



Griendencollege

Programma van toetsing en afsluiting 2021-2023

Vak: MVI

Docenten: VE, VL, Jeroen
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 aan de hand van een thema een digitaal interactief document product ontwerpen en maken voor verschillende soorten apparaten. De leerling kan een website ontwerpen en maken voor verschillende soorten apparaten

Doelen: -kennis: Photoshop, InDesign, Illustrator, XD. Toepassen van algemene en professionele vaardigheden. LOB-competenties (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

Manier van aftoetsen: praktische opdrachten, theorietoetsen, praktische toetsen

Beschikbare uren: circa 100 uur (2 periodes x 2 à 3 uur p/wk)

1504 PTA Profielvak MVI: Interactieve vormgeving en productie KBL 2021 - 2023

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	Doel, thema, doelgroep van een interactief product kennen en toepassen <ul style="list-style-type: none"> doelstellingen, thema en doelgroep van een interactief product formuleren Onderzoek doen naar doelgroep en gegevens hiervan verwerken. Termen en begrippen rond het maken van een interactief document kennen en kunnen uitleggen 	<p>De leerling gaat op onderzoek uit naar welk doel, welk thema en welke doelgroep het interactieve product in de opdracht heeft. Dit doet de leerling door op internet informatie op te zoeken en vergelijkbare producten te bekijken.</p> <p>De leerling verzameld zoveel mogelijk gegevens over hoe de gebruiker het product zal gaan gebruiken. Dit doet de leerling door op internet informatie op te zoeken of door meer informatie te vragen aan de opdrachtgever.</p> <p>De leerling leert door middel van de aangereikte theorie de termen en begrippen van alles rondom een interactief product.</p> <p>Theorie, instructiekaarten</p>	schriftelijk Toetscode	ja	2x
3	Ontwerp maken voor een interactief product <ul style="list-style-type: none"> een ontwerp maken voor een digitaal interactief product of website (moodboard, layout, typografie, beelden en bediening) Een flowchart, moodboard, wireframe en of technische schetsen maken 	<p>De leerling maakt in InDesign en in Adobe XD een interactief product. Aan de hand van o.a. tutorials wordt de leerling stap voor stap hierin begeleidt.</p> <p>Praktische opdrachten, it's learning</p>	Praktische opdracht PO Toetscode	Nee	2x
4	Ontwerp maken voor een interactief product passend bij de doelgroep <ul style="list-style-type: none"> een gebruiksvriendelijk ontwerp maken, passend bij een gegeven thema en de doelgroep en geschikt voor gegeven schermformaten 	<p>De leerling combineert hier dat wat in periode 3 geleerd is in één opdracht. Hier komt het onderzoek doen en het ontwerpen bij elkaar in één opdracht.</p> <p>Praktische opdrachten, it's learning</p>	Praktische opdracht Toetscode	Nee	2x
4	Een interactief ontwerp maken, omzetten, testen en presenteren		PO+ theorie Toetscode	Nee	3x

	<ul style="list-style-type: none"> • een ontwerp omzetten in een digitaal interactief product of website • animaties, slideshows, audio, movieclips, links, knoppen, scrolls en hyperlinks aanbrenge • Een interactief document of website geschikt maken voor 2 mediums (tablet, smartphone, computer) • De werking testen, problemen oplossen • Het interactieve document of de website presenteren en keuzes uitleggen • tekst- en beeldbestanden selecteren, archiveren en bewerken 	<p>De leerling voert nu het ontwerp uit. Hij/zij maakt een interactief product na het onderzoeken en ontwerpen.</p> <p>Na het uitvoeren, wordt het ontwerp ook grondig getest door de leerling en gepresenteerd.</p> <p>Praktijktoets</p>			
<p>Berekening cijfer schoolexamen: ((SE<code> x <2>) + (SE<code> x <2>) + ((SE<code> x <2>) + (SE<code> x <3>)/ <weging totaal> = cijfer SE vak</p>					

AVM* = Audiovisuele vormgeving en productie Profieldeel 1, uitgeverij Vertoog

PTA MVI: Interactieve vormgeving en productie KBL 2021 - 2023					
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
7	Doen. Je maakt een interactief product	Opdrachten It's Learning	<u>SO + PO</u>	Nee	4
<p>Berekening cijfer schoolexamen: ((SE<code> x <weging>) + (SE<code> x <weging>)/ <weging totaal> = cijfer SE vak</p>					