

# STEF WENSINK 2A: WICK IT!

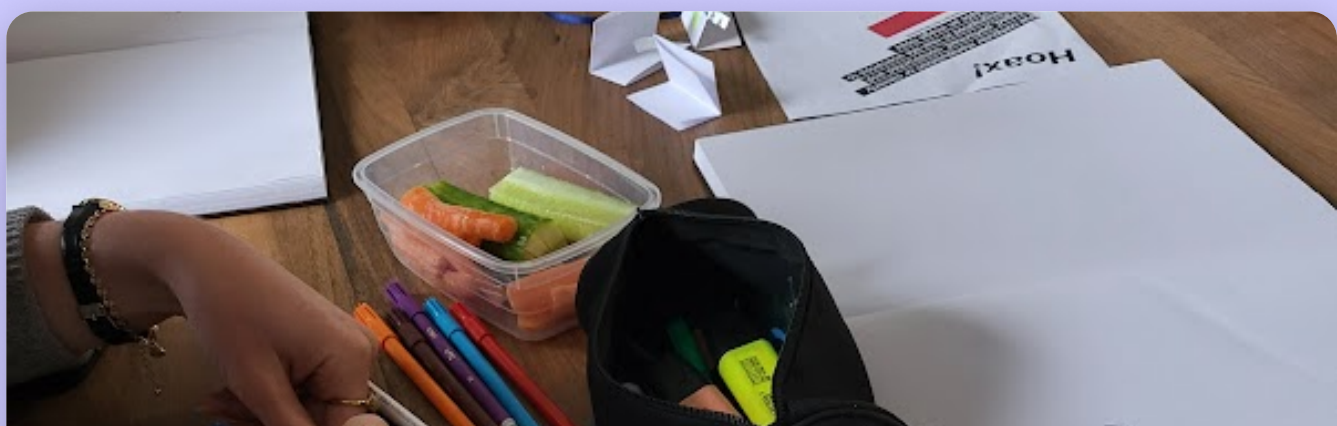
## LEERUITKOMSTEN DATAPUNT 2A

Tijdens datapunt 2A heb ik gewerkt aan twee journeys: de Groups Journey en de Student Journey. De visualisaties laten zien hoe mijn groep en ik de Wick it assignment hebben aangepakt, met zowel het groepsaandeel als mijn persoonlijke bijdrage. De journeys zijn interactief gemaakt in een Figma prototype, zodat ik mijn bijdrage aan de opdracht duidelijk kon tonen.

**2.1.1:** Je formuleert ontwerp vragen op basis van de theorie bij een aangereikt probleem.

**2.2.1:** Je experimenteert met verschillende creatieve technieken om tot uiteenlopende ideeën of concepten te komen die de ontwerp vraag beantwoorden.

**2.3.1:** Je evalueert verzamelde feedback om tot inzichten te komen over jouw sterktes en zwaktes.



### Groups Journey

Met mijn team onderzochten we hoaxes om een ontwerp vraag te formuleren. Via creatieve technieken ontwikkelden we het concept "gezonde vapes".

[Lees meer](#)

Stef wensink		VOORBEREIDING CURSUS 2 PERIODE 1, WEEK 9: HTML - BASISBEGINSELEN		HAN UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES	
#	Onderwerp	Klaar!	Maak jouw eigen leerproces zichtbaar (zelf invullen). Welke bron(nen) heb je geraadpleegd om het onderdeel te leren?		
1	Je kent in grote lijnen de geschiedenis van het internet.	✓	Kennisclip op #OO.		
2	Je kent in grote lijnen de werking van het internet en de termen: server, host, client, ip-address, dns-server, ISP, (data) packets (routing) en router.	✓	Kennisclip op #OO.		
3	Je weet waar HTML wel, en niet, voor wordt gebruikt.	✓			

### Student Journey

Ik heb internettermen en texteditors onderzocht en reflecteerde op feedback om mijn kennis en vaardigheden te verbeteren.

[Lees meer](#)