



Griendencollege

# Programma van toetsing en afsluiting 2023-2025

Vak: MVI: Media, Vormgeving & ICT – Leerweg GL

Docenten: NN, VD, Docenten van het DaVinci College Dordrecht (gebouw Azzuro)  
2023-2025

### Doelstelling:

De leerlingen leren te werken binnen de vier modules van het profiel vak MVI. Hierbij gaat het om de modules Audiovisuele vormgeving en productie, 2D & 3D vormgeving en productie, ICT en Interactieve vormgeving en productie. Leerlingen zijn in staat aan de hand van uitleg van de docent in Its-learning zelfstandig te werk te gaan binnen het vak MVI en maken hierbij de aangegeven opdrachten in It's Learning. Hiernaast worden sommige opdrachten ook op een andere wijze verstrekt (bijvoorbeeld op papier). Daarnaast leren de leerlingen verschillende ICT-vaardigheden en gaan de programma's Photoshop, Illustrator, InDesign, Animate, Première Pro, XD & Dreamweaver op de juiste manier te gebruiken. Ook is er aandacht voor theorie in de vorm van presentaties. De begrippen hierin moeten door de leerlingen geleerd worden en worden afgetoetst in theorie-toetsen.

### Middelen:

- Laptops (desktop computers) It's Learning, opdrachtboekjes verschillend per module, verschillende materialen (voor praktijk)

**Manier van aftoetsen:** praktische opdrachten, theorietoetsen, praktische toetsen

### Beschikbare uren:

KB: per module 96 uren

### Verplichte onderdelen School-, Centraal Examen en schooleigen onderdelen

Op de toetsen wordt er onderscheid gemaakt tussen toetsen op de verplichte onderdelen voor het schoolexamen, de onderdelen van het centraal examen en de schooleigen onderdelen. Hiertoe wordt er voldaan aan het artikel 2.60a, lid 3, WVO 2020. De verplichte onderdelen voor het schoolexamen worden gekenmerkt met AVE (Afsluitende toets Van Examenstof). De onderdelen van het centraal examen welke niet verplicht zijn op het schoolexamen worden gekenmerkt door EBG (Eigen Bevoegd Gezag).



Vrijheidscollege

## Inhoud

PTA MVI: Module 3 ICT GL MVIK03-M3 .....	3
PTA MVI: Module 3 ICT GL (Ij4) MVIK03-M3 .....	5
PTA MVI: Module 4 Interactieve vormgeving en productie GL MVIK04 .....	5
PTA MVI: Module 4 Interactieve vormgeving en productie GL (Ij4) MVIK04 .....	12

## PTA MVI: Module 3 ICT GL MVIK03-M3

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
Leerjaar 3 & Leerjaar 4 (P5)	<p><b>Deeltaak 3.1: devices inzetten voor een specifiek doel</b>            De leerling kan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. onderzoek doen naar de inzetbaarheid van devices voor een specifiek doel</li> <li>2. advies geven bij het kiezen van een geschikte device voor een specifiek doel</li> <li>3. een device kunnen kiezen en inzetten voor een specifiek doel</li> <li>4. processen beschrijven die door een device kunnen worden uitgevoerd</li> <li>5. problemen van een gebruiker bij het inzetten van een device analyseren, (her)formuleren en vertalen naar een oplossing</li> <li>6. de beschreven oplossing vertalen naar een serie geordende stappen en deze uitvoeren</li> </ol> <p><b>Deeltaak 3.2: devices instellen, verbinden en programmeren</b>            De leerling kan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. devices gebruiksklaar maken en benodigde software installeren</li> <li>2. devices en apparatuur (sensoren, actuatoren en randapparatuur) aansluiten en instellen.</li> <li>3. devices veilig verbinden met een (draadloos) netwerk en internet</li> <li>4. gebruikers aanmaken en rechten beheren</li> <li>5. de beveiliging en login instellen naar de wens en behoefte van de gebruiker</li> <li>6. een serie geordende stappen omzetten in een codering en deze invoeren in een device (programmeren)</li> <li>7. software configureren</li> </ol>	<p>Je zult opdrachten gaan uitvoeren bij Da Vinci die gericht zijn op het inzetten van devices voor een specifiek doel</p> <hr/> <p>Je zult opdrachten gaan uitvoeren bij Da Vinci die gericht zijn op het instellen, verbinden en programmeren van devices.</p>	<p>Praktische opdrachten            Praktische toetsen</p> <p><b>MVIK-315</b></p> <p>AVE</p>	<p>Nee</p>	<p>7</p>

	<p>8. software-instellingen aanpassen naar de behoefte van de gebruiker  <b>Deeltaak 3.3: gebruikers ondersteunen</b></p> <p>De leerling kan:  1. gebruikers adviseren en instrueren bij het in gebruik nemen van een device  2. kosten berekenen en presenteren aan een gebruiker  3. de gemaakte keuze voor een device voor een specifiek doel verantwoorden  4. controleren of de gebruiker op de juiste wijze geholpen is en het advies indien gewenst aanpassen</p> <p><b>Deeltaak 3.4: meldingen en gebruikersvragen verwerken</b>  De leerling kan  1 . Klachten, storingen en vragen bij het in gebruik nemen van een device verwerken met een ICT-helpdesksysteem  2. meldingen en vragen door middel van een ICT-helpdesksysteem beantwoorden</p>	<p>Je zult opdrachten gaan uitvoeren bij Da Vinci die gericht zijn op het ondersteunen van gebruikers van devices.</p> <p>Je leert een eenvoudige kostenberekening (offerte/factuur) te maken in het programma Excel.</p> <hr/> <p>Je zult opdrachten gaan uitvoeren bij Da Vinci die gericht zijn op het verwerken van meldingen en gebruikersvragen. Je zult hierbij een ICT-helpdesksysteem gebruiken.</p>			
<p>Leerjaar 3 &amp; Leerjaar 4 (P5)</p>	<p><b>Theoretische toets ICT</b>  Je zult tijdens het uitvoeren van de 4 ICT deeltaken in aanraking komen met een hoop ICT specifieke begrippen. Deze begrippen zal je moeten leren en kunnen toepassen in een theoretische toets.</p>	<p>De theoretische SE toetst de 'begrippen-kennis' uit en betreffende de deeltaken ICT: Deze begrippen komen uit de Examensyllabus MVI en zijn aangevuld door de docenten met relevante begrippen uit het werkveld ICT.</p>	<p>Theoretische toets</p> <p><b>MVIK-316</b></p> <p>AVE</p>	<p>Ja</p>	<p>2</p>
<p align="center"><b>Berekening cijfer schoolexamen: ((<u>MVI3K301</u> x 7) + (<u>MVI3K302</u> x 2 // 9 = cijfer SE vak</b></p>					

## PTA MVI: Module 3 ICT GL (Ij4) MVIK03-M3

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
Leerjaar 4 P7	Praktijktoets ICT / Examentraining	<p>Gedurende de periode dat je in het 3<sup>e</sup> jaar met ICT-opdrachten hebt gewerkt heb je gewerkt binnen de volgende ICT -onderdelen</p> <p>Deeltaak 3.1: devices inzetten voor een specifiek doel            Deeltaak 3.2: devices instellen, verbinden en programmeren            Deeltaak 3.3: gebruikers ondersteunen            Deeltaak 3.4: meldingen en gebruikersvragen verwerken</p> <p>De praktische kennis die je je tijdens de opdrachten hebt opgedaan wordt getoetst in een Praktijktoets ICT. Hierin zal je in een korte tijd handelingen gaan doen en documenten gaan produceren. Dit alles wordt beoordeeld aan de hand van productie-eisen die in de opdracht worden benoemd.</p>	Praktisch SE  ICT  <u>MVIK-327</u>  AVE	Nee	1
Berekening cijfer schoolexamen: $((\text{MVIK-324} \times 1) + (\text{MVIK-326} \times 1) + (\text{MVIK-327} \times 1) + (\text{MVIK-329} \times 1)) / 4 = \text{cijfer SE vak}$					

## PTA MVI: Module 4 Interactieve vormgeving en productie GL MVIK04

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
Leerjaar 3 & Leerjaar 4 (P5)	<b>Opdrachten Interactieve vormgeving en productie</b> <b>Het maken van digitaal drukwerk in InDesign</b>  <b>Deeltaak 4.1 Een ontwerp maken voor een digitaal interactief product</b>	<p>Je krijgt een aantal opdrachten waarin je Interactieve producten gaat maken voor beeldschermen, zoals: digitaal drukwerk, slideshows, etc.</p> <p>Je leert hierbij basisvaardigheden binnen de volgende programma's:</p> <p><b>InDesign, Photoshop, Illustrator (eventueel Adobe XD)</b></p> <p>Concept-ontwikkeling interactief product:</p>	Praktische opdrachten Interactieve productie (Digitaal drukwerk)  Handelingsdeel  Moet met een v worden afgesloten	ja	O / V / G

	<p>De leerling kan:            3 in schetsen of een moodboard lay-out, typografie, beelden en bediening van een interactief product zichtbaar maken            4 een gebruiksvriendelijk ontwerp maken, passend bij een gegeven thema en doelgroep en geschikt voor gegeven schermformaten</p> <p><b>Deeltaak 4.2 Een ontwerp omzetten in een digitaal interactief product</b></p> <p>De leerling kan:            1 beeld, geluid, tekst, beweging en grafische elementen ordenen, opmaken en geschikt maken voor beeldscherm            2 gebruiksvriendelijke navigatie aanbrenge            3 een interactief product compatibel maken voor minimaal 2 soorten apparaten            4 een interactief product testen, problemen opsporen en debuggen</p> <p>5 een interactief product presenteren en demonstreren            6 een interactief product verspreiden</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Je leert een flowchart voor een interactief product maken, waarin een overzicht wordt gegeven van de navigatie</li> <li>• Je leert een wireframe voor een interactief product maken, waarin een overzicht wordt gegeven van indeling en inhoud van het product</li> <li>• Je gaat een moodboard gebruiken om de sfeer van het interactieve product te bepalen</li> <li>• Je kan handmatig of digitaal een technische schets maken, waarin lay-out, typografie, kleur, beeldgebruik en navigatie wordt aangegeven. Je kan dit ontwerp uitwerken voor gegeven schermformaten</li> <li>• Je leert in je conceptdocumenten beeldelementen en teksten integreren en hierbij spelen met compositie, kleur, afbeeldingen, typografie, uitlijning, beweging, navigatie, geluid</li> <li>• Je kan een lay-out zo toepassen dat deze past bij de doelstelling(en), de gegeven eisen, het thema en de doelgroep</li> </ul> <p><b>Realisatie interactief product:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Je leert een ontwerp geschikt maken voor een beeldscherm door het bewerken en toevoegen van grafische elementen, zoals: animaties, slideshows, audio, video, links etc.</li> <li>• Hierbij ga je navigatie, zoals knoppen, roll-overs, en scrolls aan een interactief product toevoegen.</li> <li>• Je kan een interactief product geschikt maken voor een bepaald apparaat zoals: – tablet, – smartphone of computer (responsive webdesign)</li> <li>• Je kan een interactief product werkend maken, door het toevoegen van interactieve elementen (knoppen)</li> </ul> <p><b>Presentatie interactief product:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Je gaat een van je interactieve producten presenteren en daarbij rekening houden met: het gebruik van AV-hulpmiddelen, de doelgroep, het tonen van het interactieve product, het gebruik van vaktermen, het geven van uitleg en de inhoud van het interactieve product</li> <li>• Hierbij ga je de gemaakte keuzes bij het maken van het interactieve product beargumenteren</li> </ul> <p>Alle opdrachten (websites/digitaal drukwerk), presentaties en bijbehorende documenten (schetsen, roughs, lay-outs, wireframes en flowcharts) moeten (digitaal) ingeleverd worden.</p>	<p><b>MVIK-317</b></p> <p>AVE</p>		
--	---	---	-----------------------------------	--	--

<p>Leerjaar 3 &amp; Leerjaar 4 (P5)</p>	<p><b>Praktisch SE Digitaal Drukwerk</b></p> <p>Toetsing: De praktische SE toetst de volgende kerntaken uit kernmodule 1: <b>Deeltaak P/MVI/4.1.3 &amp; .4</b> <b>Deeltaak P/MVI/4.2.1 &amp; .2 &amp; .3 &amp; .4</b></p>	<p>Gedurende de periode dat je met opdrachten rondom digitaal drukwerk hebt gewerkt heb je gewerkt met wireframes, flowcharts, schetsjes en lay-outs. Daarnaast heb je leren werken met</p> <p><b>InDesign, Photoshop, Illustrator (eventueel Adobe XD)</b></p> <p>De praktische kennis die je je tijdens de opdrachten hebt opgedaan wordt getoetst in een Praktische SE. Hierin zal je in een korte tijd een Interactief-product gaan maken. Hierbij zal je een flowchart en lay-out moeten maken. Dit alles wordt beoordeeld aan de hand van productie-eisen die in de opdracht worden benoemd.</p>	<p>Praktisch SE Interactieve productie (Digitaal drukwerk)</p> <p><b><u>MVIK-318</u></b></p> <p>AVE</p>	<p>Nee</p>	<p>3</p>
<p>Leerjaar 3 &amp; Leerjaar 4 (P5)</p>	<p><b>Opdrachten Interactieve vormgeving en productie</b> <b>Het maken van websites en apps</b></p> <p><b>Deeltaak 4.1 Een ontwerp maken voor een digitaal interactief product</b> De leerling kan: 1 doelstellingen, thema en doelgroep van een interactief product formuleren 2 het gedrag van een gebruiker bepalen en beschrijven</p> <p><b>Deeltaak 4.2 Een ontwerp omzetten in een digitaal interactief product</b> De leerling kan:</p>	<p>Je krijgt een aantal opdrachten waarin je Interactieve producten gaat maken voor beeldschermen, zoals: websites en apps Je leert hierbij basisvaardigheden binnen de volgende programma's:</p> <p><b>Adobe XD, Photoshop, Illustrator, (Eventueel Adobe Dreamweaver en online website-programma's zoals WordPress)</b></p> <p>Concept-ontwikkeling interactief product:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Je gaat aan de hand van de eisen van een opdrachtonderzoek doen naar doelstelling(en), thema en doelgroep. Het gaat hier om: – doelen zoals commercieel, informatief en educatief, herkennen en beschrijven. Thema's zoals eigentijds, betrouwbaar, kunstzinnig, huiselijk, zakelijk, alternatief, vooruitstrevend, En doelgroepen gebaseerd op leeftijd, geslacht en interesses</li> <li>• Je gaat onderzoek doen op welke apparaten de gebruiker de interactieve productie bekijkt en kan bepalen welke media de gebruiker wil zien en hoe de gebruiker wil navigeren</li> <li>• Je leert rekening houden met deze gedragingen en keuzes maken voor de plaatsing van elementen in een interactief product</li> <li>• Je leert in je conceptdocumenten beeldelementen en teksten integreren en hierbij spelen met compositie, kleur, afbeeldingen, typografie, uitlijning, beweging, navigatie, geluid</li> <li>• Je kan een lay-out voor een app zo toepassen dat deze past bij de doelstelling(en), de gegeven eisen, het thema en de doelgroep</li> </ul> <p>Realisatie interactief product:</p>	<p>Praktische opdracht Interactieve productie (Websites en apps)</p> <p><b>Handelingsdeel</b></p> <p><b>Moet minimaal met een v worden afgesloten</b></p> <p><b><u>MVIK-319</u></b></p> <p>AVE</p>	<p>Ja</p>	<p>O/ V/ G</p>



	<p>1 beeld, geluid, tekst, beweging en grafische elementen ordenen, opmaken en geschikt maken voor beeldscherm  2 gebruiksvriendelijke navigatie aanbrengen  3 een interactief product compatibel maken voor minimaal 2 soorten apparaten  4 een interactief product testen, problemen opsporen en debuggen</p> <p><b>Deeltaak 4.3 Een ontwerp maken voor een website</b>  De leerling kan:  1. doelstellingen, thema en doelgroep bepalen voor een website  2 in schetsen een sfeer, typografie en lay-out zichtbaar maken  3 een flowchart maken  4 tekst- en beeldbestanden selecteren, archiveren en bewerken</p> <p><b>Deeltaak 4.4 Een ontwerp omzetten in een werkende website</b>  De leerling kan:  1 teksten, grafische elementen en beelden opmaken voor een website met webdesignsoftware  2 pagina's linken en een navigatiestructuur aanbrengen  3 bewegende media toevoegen  4 links toevoegen  5 een ontworpen website controleren, gebruiksklaar maken en uploaden</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Je leert een ontwerp geschikt maken voor een beeldscherm door het bewerken en toevoegen van grafische elementen, zoals: animaties, slideshows, audio, video, links etc.</li> <li>• Hierbij ga je navigatie, zoals knoppen, roll-overs, en scrolls aan een interactief product toevoegen.</li> <li>• Je kan een interactief product geschikt maken voor een bepaald apparaat zoals: – tablet, – smartphone of computer (responsive webdesign)</li> <li>• Je kan een interactief product werkend maken, door het toevoegen van interactieve elementen (knoppen)</li> <li>• Je kan je interactief producten testen en kan zo nodig correcties doorvoeren in je product.</li> </ul> <p><b>Concept-ontwikkeling website:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Je gaat aan de hand van de eisen van een opdrachtonderzoek doen naar doelstelling(en), thema en doelgroep van websites. Het gaat hier om: – doelen zoals commercieel, informatief en educatief, herkennen en beschrijven. Thema's zoals eigentijds, betrouwbaar, kunstzinnig, huiselijk, zakelijk, alternatief, vooruitstrevend, En doelgroepen gebaseerd op leeftijd, geslacht en interesses.</li> <li>• Je gaat roughs en lay-outs schetsjes maken van websites en apps met eenvoudige tekentechnieken, waarin header, navigatie, content en footer zijn aangegeven.</li> <li>• Je gaat handmatig of digitaal schermen vormgeven, met name: lay-out, typografie, tekst, uitlijning, scrolls, afbeeldingen, animatie, movie-clips en navigatie.</li> <li>• Je leert een flowchart maken door de navigatie en pagina's van de website schematisch weer te geven.</li> <li>• Je leert elementen in geschikt bestandsformaat en –type, kleurmodus en resolutie opslaan in een overzichtelijke mappenstructuur voor de gehele website</li> </ul> <p><b>Realisatie website</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Je leert werken met webdesignsoftware en hierin teksten, beelden plug-ins/widgets en grafische elementen toevoegen volgens de gestelde eisen in de opdracht.</li> <li>• Je leert een navigatiestructuur aanbrengen en pagina's linken.</li> <li>• Je leert op de website bewegende media toevoegen, zoals: video en animatie.</li> <li>• Je leert op een website links toevoegen, bijvoorbeeld naar een e-mailadres, een andere website of een document (download)</li> <li>• Je gaat de werking van de website testen in een browser zoals Chrome of Edge. Zo nodig ga je daarna correcties en verbeteringsuggesties doorvoeren</li> <li>• Je leert eenvoudige HTML- code herkennen en wijzigen, zoals bij tekstopmaak en het invoegen van grafische elementen (bijvoorbeeld beelden, video, animatie)</li> </ul>			
--	---	--	--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Je leert hoe je een website kunt uploaden.</li> </ul> <p>Alle opdrachten (websites/apps), presentaties en bijbehorende documenten (schetsen, roughs, lay-outs, wireframes en flowcharts) moeten (digitaal) ingeleverd worden.</p>			
<p>Leerjaar 3 &amp; Leerjaar 4 (P5)</p>	<p><b>Grote opdracht Interactieve vormgeving en productie (EIGEN WEBSITE/ APP)</b></p> <p><b>Deeltaak 4.1 Een ontwerp maken voor een digitaal interactief product</b> De leerling kan: 1 doelstellingen, thema en doelgroep van een interactief product formuleren 2 het gedrag van een gebruiker bepalen en beschrijven 3 in schetsen of een moodboard lay-out, typografie, beelden en bediening van een interactief product zichtbaar maken 4 een gebruiksvriendelijk ontwerp maken, passend bij een gegeven thema en doelgroep en geschikt voor gegeven schermformaten</p> <p><b>Deeltaak 4.2 Een ontwerp omzetten in een digitaal interactief product</b> De leerling kan: 1 beeld, geluid, tekst, beweging en grafische elementen ordenen, opmaken en geschikt maken voor beeldscherm 2 gebruiksvriendelijke navigatie aanbrengen</p>	<p>Je krijgt een opdracht waarin je een groot Interactief product (website/ app) gaat ontwikkelen (concept) en maken (realiseren), zoals een app of website.</p> <p>Je gebruikt hierbij de geleerde basisvaardigheden binnen de volgende programma's:</p> <p><b>Adobe XD, InDesign, Photoshop, Illustrator, (Eventueel Adobe Dreamweaver en online website-programma's zoals WordPress)</b></p> <p><b>Concept-ontwikkeling interactief product:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Je gaat aan de hand van de eisen van een opdracht, onderzoek doen naar doelstelling(en), thema en doelgroep. Het gaat hier om: – doelen zoals commercieel, informatief en educatief, herkennen en beschrijven. Thema's zoals eigentijds, betrouwbaar, kunstzinnig, huiselijk, zakelijk, alternatief, vooruitstrevend, En doelgroepen gebaseerd op leeftijd, geslacht en interesses</li> <li>• Je zal leren op welke apparaten de gebruiker de interactieve productie bekijkt en kan bepalen welke media de gebruiker wil zien en hoe de gebruiker wil navigeren</li> <li>• Je leert rekening houden met deze gedragingen en keuzes maken voor de plaatsing van elementen in een interactief product</li> <li>• Je leert in je conceptdocumenten beeldelementen en teksten integreren en hierbij spelen met compositie, kleur, afbeeldingen, typografie, uitlijning, beweging, navigatie, geluid</li> <li>• Je kan een lay-out voor een app zo toepassen dat deze past bij de doelstelling(en), de gegeven eisen, het thema en de doelgroep</li> </ul> <p><b>Realisatie interactief product:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Je leert een ontwerp geschikt maken voor een beeldscherm door het bewerken en toevoegen van grafische elementen, zoals: animaties, slideshows, audio, video, links etc.</li> <li>• Hierbij ga je navigatie, zoals knoppen, roll-overs, en scrolls aan een interactief product toevoegen.</li> </ul>	<p>Praktische opdracht Interactief</p> <p>(EIGEN WEBSITE/APP)</p> <p><b><u>MVIK-320</u></b></p> <p>AVE</p>	Nee	4

	<p>3 een interactief product compatibel maken voor minimaal 2 soorten apparaten 4 een interactief product testen, problemen opsporen en debuggen</p> <p><b>Deeltaak 4.3 Een ontwerp maken voor een website</b> De leerling kan: 1. doelstellingen, thema en doelgroep bepalen voor een website 2 in schetsen een sfeer, typografie en lay-out zichtbaar maken 3 een flowchart maken 4 tekst- en beeldbestanden selecteren, archiveren en bewerken</p> <p><b>Deeltaak 4.4 Een ontwerp omzetten in een werkende website</b> De leerling kan: 1 teksten, grafische elementen en beelden opmaken voor een website met webdesignsoftware 2 pagina's linken en een navigatiestructuur aanbrenge 3 bewegende media toevoegen 4 links toevoegen 5 een ontworpen website controleren, gebruiksklaar maken en uploaden 6. ontwerp en de keuzes die zijn gemaakt toelichten</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Je kan een interactief product geschikt maken voor een bepaald apparaat zoals: – tablet, – smartphone of computer (responsive webdesign)</li> <li>• Je kan een interactief product werkend maken, door het toevoegen van interactieve elementen (knoppen)</li> <li>• Je kan je interactief producten testen en kan zo nodig correcties doorvoeren in je product.</li> </ul> <p><b>Concept-ontwikkeling website:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Je gaat aan de hand van de eisen van een opdracht, onderzoek doen naar doelstelling(en), thema en doelgroep van websites. Het gaat hier om: – doelen zoals commercieel, informatief en educatief, herkennen en beschrijven. Thema's zoals eigentijds, betrouwbaar, kunstzinnig, huiselijk, zakelijk, alternatief, vooruitstrevend, En doelgroepen gebaseerd op leeftijd, geslacht en interesses.</li> <li>• Je gaat roughs en lay-outschetsjes maken van websites en apps met eenvoudige tekentechnieken, waarin header, navigatie, content en footer zijn aangegeven.</li> <li>• Je gaat handmatig of digitaal schermen vormgeven, met name: lay-out, typografie, tekst, uitlijning (of regelval) scrolls, afbeeldingen, animatie, movie-clips en navigatie.</li> <li>• Je leert een flowchart maken door de navigatie en pagina's van de website schematisch weer te geven.</li> <li>• Je leert elementen in geschikt bestandsformaat en –type, kleurmodus en resolutie opslaan in een overzichtelijke mappenstructuur voor de gehele website</li> </ul> <p><b>Realisatie website</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Je leert werken met webdesignsoftware en hierin teksten, beelden plug-ins/widgets en grafische elementen toevoegen volgens de gestelde eisen in de opdracht.</li> <li>• Je leert een navigatiestructuur aanbrenge en pagina's linken.</li> <li>• Je leert op de website bewegende media toevoegen, zoals: video en animatie.</li> <li>• Je leert op een website links toevoegen, bijvoorbeeld naar een e-mailadres, een andere website of een document (download)</li> <li>• Je gaat de werking van de website testen in een browser zoals Chrome of Edge. Zo nodig ga je daarna correcties en verbeter suggesties doorvoeren</li> <li>• Je leert eenvoudige HTML- code herkennen en wijzigen, zoals bij tekstopmaak en het invoegen van grafische elementen (bijvoorbeeld beelden, video, animatie)</li> <li>• Je leert hoe je een website kunt uploaden.</li> </ul> <p><b>Presentatie website</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Je gaat je website &amp; app presenteren en daarbij rekening houden met het gebruik van hulpmiddelen, de doelgroep, het tonen en demonstreren van de</li> </ul>			
--	--	---	--	--	--

		<p>website, het gebruik van vaktermen en het geven van uitleg over het gebruik en de inhoud van de website.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Je zult de gemaakte keuzes bij het maken van de website moeten kunnen beargumenteren (inhoud/ sfeer/doelgroep/doel /navigatie enz)</li> </ul> <p>De volledige opdracht (websites/apps), presentatie en bijbehorende documenten (schetsen, roughs, lay-outs, wireframes en flowcharts) moet (digitaal) ingeleverd worden.</p>			
<p>Leerjaar 3 &amp; Leerjaar 4 (P5)</p>	<p><b>Theoretisch toets Interactieve vormgeving en productie</b></p> <p>De theoretische SE toetst de 'begrippen-kennis' uit en betreffende de volgende deeltaken uit kernmodule 4:</p> <p><b>Deeltaak P/MVI/4.1.1 &amp; .2 &amp; .3 &amp; .4</b>  <b>Deeltaak P/MVI/4.2.1 &amp; .2 &amp; .3 &amp; .4</b>  <b>Deeltaak P/MVI/4.3.1 &amp; .2 &amp; .3 &amp; .4</b>  <b>Deeltaak P/MVI/4.4.1 &amp; .2 &amp; .3 &amp; .4</b></p> <p><i>Deze begrippen horende bij deze deeltaken komen uit de Examensyllabus MVI en zijn aangevuld door de docenten met relevante begrippen uit het werkveld Interactieve vormgeving en productie.</i></p>	<p>Tijdens de periode dat je hebt gewerkt met interactieve producten zijn er allerlei vakspecifieke begrippen genoemd. Deze begrippen worden getoetst in een theoretietoets. Hiervoor bestudeer je de theorie uit door de docenten gegeven presentaties.</p> <p>In deze presentaties worden allerlei begrippen rondom het vakgebied Interactieve vormgeving benoemd. Deze begrippen en de omschrijvingen hiervan moet je snappen en kunnen toepassen.</p> <p>Bij sommige begrippen zal je berekeningen moeten uitvoeren.</p>	<p>Theoretietoets 50 min</p> <p><b><u>MVIK-321</u></b></p> <p>AVE</p>	Ja	2
<p><b>Berekening cijfer schoolexamen: <math>(+(\text{MVIK-318} \times 3 + \text{MVIK-320} \times 4 + \text{MVIK-321} \times 2) / 9 = \text{cijfer SE vak}</math></b></p>					

## PTA MVI: Module 4 Interactieve vormgeving en productie GL (Ij4) MVIK04

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
Leerjaar 4 P5, P6	<p>Projectonderwijs Interactieve vormgeving en productie</p> <p>Binnen dit projectonderwijs kan verwezen worden naar alle deeltaken uit kernmodule 4:</p> <p><b>Deeltaak P/MVI/4.1.1 &amp; .2 &amp; .3 &amp; .4</b>  <b>Deeltaak P/MVI/4.2.1 &amp; .2 &amp; .3 &amp; .4</b>  <b>Deeltaak P/MVI/4.3.1 &amp; .2 &amp; .3 &amp; .4</b>  <b>Deeltaak P/MVI/4.4.1 &amp; .2 &amp; .3 &amp; .4 &amp; .5 &amp; .6</b></p>	<p>Gedurende het derde jaar heb je met Interactieve vormgeving en productie leren werken. Je hebt leren werken met wireframes, lay-outs, flowcharts en andere Interactieve-documentatie. Je hebt hiernaast leren werken binnen de volgende programma's:</p> <p><b>Adobe XD, InDesign, Photoshop, Illustrator, (Eventueel Adobe Dreamweaver en online website-programma's zoals WordPress)</b></p> <p>De praktische kennis die je je tijdens dat schooljaar opgedaan hebt ga je in het 4<sup>e</sup> jaar toepassen in een serie projecten. Binnen deze projecten zal je (al dan niet in teamverband met klasgenoten) Interactieve-producten voor diverse opdrachtgevers gaan maken. Dit kunnen websites, apps of andere interactieve producten zijn.</p> <p>Ook kan het zijn dat de Interactieve opdrachten gecombineerd worden met elementen uit de andere kernmodules MVI (ICT, AV, 2d-3d)</p> <p>Bij de beoordeling van de projecten ligt de nadruk op de gemaakte eindproducten, maar is het altijd van belang dat jij (of jouw team) alle gevraagde documentatie maken en digitaal inleveren (concept-documenten, realisatie-documenten, presentatie-documenten)</p> <p>Niet alle leerlingen zullen dezelfde Interactieve-producten gaan ontwikkelen.</p> <p>Alle opdrachten (websites/digitaal drukwerk), presentaties en bijbehorende documenten (schetsen, roughs, lay-outs, wireframes en flowcharts) moeten (digitaal) ingeleverd worden.</p>	<p>Praktische opdrachten AV-productie (Projectonderwijs Interactief)</p> <p><b><u>MVIK-328</u></b></p> <p>Handelingsdeel</p> <p><b>Moet minimaal met een v worden afgesloten.</b></p> <p>AVE</p>	Ja	O/V/G

<p>Leerjaar 4 P6</p>	<p>Je kan in teamverband een mediavormgevings-opdracht uitwerken volgens de gegeven criteria en voor de beschreven doelgroep.</p> <p>Deze opdracht kan verwijzen naar alle deeltaken binnen alle MVI-kernmodules</p>	<p>Skills opdracht</p> <p>De skills-opdracht kan een opdracht zijn binnen de module Interactieve vormgeving en productie maar ook binnen een van de andere MVI-modules of een combinatie-opdracht zijn waarin taken uit andere kernmodules worden gecombineerd.</p> <p>Deze opdracht wordt enkel beoordeeld in kolom MVIK-323</p>	<p>Praktische opdrachten MVI</p> <p>Handelingsdeel</p> <p>Moet minimaal met een v worden afgesloten.</p> <p><b><u>MVIK-323</u></b></p> <p>AVE</p>	<p>Nee</p>	<p>O/V/G</p>
<p>Leerjaar 4 P7</p>	<p>Praktijktoets Interactieve vormgeving en productie / Examentraining</p>	<p>Gedurende de periode dat je met opdrachten rondom interactieve vormgeving hebt gemaakt heb je gewerkt met wireframes, flowcharts, schetsjes en lay-outs. Daarnaast heb je leren werken met</p> <p><b>Adobe XD, InDesign, Photoshop, Illustrator (Eventueel Adobe Dreamweaver en online website-programma's zoals WordPress)</b></p> <p>De praktische kennis die je je tijdens de opdrachten hebt opgedaan wordt getoetst in een Praktische SE. Hierin zal je in een korte tijd een Interactief-product gaan maken. Dit alles wordt beoordeeld aan de hand van productie-eisen die in de opdracht worden benoemd.</p>	<p>Praktisch SE</p> <p>Interactieve vormgeving en productie</p> <p><b><u>MVIK-329</u></b></p> <p>EBG</p>	<p>Nee</p>	<p>1</p>
<p>Berekening cijfer schoolexamen: <b><u>((MVIK-324 x 1) + (MVIK-326 x 1) + (MVIK-327 x 1) + (MVIK-329 x 1) / 4 = cijfer SE vak</u></b></p>					