

De Ed Tech Minor Studentenreis

Inhoudsopgave

VOORWOORD	3
1. COACHES EN KENNIS	3
2. WERKOMGEVING	3
3. CHALLENGES	4
4. SPRINTS	6
5. ASSIGNMENTS EN CRITERIA	7
5.1 <i>Assignments en Criteria aanmaken</i>	8
6. COMPETENCES EN KPI'S	8
6.1 <i>Het Competentiekader</i>	9
6.2 <i>Werken met het kader</i>	9
6.3 <i>Werken met P.O.-competenties</i>	11
7. ASSESSMENT	12
7.1 <i>Professionele producten en terugkerende opdrachten</i>	12
7.2 <i>Proces en FeedPulse</i>	12
8. EINDGESPREK EN COMPETENTIEDOCUMENT	13
BIJLAGE A – VOORBEELDEN VAN CHALLENGES	15
<i>Voorbeeld 1 – AI in de zorg</i>	15
<i>Voorbeeld 2 – Duurzaam datacenterbeheer</i>	15
<i>Voorbeeld 3 – Gamification in onderwijs</i>	15
<i>Voorbeeld 4 – Blockchain in logistiek</i>	16
BIJLAGE B – VOORBEELD VAN EEN COMPETENTIEDOCUMENT	17
1. <i>Persoonlijke gegevens</i>	17
2. <i>Startpositie</i>	17
3. <i>Overzicht van Assignments</i>	17
4. <i>Reflectie per sprint</i>	17
5. <i>Samenvatting van competenties</i>	18
6. <i>Zelfreflectie</i>	18

Voorwoord

In de Ed-Tech minor draait het om de didactiek van open leren. Dat betekent dat je veel van wat je wilt bereiken, zelf mag bepalen! Deze manier van leren is extra interessant, omdat het zonder Ed-Tech niet goed mogelijk zou zijn.

Natuurlijk moet wat je bedenkt en uitvoert wel zinvol en toetsbaar zijn. Daarnaast vraagt dit om een groeiend vermogen tot zelfsturing. Om je daarbij te helpen – en om te zorgen dat je weet wat de meest effectieve manier van werken is – is dit (korte) document gemaakt als gids voor Open Learning binnen de Ed-Tech minor. Veel plezier!



1. Coaches en kennis

Tijdens de minor heb je (en jouw groep) een persoonlijke coach. Deze coach voert persoonlijke gesprekken, helpt jou en de groep, geeft feedback op je werk en begeleidt jullie. Kortom: stel gerust al je vragen. Er is ook een tweede coach, die aanwezig is bij de sprintdemo's en fungeert als tweede beoordelaar. Alle coaches hebben een persoonlijke pagina in de Canvas-cursus waar je kunt zien wie ze zijn en wat hun expertise is. Een coach kan je ook helpen om de juiste experts te vinden.

2. Werkomgeving

We gebruiken het Learning Management System (LMS) Canvas op een iets andere manier dan je misschien gewend bent. Omdat iedereen een persoonlijke leerreis heeft, krijg je een eigen cursus. Die weerspiegelt jouw leerproces en fungeert als een persoonlijk, gecertificeerd portfolio. Al je producten worden hierin beoordeeld aan de hand van het ICT-competentiekader.

Wat heb je eraan: door consequent in Canvas te werken bouw je aan een krachtig, gevalideerd portfolio. Daarnaast biedt het systeem handige tools voor specifieke feedback, die altijd zichtbaar blijft. Hoe meer je inlevert, hoe meer gerichte hulp je krijgt!

3. Challenges

Open Learning kun je ook zien als Challenge Based Learning. Aan het begin van een semester kies je één (of meer) Challenges die aansluiten bij jouw persoonlijke leerdoelen. Challenges geven richting aan het leerproces, zorgen dat het betekenisvol is, en bieden een context met een echte opdrachtgever en een realistische uitdaging. Kortom: alles wat je doet binnen Open Learning is echt!

De rest van dit document gaat dieper in op hoe je een Challenge kiest, werkt in Sprints, omgaat met opdrachten, criteria, competenties en beoordeling. Het doel is dat je inzicht krijgt in je groei als ICT-professional en leert hoe je daar zelf richting aan kunt geven.

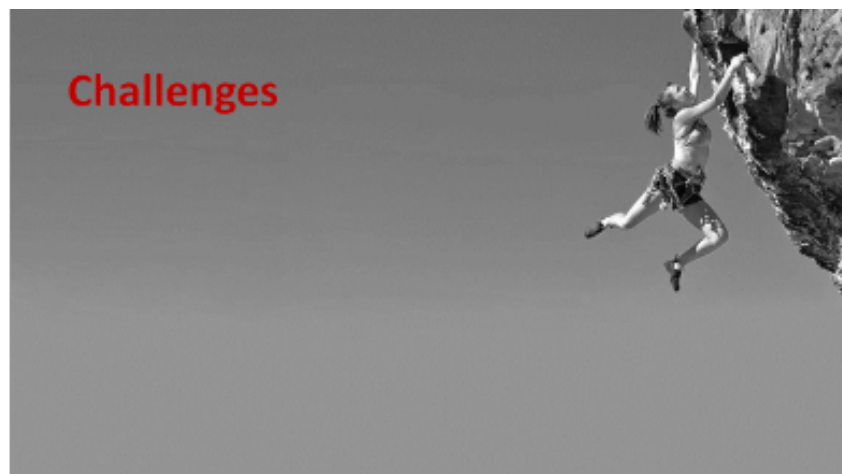
3.1 Wat is een Challenge

Een *Challenge* is een **echte opdracht van een externe partij** (meestal een partner uit het werkveld) of een **eigen opdracht** die je zelf meeneemt uit je praktijkervaring. Het kan gaan om een innovatievraag of een kans om iets nieuws te creëren. Een Challenge moet **open genoeg** zijn om aan te sluiten bij de leerdoelen van de studenten. Dus niet iets als: "Maak deze app voor Android, hier zijn de specificaties."

Een Challenge bevat altijd:

- Een probleem of innovatievraag die moet worden opgelost
- Een **realistische context**, zoals zorg, kunst of onderwijs
- Een **technologische context**, zoals AI, Blockchain of Webtech

Voor voorbeelden van eerdere Challenges, zie *Bijlage A*.



3.2 Een Challenge kiezen

Voordat een semester met *Open Learning* begint, vragen we je om alvast na te denken over waar en hoe jij je wilt ontwikkelen. Wat zijn jouw **leerdoelen** voor de komende periode? Daarvoor is een **intakegesprek** georganiseerd. Omdat Challenges altijd zijn opgebouwd uit *Challenge*, *Context* en *Technology*, kun je van daaruit jouw startpunt bepalen.

Starten vanuit technologie:

Dit is een veelgebruikte route. Als je iets wilt leren over een specifieke technologie zoals Docker, Blockchain of Neural Networks, kun je daarmee de Challenges filteren. Je kunt het ook breder aanpakken, bijvoorbeeld: “Ik wil mijn programmeer- of UI-skills verbeteren.” Beide invalshoeken helpen om passende Challenges te vinden.

Starten vanuit context:

Aangezien veel Challenges meerdere technologische invalshoeken hebben, kan het zinvol zijn te beginnen vanuit een context die jou aanspreekt — zoals onderwijs, robotica, kunst of gezondheidszorg. Dat maakt het leren betekenisvoller.

Challenge als startpunt:

Misschien heb je al een perfecte Challenge in gedachten. Als die bestaat: prima. Zo niet, dan kun je er ook **zelf één voorstellen**, mits die voldoet aan enkele voorwaarden:

- De Challenge-beschrijving moet worden goedgekeurd
- Er moet een stakeholder zijn (liefst een partnerorganisatie)
- Je moet je Challenge presenteren aan andere studenten

Pitch en Challenge-markt:

Aan het begin van het semester wordt een *Pitch Market* georganiseerd, waar alle Challenges worden gepresenteerd. Omdat het er vaak veel zijn, kun je niet alles zien — kies dus verstandig. Alle Challenges staan ook online in de Canvas-cursus, zodat je vooraf kunt bekijken wat bij je past. Uiteindelijk ontstaan er groepen die bij elkaar passen qua interesse en Challenge.

Wat heb je eraan

Door tijd te investeren in het kiezen van een passende Challenge, werk je in een context die je motiveert en waarin je plezier hebt met gelijkgestemde studenten. Dat maakt het leerproces veel leuker én effectiever.

4. Sprints

Het semester is georganiseerd in **(scrum-)sprints**. Elke sprint eindigt met een **demo**. Zorg dat je stakeholder en/of coach aanwezig is bij de geplande demo's — dat hoort bij het leerproces.

Sprintplanning is een belangrijk hulpmiddel om richting te houden. Maak daarom elke drie weken een **SMART-planning**. Er worden ook workshops over *Scrum* aangeboden die je kunnen helpen om dit goed aan te pakken.

Een van de belangrijkste documenten tijdens het semester is je **competentiedocument** (zie *Bijlage B* voor een voorbeeld). Dit document laat zien waar je staat in je ontwikkeling van competenties.

Je werkt het competentiedocument **elke sprint opnieuw bij** — zowel persoonlijk als in groepsverband tijdens de *retrospective*. Als je de opdrachten slim gebruikt, wordt in dit document duidelijk hoe je bent gegroeid. Een van de eerste dingen die je doet, is een **startversie** van dit document maken.

Wat heb je eraan:

Een actueel competentiedocument geeft je inzicht in:

- waar je staat in je ontwikkeling,
- hoe je vooruitgang boekt, en
- welke stappen je nog moet nemen.

Als je de opdrachten goed aanpakt, laat het document bovendien zien **welke competenties** je hebt ontwikkeld.

Een **goede sprintplanning** helpt je om overzicht te houden tijdens de sprint, en de **backlog** maakt duidelijk welke taken nog moeten worden uitgevoerd.

Omdat vrijwel iedere student een eigen traject doorloopt, is er geen “masterplan” dat voor iedereen geldt (afgezien van enkele basisregels voor groei). De **sprintplanning** is dus jouw persoonlijke leidraad — bespreek die altijd met je coaches.

5. Assignments en Criteria

In de praktijk wordt vaak gewerkt met **work breakdowns** — een manier om grote taken op te delen in kleinere, overzichtelijke stukken. Binnen *Open Learning* werkt het net zo: een **Challenge** wordt opgesplitst in kleinere taken, oftewel **Assignments**. Bij elk Assignment horen **criteria** die bepalen wanneer iets “af” of “voldoende” is — de zogenaamde *definition of done*.

Deze criteria zijn **door studenten geformuleerde leeruitkomsten**. In het leerplatform worden ze gebruikt om coaches de kans te geven feedback te geven op jouw werk. Later worden deze Assignments ook gebruikt bij de **beoordeling** van je werk, aan de hand van het **competentiekader** (zie hoofdstuk over Competences & KPI's, en ook de terugkerende opdrachten verderop).

Criteria geven focus

Elk Assignment heeft ook **criteria** — dat zijn de voorwaarden waaraan voldaan moet worden. Ze beschrijven **wanneer** het Assignment goed genoeg is afgerond (*definition of done*). Hoe beter de criteria, hoe scherper de focus van je werk.

Dat leidt tot een veel effectiever leerproces en een duidelijker resultaat. Vooral als je de criteria ook bespreekt met je **coach en stakeholder**.

Samenvattend

- **Assignments** zijn de bouwstenen van je Challenge. Naarmate je verder komt, krijg je meer grip op de opdracht en ontstaan er steeds meer kleine, duidelijke taken.
- **Criteria** horen bij elk Assignment en beschrijven wanneer iets goed is afgerond.
- **Feedback** van coaches gaat over hoe goed je aan de criteria hebt voldaan. Daarmee kun je gericht verbeteren.

Gebruik Canvas om je Assignments en Criteria op te stellen — en doe dat **niet achteraf**, maar als onderdeel van je werkproces.

Tips

- **Niet achteraf invullen.** Als je alles pas opschrijft nádat je het gedaan hebt, verlies je de voordelen van structuur en feedback.
- **Houd balans.** Maak niet té veel kleine taken, maar groepeer ze slim in logische eenheden. Zo houd je overzicht.

5.1 Assignments en Criteria aanmaken

Wanneer je je persoonlijke cursus in Canvas opent, vind je daar een **uitlegvideo** over hoe je technisch gezien Assignments aanmaakt. Maar dat is alleen het technische stuk — belangrijker is hoe je ze inhoudelijk goed formuleert.

Een goed Assignment:

- is **kort en duidelijk** (een paar zinnen is vaak genoeg);
- beschrijft **waarom** je het doet en wat het verwachte resultaat is;
- is relevant voor de **stakeholder**;
- kan eventueel worden geïnspireerd door een **User Story** uit Scrum.

Daarna formuleer je de **criteria**. Die moeten specifiek en liefst meetbaar zijn (**SMART**).

Bijvoorbeeld: “Voer minimaal 15 gebruikersinterviews uit met een MoSCoW-vragenlijst.”

Let erop dat je **niet te veel** verschillende criteria in één Assignment stopt — dat maakt het moeilijk om te beoordelen.

Criteria moeten de *definition of done* beschrijven op het niveau “goed”. In Canvas worden ze beoordeeld volgens de **USGO-schaal** (*Unsatisfactory – Satisfactory – Good – Outstanding*).

Als je de Assignments en Criteria hebt opgesteld, bespreek ze met je **stakeholder** en **coach** om feedback te krijgen en ze eventueel aan te scherpen.

6. Competences en KPI's

Assignments en Criteria helpen je om professioneel en gestructureerd te werken aan probleemoplossing. Tegelijkertijd bouw je aan je **persoonlijke competentieprofiel**.

Als je afstudeert binnen *ICT en gepersonaliseerd leren*, krijg je zelfs een **persoonlijk diploma** dat jouw unieke profiel weerspiegelt.

Om grip te krijgen op je ontwikkeling als IT-professional, worden **Key Performance Indicators (KPI's)** gebruikt. Deze koppel je aan je Assignments, zodat ze kunnen worden beoordeeld. Op die manier draagt elke opdracht direct bij aan jouw persoonlijke profiel.

Wat heb je eraan

Open Learning geeft je de kans om **je eigen curriculum samen te stellen**. Je kunt jezelf dus ontwikkelen tot precies het soort ICT-professional dat jij wilt zijn.

Omdat we werken met **echte Challenges**, is de combinatie van competenties altijd betekenisvol. Door de KPI's consequent te koppelen aan je Assignments, kun je nauwkeurig volgen hoe je groeit en hoe jouw profiel zich vormt.

In Canvas zit hier zelfs een handige tool voor — het **Performance Dashboard** — waarin je visueel kunt zien hoe jouw competenties zich ontwikkelen.

6.1 Het Competentiekader

De set KPI's die we gebruiken, komt uit het **competentiekader van HBO-i** — het samenwerkingsverband van Nederlandse HBO-ICT-opleidingen, ontwikkeld in samenwerking met veel IT-bedrijven.

Dit kader beschrijft het complete IT-werkveld, in alle mogelijke combinaties van vaardigheden. Een korte uitlegvideo over het HBO-i competentiekader door Eric Slaats is hier te vinden: [HBO-i Competence framework](#).

6.2 Werken met het kader

KPI's koppelen aan je Assignments kan ingewikkeld lijken — maar dat hoeft niet, zolang je het **op het juiste moment** doet.

Tips:

- **Niet achteraf doen.** Koppel KPI's direct aan een Assignment zodra duidelijk is wat je gaat doen.
- **Begin niet met KPI's zoeken.** Werk eerst de opdracht en criteria uit, en voeg daarna pas KPI's toe wanneer je goed begrijpt wat het Assignment inhoudt.

De matrix

Het kader bestaat uit vijf hoofdrubrieken die de **softwarelevenscyclus** volgen:

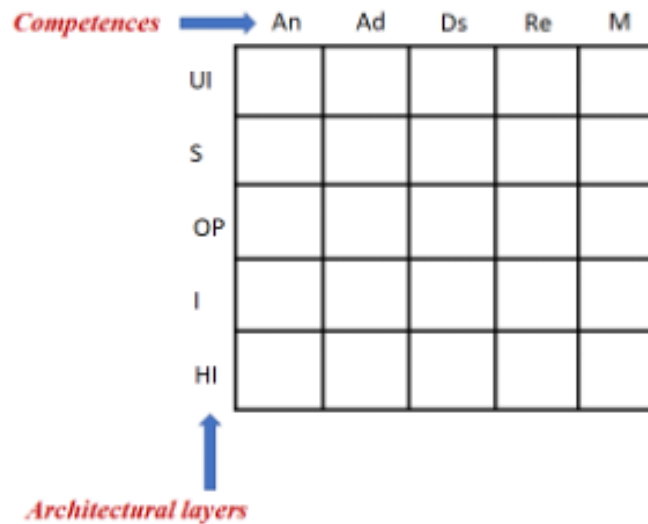
- Analyseren
- Adviseren
- Ontwerpen
- Realiseren
- Beheren

Deze staan in de **bovenste rij** van de matrix.

Daarnaast zijn er de zogenaamde **architectuurlagen**, die het IT-veld beschrijven:

- User Interaction (gebruikersinteractie)
- Software
- Organisational Processes (organisatieprocessen)

- Infrastructure
- Hardware



Door de combinatie van deze dimensies kun je werken aan competenties in specifieke lagen. Zo kun je een profiel ontwikkelen dat bijvoorbeeld **meer UI-georiënteerd** is, of juist gericht op **hardware en infrastructuur**, of een combinatie van beide.

De niveaus

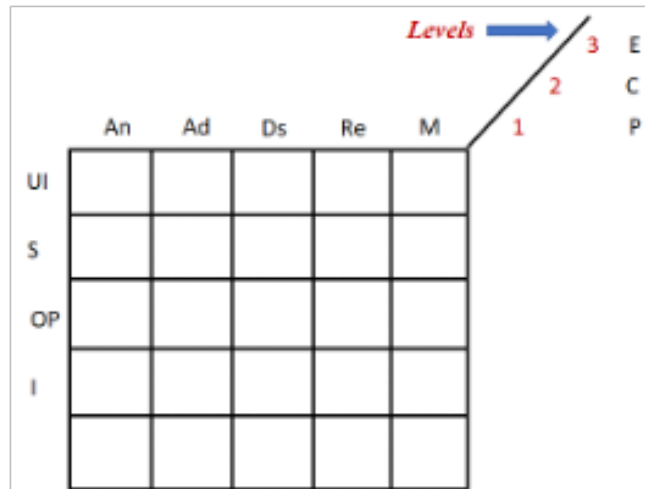
Het model bevat drie **niveaus** van complexiteit, die overeenkomen met fasen in het curriculum:

- **Niveau 1:** Eerstejaarsniveau
- **Niveau 2:** Kernfase (tot aan stage)
- **Niveau 3:** Afstudeerniveau

Zo ontstaat een driedimensionaal model — de **competentie-cube**.

Een voorbeeld:

Ben je softwarestudent, dan zijn je softwarevaardigheden na het eerste jaar op **niveau 1**. Werk je in het tweede jaar aan een Challenge waarbij je ook UI- of hardwarecomponenten toevoegt, dan begin je daarin waarschijnlijk op **niveau 1**, terwijl je softwarevaardigheden doorgroeien naar **niveau 2**.



Hoe kies je de juiste KPI's

Het vinden van passende KPI's is niet moeilijk als je een systematische aanpak gebruikt.

Tip: Ga niet alle 250 KPI's doorlezen — dat is niet praktisch en weinig zinvol.

Volg deze stappen:

1. **Bepaal de laag** waarin je werkt (bijvoorbeeld UI, Software of Infrastructure).
2. **Bepaal de competenties** die je in dat Assignment ontwikkelt (meestal meer dan één).
3. **Bepaal je huidige niveau** van beheersing.
4. **Lees de bijbehorende KPI's** en selecteer degene die het best passen bij je werk.

Zo bouw je stap voor stap een goed onderbouwd, gepersonaliseerd competentieprofiel op.

6.3 Werken met P.O.-competenties

Naast de technische competenties zijn er ook **persoonlijke ontwikkelcompetenties (P.O.-competences)**. Deze beschrijven de vaardigheden die iedere hoger opgeleide IT professional nodig heeft.

Op dit moment zijn er drie P.O.-competenties: **Communicatie, Oordeelsvorming** en **Leer- en ontwikkelvermogen**

Ook deze kennen drie niveaus:

- Niveau 1 = eerstejaars
- Niveau 2 = kernfase
- Niveau 3 = afstudeerfase

Ben je tweedejaars student, dan werk je dus meestal op **niveau 2**.

De werkwijze is vergelijkbaar met de technische KPI's: je maakt een inschatting welke P.O.-competentie bij jouw Assignment past, leest de beschrijving, en koppelt die als die goed aansluit.

7. Assessment

Beoordelen gaat niet alleen over een cijfer geven; het moet ook **betekenisvol** zijn. Daarom wordt binnen de Ed-Tech minor gewerkt volgens het principe van “**Assessment as Learning**” — beoordelen als onderdeel van het leerproces.

In dit model wordt alles wat je doet meegenomen en continu voorzien van feedback, zodat het beoordelen bijdraagt aan je groei en inzicht. De beoordeling is dus niet losgekoppeld van je werk, maar maakt er juist een integraal deel van uit.

Er wordt gekeken naar twee hoofdaspecten:

1. De **producten** die je oplevert
2. Het **proces** dat je doorloopt

Feedback wordt verzameld over beide onderdelen.

7.1 Professionele producten en terugkerende opdrachten

Tijdens je werk aan een Challenge lever je verschillende **professionele producten** op. Die dien je in via de **Assignments** in je persoonlijke Canvas-cursus. Daar laten de coaches hun feedback achter — naast de gesprekken die je met hen voert.

Assignments kunnen **meerdere keren** worden ingeleverd en opnieuw worden voorzien van feedback. Dit heet een **recurring assignment** (terugkerende opdracht). Deze werkwijze helpt je om te verbeteren en inzicht te krijgen in je voortgang.

Wanneer een product volgens jou klaar is om te worden beoordeeld op de gekoppelde KPI's, geef je dat aan bij je coach. De coach beoordeelt het product en laat feedback achter. Als je daarna nog verbeteringen wilt doorvoeren, kun je het Assignment gewoon **opnieuw indienen**.

Zo ontstaat een compleet beeld van jouw ontwikkeling — voor jou én voor je coach.

7.2 Proces en FeedPulse

Tijdens het werken en leren doorloop je (met je groep) een professioneel leer- en werkproces, en ontwikkel je jezelf continu. Gedurende het semester zijn er regelmatig **stand-ups** en **feedbacksessies** met de coaches.

Tijdens deze sessies wordt feedback gegeven op:

- het lopende werk,
- de status van je producten, en
- je voortgang in het leerproces.

Die feedback leg je zelf vast in een tool genaamd **FeedPulse**. Daarin kun je — net als je coach — de voortgang markeren met een **smiley-rating**.

Zo ontstaat een volledig persoonlijk overzicht van de feedback die je hebt ontvangen en waar je staat in je ontwikkeling.

Aan het einde van het semester worden alle gegevens uit de feedbacksessies, de terugkerende opdrachten en de KPI-beoordelingen samengevoegd om te komen tot een eindbeoordeling volgens de schaal: **Unsatisfactory – Satisfactory – Good – Outstanding**.

Wat heb je eraan

Door te werken met terugkerende opdrachten en regelmatige feedbackmomenten heb je op elk moment inzicht in **waar je staat**. Om er echt profijt van te hebben, moet je wel actief gebruikmaken van deze cyclus — dus **regelmatig inleveren** en **feedback toepassen**.

8. Eindgesprek en Competentiedocument

Aan het einde van het semester krijg je **één eindbeoordeling** voor je totale prestatie en de groei die je hebt laten zien. Die beoordeling vindt plaats in een **persoonlijk eindgesprek met je eerste en tweede coach**.

Tijdens deze sessie krijg je nog wat laatste feedback en wordt het **eindoordeel** vastgesteld — dat zou geen verrassing moeten zijn, want door alle eerdere feedback en terugkoppelingen weet je al precies waar je staat.

Het Competentiedocument

De eindbeoordeling is gebaseerd op je **Competentiedocument**. Dit document is een samenvatting en reflectie op alles wat je tijdens het semester hebt gedaan en geleerd.

Het bevat: een overzicht van de KPI's die je hebt aangetoond, verwijzingen naar de Assignments waarin dat bewijs is vastgelegd, en een reflectie op jouw leerproces.

Met andere woorden: het Competentiedocument is de **afronding** van het semester — het maakt van jouw persoonlijke Canvas-cursus een **gevalideerd portfolio**.

Wat heb je eraan

Door deze afsluitende reflectie krijg je een helder beeld van: welke competenties je hebt ontwikkeld, waar je sterke punten liggen en wat je in volgende semesters nog kunt verbeteren.

Daarnaast heb je na afloop een **duidelijk, concreet overzicht** van je ontwikkeling als ICT-professional — onderbouwd met bewijs en gekoppeld aan het HBO-i competentiekader.

De bijlagen die volgen (A en B) bevatten voorbeelden van Challenges en Competentiedocumenten. Deze geven praktische handvatten om je eigen traject vorm te geven.

Bijlage A – Voorbeelden van Challenges

Om een beter beeld te krijgen van wat een *Challenge* kan zijn, staan hieronder een aantal voorbeelden van eerdere projecten. Deze laten zien hoe divers de thema's en contexten kunnen zijn.

Voorbeeld 1 – AI in de zorg

Context: Gezondheidszorg

Technologie: Kunstmatige Intelligentie, sensortechnologie

Beschrijving: Een zorginstelling wil onderzoeken hoe AI kan helpen om valincidenten bij ouderen te voorspellen en voorkomen. Studenten ontwerpen en testen een systeem dat bewegingsdata analyseert en waarschuwt bij risico's.

Leerdoelen:

- Toepassen van machine learning-modellen
- Inzicht krijgen in ethische aspecten van AI in de zorg
- Samenwerken met zorgprofessionals

Voorbeeld 2 – Duurzaam datacenterbeheer

Context: IT-infrastructuur

Technologie: Cloud, virtualisatie, energiebeheer

Beschrijving: Een IT-bedrijf wil zijn datacenters duurzamer maken. Studenten onderzoeken energieverbruik en ontwerpen voorstellen voor efficiënter resourcegebruik.

Leerdoelen:

- Toepassen van cloudbeheerprincipes
- Data-analyse voor energieoptimalisatie
- Technisch adviesrapport opstellen

Voorbeeld 3 – Gamification in onderwijs

Context: Onderwijs

Technologie: Webtechnologie, UX/UI, gamification frameworks

Beschrijving: Een middelbare school wil de motivatie van leerlingen verhogen met digitale leerspellen. Studenten ontwikkelen een prototype voor een interactieve leeromgeving met gamification-elementen.

Leerdoelen:

- Ontwerpen van gebruikersinterfaces
- Programmeren van gamified interacties

- Evalueren van gebruikerservaring

Voorbeeld 4 – Blockchain in logistiek

Context: Supply Chain

Technologie: Blockchain, API-integraties

Beschrijving: Een logistiek bedrijf wil met blockchain transparantie toevoegen aan de herkomst van producten. Studenten onderzoeken hoe blockchaintransacties kunnen worden gekoppeld aan bestaande systemen.

Leerdoelen:

- Inzicht krijgen in blockchainarchitectuur
- Koppelingen maken via API's
- Adviseren over implementatie

Deze voorbeelden laten zien dat een goede Challenge:

- betekenisvol is voor de opdrachtgever,
- past bij jouw persoonlijke leerdoelen,
- en ruimte biedt voor verschillende technologische invalshoeken.

Bijlage B – Voorbeeld van een Competentiedocument

Het **Competentiedocument** is een levend document dat je gedurende het semester bijhoudt. Het laat zien hoe je je ontwikkelt aan de hand van de HBO-i competenties.

Een voorbeeld van de opzet:

1. Persoonlijke gegevens

Naam, studentnummer, opleiding, semester, coach, stakeholder.

2. Startpositie

Een korte beschrijving van:

- je huidige kennisniveau,
- eerdere projecten of werkervaring,
- persoonlijke leerdoelen voor het komende semester.

Bijvoorbeeld:

“Ik wil mijn programmeervaardigheden verdiepen in Python, en leren hoe ik AI-modellen kan implementeren in webapplicaties.”

3. Overzicht van Assignments

Een tabel met per Assignment:

- Naam van het Assignment
- Korte beschrijving van de activiteit
- Gekoppelde KPI's
- Feedback van coaches

4. Reflectie per sprint

Na elke sprint beschrijf je:

- wat je hebt gedaan,
- wat goed ging,
- wat beter kon,
- en welke stappen je wilt nemen in de volgende sprint.

Tip: Gebruik de feedback uit FeedPulse om dit concreet te maken.

5. Samenvatting van competenties

Een overzichtstabel van de competenties en KPI's die zijn behaald, met links naar het bewijs in Canvas (Assignments of producten).

6. Zelfreflectie

Je sluit af met een persoonlijke beschouwing:

- Wat heb je geleerd over jezelf als ICT-professional?
- Hoe ben je gegroeid in samenwerking, communicatie, en zelfsturing?
- Welke richting wil je de komende tijd op?

Wat heb je eraan

Een goed Competentiedocument laat niet alleen zien *wat* je hebt gedaan, maar vooral *hoe* je hebt geleerd en ontwikkeld.

Het vormt het fundament voor je verdere professionele groei.