



Griendencollege

Programma van toetsing en afsluiting 2021-2023

Vak: MVI

Docenten: VE, VL, ?
2021-2023

[Beste collega, dit eerste blad is onderdeel van het vakleerplan. Schrijf hier uit wat de doelstelling van je/jullie vak is en op welke manier je/jullie deze doelstelling gaan behalen. Het PTA wat op de website wordt gepubliceerd bevat alleen de doelstelling van het vak en het overzicht van de eindtermen/deeltaken. Je slaat dit format dus twee keer op. Een keer als vakwerkplan en een keer als PTA]

Doelstelling: De leerling kan een 2D en een 3D mediaproduct (dat past bij de doelgroep) vormgeven, maken en presenteren.

Doelen: De leerling kan werken met programma's als Adobe Photoshop, Illustrator en InDesign. De leerling kan algemene en professionele vaardigheden toepassen. De leerling wordt uitgedaagd om na te denken over een vervolgopleiding (zou ik hier m'n beroep van willen en kunnen maken? Waar moet ik nog aan werken en wie geeft mij de informatie?)

Middelen: Adobe CC, tekenmateriaal, snijmateriaal, printer, scanapparaat, computer, bevestigingsmateriaal (lijm, plakband etc.)

Manier van aftoetsen: praktische opdrachten, theorietoetsen, praktische toetsen

Beschikbare uren: circa 100 uur (3 periodes x 3 uur p/wk)

Periode	Eindtermen/deeltaken: wat moet je kennen en kunnen?	Inhoud onderwijsprogramma; wat ga je hiervoor doen?	Toetsvorm, -duur (en evt. toetscode)	Herkansing ja/nee?	Weging
3	<p>Begripsvorming over 2D3D Begrippen omschrijven die te maken hebben met de uitleg van de opdracht. (doel, doelgroep, sfeer, vormgeving, technische mogelijkheden).</p> <p>Begrippen omschrijven met betrekking tot de nabewerking. <u>(weten/toepassen)</u></p>	<p>Hiervoor leer je de theorie uit het boek* van de bijpassende hoofdstukken en je leert de daarbij gegeven uitleg door de docent (presentaties)</p> <p>Periode 3: Hfdstk 1-9</p>	<p>Theorietoets 50 min.</p> <p><u>Toetscodes!</u></p>	Ja	1
1	<p>Een 2D-concept bedenken en uitvoeren</p> <p>Een concept ontwikkelen voor een 2D mediaproduct, uitvoeren en presenteren (deeltaak 2.1)</p> <p>Een idee ontwikkelen, onderzoek doen, schetsen maken, voorbereiden en plannen, uitwerken en presenteren. <u>(uitvoeren/toepassen)</u></p>	<p>Leerlingen maken opdracht 3.5 uit het boek*</p>	<p>Praktische opdracht</p>	Ja	2
2	<p>Photoshop/Illustrator, InDesign</p> <p>De basis van Photoshop (Hfdstk 5), Illustrator (Hfdstk 6) en InDesign</p>	<p>Leerlingen maken Hfdstk 5, 6 en 7 uit het boek*</p>	<p>Praktische opdracht</p>	Ja	2

	<p>(Hfdstk 7) uitvoeren. <i>(uitvoeren/toepassen)</i></p> <p>Een 2D mediaproduct realiseren (deeltaak 2.1 en 2.2)</p>	<p>Leerlingen maken Hfdstk 8 uit het boek*</p>	<p>Praktische opdracht</p>	<p>Ja</p>	<p>2</p>
3	<p>Een 3D product realiseren en presenteren Stramien maken, idee ontwikkelen, onderzoek doen, werkvolgorde en planning, moodboard, dummy maken, magazine maken <i>(uitvoeren/toepassen)</i></p>	<p>Leerlingen maken Hfdstk 9 uit het boek*</p>	<p>Praktische opdracht</p> <p><u>Toetscodes!</u></p>	<p>Ja</p>	<p>2</p>
4	<p>Een 3D product realiseren en presenteren (deeltaak 2.3 en 2.4)</p> <p>Onderzoeken, schetsen, plannen en maken van een kaartspel Onderzoek doen, brainstormen, schetsen, technische tekening maken, werkvolgorde en planning, werkvoorbereiding, maken, presenteren. <i>(uitvoeren/toepassen)</i></p> <p>Een lettertype en kaartspel ontwerpen. <i>(uitvoeren/toepassen)</i></p>	<p>Leerlingen maken Hfdstk 10 en 11 uit het boek*</p>	<p>Handelingsdeel</p>	<p>O/V/G</p>	

Berekening cijfer schoolexamen: $((SE_{code} \times \text{weging}) + (SE_{code} \times \text{weging}) / \text{weging totaal}) = \text{cijfer SE vak}$

*Methode 2D +en 3D vormgeving en productie van Uitgeverij Vertoog