

Persoonlijk ontwikkelingsplan van Stephan Colson

Waarom programmeren?

Waarom kies je voor programmeren?

Mijn eerste reden waarom dat ik programmeren wou doen was uit interesse van videogames. Ik speel graag games, dus is het tot mijn op bepaald moment gekomen dat ik een game zelf proberen te maken.

Nu lijkt dat ik misschien in de foute richting zit, maar een ander reden waarom dat ik wil programmeren is dat later ik mijn eigen site (portfolio, game site enz.) wil maken en ook voor anderen. Een freelancer.

Wat motiveert mij?

In deze traject zijn er wel leuke lessen en leuke computertalen. Voor grotendeels vind ik bootstrap en Javascript het leukst om te leren. Het is gewoon dat ik persoonlijk een interactieve website tof vind en wil eens experimenteren op welke manier het website werk.

Een ander deel is ook door mijn vorige richting. Daar had ik al lessen gehad over web designing en interactieve sites. Dus is het daar door ik motivatie heb om verder willen leren in front-end vooral.

Wat dit betekend is dat ik zelf graag wil leren op mijn eigen tempo, programmering en ook vooral in de richting van design (front-end) van website.

Wat demotiveert mij of wat vind ik moeilijk?

Ik heb al weinig tot geen motivatie om te leren eerlijk gezegd. Het is niet door te lessen zelf maar voelt meer als dat ik niet meer wil studeren voor een tijdje. Ik ben vrij trage leerwerker.

Wat ik het moeilijkste vond was de Java en database onderwerp. Het nieuw voor mij en ik ken gewoon niks of bijna niks over deze talen. Ik heb ook het fout aangepakt als student om niet zelf eens te gaan opzoeken of extra te doen voor deze vakken (of onderwerp).

Als toekomstige programmeur, is dit al zeker niet goed of niet voldoende. Als programmeur, moeten we ook blijven leren welke computertalen er zijn en hoe we ze het kunnen gebruiken.

Wat voor soort programmeur wil ik worden? (op dit ogenblik)

Momenteel wil ik een front-end developer worden, maar ook een game developer. Er zijn computertalen die we kunnen gebruiken om klein games te maken, zoals Javascript. Java kan dat ook maar het is iets complexer.

Maar om een gamedeveloper te worden, moet ik wel veel kunnen programmeren en design (stel dat ik alleen werkt).

Aangezien dat meesten gaan in bedrijf werken. Dan wil ik op mijn eigen tempo aantal computertalen willen leren die belangrijk zijn voor het bedrijf en misschien ook nog andere talen die misschien kunnen handig zijn in de toekomst.

Sinds dat ik in de richting zit dat Fullstack-Developer programmeurs maakt, is mijn zicht anders geworden en wil zelf graag Fullstack-developer zijn, maar meer in de zin van meer kennis in vlak van front-end.

Waar sta ik t.o.v. de doelstellingen van het graduaat Programmeren?

In de rest van dit document overloop je de rollen en de doelstellingen die aan bod komen in het graduaat programmeren.

We formuleren de doelstellingen hier volgens het niveau dat je op het einde van de eerste fase moet halen (op het einde van 'Projecten in het werkveld')

Voor elke doelstelling bij de rol van 'full-stack programmeur' en globaal voor de andere rollen stel je jezelf de volgende vragen:

- In welke OPO's kwam dit al aan bod en/of kwam dit in andere delen van mijn leven aan bod?*
- Welke feedback heb ik al gekregen (binnen of buiten de opleiding) die verband houdt met deze doelstelling?*
- Wat zijn mijn sterke punten ivm deze doelstelling?*
- Wat zijn mijn verbeterpunten ivm deze doelstelling?*

Voor elke doelstelling van de rol 'full-stack programmeur' formuleer je minstens een SMART doelstelling. Voor de andere rollen formuleer je minstens twee doelstellingen per rol.

Doorheen dit semester werk je ook effectief aan deze doelstellingen en je zal tegen het einde van dit academiejaar ook moeten aantonen hoe je met deze doelstellingen aan de slag bent gegaan.

(Opmerking: al deze doelstellingen gelden binnen de lessen en onder begeleiding van docenten. In latere fases zal je deze dingen steeds zelfstandiger moeten kunnen en niet enkel binnen de hogeschool, maar ook op een werkplek binnen een bedrijf of organisatie.)

1. Full-stack programmeur

1.1 Je programmeert softwarecomponenten op basis van eenvoudige user stories

Hiermee bedoelen we dat je onderdelen van een applicatie kan programmeren op basis van eenvoudige vereisten en dat je dit binnen de veilige omgeving van de hogeschool doet. (Je leert alles over user stories in het OPO 'Analyse UML'.)

DIT IS DE BELANGRIJKSTE DOELSTELLING VAN DE HELE OPLEIDING!

Kwam aan bod in?

Wat user stories zijn en wat zijn voorbeelden van een goede of slechte user stories.
User stories bedenken en rangschikken op prioriteit.

Gekregen feedback

De rangschikken van user stories is niet voldoende, of sommige stories zijn geen stories.

Sterke punten

User stories bedenken.

Groeipunten

Prioriteiten correct opstellen.

SMART doelstelling

1.2 Je neemt op basis van checklists en nabije opvolging je rol op in alle fasen van het iteratieve proces van applicatieontwikkeling. Je programmeert in kleine stapjes en test na elke stap of je code doet wat je verwacht.

Hiermee bedoelen we dat je iteratief werkt en dat je de SCRUM-principes en -methodes toepast in je werk. Binnen 'Projecten in het werkveld' zal je dit in team doen, maar ook binnen Object Oriented Programming en binnen Advanced werkte je al aan wat grotere projecten waarbij je volgens een iteratief proces in kleine stapjes zou kunnen werken.

Kwam aan bod in?

De scrum onderdelen in onze groep kwam aanbod. In ons groep stellen we een daily scrum meeting en sommige dagen geen meeting indien niet nodig. De sprints zijn wekelijks een we doen onze retrospectieve.

Gekregen feedback

Te veel op front-end gewerkt en te weinig Java gedaan (*Projecten in het werkveld*) binnen de groep.

De prioriteit tussen student job en school werk aanpassen (Advanced Programming)

Sterke punten

Front-end onderdelen van spring-boot (html)

Groeipunten

Prioriteiten stellen en meer kennis op doen over Java. Niet alleen op front-end werken en minder AI gebruiken

SMART doelstelling

1.3 Je draagt actief bij aan de optimalisatie van de bestaande codebase.

Hiermee bedoelen we dat je code die je tegenkomt steeds beter maakt. Ook de code die je gisteren schreef is een bestaande codebase.

Kwam aan bod in?

/

Gekregen feedback

/

Sterke punten

/

Groei punten

/

SMART doelstelling

/

1.4 Je volgt aanbevelingen van je docenten met betrekking tot veiligheids- en privacygevoeligheden op.

Deze is op het eerste gezicht misschien minder van toepassing. Hier hoort ook bij dat je op een veilige manier werkt: niet steeds dezelfde paswoorden, je computer niet onbeheerd achterlaten, geen paswoorden in publieke documenten zetten, backups nemen etc. Hiervoor hoef je nu geen SMART doelstelling te formuleren

Kwam aan bod in?

Voor project in het werkveld hebben we een accountsysteem toegepast.

In onze groep zijn er een aantal back-ups van de applicaties.

We gebruiken voor al Git hub om de applicatie op te slaan (de commits) zodat iedereen dezelfde versie hebben.

Gekregen feedback

/

Sterke punten

Voldoende Commits op github van de applicatie.

Groeipunten

Meer back-ups nodig voor alle bestaande code (sommigen staan op onedrive)

1.5 Je zoekt eerst zelf naar een oplossing voor je hulp vraagt of een reeds bestaande oplossing bestudeert.

Dit gaat over doorzettingsvermogen. Ga je zelf op zoek naar oplossingen. Probeer je zelf zaken uit of wacht je tot een docent of medestudent de oplossing geeft. Dit gaat ook over hulp durven vragen wanneer je geprobeerd hebt en het niet lukt. Het is belangrijk dat je hier later als startende werknemer een goede balans in vindt: je collega's niet continu lastigvallen met dezelfde vragen, maar ook geen tijd verspillen aan het blijven zoeken naar informatie die een collega je misschien zo kan geven.

Kwam aan bod in?

We hebben in de lessen/toetsen paar websites gekregen die handig zijn voor Java.
We hebben Baeldung, Oracle Docs en W3Schools als bronnen voor Java en Spring-Boot.

Gekregen feedback

Minder AI gebruiken en vraag op tijd aan de collega's of docenten

Sterke punten

Ik ga op internet opzoeken als ik het niet kent of weet. Ik begin vaak eerst zelf te coderen.

Groeipunten

Meer kennis op doen van de programmeertaal (Java)

SMART doelstelling

2. Teamlid

2.1a Je werkt op een transparante en gestructureerde manier aan een gemeenschappelijk doel. Je houdt je aan afgesproken deadlines.

2.1b Je reflecteert over het functioneren van je team en je eigen rol daarin. Je stuurt op basis daarvan je gedrag bij en je formuleert suggesties om de teamwerking te verbeteren.

2.2 Je levert continu op en je deelt je werk. Het resultaat is hetgeen je samen gemaakt hebt. Je gebruikt een versiecontrolesysteem.

2.3 Je staat open voor feedback en je neemt de gekregen feedback in overweging. Je staat open voor feedback en je neemt de gekregen feedback in overweging. Je draagt bij aan een open feedbackcultuur in gecontroleerde omgeving.

Deze gaan allemaal over het functioneren in Team. Hoe ben jij om mee samen te werken. Ben jij betrouwbaar? Houd je je aan afspraken? Deel jij je code via Git en Github (en doe je dat volgens de richtlijnen)? Hoe ga jij om met feedback? Hoe geef jij feedback?

Kwam aan bod in?

Gekregen feedback

Sterke punten

Groeipunten

SMART doelstellingen (minstens 2)

3. Communicator

3.1 Je code is zo geschreven dat iemand anders kan verderwerken aan eender welk deel van de code.

3.2 Je legt de werking van je code op een heldere manier uit aan teamgenoten en docenten. Je stelt het product voor in een professionele demo's aan klanten, docenten en medestudenten.

3.3 Je communiceert zowel schriftelijk als mondeling volgens de geldende professionele normen. Je laat je geschreven communicatie, wanneer nodig, nalezen zodat je definitieve versie voldoet aan deze standaarden.

Deze gaan uiteraard over communicatie. Waarbij je er rekening mee houdt dat code ook communicatie is en dat leesbare code met goed gekozen namen etc. ook bijdraagt aan de communicatie. Binnen 'werkveldexploratie' maar ook binnen andere OPO's is er veel expliciete en impliciete aandacht voor communicatie.

Kwam aan bod in?

Gekregen feedback

Sterke punten

Groeipunten

SMART doelstellingen (minstens 2)

4. Groeiende professional

4.1 Je gaat op zoek naar informatie in het Engels in functie van je opdrachten en projecten. Je beoordeelt de gevonden informatie en je past ze creatief toe op je opdrachten en projecten.

4.2 Je volgt de aanwijzingen van docenten op om tekortkomingen in je kennis en vaardigheden weg te werken.

4.3 Je volgt op aansturen van docenten trends en ontwikkelingen binnen je vakgebied op.

Dit gaat over hoe jij zelf je kennis en vaardigheden uitbreidt. In welke mate je ook je eigen leerproces in handen neemt en wat je onderneemt om verder te groeien. (Dit ontwikkelingsplan is daar vanzelfsprekend een goed voorbeeld van.)

Kwam aan bod in?

Gekregen feedback

Sterke punten

Groeipunten

SMART doelstellingen (minstens 2)