



Griendencollege

Programma van toetsing en afsluiting 2024-2026

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

Docenten: NN, VD, Docenten van het DaVinci College Dordrecht (gebouw Azzuro)
2024-2026

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 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.

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).

Middelen:

- PC's (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 lesuren



Inhoud

PTA MVI: Module 1: Audiovisuele vormgeving en productie KBL (LJ3) MVIK01-M1	4
PTA MVI: Module 1 Audiovisuele vormgeving en productie KBL (LJ4) MVIK01-M1	13
PTA MVI: Module 2 2D-3D vormgeving en productie KBL (LJ3) MVIK02-M2	15
PTA MVI: Module 2 2D-3D vormgeving en productie KBL (LJ4) MVIK02-M2	18
PTA MVI: Module 3 ICT KBL (LJ3) MVIK03-M3	20
PTA MVI: Module 3 ICT KBL (LJ4) MVIK03-M3	22
PTA MVI: Module 4 Interactieve vormgeving en productie KBL (LJ3) MVIK04-M4.....	23
PTA MVI: Module 4 Interactieve vormgeving en productie KBL (LJ4) MVIK04-M4.....	29

PTA MVI: Module 1: Audiovisuele vormgeving en productie KBL (LJ3) MVIK01-M1

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	<p>Opdrachten AV-productie (FILM) Editing (leren editen).</p> <p>Deeltaak 1.3 Een digitaal AV-product maken van bestaande opnames 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</p>	<p>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.</p> <p>Je leert hierbij basisvaardigheden binnen de volgende programma's:</p> <p>Première Pro, Photoshop, (Eventueel After Effects)</p> <p>Editing filmmateriaal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Je bekijkt aangeleverd beeldmateriaal en aangeleverde concept-documenten zoals scripts en storyboards en spotlists. • Je gaat beelden controleren, rangschikken en uitkiezen voor gebruik in editing. Hierbij kijk je naar kwaliteit en bruikbaarheid en volg je de concept-documenten. • Je gaat de volgorde van geselecteerde shots bepalen en kan deze volgorde beargumenteren. • 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. • 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. • 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. • Je leert filmmateriaal exporteren of publiceren naar gegeven formaten <p>De opdrachten moeten (digitaal) ingeleverd worden.</p>	<p>PO Gem. Praktijkopdrachten (AVE)</p> <p><u>MVIK301</u></p> <p>(FILM EDITEN)</p> <p>Handelingsdeel</p>	Ja	0/V/G

<p>Leerjaar 3 & Leerjaar 4</p>	<p>Praktisch SE FILM</p> <p>Toetsing: De praktische SE toetst de volgende kerntaken uit kernmodule 1:</p> <p>Deeltaak P/MVI/1.3.1 & .2 & .3 & .4 & .5 & .6</p>	<p>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:</p> <p>Première Pro, Photoshop, (Eventueel After Effects)</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>PT Praktijkttoets (SE)</p> <p>200min.</p> <p>(AVE)</p> <p><u>MVIK302</u></p> <p>(FILM EDITEN)</p>	<p>Nee</p>	<p>1</p>
<p>Leerjaar 3 & Leerjaar 4</p>	<p>Hoofdoopdracht AV-productie (FILM) <i>Een audiovisuele (AV) productie van 2 tot 3 minuten maken van script tot film en deze presenteren</i></p> <p>Deeltaak 1.1 aan de hand van een opdracht een thema bedenken voor een AV-productie en dat uitwerken tot een script én storyboard 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>Deeltaak 1.2 filmmateriaal maken met een camera 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>Première Pro, Photoshop, (Eventueel After Effects)</p> <p>Concept-ontwikkeling film:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 • 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. • Je gaat aan de hand van een script een eigen storyboard maken, waarin per shot wordt aangegeven hoe elk shot eruit komt te zien, met aandacht voor: tijdslijn, camerastandpunt, camerabewegingen, locatie & beeldkaders <p>Realisatie filmmateriaal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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 – 	<p>PO Gem.Praktijkopdracht</p> <p>(AVE)</p> <p><u>MVIK303</u></p> <p>(EIGEN FILM)</p>	<p>Nee</p>	<p>2</p>

	<p>Deeltaak 1.3 Een digitaal AV-product maken van zelfgemaakte opnames en daarover een presentatie verzorgen De leerling kan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 6. het proces en product presenteren en de keuzes beargumenteren 	<p>objecten controleren op aanwezigheid en juiste positie – figuranten en acteurs controleren op aanwezigheid, kleding en juiste positie.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Je maakt de filmbeelden. • Je leert begrippen behorende bij een videocamera omschrijven en toepassen zoals: beeldkader/kader, autofocus/manual focus, instelmodus en witbalans. • Je leert begrippen behorende bij een filmopname omschrijven en toepassen zoals: take, clapboard, continuïteit & chromakey. • Je leert verschillende camerastandpunten en beeldkaders omschrijven en gebruiken. Het gaat hier om: totaalshot, medium shot, close-up, kikkerperspectief, vogelperspectief, neutraalperspectief, point of view & over-shoulder. <p>Editing filmmateriaal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Je gaat beelden controleren, rangschikken en uitkiezen voor gebruik in editing. Hierbij kijk je naar kwaliteit en bruikbaarheid. • Je gaat de volgorde van geselecteerde shots bepalen en kan deze volgorde beargumenteren. • 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. • 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. • 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. • Je leert filmmateriaal exporteren of publiceren naar gegeven formaten. <p>Presenteren eigen film:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Je kan de organisatie rondom de presentatie van het product verzorgen en daarbij rekening houden met: testen van apparatuur en gereedheid van de inrichting. • 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. • Je kunt de gemaakte keuzes bij het maken van een digitaal AV-product beargumenteren 			
--	---	---	--	--	--

		<p>Alle opdrachten, presentaties en bijbehorende documenten (productie-dossier, script, storyboard) moeten (digitaal) ingeleverd worden.</p> <p>Het eindproduct (de film, de inhoud van je documentatie en de presentatie worden beoordeeld in dit cijfer.</p>			
<p>Leerjaar 3 & Leerjaar 4</p>	<p>Opdrachten AV-productie (Animatie) Monteren (leren animeren).</p> <p>Deeltaak 1.5 Beelden maken voor een animatie De leerling kan: 1. digitale beelden maken 2. beelden bewerken met een bewerkingsprogramma.</p> <p>Deeltaak 1.6 Een animatie maken en hierover een presentatie verzorgen 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>Animate. Illustrator en Photoshop, (Eventueel ook Premiere Pro/After Effects)</p> <p>Realisatie beelden Animatie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Je gaat beelden maken voor een animatie volgens de gegevens. Het gaat hier om: – foto's – teksten – illustraties. • Je gaat de beelden bewerken met een gangbaar bewerkingsprogramma, rekening houdend met de sfeer, het doel en de opdracht. <p>Realisatie Animatie (beweging):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Je gaat beelden selecteren rekening houdend met doel, doelgroep, duur, verhaallijn en sfeer van de opdracht. • 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. • Je gaat teksten toevoegen en bewerken, rekening houdend met de stijl, de sfeer, doelgroep en het doel van de animatie. • Je gaat geluidseffecten en muziek toevoegen, rekening houdend met de sfeer, doelgroep en het doel van de animatie • Je gaat de gemonteerde animatie exporteren of publiceren, testen en hierbij zo nodig correcties doorvoeren. 	<p>PO Gem.Praktijkopdrachten</p> <p>(AVE)</p> <p><u>MVIK304</u></p> <p>(LEREN ANIMEREN)</p> <p>Handelingsdeel</p>	Nee	O/V/G
<p>Leerjaar 3 & Leerjaar 4</p>	<p>Praktisch SE Animatie</p> <p>Toetsing:</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>PT Praktijktoets (SE)</p> <p>200min</p> <p>(AVE)</p>	Nee	1

	<p>De praktische SE toetst de volgende kerntaken uit kernmodule 1:</p> <p>Deeltaak P/MVI/1.4.1 & .3 & .4 Deeltaak P/MVI/1.5.1 & .2 Deeltaak P/MVI/1.6.1 & .2 & .3 & .4 & .5 & .6</p>	<p>Animate, Illustrator en Photoshop, (Eventueel ook Première Pro/After Effects)</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><u>MVIK305</u></p> <p>(TOETS ANIMATIE)</p>		
<p>Leerjaar 3 & Leerjaar 4</p>	<p>Hoofdupdracht AV-productie (Animatie) <i>Een animatie maken van script en storyboard tot realisatie en deze presenteren.</i></p> <p>Deeltaak 1.4 Een idee voor het maken van een animatie uitwerken tot een script en een storyboard</p> <p>De leerling kan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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>Deeltaak 1.5 Beelden maken voor een animatie</p> <p>De leerling kan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. digitale beelden maken 2. beelden bewerken met een bewerkingsprogramma. 	<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>Animate, Illustrator en Photoshop (eventueel ook Première Pro/After Effects)</p> <p>Concept-ontwikkeling Animatie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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. • 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. <p>Realisatie beelden Animatie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. • Je gaat de beelden bewerken met een gangbaar bewerkingsprogramma, rekening houdend met de sfeer, het doel en de opdracht. <p>Realisatie Animatie (beweging):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Je gaat beelden selecteren rekening houdend met doel, doelgroep, duur, verhaallijn en sfeer van jouw animatie. • 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. 	<p>PO Gem.Praktijkopdracht (AVE)</p> <p><u>MVIK306</u></p> <p>(EIGEN ANIMATIE OPDRACHT)</p>	Nee	2

	<p>Deeltaak 1.6 Een animatie maken en hierover een presentatie verzorgen</p> <p>De leerling kan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Je gaat teksten toevoegen en bewerken, rekening houdend met de stijl, de sfeer, doelgroep en het doel van de animatie. • Je gaat geluidseffecten en muziek toevoegen, rekening houdend met de sfeer, doelgroep en het doel van de animatie • Je gaat de gemonteerde animatie exporteren of publiceren, testen en hierbij zo nodig correcties doorvoeren. <p>Presentatie Animatie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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 <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 & Leerjaar 4</p>	<p>Opdrachten AV-productie (Fotografie) Leren fotograferen</p> <p>Deeltaak 1.8 Foto's maken en als fotoserie presenteren</p> <p>De leerling kan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 foto's maken voor een fotoserie 2 foto's selecteren aan de hand van criteria 3 foto's bewerken met een fotobewerkingsprogramma 	<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>Photoshop</p> <p>Realisatie fotomateriaal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Je gaat foto's maken of zoeken volgens een specifieke opdracht • Hierbij ga je verschillende camerastandpunten omschrijven en gebruiken. Het gaat hier om: – kikkerperspectief – vogelperspectief – neutraalperspectief • 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 • Je leert foto's maken met diverse lichtbronnen. Het gaat hier om: daglicht – kunstlicht – flitslicht 	<p>PO Gem.Praktijkopdrachten</p> <p>MVIK307</p> <p>(AVE)</p> <p>(LEREN FOTOGRAFEREN)</p> <p>Handelingsdeel</p>	<p>Nee</p>	<p>O/V/G</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • Met de camera die je leent van school ga je foto's maken met verschillende diafragma-instellingen en verschillende sluitertijden. • 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 • Je leert foto's selecteren, rekening houdend met de sfeer, de stijl, doelgroep, inhoud en het doel van de opdracht • Je leert foto's opslaan en ordenen • Je gaat de foto's bewerken rekening houdend met – uitsnede – helderheid foto – licht-donkercontrast, kleurcontrast– sfeer – retoucheren. 			
<p>Leerjaar 3 & Leerjaar 4</p>	<p>Hoofdpdracht AV-productie (Fotografie) Fotodocumentaire</p> <p>Deeltaak 1.7 Een onderwerp binnen een gegeven thema bedenken voor een fotoserie</p> <p>De leerling kan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. onderzoek doen naar een onderwerp voor een fotoserie 2. Een onderwerp binnen een gegeven thema kiezen en de keuze beargumenteren <p>Deeltaak 1.8 Foto's maken en als fotoserie presenteren</p> <p>De leerling kan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. foto's maken voor een fotoserie 2. foto's selecteren aan de hand van criteria 	<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>Photoshop</p> <p>Concept-ontwikkeling Fotoserie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Je gaat aan de hand van een gegeven thema informatie zoeken over een onderwerp van een fotoserie • Hierbij ga je aangeven waarom je bepaalde keuzes maakt zijn en hoe de onderwerpkeuze tot stand is gekomen • Je leert je foto's (data) op verschillende media opslaan en archiveren. • Je gaat uit een aantal onderwerpen binnen een gegeven thema een onderwerp kiezen voor je fotoserie • 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 <p>Realisatie fotomateriaal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Je gaat foto's maken volgens je eigen concept • Hierbij ga je verschillende camerastandpunten gebruiken. Het gaat hier om: – kikkerperspectief – vogelperspectief – neutraalperspectief 	<p>PO Gem.Praktijkopdracht</p> <p>(AVE)</p> <p><u>MVIK308</u></p> <p>(HOOFDOPDRACHT FOTOGRAFIE)</p>	Nee	1

	<p>3. foto's bewerken met een fotobewerkingsprogramma 4. de serie foto's presenteren 5. de gemaakte keuze bij het proces en product beargumenteren</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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 • Zo nodig ga je foto's maken met diverse lichtbronnen. Het gaat hier om: daglicht – kunstlicht – flitslicht • Zo nodig (naar 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. • Je leert je eigen foto's selecteren, rekening houdend met de sfeer, de stijl, doelgroep, inhoud en het doel van de opdracht • Je leert foto's opslaan en ordenen <p>Presentatie Fotoserie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Je gaat je eigen fotoserie presenteren en daarbij rekening houden met: het gebruik van hulpmiddelen, de doelgroep, en het doel van de fotoserie. • Je moet de fotoserie op een aantrekkelijke, overzichtelijke en heldere wijze presenteren • Je moet je gemaakte keuzes toelichten met betrekking tot de sfeer, de stijl, doelgroep, inhoud en het doel van de fotoserie • Je zult de compositie van verschillende foto's beargumenteren <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 & Leerjaar 4</p>	<p>Theoretisch SE AV (Audiovisuele vormgeving en productie)</p> <p>De theoretische SE toetst de 'begrippen-kennis' uit en betreffende de volgende deeltaken uit kernmodule 1:</p> <p>Deeltaak P/MVI/1.1.1 & .2 & .3 Deeltaak P/MVI/1.2.2 & .3 Deeltaak P/MVI/1.3.1 & .2 & .3 & .4 Deeltaak P/MVI/1.4.1 & .2 & .3 Deeltaak P/MVI/1.5.1 & .2 Deeltaak P/MVI/1.6.1 & .2 & .3 & .4 & .5</p>	<p>Tijdens de periode dat je hebt gewerkt met film zijn er allerlei vakspecifieke begrippen genoemd. Deze begrippen worden getoetst in een grote theorie-toets AV-FILM. Hiervoor bestudeer je de theorie uit door de docenten gegeven presentatie: AV-film</p> <p>In deze presentaties worden allerlei begrippen rondom het vakgebied AV: Film</p> <p>Bij sommige begrippen zal je berekeningen moeten uitvoeren.</p>	<p>TO Gem. Theorietoetsen 50 min.</p> <p>(AVE)</p> <p><u>MVIK309</u></p> <p>(THEORIETOETS AV:FILM)</p>	<p>Ja</p>	<p>1</p>

	<p>Deeltaak P/MVI/1.7.1 & .2 Deeltaak P/MVI/1.8.2 & .3</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>Leerjaar 3 & Leerjaar 4</p>	<p>Theoretisch SE AV (Audiovisuele vormgeving en productie)</p> <p>De theoretische SE toetst de 'begrippen-kennis' uit en betreffende de volgende deeltaken uit kernmodule 1:</p> <p>Deeltaak P/MVI/1.1.1 & .2 & .3 Deeltaak P/MVI/1.2.2 & .3 Deeltaak P/MVI/1.3.1 & .2 & .3 & .4 Deeltaak P/MVI/1.4.1 & .2 & .3 Deeltaak P/MVI/1.5.1 & .2 Deeltaak P/MVI/1.6.1 & .2 & .3 & .4 & .5 Deeltaak P/MVI/1.7.1 & .2 Deeltaak P/MVI/1.8.2 & .3</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>Tijdens de periode dat je hebt gewerkt met film zijn er allerlei vakspecifieke begrippen genoemd. Deze begrippen worden getoetst in een grote theorie-toets AV-FILM. Hiervoor bestudeer je de theorie uit door de docenten gegeven presentatie: AV-foto en animatie</p> <p>In deze presentaties worden allerlei begrippen rondom het vakgebied AV: Fotografie en animatie</p> <p>Bij sommige begrippen zal je berekeningen moeten uitvoeren.</p>	<p>TO Gem. Theorietoetsen 50 min.</p> <p>(AVE)</p> <p><u>MVIK310</u></p> <p>(THEORIETOETS AV:FOTOGRAFIE & ANIMATIE)</p>	Ja	1
<p>Berekening cijfer schoolexamen: ((<u>MVIK302 x 1</u>) + (<u>MVIK303 x 2</u>) + (<u>MVIK305 x 1</u>) + (<u>MVIK306 x 2</u>) + (<u>MVIK308 x 1</u>) + (<u>MVIK309 x 1</u>) + (<u>MVIK310 x 1</u>) / 9) = cijfer SE mod1:AV</p>					

PTA MVI: Module 1 Audiovisuele vormgeving en productie KBL (LJ4) MVIK01-M1

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>Projectonderwijs AV</p> <p>Binnen dit projectonderwijs kan verwezen worden naar alle deeltaken uit kernmodule 1:</p> <p>Deeltaak P/MVI/1.1.1 & .2 & .3 Deeltaak P/MVI/1.2.1 & .2 & .3 Deeltaak P/MVI/1.3.1 & .2 & .3 & .4 Deeltaak P/MVI/1.4.1 & .2 & .3 Deeltaak P/MVI/1.5.1 & .2 & .3 Deeltaak P/MVI/1.6.1 & .2 & .3 & .4 & .5 Deeltaak P/MVI/1.7.1 & .2 & .3 Deeltaak P/MVI/1.8.1 & .2 & .3</p>	<p>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:</p> <p>Animate. Illustrator en Photoshop, Première Pro (eventueel After Effects)</p> <p>De praktische kennis die je je tijdens dat schooljaar opgedaan hebt ga je in het 4^e 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.</p> <p>Ook kan het zijn dat de AV-opdrachten gecombineerd worden met elementen uit de andere kernmodules MVI (ICT, Interactief en 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 AV-producten gaan ontwikkelen.</p>	<p>PO Gem.Praktijkopdracht</p> <p>(AVE)</p> <p><u>MVIK325</u></p> <p>(PROJECTONDERWIJS AV)</p> <p>Handelingsdeel</p> <p>Moet minimaal met een v worden afgesloten.</p>	Nee	O/V/G
Leerjaar 4	<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 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.</p> <p>Deze opdracht wordt enkel beoordeeld in kolom MVIK329</p>	<p>PO Gem.Praktijkopdracht</p> <p>(EBG)</p> <p><u>MVIK329</u></p> <p>(SKILLS OPDRACHT)</p> <p>Handelingsdeel</p>	Nee	O/V/G

<p>Leerjaar 4</p>	<p>Profiel tentamen AV</p> <p>Praktijktoets audiovisuele vormgeving en productie / Examentraining</p>	<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>Première Pro, Animate, Photoshop, (Eventueel After Effects)</p> <p>De praktische kennis die je je tijdens de opdrachten hebt opgedaan wordt getoetst in een Praktijktoets / oud Examen. 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> <p>Dit is een van de examenonderdelen. Je doet ook nog een praktijktoets/oud examen in de andere kernmodules.</p> <p>Alle cijfers komen in kolom MVIK401</p>	<p>PT Gem.Praktijktoets</p> <p>(AVE)</p> <p><u>MVIK401</u> (PRAKTISCH SE / OUD-EXAMEN AV)</p>	<p>Nee</p>	<p>4</p>
<p>Berekening cijfer schoolexamen: ((<u>MVIK401 x4</u>) / 4 = cijfer SE vak</p>					

PTA MVI: Module 2 2D-3D vormgeving en productie KBL (LJ3) MVIK02-M2

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	<p>Opdrachten 2D - vormgeving en –productie (2D)</p> <p>Deeltaak 2.1 een concept ontwikkelen voor een 2D mediaproduct De leerling kan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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>Deeltaak 2.2 een 2D mediaproduct realiseren en presenteren De leerling kan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. de realisatie voorbereiden 2. het product maken volgens opdrachteisen en concept met de juiste materialen en technieken 	<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>Photoshop, Illustrator & InDesign.</p> <p>Concept-ontwikkeling:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. • Je zult voor één opdracht een plan van aanpak maken met daarin een tijdsplanning, benodigde materialen, machines en gereedschappen. • 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. • Aan de hand van onderzoek leer je je idee visualiseren, een papieren schetsontwerp en een dummy maken, rekening houdend met doel, doelgroep en inhoud. • Je zult je ideeën presenteren aan de docent en de keuzes die gemaakt zijn in de ontwerpfase moeten kunnen beargumenteren <p>Realisatie en presenteren:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Je moet zorgen dat de benodigde materialen, machines en gereedschappen aanwezig en beschikbaar zijn tijdens het werken. • Aan de hand van één concept en opdrachteisen een 2D mediaproduct maken • Nabewerking op het 2d-product uitvoeren (snijtekens, schoonsnijden, verzamelen, vergaren, nieten, vouwtechnieken, rillen & snijden) 	<p>PO Gem.Praktijkopdrachten</p> <p>(AVE)</p> <p>MVIK311</p> <p>(PRAKTISCHE OPDRACHTEN 2D)</p> <p>Handelingsdeel</p>	Nee	O/V/G

	<p>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>	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Bij het presenteren aan de docent zul je de keuzes die gemaakt zijn in de realisatiefase moeten kunnen beargumenteren <p>Alle opdrachten moeten (digitaal) ingeleverd worden.</p>			
<p>Leerjaar 3 & Leerjaar 4</p>	<p>Praktisch SE 2D vormgeving en –productie (2D)</p> <p>Dit praktische SE toetst de volgende deeltaken uit kernmodule 2: Deeltaak P/MVI/2.1.1 & .2 & .3 & .5 Deeltaak P/MVI/2.2.1 & .2 & .3 & .5</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>Photoshop, Illustrator & InDesign.</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>PT Gem.Praktijktoets</p> <p>200 min.</p> <p>(AVE)</p> <p><u>MVIK312</u></p> <p>(PRAKTISCHE SE 2D)</p>	Nee	3,5
<p>Leerjaar 3 & Leerjaar 4</p>	<p>Opdrachten 3D - vormgeving en –productie (3D)</p> <p>Deeltaak 2.3 een concept ontwikkelen voor een 3D mediaproduct</p> <p>De leerling kan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. in eigen woorden de verkregen opdracht uitleggen 2. een idee ontwikkelen voor een 3D product 3. het werk voorbereiden en plannen 4. onderzoek doen naar de vormgeving van een 3D mediaproduct 5. een schetsontwerp en een model maken van een 2D mediaproduct 6. een concept presenteren 	<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>Photoshop, Illustrator & InDesign.</p> <p>Concept-ontwikkeling:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Je leert de werkopdrachten interpreteren. Hierbij leer je over werkvolgorde. Naar aanleiding hiervan ontwikkel je je eigen ideeën binnen de eisen van de opdracht. • Je zult voor één opdracht een plan van aanpak maken met daarin een tijdsplanning, benodigde materialen, machines en werkruimten en gereedschappen. • 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 & vorm. • 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 • Je zult je ideeën presenteren aan de docent en de keuzes die gemaakt zijn in de ontwerpfase moeten kunnen beargumenteren 	<p>PO Gem.Praktijkopdrachten</p> <p>(AVE)</p> <p><u>MVIK313</u></p> <p>(PRAKTISCHE OPDRACHTEN 3D)</p> <p>Handelingsdeel</p>	Ja	O/V/G

	<p>Deeltaak 2.4 een 3D mediaproduct realiseren en presenteren</p> <p>De leerling kan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. de realisatie voorbereiden 2. het product met de juiste materialen en technieken maken volgens opdrachteisen en het ontwikkelde concept 3. onderdelen op de juiste wijze monteren 4. Een bij het product passende presentatie geven over het product en het proces 5. keuzes bij het proces en product beargumenteren 	<p>Realisatie en presenteren:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Je moet zorgen dat de benodigde materialen, machines en gereedschappen aanwezig en beschikbaar zijn tijdens het werken. • Aan de hand van één concept en opdrachteisen een 3D product maken • De onderdelen van het 3D-product monteren en hierbij rekening houden met de samenstelling van de materialen en verbindingen die passen bij deze materialen. • 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. • Bij het presenteren aan de docent zul je de keuzes die gemaakt zijn in de realisatiefase moeten kunnen beargumenteren. <p>Alle opdrachten en bijbehorende documenten moeten (digitaal) ingeleverd worden.</p>			
<p>Leerjaar 3 & Leerjaar 4</p>	<p>Praktisch SE 3D vormgeving en –productie (3D)</p> <p>Dit praktische SE toetst de volgende deeltaken uit kernmodule 2:</p> <p>Deeltaak P/MVI/2.3.2 & .3 & .5</p> <p>Deeltaak P/MVI/2.4.1 & .2 & .3 & .5</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>Photoshop, Illustrator & InDesign.</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>PT Gem.Praktijktoets</p> <p>250 min.</p> <p>(AVE)</p> <p>MVIK314</p> <p>(PRAKTISCHE SE 3D)</p>	<p>Nee</p>	<p>3,5</p>
<p>Leerjaar 3 & Leerjaar 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>Deeltaak P/MVI/2.1.1 & .2 & .3 & .4 & .5 & .6</p> <p>Deeltaak P/MVI/2.2.1 & .2 & .3 & .5</p> <p>Deeltaak P/MVI/2.3.2 & .3 & .4 & .6</p> <p>Deeltaak P/MVI/2.4.1 & .2 & .3 & .5</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 & 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>TO Gem. Theorietoetsen</p> <p>50 min.</p> <p>(AVE)</p> <p>MVIK315</p> <p>(THEORIETOETS 2D-3D)</p> <p>Deze schriftelijke toets wordt digitaal</p>	<p>Ja</p>	<p>2</p>

	<p>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.</p>		<p>afgenomen. De toets bestaat uit open en multiple-choice vragen.</p>		
<p>Berekening cijfer schoolexamen: ((<u>MVIK312 x 3,5</u>) + (<u>MVIK314 x 3,5</u>) + (<u>MVIK315 x 2</u>) / 9 = cijfer SE: Audiovisuele vormgeving en productie</p>					

PTA MVI: Module 2 2D-3D vormgeving en productie KBL (LJ4) MVIK02-M2

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>Projectonderwijs 2D-3D vormgeving en productie</p> <p>Binnen dit projectonderwijs kan verwezen worden naar alle deeltaken uit kernmodule 2:</p> <p>Deeltaak P/MVI/2.1.1 & .2 & .3 & .4 & .5 & .6 Deeltaak P/MVI/2.2.1 & .2 & .3 & .4 & .5 Deeltaak P/MVI/2.3.1 & 2 & .3 & .4 & 5. & .6 Deeltaak P/MVI/2.4.1 & .2 & .3 & .4 & .5</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>InDesign, Photoshop, Illustrator</p> <p>De praktische kennis die je je tijdens dat schooljaar opgedaan hebt ga je in het 4^e 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) Niet alle leerlingen zullen dezelfde 2D-3D-producten gaan ontwikkelen.</p>	<p>PO Gem.Praktijkopdrachten</p> <p>(AVE)</p> <p><u>MVIK326</u></p> <p>(PROJECTONDERWIJS 2D-3D)</p> <p>Handelingsdeel</p> <p>Moet minimaal met een v worden afgesloten.</p>	Nee	0/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 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 wordt enkel beoordeeld in kolom MVIK329</p>	<p>PO Gem.Praktijkopdrachten (EBG) MVIK329 (SKILLS TALENTS) Handelingsdeel</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 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>Photoshop, Illustrator & InDesign.</p> <p>De praktische kennis die je je tijdens de opdrachten hebt opgedaan wordt getoetst in een Praktijktoets 2d-3d / Oud-examen 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>Dit is een van de examenonderdelen. Je doet ook nog een praktijktoets/oud examen in de andere kernmodules.</p> <p>Alle cijfers komen in kolom MVIK401</p>	<p>PT Gem.Praktijktoets 250 min. (AVE) MVIK401 (PRAKTISCH SE / OUD-EXAMEN 2D-3D)</p>	<p>Nee</p>	<p>4</p>
<p style="text-align: center;">Berekening cijfer schoolexamen: ((MVIK401 x 4)/ 4 = cijfer SE vak</p>					

PTA MVI: Module 3 ICT KBL (LJ3) 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	<p>Deeltaak 3.1: devices inzetten voor een specifiek doel De leerling kan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. onderzoek doen naar de inzetbaarheid van devices voor een specifiek doel 2. advies geven bij het kiezen van een geschikte device voor een specifiek doel 3. een device kunnen kiezen en inzetten voor een specifiek doel 4. processen beschrijven die door een device kunnen worden uitgevoerd 5. problemen van een gebruiker bij het inzetten van een device analyseren, (her)formuleren en vertalen naar een oplossing 6. de beschreven oplossing vertalen naar een serie geordende stappen en deze uitvoeren <p>Deeltaak 3.2: devices instellen, verbinden en programmeren De leerling kan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. devices gebruiksklaar maken en benodigde software installeren 2. devices en apparatuur (sensoren, actuatoren en randapparatuur) aansluiten en instellen. 3. devices veilig verbinden met een (draadloos) netwerk en internet 4. gebruikers aanmaken en rechten beheren 5. de beveiliging en login instellen naar de wens en behoefte van de gebruiker 6. een serie geordende stappen omzetten in een codering en deze invoeren in een device (programmeren) 7. software configureren 8. software-instellingen aanpassen naar de behoefte van de gebruiker 	<p>Je zult opdrachten gaan uitvoeren bij Da Vinci die gericht zijn op het inzetten van devices voor een specifiek doel. Soms betreft dit ook een praktische toets.</p> <hr/> <p>Je zult opdrachten gaan uitvoeren bij Da Vinci die gericht zijn op het instellen, verbinden en programmeren van devices.</p>	<p>PO Gem.Praktijkopdrachten (AVE) <u>MVIK316</u> (PRAKTISCHE OPDRACHTEN & PRAKTISCHE TOETSEN DEVICES)</p>	Nee	3,5

<p>Leerjaar 3 & Leerjaar 4</p>	<p>Deeltaak 3.3: gebruikers van devices ondersteunen</p> <p>De leerling kan:</p> <ol style="list-style-type: none"> gebruikers adviseren en instrueren bij het in gebruik nemen van een device kosten berekenen en presenteren aan een gebruiker de gemaakte keuze voor een device voor een specifiek doel verantwoorden controleren of de gebruiker op de juiste wijze geholpen is en het advies indien gewenst aanpassen <p>Deeltaak 3.4: meldingen en gebruikersvragen verwerken</p> <p>De leerling kan</p> <ol style="list-style-type: none"> Klachten, storingen en vragen bij het in gebruik nemen van een device verwerken met een ICT-helpdesksysteem meldingen en vragen door middel van een ICT-helpdesksysteem beantwoorden 	<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>PO Gem.Praktijkopdrachten (AVE)</p> <p><u>MVIK317</u></p> <p>(PRAKTISCHE OPDRACHTEN & PRAKTISCHE TOETSEN ONDERSTEUNING)</p>	<p>Nee</p>	<p>3,5</p>
<p>Leerjaar 3 & Leerjaar 4</p>	<p>Theoretische toets ICT</p> <p>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's toetst de 'begrippen-kennis' uit en betreffende de deeltaken 3.1 & 3.2: Deze begrippen komen uit de Examensyllabus MVI en zijn aangevuld door de docenten met relevante begrippen uit het werkveld ICT.</p>	<p>TO Gem. Theorietoets Toets van 50 min. (AVE)</p> <p><u>MVIK318</u> (THEORIE-SE ICT DEVICES)</p>	<p>Ja</p>	<p>1</p>
<p>Leerjaar 3 & Leerjaar 4</p>	<p>Theoretische toets ICT</p> <p>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's toetst de 'begrippen-kennis' uit en betreffende de deeltaken 3.3 & 3.4: Deze begrippen komen uit de Examensyllabus MVI en zijn aangevuld door de docenten met relevante begrippen uit het werkveld ICT.</p>	<p>TO Gem. Theorietoets Toets van 50 min. (AVE)</p> <p><u>MVIK319</u> (THEORIE-SE ICT ONDERSTEUNING)</p>	<p>Ja</p>	<p>1</p>

Berekening cijfer schoolexamen: $((\text{MVI3K316} \times 3,5) + (\text{MVI3K317} \times 3,5) + (\text{MVI3K318} \times 1) + (\text{MVI3K319} \times 1)) / 9 = \text{cijfer SE ICT}$

PTA MVI: Module 3 ICT KBL (LJ4) 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	<p>Examentraining ICT</p> <p>Binnen dit projectonderwijs kan verwezen worden naar alle deeltaken uit kernmodule 3:</p> <p>Deeltaak 3.1 Deeltaak 3.2 Deeltaak 3.3 Deeltaak 3.4</p>	<p>Gedurende het derde jaar heb je het programma ICT afgerond.</p> <p>De praktische kennis die je je tijdens dat schooljaar opgedaan hebt ga je in het 4^e jaar toepassen in een serie examen-oefeningen. Dit allemaal ter voorbereiding van je examen.</p> <p>Alle opdrachten en bijbehorende documenten moeten (digitaal) ingeleverd worden in Its-learning.</p>	<p>PO Gem. Praktijkopdracht (AVE)</p> <p><u>MVIK327</u></p> <p>Handelingsdeel</p> <p>(EXAMENTRAINING ICT)</p>	Ja	O/V/G
Leerjaar 4	Praktijktoets ICT / Examentraining	<p>Gedurende de periode dat je in het 3^e 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 / Oud-examen ICT. Hierin zal je in een korte tijd handelingen gaan doen, werken binnen Facet en documenten gaan produceren. Dit alles wordt beoordeeld aan de hand van productie-eisen die in de opdracht worden benoemd.</p>	<p>PO Gem.Praktijkopdrachten</p> <p>(AVE)</p> <p><u>MVIK401</u></p> <p>(PRAKTIJK SE / OUD-EXAMEN ICT)</p>	Nee	4

Berekening cijfer schoolexamen: $((\text{MVIK401} \times 4)) / 4 = \text{cijfer SE vak}$

PTA MVI: Module 4 Interactieve vormgeving en productie KBL (LJ3) MVIK04-M4

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	<p>Opdrachten Interactieve vormgeving en productie Het maken van digitaal drukwerk in InDesign</p> <p>Deeltaak 4.1 Een ontwerp maken voor een digitaal interactief product 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>Deeltaak 4.2 Een ontwerp omzetten in een digitaal interactief product De leerling kan: 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>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>InDesign, Photoshop, Illustrator (eventueel Adobe XD)</p> <p>Concept-ontwikkeling interactief product:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Je leert een flowchart voor een interactief product maken, waarin een overzicht wordt gegeven van de navigatie • Je leert een wireframe voor een interactief product maken, waarin een overzicht wordt gegeven van indeling en inhoud van het product • Je gaat een moodboard gebruiken om de sfeer van het interactieve product te bepalen • 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 • Je leert in je conceptdocumenten beeldelementen en teksten integreren en hierbij spelen met compositie, kleur, afbeeldingen, typografie, uitlijning, beweging, navigatie, geluid • Je kan een lay-out zo toepassen dat deze past bij de doelstelling(en), de gegeven eisen, het thema en de doelgroep <p>Realisatie interactief product:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Je leert een ontwerp geschikt maken voor een beeldscherm door het bewerken en toevoegen van grafische elementen, zoals: animaties, slideshows, audio, video, links etc. • Hierbij ga je navigatie, zoals knoppen, roll-overs, en scrolls aan een interactief product toevoegen. • Je kan een interactief product geschikt maken voor een bepaald apparaat zoals: – tablet, – smartphone of computer (responsive webdesign) • Je kan een interactief product werkend maken, door het toevoegen van interactieve elementen (knoppen) 	<p>PO Gem.Praktijkopdrachten (AVE) <u>MVIK320</u> Handelingsdeel (PRAKTIJK OPDRACHTEN DIGITAAL DRUKWERK)</p>	Nee	O / V / G

	<p>5 een interactief product presenteren en demonstreren 6 een interactief product verspreiden</p>	<p>Presentatie interactief product:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 • Hierbij ga je de gemaakte keuzes bij het maken van het interactieve product beargumenteren <p>Alle opdrachten (websites/digitaal drukwerk), presentaties en bijbehorende documenten (schetsen, roughs, lay-outs, wireframes en flowcharts) moeten (digitaal) ingeleverd worden.</p>			
<p>Leerjaar 3 & Leerjaar 4</p>	<p>Praktisch SE Digitaal Drukwerk</p> <p>Toetsing: De praktische SE toetst de volgende kerntaken uit kernmodule 1: Deeltaak P/MVI/4.1.3 & .4 Deeltaak P/MVI/4.2.1 & .2 & .3 & .4</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>InDesign, Photoshop, Illustrator (eventueel Adobe XD)</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>PT Gem.Praktijktoets (AVE) <u>MVIK321</u> (PRAKTISCH SE INTERACTIEF DRUKWERK)</p>	Nee	3
<p>Leerjaar 3 & Leerjaar 4</p>	<p>Opdrachten Interactieve vormgeving en productie: Het maken van websites en apps</p> <p>Deeltaak 4.1 Een ontwerp maken voor een digitaal interactief product De leerling kan: 1 doelstellingen, thema en doelgroep van een interactief product formuleren 2 het gedrag van een gebruiker bepalen en beschrijven</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>Adobe XD, Photoshop, Illustrator, (Eventueel Adobe Dreamweaver en online website-programma's zoals WordPress)</p> <p>Concept-ontwikkeling interactief product:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 • 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 	<p>PO Gem.Praktijkopdrachten (AVE) <u>MVIK322</u> Handelingsdeel (PRAKTISCHE OPDRACHTEN INTERACTIEF PRODUCTEN – SITES & APPS)</p>	Nee	O/V/G

	<p>Deeltaak 4.2 Een ontwerp omzetten in een digitaal interactief product De leerling kan: 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>Deeltaak 4.3 Een ontwerp maken voor een website 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>Deeltaak 4.4 Een ontwerp omzetten in een werkende website De leerling kan: 1 teksten, grafische elementen en beelden opmaken voor een website met webdesignsoftware</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Je leert rekening houden met deze gedragingen en keuzes maken voor de plaatsing van elementen in een interactief product • Je leert in je conceptdocumenten beeldelementen en teksten integreren en hierbij spelen met compositie, kleur, afbeeldingen, typografie, uitlijning, beweging, navigatie, geluid • 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 <p>Realisatie interactief product:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Je leert een ontwerp geschikt maken voor een beeldscherm door het bewerken en toevoegen van grafische elementen, zoals: animaties, slideshows, audio, video, links etc. • Hierbij ga je navigatie, zoals knoppen, roll-overs, en scrolls aan een interactief product toevoegen. • Je kan een interactief product geschikt maken voor een bepaald apparaat zoals: – tablet, – smartphone of computer (responsive webdesign) • Je kan een interactief product werkend maken, door het toevoegen van interactieve elementen (knoppen) • Je kan je interactief producten testen en kan zo nodig correcties doorvoeren in je product. <p>Concept-ontwikkeling website:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. • Je gaat roughs en lay-outschetsjes maken van websites en apps met eenvoudige tekentechnieken, waarin header, navigatie, content en footer zijn aangegeven. • Je gaat handmatig of digitaal schermen vormgeven, met name: lay-out, typografie, tekst, uitlijning, scrolls, afbeeldingen, animatie, movie-clips en navigatie. • Je leert een flowchart maken door de navigatie en pagina's van de website schematisch weer te geven. • Je leert elementen in geschikt bestandsformaat en –type, kleurmodus en resolutie opslaan in een overzichtelijke mappenstructuur voor de gehele website <p>Realisatie website</p>			
--	---	--	--	--	--

	<p>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"> • Je leert werken met webdesignsoftware en hierin teksten, beelden plugins/widgets en grafische elementen toevoegen volgens de gestelde eisen in de opdracht. • Je leert een navigatiestructuur aanbrengen en pagina's linken. • Je leert op de website bewegende media toevoegen, zoals: video en animatie. • Je leert op een website links toevoegen, bijvoorbeeld naar een e-mailadres, een andere website of een document (download) • Je gaat de werking van de website testen in een browser zoals Chrome of Edge. Zo nodig ga je daarna correcties en verbeteringsuggesties doorvoeren • Je leert eenvoudige HTML- code herkennen en wijzigen, zoals bij tekstopmaak en het invoegen van grafische elementen (bijvoorbeeld beelden, video, animatie) • Je leert hoe je een website kunt uploaden. <p>Alle opdrachten (websites/apps), presentaties en bijbehorende documenten (schetsen, roughs, lay-outs, wireframes en flowcharts) moeten (digitaal) ingeleverd worden.</p>			
<p>Leerjaar 3 & Leerjaar 4 (P5)</p>	<p>Grote opdracht Interactieve vormgeving en productie (EIGEN WEBSITE/ APP)</p> <p>Deeltaak 4.1 Een ontwerp maken voor een digitaal interactief product 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>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>Adobe XD, InDesign, Photoshop, Illustrator, (Eventueel Adobe Dreamweaver en online website-programma's zoals WordPress)</p> <p>Concept-ontwikkeling interactief product:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 • 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 • Je leert rekening houden met deze gedragingen en keuzes maken voor de plaatsing van elementen in een interactief product • Je leert in je conceptdocumenten beeldelementen en teksten integreren en hierbij spelen met compositie, kleur, afbeeldingen, typografie, uitlijning, beweging, navigatie, geluid 	<p>PO Gem.Praktijkopdracht (AVE) <u>MVIK323</u> (EIGEN WEBSITE/APP)</p>	<p>Nee</p>	<p>4</p>

	<p>Deeltaak 4.2 Een ontwerp omzetten in een digitaal interactief product De leerling kan: 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>Deeltaak 4.3 Een ontwerp maken voor een website 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>Deeltaak 4.4 Een ontwerp omzetten in een werkende website 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</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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 <p>Realisatie interactief product:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Je leert een ontwerp geschikt maken voor een beeldscherm door het bewerken en toevoegen van grafische elementen, zoals: animaties, slideshows, audio, video, links etc. • Hierbij ga je navigatie, zoals knoppen, roll-overs, en scrolls aan een interactief product toevoegen. • Je kan een interactief product geschikt maken voor een bepaald apparaat zoals: – tablet, – smartphone of computer (responsive webdesign) • Je kan een interactief product werkend maken, door het toevoegen van interactieve elementen (knoppen) • Je kan je interactief producten testen en kan zo nodig correcties doorvoeren in je product. <p>Concept-ontwikkeling website:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. • Je gaat roughs en lay-outschetsjes maken van websites en apps met eenvoudige tekentechnieken, waarin header, navigatie, content en footer zijn aangegeven. • Je gaat handmatig of digitaal schermen vormgeven, met name: lay-out, typografie, tekst, uitlijning (of regelval) scrolls, afbeeldingen, animatie, movie-clips en navigatie. • Je leert een flowchart maken door de navigatie en pagina's van de website schematisch weer te geven. • Je leert elementen in geschikt bestandsformaat en –type, kleurmodus en resolutie opslaan in een overzichtelijke mappenstructuur voor de gehele website <p>Realisatie website</p> <ul style="list-style-type: none"> • Je leert werken met webdesignsoftware en hierin teksten, beelden plug-ins/widgets en grafische elementen toevoegen volgens de gestelde eisen in de opdracht. • Je leert een navigatiestructuur aanbrengen en pagina's linken. • Je leert op de website bewegende media toevoegen, zoals: video en animatie. • Je leert op een website links toevoegen, bijvoorbeeld naar een e-mailadres, een andere website of een document (download) 			
--	--	--	--	--	--

	<p>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"> • 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 • Je leert eenvoudige HTML- code herkennen en wijzigen, zoals bij tekstopmaak en het invoegen van grafische elementen (bijvoorbeeld beelden, video, animatie) • Je leert hoe je een website kunt uploaden. <p>Presentatie website</p> <ul style="list-style-type: none"> • Je gaat je website & app presenteren en daarbij rekening houden met het gebruik van hulpmiddelen, de doelgroep, het tonen en demonstreren van de website, het gebruik van vaktermen en het geven van uitleg over het gebruik en de inhoud van de website. • Je zult de gemaakte keuzes bij het maken van de website moeten kunnen beargumenteren (inhoud/ sfeer/doelgroep/doel /navigatie enz) <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 & Leerjaar 4</p>	<p>Theoretisch toets Interactieve vormgeving en productie</p> <p>De theoretische SE toetst de 'begrippen-kennis' uit en betreffende de volgende deeltaken uit kernmodule 4:</p> <p>Deeltaak P/MVI/4.1.1 & .2 & .3 & .4 Deeltaak P/MVI/4.2.1 & .2 & .3 & .4 Deeltaak P/MVI/4.3.1 & .2 & .3 & .4 Deeltaak P/MVI/4.4.1 & .2 & .3 & .4</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 theorietoets. 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 in een theorietoets.</p> <p>Bij sommige begrippen zal je berekeningen moeten uitvoeren.</p>	<p>TO Gem. Theorietoets 50 min.</p> <p>(AVE)</p> <p><u>MVIK324</u></p> <p>(THEORIE-TOETS INTERACTIEF)</p>	<p>Ja</p>	<p>2</p>
<p>Berekening cijfer schoolexamen: (+(<u>MVIK321 x 3</u> + <u>MVIK323 x 4</u> + <u>MVIK324 x2</u>) / 9 = cijfer Interactieve vormgeving en productie</p>					

PTA MVI: Module 4 Interactieve vormgeving en productie KBL (LJ4) MVIK04-M4

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>Projectonderwijs Interactieve vormgeving en productie</p> <p>Binnen dit projectonderwijs kan verwezen worden naar alle deeltaken uit kernmodule 4:</p> <p>Deeltaak P/MVI/4.1.1 & .2 & .3 & .4 Deeltaak P/MVI/4.2.1 & .2 & .3 & .4 Deeltaak P/MVI/4.3.1 & .2 & .3 & .4 Deeltaak P/MVI/4.4.1 & .2 & .3 & .4 & .5 & .6</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>Adobe XD, InDesign, Photoshop, Illustrator, (Eventueel Adobe Dreamweaver en online website-programma's zoals WordPress)</p> <p>De praktische kennis die je je tijdens dat schooljaar opgedaan hebt ga je in het 4^e 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. 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>PO Gem.Praktijkopdrachten</p> <p>(AVE)</p> <p><u>MVIK328</u></p> <p>Handelingsdeel</p> <p>(PROJECTONDERWIJS INTERACTIEF)</p> <p>Moet minimaal met een v worden afgesloten.</p>	Nee	O/V/G

<p>Leerjaar 4</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 MVIK329</p>	<p>PO Gem.Praktijkopdracht</p> <p>(EBG)</p> <p><u>MVIK329</u></p> <p>Handelingsdeel</p> <p>(SKILLS TALENTS)</p>	<p>Nee</p>	<p>O/V/G</p>
<p>Leerjaar 4</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 layouts. Daarnaast heb je leren werken met Adobe XD, InDesign, Photoshop, Illustrator (Eventueel Adobe Dreamweaver en online website-programma's zoals WordPress)</p> <p>De praktische kennis die je je tijdens de opdrachten hebt opgedaan wordt getoetst in een Praktische SE / Oud Examen. 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>PT Gem.Praktijktoets</p> <p>(AVE)</p> <p><u>MVIK401</u></p> <p>(PRAKTISCH SE / OUD-EXAMEN INTERACTIEF)</p>	<p>Nee</p>	<p>4</p>
<p style="text-align: center;">Berekening cijfer schoolexamen: $((\text{MVIK401} \times 4) / 4 = \text{cijfer SE vak})$</p>					