



Griendencollege

# Programma van toetsing en afsluiting 2024-2026

Vak: MVI: Keuzevak Sign KBL

Docenten: NN  
2024-2026

[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 eenvoudige sign product ontwerpen, vervaardigen en opleveren.

Doelen: -kennis: Photoshop, Illustrator. 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, Sign hardware (Printer, Plotter, Evt. Lasercutter & foliepers), Diverse sign gereedschappen (rakels, schrapers, messen)

Manier van aftoetsen: praktische opdrachten, theorietoetsen, praktische toetsen

Beschikbare uren: circa 90 uur

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).

PTA MVI Keuzevak SIGN. Leerweg: KBL					
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	<p><b>Ontwerpen en realiseren in vectoren</b></p> <p><b>Deeltaak 11.1 Een ontwerp maken, uitwerken in een vector-georiënteerd opmaakprogramma, uitsnijden, pellen en op een substraat plakken.</b></p> <p>De leerling kan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. een ontwerp maken op basis van een aangeleverd idee</li> <li>2. een ontwerp uitwerken in een vector-georiënteerde applicatie</li> <li>3. een ontwerp uitprinten, bespreken en de keuzes toelichten</li> <li>4. een ontwerp uitsnijden volgens aangeleverde eisen</li> <li>5. een ontwerp pellen, voorzien van applicatiefolie en op het substraat plakken volgens aangeleverde eisen</li> </ol>	<p>Je krijgt een aantal opdrachten waarin je vector-ontwerpen gaat leren ontwikkelen (vanuit aangeleverd concept) en maken (realiseren), zoals logo's, snijletters, illustraties etc.</p> <p>Je leert hierbij basisvaardigheden binnen de volgende programma's:</p> <p><b>Photoshop, Illustrator (eventueel InDesign)</b></p> <p><b>Concept-ontwikkeling Sign:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hiervoor ga je een opdracht of aangeleverd idee analyseren en de volgende zaken herkennen en benoemen: doel, doelgroep, plaats, sfeer, vormgeving, technische mogelijkheden</li> <li>• Rekening houdend met die zaken kan je het idee omzetten in een ontwerp. Zon nodig voer je hiervoor een onderzoek uit.</li> <li>• Dit ontwerp (jouw ideeën) voer je uit in een schetsontwerp (schets, rough) rekening houdend met: vormgeving en stijl, kleur, vorm en formaat</li> </ul> <p><b>Realisatie Sign:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Je leert de kenmerken en toepassingsvormen herkennen en benoemen van een vectorontwerp. Je leert hierbij de verschillen weten tussen pixel- en vector-georiënteerde bestanden.</li> <li>• Je gaat op basis van schetsontwerpen een digitale uitwerking maken op basis van pixels</li> <li>• Je leert een ontwerp uitwerken tot een geschikt vector-bestand met behulp van de daarvoor geschikte softwareprogramma's zoals: Adobe Photoshop</li> <li>• Je leert je digitaal ontwerp op de juiste manier opslaan in verscheidene vector bestandstypen (PSD, JPG, PNG, etc.)</li> </ul>	<p>Praktische opdrachten</p> <p><b>AVE</b></p> <p><b>Handelingsdeel</b></p> <p><b>Moet minimaal met een v worden afgesloten.</b></p> <p><b><u>MVI15K-301</u></b></p>	Ja	O/V/G

		<p><b>Printen Sign:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Je gaat sommige digitaal ontwerpen uitprinten op een geschikt materiaal en je moet hierbij kunnen kiezen voor de juiste print-instellingen</li> <li>• Je zult sommige van je ontwerpen presenteren en de keuzes die gemaakt zijn in de ontwerpfase toelichten (en beargumenteren)</li> </ul>			
		<p><b>Snijden (Snij plotten) Sign:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Je leert snijgereedschap veilig en op de juiste manier gebruiken bij handmatig uitsnijden van een (deel van een) ontwerp</li> <li>• Je leert een snijplotter op de juiste manier gebruiken voor het uitsnijden van een ontwerp</li> <li>• Je leert een ontwerp volgens aangeleverde eisen op de juiste manier uitsnijden</li> </ul> <p><b>Pellen en plakken Sign:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Je leert het overbodige materiaal verwijderen van een uitgesneden ontwerp</li> <li>• Je gaat applicatiefolie vrij van luchtbelletjes of vuil aanbrengen op het uitgesneden ontwerp</li> <li>• Je leert het definitieve ontwerp vrij van luchtbelletjes, vuil of vocht op de gewenste ondergrond plakken volgens aangeleverde eisen</li> </ul>			
<p>Leerjaar 4</p>	<p><b>Ontwerpen en realiseren in pixels</b></p> <p><b>Deeltaak 11.2 een ontwerp maken, uitwerken in een pixel-georiënteerde applicatie en op een substraat aanbrengen.</b></p> <p>De leerling kan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. een ontwerp maken op basis van een aangeleverd idee</li> <li>2. een ontwerp uitwerken in een vector-georiënteerde applicatie</li> <li>3. een ontwerp uitprinten, bespreken en de keuzes toelichten</li> <li>4. een ontwerp uitsnijden volgens aangeleverde eisen</li> <li>5. een ontwerp pellen, voorzien van applicatiefolie en op het substraat plakken volgens aangeleverde eisen</li> </ol>	<p>Je krijgt een aantal opdrachten waarin je pixels-ontwerpen gaat leren ontwikkelen (vanuit aangeleverd concept) en maken (realiseren), zoals posters, stickers, folders, narrow-casting etc.</p> <p>Je leert hierbij basisvaardigheden binnen de volgende programma's:</p> <p><b>Adobe Photoshop (en eventueel Adobe InDesign &amp; Illustrator)</b></p> <p><b>Concept-ontwikkeling Sign:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hiervoor ga je een opdracht of aangeleverd idee analyseren en de volgende zaken herkennen en benoemen: doel, doelgroep, plaats, sfeer, vormgeving, technische mogelijkheden</li> <li>• Een aangeleverd of eigen idee omzetten in een ontwerp voor een sign-producten hierbij rekening houdend met vormgeving en stijl, kleur, vorm en formaat</li> </ul> <p><b>Realisatie Sign:</b></p>	<p>Praktische opdrachten</p> <p><b>AVE</b></p> <p><b>Handelingsdeel</b></p> <p><b>Moet minimaal met een v worden afgesloten.</b></p> <p><b><u>MVI15K-302</u></b></p>	Ja	O/V/G

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Je leert de kenmerken en toepassingsvormen herkennen en benoemen van een vectorontwerp. Je ontdekt hierbij de verschillen weten tussen pixel- en vector-georiënteerde bestanden.</li> <li>• Je gaat op basis van schetsontwerpen een digitale uitwerking maken op basis van vectoren</li> <li>• Je leert een ontwerp uitwerken tot een geschikt vector-bestand met behulp van de daarvoor geschikte softwareprogramma's zoals: Adobe Illustrator</li> <li>• Je leert je digitaal ontwerp op de juiste manier opslaan in verscheidene vector bestandstypen (Ai, EPS, SVG etc.)</li> </ul> <p><b>Pellen en plakken Sign:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Je gaat één of meerdere pixel ontwerpen uitwerken op folie/stickervel.</li> <li>• Je leert het overtollige materiaal verwijderen van een uitgesneden ontwerp</li> <li>• Je gaat je ontwerp applicatiefolie vrij van luchtbellen of vuil aanbrengen op het uitgesneden ontwerp</li> <li>• Je leert het definitieve ontwerp vrij van luchtbellen, vuil of vocht op de gewenste ondergrond plakken volgens aangeleverde eisen</li> </ul> <p>Alle opdrachten, bestanden en bijbehorende documenten (schetsen) moeten (digitaal) ingeleverd worden.</p>			
<p>Leerjaar 4</p>	<p><b>Praktisch SE Sign (Vectoren)</b></p> <p>Toetsing: De praktische SE toetst de volgende kerntaken uit keuzemodule 11:</p> <p><b>Deeltaak P/MVI/11.1.1 &amp; .2 &amp; .3 &amp; .4 &amp; .5</b></p>	<p>Gedurende de periode dat je met vector-opdrachten hebt gewerkt heb je gewerkt met concepten, schetsen de snijplotter en Sign-gereedschappen. Je hebt hiernaast vector-bestanden leren maken binnen de volgende programma's:</p> <p><b>Photoshop, Illustrator (eventueel InDesign)</b></p> <p>De praktische kennis die je je tijdens de opdrachten hebt opgedaan wordt getoetst in een Praktische SE Sign. Hierin zal je in een korte tijd een SIGN-product (met vectoren) gaan bedenken en realiseren. Hierbij zal je de snijplotter gaan gebruiken en met behulp van applicatiefolie moeten gaan pellen en plakken. Dit alles wordt beoordeeld aan de hand van productie-eisen die in de opdracht worden benoemd.</p>	<p>Praktische SE SIGN (vectoren) AVE</p> <p>250 min</p> <p><b><u>MVI15K-303</u></b></p>	Nee	2

<p>Leerjaar 4</p>	<p><b>Praktisch SE Sign (Pixels)</b></p> <p>Toetsing: De praktische SE toetst de volgende kerntaken uit keuzemodule 11:</p> <p><b>Deeltaak P/MVI/11.2.1 &amp; .2 &amp; .3 &amp; .4 &amp; .5</b></p>	<p>Gedurende de periode dat je met pixel-opdrachten hebt gewerkt heb je gewerkt met concepten, schetsen, de printer en enkele Sign-gereedschappen. Je hebt hiernaast pixel-bestanden leren maken binnen de volgende programma's:</p> <p><b>Adobe Photoshop (en eventueel Adobe InDesign &amp; Illustrator)</b></p> <p>De praktische kennis die je je tijdens de opdrachten hebt opgedaan wordt getoetst in een Praktische SE Sign. Hierin zal je in een korte tijd een of meerdere SIGN-producten (met pixels) gaan bedenken en realiseren. Dit alles wordt beoordeeld aan de hand van productie-eisen die in de opdracht worden benoemd.</p>	<p>Praktische SE SIGN (pixels) AVE</p> <p>250 min</p> <p><b><u>MVI15K-304</u></b></p>	<p>Nee</p>	<p>2</p>
<p>Leerjaar 4</p>	<p><b>Sign begrippen en vaardigheden</b></p> <p>De theoretische SE toetst de 'begrippen-kennis' uit en betreffende de volgende deeltaken uit kernmodule 1:</p> <p><b>Deeltaak P/MVI/11.1.1 &amp; .2 &amp; .3 &amp; .4 &amp; .5</b> <b>Deeltaak P/MVI/11.2.1 &amp; .2 &amp; .3 &amp; .4 &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 Sign.</i></p>	<p>Tijdens de periode dat je hebt gewerkt met Sign zijn er allerlei vakspecifieke begrippen genoemd in presentaties. Deze begrippen worden getoetst in een grote theorie-toets Sign. Hiervoor bestudeer je de theorie uit door de docenten gegeven presentaties.</p> <p>Bij sommige begrippen zal je berekeningen moeten uitvoeren.</p>	<p>Theorie-toets, AVE</p> <p>50 min</p> <p><b><u>MVI15K-305</u></b></p>	<p>Ja</p>	<p>1</p>
<p><b>Berekening cijfer schoolexamen: ((<u>MVI15K-303 x 2</u>) + (<u>MVI15K-304 x2</u>) + (<u>MVI15K-305 x1</u>)) / &lt;5&gt; = cijfer SE keuzevak SIGN</b></p>					