



Griendencollege

# Programma van toetsing en afsluiting 2022-2024

Vak: MVI: Audiovisuele vormgeving en productie KBL

Docenten: NN, RV  
2022-2024

[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 audiovisuele productie bedenken, (digitaal) maken en presenteren. Een audiovisuele productie betreft hier film, fotografie en animaties

**Doelen:** -kennis: Photoshop, Première Pro, Animate, After Effects. 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:** film - en fotoapparatuur, allerlei randapparatuur, Adobe CC

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

**Beschikbare uren:** circa 90 uur

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	<b>Opdrachten AV-productie (FILM) Editing (leren editen).</b>  <b>Deeltaak 1.3 Een digitaal AV product maken van bestaande opnames</b> De leerling kan: 1. opgenomen beelden controleren en rangschikken 2. beelden importeren, knippen en monteren met video-editing software 3. effecten, titels en overgangen gebruiken 4. geluidseffecten en muziek toevoegen 5. gemonteerd materiaal exporteren of publiceren tot een film van maximaal 3 minuten	Je krijgt een aantal opdrachten waarin je AV (film) producten gaat ontwikkelen (vanuit aangeleverd concept) en maken (realiseren), zoals instructiefilms, commercials, trailers, reportages, vlogs, bumpers, bedrijfsfilms etc.  Je leert hierbij basisvaardigheden binnen de volgende programma's:  <b>Première Pro, Photoshop, (Eventueel After Effects)</b>  <b>Editing filmmateriaal:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Je bekijkt aangeleverd beeldmateriaal en aangeleverde concept-documenten zoals scripts en storyboards en spotlists.</li> <li>• Je gaat beelden controleren, rangschikken en uitkiezen voor gebruik in editing. Hierbij kijk je naar kwaliteit en bruikbaarheid en volg je de concept-documenten.</li> <li>• Je gaat de volgorde van geselecteerde shots bepalen en kan deze volgorde beargumenteren.</li> <li>• Je gaat beelden importeren, bewerken en monteren met video-editing software en leert hierbij begrippen omschrijven en toepassen, zoals spotten, clips, transfer, editing, exporteren en publiceren.</li> <li>• Je gaat effecten, titels en overgangen kiezen en gebruiken die passen bij de sfeer en het doel van de AV productie, zoals: kleurcorrectie, chromakey, zwart/wit, snelheid aanpassen, vervagen, toevoegen van teksten en beeld.</li> <li>• Je gaat geluidseffecten en muziek kiezen en toevoegen die passend zijn voor de sfeer en het doel van de AV productie. Hierbij leer je geluidsbewerkingen toepassen zoals fade in, fade out en volume aanpassen.</li> <li>• Je leert filmmateriaal exporteren of publiceren naar gegeven formaten</li> </ul> De opdrachten moeten (digitaal) ingeleverd worden.	Praktische opdrachten AV-productie (FILM EDITEN)  <b>Handelingsdeel</b>  <b>Moet minimaal met een v worden afgesloten.</b>  <b><u>MVIK-301</u></b>	Ja	O/V/G
Leerjaar 3 P1,2 3 óf 4	<b>Praktisch SE FILM</b>  Toetsing:	Gedurende de periode dat je met film-opdrachten hebt gewerkt heb je gewerkt met scripts, een spotlist en heb je schetsen in een storyboard gemaakt. Je hebt hiernaast leren werken binnen de volgende programma's:	Praktisch SE (FILM EDITEN)  <b><u>MVIK-302</u></b>	Nee	1

	<p>De praktische SE toetst de volgende kerntaken uit kernmodule 1:</p> <p><b>Deeltaak P/MVI/1.3.1 &amp; .2 &amp; .3 &amp; .4 &amp; .5 &amp; .6</b></p>	<p><b>Première Pro, Photoshop, (Eventueel After Effects)</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 FILM-product gaan maken. Hierbij zal je een spotlist moeten maken en film gaan editen. Dit alles wordt beoordeeld aan de hand van productie-eisen die in de opdracht worden benoemd.</p>			
<p>Leerjaar 3 P1,2,3 óf 4</p>	<p><b>Hoofdoopdracht AV-productie (FILM)</b> <i>Een audiovisuele (AV) productie van 2 tot 3 minuten maken van script tot film en deze presenteren</i></p> <p><b>Deeltaak 1.1 aan de hand van een opdracht een thema bedenken voor een AV-productie en dat uitwerken tot een script én storyboard</b> De leerling kan: 1. een zelf bedacht thema benoemen, uitwerken en daarbij rekening houden met het doel, de doelgroep, de plaats en de sfeer 2. een script maken voor een AV productie 3. een storyboard maken voor een AV productie aan de hand van een zelf gemaakt script</p> <p><b>Deeltaak 1.2 filmmateriaal maken met een camera</b> De leerling kan: 1. digitale filmbeelden maken 2. meerdere camerastandpunten gebruiken 3. Verschillende beeldkaders omschrijven en gebruiken</p>	<p>Je krijgt een opdracht waarin je een AV (film) product gaat ontwikkelen (concept) en maken (realiseren), zoals een videoclip, instructiefilm, commercial, trailer, reportage, vlog, bumper, bedrijfsfilm etc.</p> <p>Je leert hierbij basisvaardigheden binnen de volgende programma's:</p> <p><b>Première Pro, Photoshop, (Eventueel After Effects)</b></p> <p>Concept-ontwikkeling film:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Je leert de AV-opdracht interpreteren. Hierbij leer je over de begrippen onderzoek, copyright en deadline. Je gaat het idee van een zelf bedacht thema voor een AV productie benoemen en uitwerken in een concept, met aandacht voor: inhoud, doel, doelgroep, locatie, sfeer, verbeelding/vormgeving technische mogelijkheden</li> <li>• Je zult voor de opdracht een script maken aan de hand van een aangereikt format. Hierbinnen gebruik je begrippen: shot, scène, voice-over, off-screen, set-noise.</li> <li>• Je gaat aan de hand van een script een eigen storyboard maken, waarin per shot wordt aangegeven hoe elk shot er uit komt te zien, met aandacht voor: tijdlijn, camerastandpunt, camerabewegingen, locatie &amp; beeldkaders</li> </ul> <p>Realisatie filmmateriaal:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Je leert voor één opdracht een productiedossier te maken bestaande uit een tijdsplanning, lijst met benodigdheden, checklist en logboek. Hiervoor krijg je een format aangereikt.</li> <li>• Je gaat filmbeelden voorbereiden aan de hand van het productiedossier. Het gaat hier om: – apparatuur plaatsen, aansluiten en controleren op de juiste werking – locatie controleren op beschikbaarheid, veiligheid en licht – objecten controleren op aanwezigheid en juiste positie – figuranten en acteurs controleren op aanwezigheid, kleding en juiste positie.</li> <li>• Je maakt de filmbeelden.</li> </ul>	<p>Praktische opdracht AV-productie (EIGEN FILM)</p> <p><b><u>MVIK-303</u></b></p>	Nee	2

	<p><b>Deeltaak 1.3 Een digitaal AV product maken van zelfgemaakte opnames en daarover een presentatie verzorgen</b> De leerling kan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. opgenomen beelden controleren en rangschikken</li> <li>2. beelden importeren, knippen en monteren met video-editing software</li> <li>3. effecten, titels en overgangen gebruiken</li> <li>4. geluidseffecten en muziek toevoegen</li> <li>5. gemonteerd materiaal exporteren of publiceren tot een film van maximaal 3 minuten</li> <li>6. het proces en product presenteren en de keuzes beargumenteren</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Je leert begrippen behorende bij een videocamera omschrijven en toepassen zoals: beeldkader/kader, autofocus/manual focus, instelmodus en witbalans.</li> <li>• Je leert begrippen behorende bij een filmopname omschrijven en toepassen zoals: take, clapboard, continuïteit &amp; chromakey.</li> <li>• Je leert verschillende camerastandpunten en beeldkaders omschrijven en gebruiken. Het gaat hier om: totaalshot, medium shot, close-up, kikkerperspectief, vogelperspectief, neutraalperspectief, point of view &amp; over-shoulder.</li> </ul> <p><b>Editing filmmateriaal:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Je gaat beelden controleren, rangschikken en uitkiezen voor gebruik in editing. Hierbij kijk je naar kwaliteit en bruikbaarheid.</li> <li>• Je gaat de volgorde van geselecteerde shots bepalen en kan deze volgorde beargumenteren.</li> <li>• Je gaat beelden importeren, bewerken en monteren met video-editing software en leert hierbij begrippen omschrijven en toepassen, zoals spotten, clips, transfer, editing, exporteren en publiceren.</li> <li>• Je gaat effecten, titels en overgangen kiezen en gebruiken die passen bij de sfeer en het doel van de AV productie, zoals: kleurcorrectie, chromakey, zwart/wit, snelheid aanpassen, vervagen, toevoegen van teksten en beeld.</li> <li>• Je gaat geluidseffecten en muziek kiezen en toevoegen die passend zijn voor de sfeer en het doel van de AV productie. Hierbij leer je geluidsbewerkingen toepassen zoals fade in, fade out en volume aanpassen.</li> <li>• Je leert filmmateriaal exporteren of publiceren naar gegeven formaten.</li> </ul> <p><b>Presenteren eigen film:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Je kan de organisatie rondom de presentatie van het product verzorgen en daarbij rekening houden met: testen van apparatuur en gereedheid van de inrichting.</li> <li>• Je gaat het AV product presenteren en daarbij rekening houden met: het gebruik van AV hulpmiddelen, de doelgroep, het tonen van het AV product, het gebruik van juiste vaktermen, het geven van uitleg over het gebruik en de inhoud van het AV product.</li> <li>• Je kunt de gemaakte keuzes bij het maken van een digitaal AV product beargumenteren</li> </ul> <p>Alle opdrachten, presentaties en bijbehorende documenten (productie-dossier, script, storyboard) moeten (digitaal) ingeleverd worden.</p>			
--	---	--	--	--	--

		Het eindproduct (de film, de inhoud van je documentatie en de presentatie worden beoordeeld in dit cijfer.			
<p>Leerjaar 3 P1,2 3 óf 4</p>	<p><b>Opdrachten AV-productie (Animatie) Monteren (leren animeren).</b></p> <p><b>Deeltaak 1.5 Beelden maken voor een animatie</b> De leerling kan: 1. digitale beelden maken 2. beelden bewerken met een bewerkingsprogramma.</p> <p><b>Deeltaak 1.6 Een animatie maken en hierover een presentatie verzorgen</b> De leerling kan: 1. beelden selecteren 2. beelden importeren en een beweging simuleren 3. tekst toevoegen 4. geluidseffecten en muziek toevoegen 5. gemonteerd materiaal exporteren of publiceren</p>	<p>Je krijgt een aantal opdrachten waarin je Animatie producten gaat ontwikkelen (vanuit aangeleverd concept) en maken (realiseren), zoals een tekenfilm, geanimeerde commercial of geanimeerde videoclip.</p> <p>Je leert hierbij basisvaardigheden binnen de volgende programma's:</p> <p><b>Animate. Illustrator en Photoshop, (Eventueel ook Première Pro/After Effects)</b></p> <p><b>Realisatie beelden Animatie:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Je gaat beelden maken voor een animatie volgens de gegeven. Het gaat hier om: – foto's – teksten – illustraties.</li> <li>• Je gaat de beelden bewerken met een gangbaar bewerkingsprogramma, rekening houdend met de sfeer, het doel en de opdracht.</li> </ul> <p><b>Realisatie Animatie (beweging):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Je gaat beelden selecteren rekening houdend met doel, doelgroep, duur, verhaallijn en sfeer van de opdracht.</li> <li>• Je gaat de beelden importeren en achter elkaar plaatsen zodat een beweging gesimuleerd wordt (bijvoorbeeld een walkcycle of lip-sync). Deze beweging maak je in Animate. Je houdt bij het maken van de animatie rekening met de framerate.</li> <li>• Je gaat teksten toevoegen en bewerken, rekening houdend met de stijl, de sfeer, doelgroep en het doel van de animatie.</li> <li>• Je gaat geluidseffecten en muziek toevoegen, rekening houdend met de sfeer, doelgroep en het doel van de animatie</li> <li>• Je gaat de gemonteerde animatie exporteren of publiceren, testen en hierbij zo nodig correcties doorvoeren.</li> </ul>	<p>Praktische opdracht AV-productie (LEREN ANIMEREN)</p> <p>Handelingsdeel</p> <p><b><u>MVIK-304</u></b></p>	Nee	O/V/G

<p>Leerjaar 3 P1,2 3 óf 4</p>	<p><b>Praktisch SE Animatie</b></p> <p>Toetsing: De praktische SE toetst de volgende kerntaken uit kernmodule 1:</p> <p><b>Deeltaak P/MVI/1.4.1 &amp; .3 &amp; .4</b> <b>Deeltaak P/MVI/1.5.1 &amp; .2</b> <b>Deeltaak P/MVI/1.6.1 &amp; .2 &amp; .3 &amp; .4 &amp; .5 &amp; .6</b></p>	<p>Gedurende de periode dat je met animatie-opdrachten hebt gewerkt heb je gewerkt met scripts en heb je schetsen in een storyboard gemaakt. Je hebt hiernaast leren werken binnen de volgende programma's:</p> <p><b>Animate. Illustrator en Photoshop, (Eventueel ook Première Pro/After Effects)</b></p> <p>De praktische kennis die je je tijdens de opdrachten hebt opgedaan wordt getoetst in een Praktische SE Animatie. Hierin zal je in een korte tijd een ANIMATIE-product gaan maken. Hierbij zal je een storyboard moeten tekenen en een animatie gaan monteren. Dit alles wordt beoordeeld aan de hand van productie-eisen die in de opdracht worden benoemd.</p>	<p>Praktische SE AV-productie (TOETS ANIMEREN)</p> <p><b><u>MVIK-305</u></b></p>	<p>Ja</p>	<p>1</p>
<p>Leerjaar 3 P1,2 3 óf 4</p>	<p><b>Hoofdpdracht AV-productie (Animatie)</b> <i>Een animatie maken van script en storyboard tot realisatie en deze presenteren.</i></p> <p><b>Deeltaak 1.4 Een idee voor het maken van een animatie uitwerken tot een script en een storyboard</b></p> <p>De leerling kan: 1. een idee voor een animatie bedenken en beschrijven 2. een script voor een animatie maken 3. een storyboard voor een animatie maken aan de hand van een zelf gemaakt script</p> <p><b>Deeltaak 1.5 Beelden maken voor een animatie</b> De leerling kan: 1. digitale beelden maken</p>	<p>Je krijgt een opdracht waarin je een groot AV (animatie) product gaat ontwikkelen (concept) en maken (realiseren), zoals een tekenfilm, geanimeerde commercial of geanimeerde videoclip.</p> <p>Je gebruikt hierbij basisvaardigheden binnen de volgende programma's:</p> <p><b>Animate, Illustrator en Photoshop (eventueel ook Première Pro/After Effects)</b></p> <p><b>Concept-ontwikkeling Animatie:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Je leert de begrippen research, copyright, deadline, script en storyboard omschrijven en voor de conceptontwikkeling onderzoek doen naar het doel, de doelgroep en inhoud van de animatie.</li> <li>• Je leert conceptvoorstellen ontwikkelen voor een digitale animatie. Dit doe je in de vorm van een script en storyboard. Dit gekozen concept moet je kunnen beargumenteren..</li> <li>• Bij het ontwikkelen van het storyboard maak je gebruik van je eigen script. Binnen het storyboard maak je eenvoudige layout-schetjes waarin je beweging, beeldelementen en gebruikte teksten laat zien.</li> </ul> <p><b>Realisatie beelden Animatie:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Je gaat beelden maken voor een animatie volgens de gegeven eisen van je eigen script en storyboard. Het gaat hier om: – foto's – teksten – illustraties.</li> <li>• Je gaat de beelden bewerken met een gangbaar bewerkingsprogramma, rekening houdend met de sfeer, het doel en de opdracht.</li> </ul> <p><b>Realisatie Animatie (beweging):</b></p>	<p>Praktische opdracht AV-productie (EIGEN ANIMATIE)</p> <p><b><u>MVIK-306</u></b></p>	<p>Nee</p>	<p>2</p>

	<p>2. beelden bewerken met een bewerkingsprogramma.</p> <p><b>Deeltaak 1.6 Een animatie maken en hierover een presentatie verzorgen</b>          De leerling kan:          1. beelden selecteren          2 beelden importeren en een beweging simuleren          3 tekst toevoegen          4 geluidseffecten en muziek toevoegen          5 gemonteerd materiaal exporteren of publiceren          6 het proces en product presenteren en de keuzes beargumenteren.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Je gaat beelden selecteren rekening houdend met doel, doelgroep, duur, verhaallijn en sfeer van jouw animatie.</li> <li>• Je gaat de beelden importeren en achter elkaar plaatsen zodat een beweging gesimuleerd wordt (bijvoorbeeld een walkcycle). Deze beweging maak je in Animate. Je houdt bij het maken van de animatie rekening met de framerate.</li> <li>• Je gaat teksten toevoegen en bewerken, rekening houdend met de stijl, de sfeer, doelgroep en het doel van de animatie.</li> <li>• Je gaat geluidseffecten en muziek toevoegen, rekening houdend met de sfeer, doelgroep en het doel van de animatie</li> <li>• Je gaat de gemonteerde animatie exporteren of publiceren, testen en hierbij zo nodig correcties doorvoeren.</li> </ul> <p><b>Presentatie Animatie:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Je gaat je eigen animatie presenteren en daarbij rekening houden met: het gebruik van hulpmiddelen, de doelgroep, het tonen van de animatie, het tonen van script en storyboard, het gebruik van vaktermen en het geven van uitleg over het gebruik en de inhoud van de animatie.</li> <li>• Je zult je animatie op een aantrekkelijke, overzichtelijke en heldere wijze presenteren en de gemaakte keuzes bij het maken van de animatie moeten kunnen beargumenteren</li> </ul> <p>De hoofdopdracht en bijbehorende documenten (script en storyboard) moeten (digitaal) ingeleverd worden.</p> <p>Het eindproduct (de animatie, de inhoud van je documentatie en de presentatie worden beoordeeld in dit cijfer.</p>			
<p>Leerjaar 3 P1,2 3 óf 4</p>	<p><b>Opdrachten AV-productie (Fotografie)</b>  <b>Leren fotograferen</b></p> <p><b>Deeltaak 1.8 Foto's maken en als fotoserie presenteren</b></p> <p>De leerling kan:          1 foto's maken voor een fotoserie          2 foto's selecteren aan de hand van criteria          3 foto's bewerken met een fotobewerkingsprogramma</p>	<p>Je krijgt een aantal opdrachten waarin je AV (fotografie) producten gaat ontwikkelen (vanuit aangeleverd concept) en maken (realiseren), zoals portretfoto's, productfoto's, conceptfoto's etc.</p> <p>Je leert hierbij basisvaardigheden bij het bedienen van een camera en binnen de volgende programma's:</p> <p><b>Photoshop</b></p> <p><b>Realisatie fotomateriaal:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Je gaat foto's maken of zoeken volgens een specifieke opdracht</li> <li>• Hierbij ga je verschillende camerastandpunten omschrijven en gebruiken. Het gaat hier om: – kikkerperspectief – vogelperspectief – neutraalperspectief</li> </ul>	<p>Praktische opdracht          AV-productie          (LEREN          FOTOGRAFEN)</p> <p>Handelingsdeel</p> <p><b><u>MVIK-307</u></b></p>	<p>Nee</p>	<p>O/V/G</p>



		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Je leert foto's maken met verschillende kaders en uitsneden. Het gaat hier om: – close-up – mediumshot – totaalshot – staand of liggend kader – macro close-up</li> <li>• Je leert foto's maken met diverse lichtbronnen. Het gaat hier om: daglicht – kunstlicht – flitslicht</li> <li>• Met de camera die je leent van school ga je foto's maken met verschillende diafragma-instellingen en verschillende sluitertijden.</li> <li>• Je leert de begrippen behorende bij een digitale camera omschrijven, zoals: lens/objectief, diafragma, sluitertijd, geheugendrager/opslag/geheugenkaart, resolutie, witbalans, ISO-waarde, groothoek-/standaard-/macro-/telelens, camera-soorten (spiegelreflex, compact, systeem), accu/oplader, frontaal licht, zijlicht, tegenlicht, licht van onderaf. Deze begrippen komen ook terug in de theorie-toets AV</li> <li>• Je leert foto's selecteren, rekening houdend met de sfeer, de stijl, doelgroep, inhoud en het doel van de opdracht</li> <li>• Je leert foto's opslaan en ordenen</li> <li>• Je gaat de foto's bewerken rekening houdend met – uitsnede – helderheid foto – licht-donkercontrast, kleurcontrast– sfeer – retoucheren.</li> </ul>			
	<p><b>Hoofdpdracht AV-productie (Fotografie) Fotodocumentaire</b></p> <p><b>Deeltaak 1.7 Een onderwerp binnen een gegeven thema bedenken voor een fotoserie</b></p> <p>De leerling kan: 1. onderzoek doen naar een onderwerp voor een fotoserie 2. Een onderwerp binnen een gegeven thema kiezen en de keuze beargumenteren</p>	<p>Je krijgt een opdracht waarin je een fotoserie gaat ontwikkelen (concept) en maken (realiseren), zoals een fotodocumentaire of serie bedrijfsfoto's.</p> <p>Je gebruikt hierbij basisvaardigheden bij het bedienen van een camera en binnen de volgende programma's:</p> <p><b>Photoshop</b></p> <p><b>Concept-ontwikkeling Fotoserie:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Je gaat aan de hand van een gegeven thema informatie zoeken over een onderwerp van een fotoserie</li> <li>• Hierbij ga je aangeven waarom je bepaalde keuzes maakt zijn en hoe de onderwerpkeuze tot stand is gekomen</li> <li>• Je leert je foto's (data) op verschillende media opslaan en archiveren.</li> <li>• Je gaat uit een aantal onderwerpen binnen een gegeven thema een onderwerp kiezen voor je fotoserie</li> <li>• Je zult in het kort omschrijven welk onderwerp is gekozen binnen het gegeven thema en de keuze beargumenteren in minimaal 30 en maximaal 100 woorden</li> </ul>	<p>Praktische opdracht AV-productie (HOOFDOPDRACHT FOTOGRAFIE)</p> <p><b><u>MVIK-308</u></b></p>		1

	<p><b>Deeltaak 1.8 Foto's maken en als fotoserie presenteren</b></p> <p>De leerling kan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. foto's maken voor een fotoserie</li> <li>2. foto's selecteren aan de hand van criteria</li> <li>3. foto's bewerken met een fotobewerkingsprogramma</li> <li>4. de serie foto's presenteren</li> <li>5. de gemaakte keuze bij het proces en product beargumenteren</li> </ol>	<p><b>Realisatie fotomateriaal:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Je gaat foto's maken volgens je eigen concept</li> <li>• Hierbij ga je verschillende camerastandpunten gebruiken. Het gaat hier om: – kikkerperspectief – vogelperspectief – neutraalperspectief</li> <li>• Je maak de foto's maken met verschillende kaders en uitsneden. Het gaat hier om: – close-up – mediumshot – totaalshot – staand of liggend kader – macro close-up</li> <li>• Zo nodig ga je foto's maken met diverse lichtbronnen. Het gaat hier om: daglicht – kunstlicht – flitslicht</li> <li>• Zo nodig (na gelang je ontwerpkeuze) ga je met de camera die je leent van school ga je foto's maken met verschillende diafragma-instellingen en verschillende sluitertijden.</li> <li>• Je leert je eigen foto's selecteren, rekening houdend met de sfeer, de stijl, doelgroep, inhoud en het doel van de opdracht</li> <li>• Je leert foto's opslaan en ordenen</li> </ul> <p><b>Presentatie Fotoserie:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Je gaat je eigen fotoserie presenteren en daarbij rekening houden met: het gebruik van hulpmiddelen, de doelgroep, en het doel van de fotoserie.</li> <li>• Je moet de fotoserie op een aantrekkelijke, overzichtelijke en heldere wijze presenteren</li> <li>• Je moet je gemaakte keuzes toelichten met betrekking tot de sfeer, de stijl, doelgroep, inhoud en het doel van de fotoserie</li> <li>• Je zult de compositie van verschillende foto's beargumenteren</li> </ul> <p>De hoofdopdracht en bijbehorende documenten moeten (digitaal) ingeleverd worden.</p> <p>Het eindproduct (de fotoserie, de inhoud van je documentatie en de presentatie worden beoordeeld in dit cijfer.</p>			
<p>Leerjaar 3 P1,2 3 óf 4</p>	<p><b>Theoretisch SE AV (Audiovisuele vormgeving en productie)</b></p>	<p>Tijdens de periode dat je hebt gewerkt met film, animatie en fotografie zijn er allerlei vakspecifieke begrippen genoemd. Deze begrippen worden getoetst in</p>	<p>Theorietoets 50 min. <b><u>MVIK-309</u></b></p>	<p>Ja</p>	<p>2</p>

	<p>De theoretische SE toetst de 'begrippen-kennis' uit en betreffende de volgende deeltaken uit kernmodule 1:</p> <p><b>Deeltaak P/MVI/1.1.1 &amp; .2 &amp; .3</b>  <b>Deeltaak P/MVI/1.2.2 &amp; .3</b>  <b>Deeltaak P/MVI/1.3.1 &amp; .2 &amp; .3 &amp; .4</b>  <b>Deeltaak P/MVI/1.4.1 &amp; .2 &amp; .3</b>  <b>Deeltaak P/MVI/1.5.1 &amp; .2</b>  <b>Deeltaak P/MVI/1.6.1 &amp; .2 &amp; .3 &amp; .4 &amp; .5</b>  <b>Deeltaak P/MVI/1.7.1 &amp; .2</b>  <b>Deeltaak P/MVI/1.8.2 &amp; .3</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 AV vormgeving en productie.</i></p>	<p>een grote theorietoets AV. Hiervoor bestudeer je de theorie uit door de docenten gegeven presentaties.</p> <p>In deze presentaties worden allerlei begrippen rondom het vakgebied AV (Film, Fotografie en animatie) 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>Berekening cijfer schoolexamen: (( <u>(MVIK-302 x 1)</u> + <u>(MVIK-303 x 2)</u> + <u>(MVIK-305 x 1)</u> + <u>(MVIK-306 x 2)</u> + <u>(MVIK-308 x 1)</u> + <u>(MVIK-309 x 2)</u> / 9) = cijfer SE module 1</p>					

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	Projectonderwijs AV  Binnen dit projectonderwijs kan verwezen worden naar alle deeltaken uit kernmodule 1:  <b>Deeltaak P/MVI/1.1.1 &amp; .2 &amp; .3</b> <b>Deeltaak P/MVI/1.2.1 &amp; .2 &amp; .3</b> <b>Deeltaak P/MVI/1.3.1 &amp; .2 &amp; .3 &amp; .4</b> <b>Deeltaak P/MVI/1.4.1 &amp; .2 &amp; .3</b> <b>Deeltaak P/MVI/1.5.1 &amp; .2 &amp; .3</b> <b>Deeltaak P/MVI/1.6.1 &amp; .2 &amp; .3 &amp; .4 &amp; .5</b> <b>Deeltaak P/MVI/1.7.1 &amp; .2 &amp; .3</b> <b>Deeltaak P/MVI/1.8.1 &amp; .2 &amp; .3</b>	Gedurende het derde jaar heb je met fotografie, film en animatie-opdrachten leren werken. Je hebt leren werken met scripts, storyboard en allerlei andere AV-documentatie. Je hebt hiernaast leren werken binnen de volgende programma's:  <b>Animate. Illustrator en Photoshop, Première Pro (eventueel After Effects)</b>  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) AV-producten (fotografie-opdrachten, animatie-opdrachten, film-opdrachten of combinatie-opdrachten) voor diverse opdrachtgevers gaan maken.  Ook kan het zijn dat de AV-opdrachten gecombineerd worden met elementen uit de andere kernmodules MVI (ICT, Interactief en 2d-3d)  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)  Niet alle leerlingen zullen dezelfde AV-producten gaan ontwikkelen.	Praktische opdrachten AV-productie (Projectonderwijs AV)  <u><b>MVIK-322</b></u>  Handelingsdeel  Moet minimaal met een v worden afgesloten.	Ja	O/V/G
Leerjaar 4  P6	Je kan in teamverband een mediavormgevings-opdracht uitwerken volgens de gegeven criteria en voor de beschreven doelgroep.  Deze opdracht kan verwijzen naar alle deeltaken binnen alle MVI-kernmodules	Skills opdracht  De skills-opdracht kan een opdracht zijn binnen de module Audiovisuele vormgeving en productie maar ook binnen een van de andere MVI modules of een combinatie-opdracht zijn waarin taken uit andere kernmodules worden gecombineerd.  Deze opdracht komt dan ook terug in de andere PTA's van MVI, maar wordt enkel beoordeeld in kolom MVIK-323	Praktische opdrachten MVI  Handelingsdeel  Moet minimaal met een v worden afgesloten.  <u><b>MVIK-323</b></u>	Ja	O/V/G

Leerjaar 4  P7	Praktijktoets audiovisuele vormgeving en productie	<p>Gedurende de periode dat je met AV-opdrachten hebt gewerkt heb je gewerkt met scripts, een spotlist en heb je schetsen in een storyboard gemaakt. Je hebt hiernaast leren werken binnen de volgende programma's:</p> <p><b>Première Pro, Animate, Photoshop, (Eventueel After Effects)</b></p> <p>De praktische kennis die je je tijdens de opdrachten hebt opgedaan wordt getoetst in een Praktijktoets. Hierin zal je in een korte tijd een AV-product gaan maken. Dit alles wordt beoordeeld aan de hand van productie-eisen die in de opdracht worden benoemd.</p>	Praktisch SE  AV-Vormgeving  <u><b>MVIK-324</b></u>	Nee	1
<p>Berekening cijfer schoolexamen: <math>((\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}</math></p>					