

1. AIM-reflectie op voorbije periode

Schrijf een reflectie op basis van het AIM-model over de afgelopen periode van Werkplekieren 1. (Uitleg over dit reflectiemodel heb je gekregen tijdens de lessen POP -> reflecteren)

- **Introductie** Het eerste semester van Werkplekieren 1 (WPL1) binnen de opleiding Digitale Vormgeving was een intensieve periode waarin de focus lag op het ontdekken van mijn identiteit als designer en ontwikkelaar. Tijdens dit semester heb ik de basis gelegd voor zowel visueel ontwerp als technische realisatie, waarbij de integratie van deze twee werelden centraal stond in projecten zoals mijn persoonlijke portfolio. Het was een ontdekkingstocht waarbij ik leerde hoe theoretische concepten vertaald worden naar tastbare digitale producten.

Start met een intro waarin je de periode van Werkplekieren 1 beschrijft (= algemene context). Per onderdeel van AIM schrijf je een alinea. Je kan je baseren op de richtvragen maar *verwijder* deze in je uiteindelijke tekst. Het resultaat is dus een tekst van 5 alinea's: een korte intro en per alinea een onderdeel van AIM (min ½ A4, max 1 A4).

REFLECTIEMODEL AIM (Agile Insight Mentor)



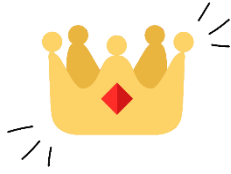
- **Wat vond je een bijzonder positief element van Werkplekieren 1?**
 - Agile (Wendbaarheid & Positiviteit)
- **Wat vond je leuk? Welke sessie/welk onderdeel/welk project heeft je positief verrast?**
 - Een bijzonder positief element van Werkplekieren 1 was de transitie van statisch design naar een interactieve website. Wat me het meest heeft verrast en plezier gaf, was de sessie over CSS-architectuur. Het was fascinerend om te zien hoe een complexe layout met Flexbox en Grid plotseling logisch en beheersbaar werd. Deze positieve ervaring gaf me het vertrouwen om te experimenteren met geavanceerde stijlen zoals 'Glassmorphism', wat mijn projecten een professionele uitstraling gaf.



- **Wat vond je een minder leuk element van Werkplekieren 1?**
- **Insight (Minder leuke elementen & Frustraties)**
- Wat vond jij frustrerend? Waar ben je tegenaan gebotst? Wat waren onverwachte moeilijkheden?
- Minder leuk waren de momenten waarop ik vastliep in de logica van JavaScript. Het debuggen van scripts die niet onmiddellijk deden wat ik wilde, was soms erg frustrerend. Ik botste hierbij op de onverwachte moeilijkheid dat code zeer strikt is; een klein typefoutje kon uren werk verpesten. Ook het inschatten van de benodigde tijd voor het 'pixel-perfect' maken van mijn website bleek lastiger dan gedacht, waardoor ik soms onder tijdsdruk kwam te staan.



- **Welke nieuwe inzichten neem je mee uit Werkplekieren 1?**
 - Het belangrijkste inzicht is dat een goede technische voorbereiding (zoals wireframes en CSS-planning) essentieel is om efficiënt te kunnen coderen. Ik heb geleerd dat "eerst nadenken, dan typen" enorm veel tijd bespaart bij het oplossen van bugs.
- Welke concrete inzichten wil je toepassen in het vervolg van werkplekieren en eventueel in de rest van je studies?
 - Ik wil de methodiek van 'component-based design' blijven toepassen. Dit betekent dat ik mijn website opbouw in herbruikbare blokken, wat mijn workflow in toekomstige projecten en WPL2 veel overzichtelijker zal maken.
- Zijn er dingen die je nu op een andere manier bekijkt door de kennis/ervaring die je hebt opgedaan tijdens de afgelopen periode van Werkplekieren?
 - Ja, ik keek vroeger puur naar het visuele aspect van een website. Nu bekijk ik websites met een "ontwikkelaarsbril": ik analyseer hoe de grid-structuur in elkaar zit en hoe de interacties (zoals scroll-animaties) technisch zijn opgebouwd.
- Wat vind je de meest waardevolle informatie/les die je in de afgelopen periode van Werkplekieren hebt meegekregen?
 - De les over semantische HTML en toegankelijkheid. Het besef dat code niet alleen moet "werken", maar ook logisch en leesbaar moet zijn voor zowel zoekmachines als andere ontwikkelaars, vond ik zeer waardevol.



- **Wat zou je een persoonlijk succes noemen tijdens Werkpleklerin 1? Waarop ben je trots?**
 - Mijn grootste succes is het realiseren van mijn volledige portfolio-website, van het eerste concept in Figma tot de live-gang op Netlify. Ik ben er bijzonder trots op dat ik de complexe 'Glassmorphism'-stijl succesvol heb kunnen combineren met een volledig responsive design dat op elk toestel werkt.
- **Wie/wat heeft indruk op je gemaakt en waarom?**
 - De professionele community op GitHub heeft indruk op me gemaakt. De manier waarop ontwikkelaars wereldwijd code delen en elkaar helpen via documentatie, heeft me gemotiveerd om mijn eigen workflow ook te professionaliseren en mijn voortgang nauwgezet bij te houden via commits.

2. Wat neem ik mee naar WPL2?

Vul minstens 1 en maximum 3 **kernkwadranten** in. (Uitleg over kernkwadranten heb je gekregen tijdens de lessen POP -> Kernkwadranten). Baseer je hierbij op je ervaringen tijdens de afgelopen periode van Werkpleklerin 1. Deze kernkwadranten kunnen je helpen bepalen aan welke soft skills je kan werken tijdens Werkpleklerin 2. Onder de ingevulde kernkwadranten motiveer je de keuze voor jouw kernkwadranten door te antwoorden op de vragen.

Kernkwaliteit: Discipline
Allergie: Mijn kracht om hard te werken en details te perfectioneren

Valkuil: Perfectionisme
Uitdaging Te lang blijven hangen bij kleine details waardoor de voortgang stopt:

Kernkwaliteit: Efficiëntie / Loslaten
Allergie: Leren wanneer een resultaat 'goed genoeg' is om door te gaan

Valkuil: Slordigheid
Uitdaging: Moeite hebben met ongestructureerde code of ongeorganiseerde projecten

Kernkwaliteit: Creativiteit	Valkuil: Complexiteit
Allergie: Moeite hebben met saaie, standaard templates zonder enige creatieve input	Uitdaging: Leren hoe je een sterk design kunt maken dat ook technisch efficiënt en haalbaar is

Welke **talenten/kwaliteiten** bezit ik vandaag en heb ik kunnen toepassen tijdens Werkplekleren? Welke talenten zou ik nog meer kunnen inzetten tijdens Werkplekleren?

- Mijn grootste talent is mijn **discipline** en mijn oog voor **visueel detail**. Tijdens WPL1 heb ik dit toegepast door mijn portfolio niet alleen functioneel te maken, maar ook grafisch sterk (bijvoorbeeld met Glassmorphism). In de toekomst wil ik mijn talent voor **logisch denken** nog meer inzetten om mijn JavaScript-code net zo elegant te maken als mijn CSS-ontwerpen.

Hoe zit het met mijn **valkuilen**? Wat gaat nog niet zo goed en waarom?

- Mijn grootste valkuil is **perfectionisme**. Ik verlies mezelf soms in de details van de user interface, waardoor ik tijd tekortkom voor de backend-logica. Dit komt omdat ik een hoge standaard heb voor wat ik oplever, maar ik merk dat dit mijn algehele planning soms in gevaar brengt.

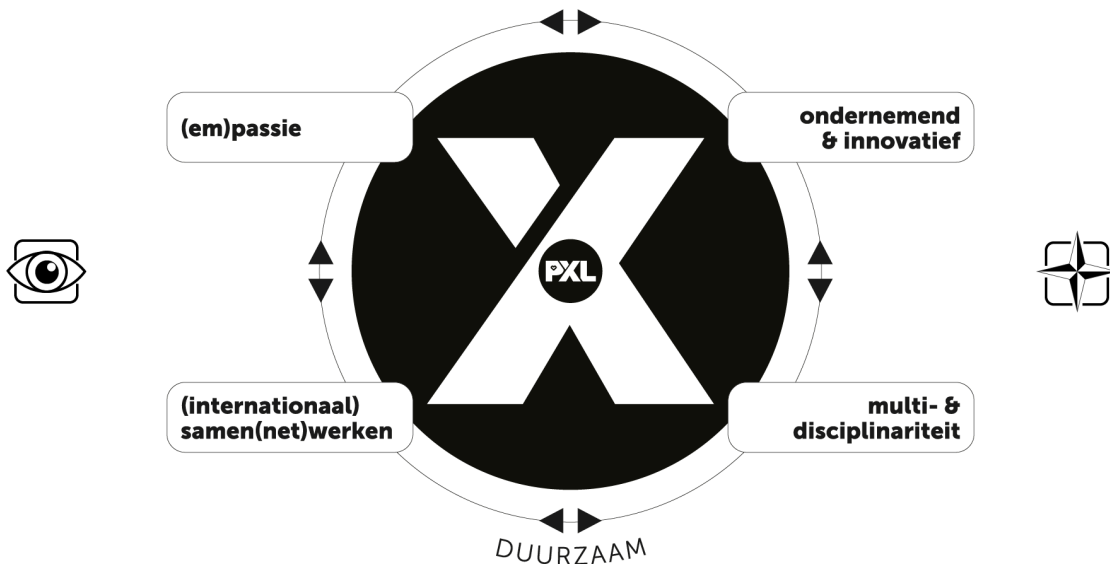
Wat zijn verbeterpunten of **uitdagingen** voor mezelf? Wat kan ik concreet doen om dit aan te pakken? Welke hulp zou welkom zijn? Wat kan ik vragen aan mijn lectoren?

- Mijn belangrijkste verbeterpunt is **time management** en het stellen van prioriteiten. Ik ga dit aanpakken door in WPL2 te werken met strikte tijdblokken (Timeboxing). Hulp bij het maken van een realistische planning in de beginfase van een project zou welkom zijn. Ik kan mijn lectoren vragen om tussentijdse checks op mijn voortgang, zodat ik niet te lang blijf stilstaan bij één specifiek designelement.

Wat wil ik nog meer bijleren tijdens WPL 2? Op welk vlak wil en kan ik mezelf nog verder ontwikkelen?

- Tijdens WPL2 wil ik mijn vaardigheden in **dynamische data-integratie (OLR 5)** vergroten. Ik wil leren hoe ik mijn websites 'slim' kan maken door informatie uit databases te halen. Daarnaast wil ik mijn workflow in **Figma** professionaliseren, zodat de overstap van ontwerp naar code nog vlotter verloopt en ik minder tijd verlies tijdens de front-end fase.

3. Reflectie over X-factor



1. Ondernemingszin (Passie en initiatief) Mijn ondernemingszin kwam dit semester sterk naar voren in de manier waarop ik mijn portfolio heb aangepakt. Ik heb mezelf niet beperkt tot de standaard basisvereisten, maar ik heb proactief gezocht naar manieren om de gebruikerservaring (UX) te verbeteren. Een concreet voorbeeld hiervan is het zelfstandig aanleren en implementeren van **scroll-reveal animaties** en het **Glassmorphism design**. Dit toont mijn passie om een product op te leveren dat kwalitatief boven het gemiddelde uitsteekt.

2. Innova(tie)tor (Vernieuwing en creativiteit) Binnen het opleidingsonderdeel Digitale Vormgeving heb ik mijn rol als innovator opgenomen door te experimenteren met moderne design-trends. In plaats van een traditionele layout, koos ik voor een innovatieve "brugbouwer"-visie waarbij design en code naadloos in elkaar overvloeien. Ik gebruik professionele software zoals **Figma** om creatieve oplossingen te bedenken voor complexe interface-problemen (OLR 2), nog voordat ik de eerste regel code schrijf.

3. Internationale mindset (Vakjargon en standaarden) Hoewel de lessen in het Nederlands zijn, hanteer ik in mijn werkzaamheden consequent een internationale standaard. Al mijn programmeercode en technisch vakjargon is in het **Engels** (OLR 8), wat de standaard is in de globale tech-sector. Daarnaast werk ik met **GitHub**, een wereldwijd platform, waardoor mijn workflow aansluit bij hoe professionele developers over de hele wereld samenwerken aan projecten.

4. Multidisciplinaire samenwerker (Samenhang en rollen) Mijn kracht ligt in het begrijpen van verschillende disciplines. Tijdens de taken van dit semester heb ik geleerd hoe de rol van de **Creatieve Vormgever** direct invloed heeft op die van de **Front-end Ontwikkelaar**. Door

rekening te houden met technische beperkingen tijdens het ontwerpen (en omgekeerd), werk ik multidisciplinair aan één eindproduct. Ik link mijn kennis over visuele assets (OLR 3) direct aan de technische implementatie (OLR 6), wat zorgt voor een efficiënt en samenhangend proces.

WPL1_Eindreflectie_Senne_Baldoni

Link je werkzaamheden / taken van het afgelopen semester (zowel WPL als andere opleidingsonderdelen) aan de vier 'beentjes' van de X-factor. Geef hierbij **concrete voorbeelden**. Je mag dit creatief en visueel voorstellen, zolang het duidelijk is dat elk onderdeel van de X-factor aan bod komt en welke voorbeelden bij welk onderdeel van de X-factor horen.

Meer uitleg nodig over de X-factor en de verschillende onderdelen? Bekijk het online [leerpad](#).