



Griendencollege

# Programma van toetsing en afsluiting 2022-2024

Vak: MVI 2D-3D vormgeving en productie

Docenten: NN, RV  
2022-2024

[Beste collega, dit eerste blad is onderdeel van het vak leerplan. 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 en leert hierbinnen basis-handelingen in uitvoeren. De leerling kan algemene en professionele vaardigheden toepassen. De leerling leert zijn/haar ideeën vorm te geven en te schetsen. De leerling leert de bij 2d en 3d horende begrippenlijst. 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, theorietoets, praktische toetsen

**Beschikbare uren:** circa 90 lesuur

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  P1,2 3 óf 4	<p><b>Opdrachten 2D - vormgeving en –productie (2D)</b></p> <p><b>Deeltaak 2.1 een concept ontwikkelen voor een 2D mediaproduct</b>            De leerling kan:            1. in eigen woorden de verkregen opdracht uitleggen            2. een idee ontwikkelen voor een 2D mediaproduct            3. het werk voorbereiden en plannen            4. onderzoek doen naar de vormgeving van een 2D mediaproduct            5. een schetsontwerp en een dummy maken van een 2D mediaproduct            6. een concept presenteren</p> <p><b>Deeltaak 2.2 een 2D mediaproduct realiseren en presenteren</b>            De leerling kan:            1. de realisatie voorbereiden            2. het product maken volgens opdrachteisen en concept met de juiste materialen en technieken            3. de nabewerking uitvoeren            4.. een bij het product passende presentatie geven over het product en het proces            5. keuzes bij het proces en product beargumenteren</p>	<p>Je krijgt een aantal opdrachten waarin je specifieke 2D-producten gaat ontwikkelen (concept) en maken (realiseren), zoals logo's, folders, flyers, posters, kaarten en illustraties.</p> <p>Je leert hierbij basisvaardigheden binnen de volgende programma's:</p> <p><b>Photoshop, Illustrator &amp; InDesign.</b></p> <p><b>Concept-ontwikkeling:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Je leert de werkopdrachten interpreteren. Hierbij leer je over de inhoud, het doel, de doelgroep, de sfeer, de locatie, de vormgeving en de technische mogelijkheden van het product. Naar aanleiding hiervan ontwikkel je je eigen ideeën binnen de eisen van de opdracht.</li> <li>• Je zult voor één opdracht een plan van aanpak maken met daarin een tijdsplanning, benodigde materialen, machines en gereedschappen.</li> <li>• Je gaat een praktisch onderzoek doen naar de vormgeving van 2d-producten aan de hand van doel, doelgroep en inhoud. Hierbij leer je werken met typografie, stramien en lay-out, kleursferen en afbeeldingsgebruik.</li> <li>• aan de hand van onderzoek leer je je idee visualiseren, een papieren schetsontwerp en een dummy maken, rekening houdend met doel, doelgroep en inhoud.</li> <li>• Je zult je ideeën presenteren aan de docent en de keuzes die gemaakt zijn in de ontwerpfase moeten kunnen beargumenteren</li> </ul> <p><b>Realisatie en presenteren:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Je moet zorgen dat de benodigde materialen, machines en gereedschappen aanwezig en beschikbaar zijn tijdens het werken.</li> <li>• aan de hand van één concept en opdrachteisen een 2D mediaproduct maken</li> <li>• Nabewerking op het 2d-product uitvoeren (snijtekens, schoonsnijden, verzamelen, vergaren, nieten, vouwtechnieken, rillen &amp; snijden)</li> <li>• Je zult je één product moeten presenteren aan de docent en hierbij geschikte presentatie-middelen gebruiken en de gehele realisatie op een aantrekkelijke en overzichtelijke wijze moeten laten zien.</li> </ul>	<p>Praktische opdrachten 2D</p> <p><b><u>MVIK-310</u></b></p> <p><b>Handelingsdeel</b></p> <p><b>Moet minimaal met een v worden afgesloten.</b></p>	<p>Ja</p>	<p>O/V/G</p>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>Bij het presenteren aan de docent zul je de keuzes die gemaakt zijn in de realisatiefase moeten kunnen beargumenteren</li> </ul>			
<p>Leerjaar 3 P1,2 3 óf 4</p>	<p><b>Praktisch SE 2D vormgeving en –productie (2D)</b></p> <p>Dit praktische SE toetst de volgende deeltaken uit kernmodule 2: <b>Deeltaak P/MVI/2.1.1 &amp; .2 &amp; .3 &amp; .5</b> <b>Deeltaak P/MVI/2.2.1 &amp; .2 &amp; .3 &amp; .5</b></p>	<p>Alle opdrachten moeten (digitaal) ingeleverd worden.</p> <p>Gedurende de periode dat je met 2D-opdrachten hebt gewerkt heb je concepten ontwikkeld, schetsen gemaakt, dummy's gemaakt en leren 2d-producten te realiseren met de volgende programma's:</p> <p><b>Photoshop, Illustrator &amp; InDesign.</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 2D-product gaan maken. Hierbij zal je schetsen moeten maken en vragen moeten worden beantwoord. Dit alles wordt beoordeeld aan de hand van productie-eisen die in de opdracht worden benoemd.</p>	<p>Praktische SE 2D 250 min.</p> <p><b><u>MVIK-311</u></b></p>	Nee	3,5
<p>Leerjaar 3 P1,2 3 óf 4</p>	<p><b>Opgdrachten 3D - vormgeving en –productie (3D)</b></p> <p><b>Deeltaak 2.3 een concept ontwikkelen voor een 3D mediaproduct</b></p> <p>De leerling kan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>in eigen woorden de verkregen opdracht uitleggen</li> <li>een idee ontwikkelen voor een 3D product</li> <li>het werk voorbereiden en plannen</li> <li>onderzoek doen naar de vormgeving van een 3D mediaproduct</li> <li>een schetsontwerp en een model maken van een 2D mediaproduct</li> <li>een concept presenteren</li> </ol> <p><b>Deeltaak 2.4 een 3D mediaproduct realiseren en presenteren</b></p> <p>De leerling kan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>de realisatie voorbereiden</li> </ol>	<p>Je krijgt een aantal opdrachten waarin je specifieke 3D-producten gaat ontwikkelen (concept) en maken (realiseren), zoals verpakkingen, displays, maquettes, pop-up kaarten, schuifkaarten, mobiles, flipboekjes of sleutelhangers. Je leert hierbij werken met de volgende programma's:</p> <p><b>Photoshop, Illustrator &amp; InDesign.</b></p> <p><b>Concept-ontwikkeling:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Je leert de werkopdrachten interpreteren. Hierbij leer je over werkvolgorde. Naar aanleiding hiervan ontwikkel je je eigen ideeën binnen de eisen van de opdracht.</li> <li>Je zult voor één opdracht een plan van aanpak maken met daarin een tijdsplanning, benodigde materialen, machines en werkrumten en gereedschappen.</li> <li>Je gaat een praktisch onderzoek doen naar de vormgeving van 3d-producten aan de hand van doel, doelgroep en inhoud. Hierbij leer je over en werken met materialen, verbindingen, kleur &amp; vorm.</li> <li>aan de hand van onderzoek leer je je idee visualiseren, een papieren schetsontwerp en een model maken, rekening houdend met verhoudingen , materialen, kleursferen, verbindingen en vorm</li> <li>Je zult je ideeën presenteren aan de docent en de keuzes die gemaakt zijn in de ontwerpfase moeten kunnen beargumenteren</li> </ul> <p><b>Realisatie en presenteren:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Je moet zorgen dat de benodigde materialen, machines en gereedschappen aanwezig en beschikbaar zijn tijdens het werken.</li> <li>aan de hand van één concept en opdrachteisen een 3D product maken</li> </ul>	<p>Praktische opdrachten 3d</p> <p><b>Handelingsdeel</b></p> <p><b>Moet minimaal met een v worden afgesloten.</b></p> <p><b><u>MVIK-312</u></b></p>	Ja	O/V/G

	<p>2. het product met de juiste materialen en technieken maken volgens opdrachteisen en het ontwikkelde concept</p> <p>3. onderdelen op de juiste wijze monteren</p> <p>4.. een bij het product passende presentatie geven over het product en het proces</p> <p>5. keuzes bij het proces en product beargumenteren</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• de onderdelen van het 3D-product monteren en hierbij rekening houden met de samenstelling van de materialen en verbindingen die passen bij deze materialen.</li> <li>• Je zult je één product moeten presenteren aan de docent en hierbij geschikte presentatie-middelen gebruiken en de gehele realisatie op een aantrekkelijke en overzichtelijke wijze moeten laten zien.</li> <li>• Bij het presenteren aan de docent zul je de keuzes die gemaakt zijn in de realisatiefase moeten kunnen beargumenteren.</li> </ul> <p>Alle opdrachten en bijbehorende documenten moeten (digitaal) ingeleverd worden.</p>			
<p>Leerjaar 3</p> <p>P1,2 3 óf 4</p>	<p><b>Praktisch SE 3D vormgeving en –productie (3D)</b></p> <p>Dit praktische SE toetst de volgende deeltaken uit kernmodule 2:</p> <p><b>Deeltaak P/MVI/2.3.2 &amp; .3 &amp; .5</b></p> <p><b>Deeltaak P/MVI/2.4.1 &amp; .2 &amp; .3 &amp; .5</b></p>	<p>Gedurende de periode dat je met 3d-opdrachten hebt gewerkt heb je schetsen gemaakt, modellen ontwikkeld en heb je leren werken met de volgende programma's:</p> <p><b>Photoshop, Illustrator &amp; InDesign.</b></p> <p>De praktische kennis die je je tijdens de opdrachten hebt opgedaan wordt getoetst in een Praktische SE 3D. Hierin zal je in een korte tijd een 3D-product gaan maken. Hierbij zal je schetsen moeten maken en vragen moeten worden beantwoord. Dit alles wordt beoordeeld aan de hand van productie-eisen die in de opdracht worden benoemd.</p>	<p>Praktische SE 3D 250 min.</p> <p><b><u>MVIK-313</u></b></p>	Nee	3,5
<p>Leerjaar 3</p> <p>P1,2 3 óf 4</p>	<p>Theoretisch SE 2D -en 3D - vormgeving en – productie (2D-3D)</p> <p>De theoretische SE toetst de 'begrippenkennis' uit en betreffende de volgende deeltaken uit kernmodule 2:</p> <p><b>Deeltaak P/MVI/2.1.1 &amp; .2 &amp; .3 &amp; .4 &amp; .5 &amp; .6</b></p> <p><b>Deeltaak P/MVI/2.2.1 &amp; .2 &amp; .3 &amp; .5</b></p> <p><b>Deeltaak P/MVI/2.3.2 &amp; .3 &amp; .4 &amp; .6</b></p> <p><b>Deeltaak P/MVI/2.4.1 &amp; .2 &amp; .3 &amp; .5</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 2D- en 3D vormgeving en productie.</i></p>	<p>Hiervoor bestudeer je de theorie uit door de docenten gegeven presentaties.</p> <p>In deze presentaties worden allerlei begrippen rondom het vakgebied 2D &amp; 3D 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>Theoretische SE 50 min.</p> <p>Deze schriftelijke toets wordt digitaal afgenomen. De toets bestaat uit open en multiple-choice vragen.</p> <p><b><u>MVIK-314</u></b></p>	Ja	2
<p><b>Berekening cijfer schoolexamen: ((<b><u>MVIK-311 x 3,5</u></b>) + (<b><u>MVIK-313 x 3,5</u></b>) + (<b><u>MVIK-314 x 2</u></b>) / 9 = cijfer module 2</b></p>					

## PTA MVI: 2D-3D vormgeving en productie KBL 2022 - 2024

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 2D-3D vormgeving en productie</p> <p>Binnen dit projectonderwijs kan verwezen worden naar alle deeltaken uit kernmodule 2:</p> <p><b>Deeltaak P/MVI/2.1.1 &amp; .2 &amp; .3 &amp; .4 &amp; .5 &amp; .6</b>  <b>Deeltaak P/MVI/2.2.1 &amp; .2 &amp; .3 &amp; .4 &amp; .5</b>  <b>Deeltaak P/MVI/2.3.1 &amp; 2 &amp; .3 &amp; .4 &amp; 5. &amp; .6</b>  <b>Deeltaak P/MVI/2.4.1 &amp; .2 &amp; .3 &amp; .4 &amp; .5</b></p>	<p>Gedurende het derde jaar heb je binnen 2D-3D productie leren werken. Je hebt leren werken met schetsen, papier, leren snijden, vouwen, rillen etc. Ook heb je gewerkt met de volgende programma's</p> <p><b>InDesign, Photoshop, Illustrator</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) 2D-3D-producten voor diverse opdrachtgevers gaan maken. Dit kunnen folders, visitekaartjes, posters, logo's etc. zijn</p> <p>Ook kan het zijn dat de 2d-3d opdrachten gecombineerd worden met elementen uit de andere kernmodules MVI (ICT, AV, interactief)</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 2D-3D-producten gaan ontwikkelen.</p>	<p>Praktische opdrachten 2d-3d productie (Projectonderwijs 2d-3d)</p> <p><b><u>MVIK-325</u></b></p> <p>Handelingsdeel</p> <p>Moet minimaal met een v worden afgesloten.</p>	Ja	O/V/G
Leerjaar 4 P6	<p>Je kan in teamverband een mediavormgevingsopdracht 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 2d-3d 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 komt dan ook terug in de andere PTA's van MVI, maar 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>	Nee	O/V/G

<p>Leerjaar 4 P7</p>	<p>Praktijktoets Interactieve vormgeving en productie</p>	<p>Gedurende de periode dat je met 3d-opdrachten hebt gewerkt heb je schetsen gemaakt, modellen ontwikkeld, dummy's gemaakt en heb je 2d en 3d producten gerealiseerd met de volgende programma's:</p> <p><b>Photoshop, Illustrator &amp; InDesign.</b></p> <p>De praktische kennis die je je tijdens de opdrachten hebt opgedaan wordt getoetst in een Praktijktoets 2d-3d. Hierin zal je in een korte tijd een 2d-3d 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-326</u></b></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>					