

DIENSTVERLENING & PRODUCTEN – Doorlopende leerlijn (Module 1 en) Module 4

Module 4 – Multimediale producten maken			
Deeltaak	Leerjaar 1	Leerjaar 2	Leerjaar 3
4.1 – Een digitaal ontwerp maken			
Eindtermen			
	4.1.1. Je kan informatie verwerken en deze vormgeven in een lay out - Informatie verwerken in poster/flyer - Opmaak: Photoshop <i>Begrippen: Opmaak, lay-out, illustratie</i>	4.1.1. Je kan informatie verwerken en deze vormgeven in een lay out - Informatie verwerken in brochure/nieuwsbrief - Opmaak: Publisher	4.1.1. Je kan informatie verwerken en deze vormgeven in een lay out – de aangereikte informatie verwerken tot een brochure, flyer, poster en nieuwsbrief – teksten, beelden en illustraties opmaken met eenvoudige software
Deeltaak	Leerjaar 1	Leerjaar 2	Leerjaar 3
4.2 – Een film maken	<i>Periode 1 - Algemeen</i>	<i>Vakkanjers</i>	<i>Foodfestival</i>
Eindtermen			
	4.2.1. Je kan wensen en eisen van een opdrachtgever inventariseren en interpreteren - Rekening houden met wensen/eisen van opdrachtgever 4.2.2. Je kan een camera hanteren vanuit verschillende camerastandpunten - Set inrichten - Begrippen filmopnamen : scene, shot, take, belichting, geluid, cameragebruik. - Begrippen camerastandpunten : neutraalperspectief, vogelperspectief, kikvorspectief. - Draaiboek volgen	4.2.1. Je kan wensen en eisen van een opdrachtgever inventariseren en interpreteren - Wensen/eisen opdrachtgever inventariseren 4.2.2. Je kan een camera hanteren vanuit verschillende camerastandpunten - Begrippen cameravoering : compositie, camerabeweging, beeldkader, 180 gradenregel - Begrippen belichting : spotlight, invullicht, diffuus licht	4.2.1. Je kan wensen en eisen van een opdrachtgever inventariseren en interpreteren – wensen en eisen van de opdrachtgever vertalen naar een concept voor een film 4.2.2. Je kan een camera hanteren vanuit verschillende camerastandpunten – het maken van filmbeelden voorbereiden door apparatuur te plaatsen, aan te sluiten en te controleren op juiste werking – controleren of de inrichting van de set voldoet aan de opname-eisen – onderdelen en functionaliteiten van een camera beschrijven – begrippen met betrekking tot cameravoering omschrijven. Het gaat onder andere om compositie, camerabeweging, beeldkaders, 180 graden regel, camerastandpunten – begrippen met betrekking tot belichting licht omschrijven. Het gaat hier om: - spotlight - invullicht - diffuus licht – begrippen met betrekking tot geluidsopnamen omschrijven. Het gaat hier om: - set-noise - voice-over - direct geluid - effectgeluid – begrippen met betrekking tot filmopnamen omschrijven. Het gaat onder andere om scene, shot, take, belichting, geluid, cameragebruik – verschillende beeldkaders toelichten en gebruiken. Het gaat hier om: - extra long shot - long shot - two shot - mediumshot - medium close-up - head and shoulders - close-up - extreme close up – verschillende camerastandpunten toelichten en gebruiken. Het gaat bijvoorbeeld om neutraalperspectief, vogelperspectief, kikvorspectief – werkzaamheden verrichten aan de hand van een aangereikt draaiboek

	<i>Begrippen: scene, shot, take, belichting, geluid, cameragebruik, neutraalperspectief, vogelperspectief, kikvorspectief</i>	<i>Begrippen: compositie, camerabeweging, beeldkader, 180 gradenregel, spotlight, invullicht, diffuus licht</i>	
	4.2.3. Je kan genres in beeldmateriaal onderscheiden - Kenmerken van audiovisuele producties beschrijven (<i>titel, jaar, genre, regisseur, cast e.d.</i>) - Begrippen genres in beeldmateriaal : animatie, actie, biografie, drama, fantasie, historische film, instructie, jeugd, komedie <i>Begrippen: animatie, actie, biografie, drama, fantasie, historische film, instructie, jeugd, komedie</i>	4.2.3. Je kan genres in beeldmateriaal onderscheiden - Doel van audiovisuele producties omschrijven, bijvoorbeeld: bedrijfs- en productpresentatie, commercial, documentaire, instructiefilm, reportage, speelfilm, videoclip <i>Begrippen: bedrijfs- en productpresentatie, commercial, documentaire, instructiefilm, reportage, speelfilm, videoclip</i>	4.2.3. Je kan genres in beeldmateriaal onderscheiden - het doel van audiovisuele producties omschrijven. Het gaat bijvoorbeeld om bedrijfs- en productpresentatie, commercial, documentaire, instructiefilm, reportage, speelfilm, videoclip - kenmerken van audiovisuele producties beschrijven - het verschil aangeven tussen genres in beeldmateriaal. Het gaat hier om: - animatie - actie - biografie - drama - fantasie - historische film - instructie - jeugd - komedie
	4.2.4. Je kan op basis van gegeven informatie een script schrijven	4.2.4. Je kan op basis van gegeven informatie een script schrijven	4.2.4. Je kan op basis van gegeven informatie een script schrijven - de belangrijkste punten uit de informatie in een juiste volgorde zetten. Het gaat hier om begin, midden en eind - in het script beschrijven wat er te zien en te horen is - de begrippen actie, dialoog en omgeving in het script gebruiken en toelichten
	4.2.5. Je kan een script uitwerken in een globaal storyboard - Op basis van een script een storyboard maken en scènes in meerdere shots uitwerken, o.a.: camerastandpunt, locatie, informatie over personages, benodigdheden. <i>Begrippen: camerastandpunt, locatie, informatie over personages, benodigdheden.</i>	4.2.5. Je kan een script uitwerken in een globaal storyboard - <i>Op basis van een script een storyboard maken en scènes in meerdere shots uitwerken, o.a.: camerastandpunt, locatie, informatie over personages, benodigdheden (herhaling)</i>	4.2.5. Je kan een script uitwerken in een globaal storyboard - <i>op basis van een script een storyboard maken en scènes in meerdere shots uitwerken. Het gaat hier om onder andere de volgende opname aanwijzingen: camerastandpunt, camerabewegingen, begin- en eindpunt shot, tijdsduur shot, locatie, informatie over personages, benodigdheden</i>
	4.2.6. Je kan het script voorleggen aan de opdrachtgever en de keuzes beargumenteren	4.2.6. Je kan het script voorleggen aan de opdrachtgever en de keuzes beargumenteren	4.2.6. Je kan het script voorleggen aan de opdrachtgever en de keuzes beargumenteren - de inhoud van het script uitleggen en aangeven waarom bepaalde keuzes zijn gemaakt
	4.2.7. Je kan een draaiboek en een taakverdeling maken	4.2.7. Je kan een draaiboek en een taakverdeling maken - Lijst maken met benodigde materialen. - Taakverdeling maken van de medewerkers.	4.2.7. Je kan een draaiboek en een taakverdeling maken - een draaiboek maken. Het gaat hier om de shotlist en de opnameplanning en de materialenlijst te weten rekwisieten en apparatuur - een verdeling van de taken van de medewerkers maken
	4.2.8. Je kan een apparatuur- en materialenlijst opstellen voor het maken van de opnames	4.2.8. Je kan een apparatuur- en materialenlijst opstellen voor het maken van de opnames	4.2.8. Je kan een apparatuur- en materialenlijst opstellen voor het maken van de opnames - voor het maken van de film een lijst opstellen met benodigde apparatuur en materialen
	4.2.9. Je kan opgenomen beelden bewerken en monteren - Beelden importeren, knippen en monteren met montagesoftware - Een aftiteling aanbrenge	4.2.9. Je kan opgenomen beelden bewerken en monteren - Effecten, titels en overgangen gebruiken	4.2.9. Je kan opgenomen beelden bewerken en monteren - beelden importeren, knippen en monteren met montagesoftware - begrippen behorende bij monteren toelichten. Het gaat hier om: spotten, transities en effecten) - een aftiteling aanbrenge - effecten, titels en overgangen gebruiken - geluidseffecten en muziek toevoegen
Deeltaak	Leerjaar 1	Leerjaar 2	Leerjaar 3

4.3 – Een website ontwerpen en samenstellen			
Eindtermen			
	4.3.1. Je kan wensen van de opdrachtgever inventariseren, interpreteren en verwerking in een ontwerp voor een website - Rekening houden met wensen/eisen van opdrachtgever	4.3.1. Je kan wensen van de opdrachtgever inventariseren, interpreteren en verwerking in een ontwerp voor een website - Wensen/eisen van opdrachtgever inventariseren en vertalen naar concept website. - Ontwerp voor website maken en gewenste functionaliteiten hierin verwerken.	4.3.1. Je kan wensen van de opdrachtgever inventariseren, interpreteren en verwerking in een ontwerp voor een website – de wensen en eisen van de opdrachtgever inventariseren en vertalen naar een concept voor een website – een ontwerp voor een website maken en daarin de gewenste functionaliteiten verwerken – het meest geschikte programma selecteren en de eigenschappen benoemen van de verschillende programma's: - kenmerken en voor- en nadelen noemen/beschrijven van één online en één offline programma voor het bouwen van een website - een beargumenteerde keuze maken voor een bepaald programma voor het bouwen van een website –
	4.3.2. Je kan een begroting maken voor het bouwen hosten en onderhouden van de website	4.3.2. Je kan een begroting maken voor het bouwen hosten en onderhouden van de website	4.3.2. Je kan een begroting maken voor het bouwen hosten en onderhouden van de website – kosten voor het bouwen, hosten en onderhouden van de website berekenen
	4.3.3. Je kan het voorlopige ontwerp inclusief begroting voorleggen aan de opdrachtgever	4.3.3. Je kan het voorlopige ontwerp inclusief begroting voorleggen aan de opdrachtgever - Ontwerp voor website uitleggen: vormgeving en functionaliteit	4.3.3. Je kan het voorlopige ontwerp inclusief begroting voorleggen aan de opdrachtgever – het ontwerp voor de website uitleggen. Het gaat hier om: - vormgeving website - functionaliteiten op website - begroting van de website
	4.3.4. Je kan een website bouwen	4.3.4. Je kan een website bouwen - Lay-out selecteren en aanpassen - Teksten, beelden en filmpjes selecteren, toevoegen en importeren - Pagina's en subpagina's aanmaken	4.3.4. Je kan een website bouwen – een lay-out selecteren en aanpassen (passend bij de wensen van de opdrachtgever) – teksten, beelden en filmpjes selecteren, toevoegen en importeren – pagina's en subpagina's aanmaken – de zichtbaarheid en volgorde van een pagina veranderen – widgets toevoegen en aanpassen. Het gaat bijvoorbeeld om chatbox, poll, RSS-feed en – reader en share button – hyperlinks maken – begrippen behorende bij het ontwerpen en samenstellen van een website uitleggen en hanteren. Het gaat bijvoorbeeld om cloud, content, domeinnaam, hyperlink –
Deeltaak	Leerjaar 1	Leerjaar 2	Leerjaar 3
4.4 – Een applicatie ontwerpen en maken			
Eindtermen			
	4.4.1. Je kan kenmerken van applicaties benoemen en concurrerende applicaties met elkaar vergelijken	4.4.1. Je kan kenmerken van applicaties benoemen en concurrerende applicaties met elkaar vergelijken	4.4.1. Je kan kenmerken van applicaties benoemen en concurrerende applicaties met elkaar vergelijken – de kenmerken van de meest gangbare constructieprogramma's voor app's aangeven – verschillende constructieprogramma's voor app's met elkaar vergelijken. Het gaat hier om: - kwaliteit - prijs - gebruiksgemak - functionaliteit - design –
	4.4.2. Je kan de inrichting van applicaties analyseren	4.4.2. Je kan de inrichting van applicaties analyseren - aangeven hoe een app is opgebouwd	4.4.2. Je kan de inrichting van applicaties analyseren – aangeven hoe een app is opgebouwd

		- de verschillen aangeven tussen app's van vergelijkbare functionaliteit	– de verschillen aangeven tussen app's van vergelijkbare functionaliteit
	4.4.3. Je kan wensen van de opdrachtgever inventariseren en interpreteren	4.4.3. Je kan wensen van de opdrachtgever inventariseren en interpreteren - de wensen en eisen van de opdrachtgever vertalen naar een concept voor een app	4.4.3. Je kan wensen van de opdrachtgever inventariseren en interpreteren – de wensen en eisen van de opdrachtgever vertalen naar een concept voor een app
	4.4.4. Je kan de functionaliteit van de applicatie beschrijven	4.4.4. Je kan de functionaliteit van de applicatie beschrijven - de gewenste functionaliteiten van de te ontwerpen app beschrijven	4.4.4. Je kan de functionaliteit van de applicatie beschrijven – de gewenste functionaliteiten van de te ontwerpen app beschrijven
	4.4.5. Je kan een schematische weergave van de werking van de applicatie aanvullen	4.4.5. Je kan een schematische weergave van de werking van de applicatie aanvullen - een schematische weergave van de werking van de app aanvullen	4.4.5. Je kan een schematische weergave van de werking van de applicatie aanvullen – een schematische weergave van de werking van de app aanvullen
	4.4.6. Je kan een schematische weergave maken van de werking van de applicatie	4.4.6. Je kan een schematische weergave maken van de werking van de applicatie - een schematische weergave maken van de werking van de app	4.4.6. Je kan een schematische weergave maken van de werking van de applicatie – een schematische weergave maken van de werking van de app
	4.4.7. Je kan de functionaliteit omzetten in een ontwerp	4.4.7. Je kan de functionaliteit omzetten in een ontwerp - een ontwerp van de app maken	4.4.7. Je kan de functionaliteit omzetten in een ontwerp – een ontwerp van de app maken
	4.4.8. Je kan op basis van aangereikte informatie de applicatie bouwen en toegankelijk maken voor gebruikers	4.4.8. Je kan op basis van aangereikte informatie de applicatie bouwen en toegankelijk maken voor gebruikers	4.4.8. Je kan op basis van aangereikte informatie de applicatie bouwen en toegankelijk maken voor gebruikers – een constructieprogramma selecteren dat geschikt is om de app te bouwen. Het gaat hier om: - kwaliteit - gebruiksgemak - functionaliteit - design - platform/omgeving – beelden, foto's, video's en teksten invoegen – een app inrichten – de app toegankelijk maken voor gebruikers
	4.4.10. Je kan de applicatie presenteren aan de opdrachtgever en gemaakte keuzes beargumenteren.	4.4.10. Je kan de applicatie presenteren aan de opdrachtgever en gemaakte keuzes beargumenteren.	4.4.10. Je kan de applicatie presenteren aan de opdrachtgever en gemaakte keuzes beargumenteren. – de app presenteren en aangeven waarom bepaalde keuzes zijn gemaakt
Voor het uitvoeren van de taak beheerst de kandidaat de voorwaardelijke kennis, vaardigheden en houding.			