voorbereiding en structuur in je bestanden de helft van het werk is. Dit inzicht neem ik mee naar al mijn toekomstige projecten.

2. Wat neem ik mee naar WPL2?

Ik wil mijn technische vaardigheden in Front-end development verder verdiepen. Waar ik nu soms nog vastloop op HTML en CSS-structuren, wil ik in WPL2 met meer zelfvertrouwen snelheid kunnen bouwen. Zodat ik ook wat meer zonder AI problemen kan oplossen. Ook wil ik meer experimenteren met dynamische interacties op websites.

3. Reflectie over X-factor

(em)passie

Ik heb gemerkt bij het ontwerpen van mijn portfolio en dashboard dat ik echt op de juiste plek zit. Ik vind het enorm leuk om bezig te zijn met bepaalde dingen te ontwerpen. Mijn favoriete lessen zijn ook zeker die van graphic skills.

Ondernemend & innovatief

Ondanks dat ik op voorhand al zeker was dat ik de keuzetraject design ging kiezen, vond ik het toch zeer interessant om te leren code te schrijven. Het waren toch de lessen waar voor mij het meeste aandacht naar ging omdat ik dit ook het moeilijkste onderdeel was. Zeer leerrijk dus.

Samenwerken

Bij de vakken Ui en wpl was samenwerken altijd zeer aangenaam. Ik heb hier nooit echt problemen me ervaren en dat is afgelopen semester ook zo geweest. Mijn groepje en ik kwamen altijd goed overeen en zo kwamen er mooie resultaten tot stand.

Multi- & disciplinariteit

Op dit vlak heb ik altijd wel verbeterpunten voor mezelf. Ik betrap me wel eens om bepaalde zaken uit te stellen. Ik probeer dit wel te verminderen en dat is tegenover het verleden ook zeker goed gegaan. Er is natuurlijk altijd ruimte voor verbetering.
