

Periode 1

Zelfspot #2016

COLOFON

In dit boekje staat het project beschreven

Dit periodeboekje is samengesteld door:

Branche
Design, Media en ICT



Illustratie barbara mulderink ; nrc handelsblad, techniek; collage

INLEIDING

Project Zelfspot

De titel ‘zelfspot’ van het project heeft betrekking op jouw kunnen en jouw opleidingskeuze.

Het betekent dat **jij** **jezelf** én je talenten in beeld laat zien. Je gaat kennis maken met de producten die je in je toekomstige beroep gaat maken.

Wie ben **jij** en wat zijn je hobby’s, wat is nou typisch een uitspraak van jou, waar zie je **jezelf** over vijf jaar, waar ga je graag naar toe met vakantie, welke persoon inspireert jou, welk boek is fantastisch, welke film is geweldig, wat is je lievelingskleur enzovoort.

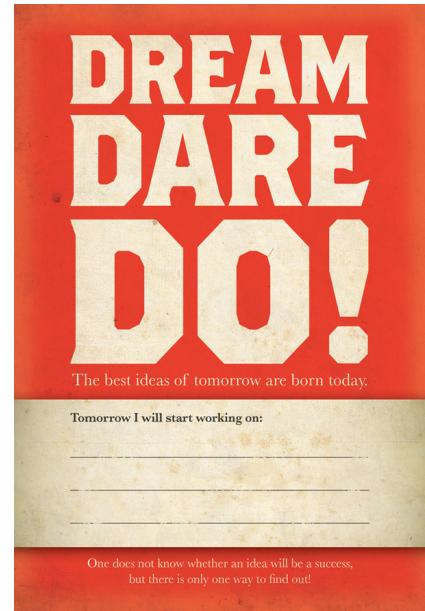
Maar ook: wat wil **jij** later worden. Wat denk je wat jouw toekomstige beroep inhoudt en wat lijkt jou leuk aan dat beroep.

De opdrachten die je krijgt hebben betrekking op de volgende onderdelen:

- Wie je bent
- Wat je denkt wat het beroep in houdt
- Wat je in de toekomst wilt gaan doen

De accenten liggen op:

- Kennismaking, inzet en verzorging van het werk
- Onderzoeken en brainstormen



**Kennismaken, onderzoeken en
brainstormen.**

INHOUDSOPGAVE

1.	Opbouw schooljaar Projecturen Slb-uren Leerdoelen	1
2.	Het overzicht, per richting, per beroep Wat moet je maken per hoofdberoep? <ul style="list-style-type: none">• fotograaf• av-specialist• game-developer• grafisch vormgever• interactief vormgever• animatie en audiovisuele vormgever• concept-artist	5
3.	Procesverslag	14
4.	Onderwijskundige verantwoording Competenties Kwalificatiedossiers	15

1

OPBOUW Schooljaar

Een jaar bestaat uit 2 semesters. 1 semester duurt ongeveer een half jaar. Per semester krijg je 2 projecten van ongeveer 10 weken. Na elke periode is er een presentatie, dit is in je eigen klas.

Na elk semester houden we een schouw. In een schouw presenteert je je werk aan alle studenten hier in dit cluster.

In het eerste schooljaar krijg je **algemene vakken**; projecturen, engels, nederlands, adobe, vormgeving, beeldende vorming, kunstbeschouwing, studieloopbaanbegeleiding.

Ook krijg je **beroepsgerichte vakken**, die zijn per beroep anders. Je kan ook zelf nog wat kiezen, dat zijn de **keuzevakken**, deze volg je voor 1 periode.

Alle vakken zijn even belangrijk voor het leggen een goede basis.

Aan het einde van het eerste leerjaar heb je het niveau
Basis beroepsbeoefenaar behaald

PROJECTUREN

Tijdens je lesweek krijg je projecturen. De projecturen zijn 4 lesuren per week, waarin krijg je **uitleg over dit projectboek en leer je hoe je omgaat met de opdrachten**. Je werkt aan de opdrachten onder begeleiding van een docent. Tijdens deze uren overleg je en werk je gezamenlijk aan een onderzoek, verslag, productie. De aanwezige docent helpt je waar nodig en geeft uitleg over de problemen, situaties die je kan tegenkomen.

De projecten bestaan uit de volgende onderdelen:

- Onderzoeken: brainstorm, woordweb e.d.
- Moodboard, storyboard
- Plan van aanpak en een planning maken
- Concept
- Realisatie van concept
- Presenteren



SIB-BUREN

studie loopbaan begeleiding

Tijdens je lesweek, krijg je Sib-uren. Hieronder lichten we toe wat je zoal mag verwachten van deze uren en je studieloopbaanbegeleider. Gedurende het eerste schooljaar heb je een vaste begeleider.

De studieloopbaanbegeleider is een tussenpersoon tussen de schoolorganisatie en de klas. Hij of zij behartigt de belangen van je klas en van jou als student. Zij zijn een vast herkennings- en aanspreekpersoon voor jou als ook voor je ouders.

Het is zeker niet zo dat de studieloopbaanbegeleider alles kan oplossen. Eigen initiatief en verantwoordelijkheid voor eigen doen en laten zijn belangrijk. Daarnaast is het soms noodzakelijk je door te verwijzen naar de tweedelijns- (interne) of externe hulpverlening (dyslexietraining of bij persoonlijke problemen).

De studieloopbaanbegeleider kan pas helpen wanneer er een vertrouwensrelatie is ontstaan tussen hem / haar en jou / de klas. Het opbouwen hiervan gebeurt voornamelijk binnen de individuele gesprekken en het collectieve studieloopbaanuur. De ene keer zal hij / zij jou aanspreken en een andere keer spreken jij hem / haar aan. Aarzel echter nooit om dit te doen.

Wat doet de studieloopbaanbegeleider (leerjaar 1):

- Ontvangen van nieuwe klas, wegwijs maken van studenten binnen organisatie, informatie verstrekken over onderwijsvereenkomen, schoolregels, onderwijsreglement, kwalificatiestructuur, absentie- en verzuimregistratie, specifieke zaken; klachtenbehandeling van studenten; begeleiding van de klas, groep als geheel;

- Op de hoogte zijn van roosterwijzigingen, speciale activiteiten, wijzigingen in de studentgegevens;
- Uitdelen van resultatenoverzichten, uitnodigingen voor ouderavonden, informatie over excursies, lesroosters,
- Aanwezig zijn op studentenbesprekingen, resultatenvergaderingen, ouderavond en kennismakingsavond;
- Werkzaamheden einde schooljaar; doorgeven herkansingen, studenten bellen i.v.m. overgang, rapporten uitdelen;
- Signaleren en registreren van de absentie, de student meldt zich na ziekte beter bij slb'er, de slb'er verleent toestemming bij bijzondere absentie;
Doorverwijzen naar de decaan of Studenten Succes Centrum (SSC);
- Contacten onderhouden met:
 - collega-docenten over klas
 - opleidingsmanager
 - studentenadministratie
- Letten op de voortgang van de student; contact opnemen en onderhouden met ouders/verzorgers van de student;
- Aanspreekpunt voor student, ouders/verzorgers, collega-docenten

LEERDOELEN

specifieke doelen van zelfspot

Tijdens dit project zijn er leerdoelen:

Je hebt

1. kennismemaakt met de school, de opleiding, de slb.'er, de klas en de klasgenoten (introductieweek)
2. inzicht gekregen in de opbouw van de opleiding, beroepsgerichte vakken, algemene vakken en keuzevakken.
3. je georiënteerd op het werkveld door middel van klassikale voorlichting van de Slb'er
4. jouw keuzevak bepaald voor periode 1.1 via 1 Slb-gesprek en klassikale voorlichting
5. inhoudelijk kennismemaakt met je beroepsgerichte vakken en 1 keuzevak door het volgen van 10 lesuren van het hoofdberoep, 4 lesuren van het keuzeberoep en 22 lesuren van de algemene vakken per week
6. de eerste handvaten gekregen om een planning te maken van deze periode in een agenda
7. een project doorlopen met het thema Zelfspot. Hierin heeft de student
 - een idee gekregen van wat het beroepenveld is
 - kennismemaakt met welke eisen aan de verzorging van het werk worden gesteld van twee beroepen
 - kennismemaakt met het ontwerpproces in de vorm van onderzoeken en brainstormen
 - een procesverslag geschreven over zijn of haar inzet tijdens deze periode, waardoor ze inzicht krijgt in hun eigen vaardigheden en leerproces van hun gekozen hoofdberoep en keuzeberoep
8. gekozen welk tweede keuzevak hij/zij in periode 1.2 wilt volgen (deze keer moet anders zijn dan in periode 1.1)
- Overige doelen
9. gelegenheid geven aan ouders ter kennismaking met de school en de docenten

**WEES JEZELF
ER ZIJN AL
ZOVEEL ANDEREN**

Loesje

Er zijn 3 richtingen

av-productie

applicatie en
media-ontwikkeling

mediavormgeving

av-productie

av-productie

av-productie

Er zijn 7 beroepen

fotograaf

av-specialist

game-developer

grafisch vormgever

interactief media vormgever

animatie en audiovisuele

vormgever

6

7

8

9

10

11

WAT MOETJE MAKEN? per hoofdberoep

av-productie

av-productie

av-productie

av-productie

av-productie

FOTOGRAAF

Opdracht 1. Brainstorm (groep)

Je gaat nadenken over hoe je jezelf typeert. Doe dit door middel van een mindmap (woordspin). Dit is een creatieve manier met als doel om snel, veel nieuwe ideeën over een bepaald onderwerp te krijgen. Dit keer jezelf. Het kenmerk van een brainstorm is dat het waardeoordeel van het onderwerp wordt uitgesteld totdat alle ideeën zijn opgesomd. Een brainstorm is leuk om met meerdere mensen te doen.

Opdracht 2. Moodboard

Aan de hand van je mindmap (woordspin) maak je een moodboard over jezelf. Een moodboard is een collage van sfeerbeelden, foto's of delen daarvan.

Een goed moodboard is een mooi kunstwerkje, wat bestaat uit beelden, waar je veel uit kan lezen zonder woorden.

Opdracht 3. Concept

Je hebt nu een moodboard en mindmap gemaakt. Maak nu een definitief en creatief idee > concept.

Opdracht 4. Producten

A. Proeffoto's, 25 foto's formaat 10 x 15 cm, 300 ppi. Afdrukken bij de afdrukcentrale.

Laat door middel van een reeks foto's zien hoe jij je concept vertaalt. Deze serie moet een goede indruk geven hoe de definitieve versie eruit komt te zien. Geen foto's van jezelf maar het type persoon wat jij bent en hoe je jezelf ziet in het beroep van fotograaf, wat spreekt jou aan.

B. De definitieve fotoserie, 5 foto's formaat 20 x 30 cm, 300 ppi.

Afdrukken bij de afdrukcentrale

Opdracht 5. Procesverslag

Zie pagina 14.

Opdracht 6. 'In the Spotlights'

Creatief verslag over je leven. Opdracht en instructie ontvang je via de docent Nederlands/Copywriting.

Opdracht 7. Presentatie

Je kunt een leuke presentatie maken waarin blijkt dat je jezelf promoot. Uit je presentatie blijkt dat je plezier hebt in het vak. Samenvattend lever je op:

- Mindmap A3
- Moodboard A2
- Conceptbord A4
- Proeffoto's: 25 foto's 10 x 15 cm op fotopapier
- Fotoserie van 5 foto's. Formaat 20 x 30 cm op fotopapier
- Procesverslag
- Verslag 'In the Spotlights'

Dit keer zorg je ervoor dat je werk in een map gepresenteerd wordt en alles netjes is opgeplakt op zwarte vellen. Alle opdrachten zitten in je presentatie.

Foto's kun je goed via internet laten printen bij profotonet.nl als je voor 14.00 uur besteld dan krijg je het de volgende werkdag in de brievenbus.

av-productie

av-productie

av-productie

av-productie

AV-SPECIALIST

Opdracht 1. Brainstorm (groep)

Je gaat brainstormen. Dit is een creativiteitstechniek met als doel het snel, veel nieuwe ideeën over een bepaald onderwerp te krijgen. Het kenmerk van een brainstormsessie is dat het waardeoordeel het onderwerp wordt uitgesteld totdat alle ideeën zijn opgesomd. Een brainstorm is leuk om met meerdere mensen te doen.

Opdracht 2. Moodboard | storyboard

Je maakt een moodboard. Om de sfeer van zelfspot goed neer te zetten, maak je een moodboard of een storyboard. Dat is een collage van sfeerbeelden, foto's of delen daarvan. Dit kan zijn van een idee, gedachte maar ook een gevoel. Dit wordt het startpunt voor het ontwikkelen van je film. Een goed moodboard is een mooi kunstwerkje, wat bestaat uit beelden, waar je veel uit kan lezen zonder woorden.

Opdracht 3. Concept

Je hebt nu een moodboard en mindmap gemaakt. Maak nu een definitief en creatief idee > concept.

Opdracht 4. Film

- A. Je maakt een proeffilm
- B. Je maak een film van max. 3 minuten.

Opdracht 5. Procesverslag

Zie pagina 14.

Opdracht 6. 'In the Spotlights'

Creatief verslag over je leven. Opdracht en instructie ontvang je via de docent Nederlands/Copywriting.

Opdracht 7. Presentatie

Je kunt een leuke presentatie maken waarin blijkt dat je jezelf promoot. Uit je presentatie blijkt dat je plezier hebt in het vak. Alle opdrachten zitten in je presentatie. De Film wordt op een beamer of tv gepresenteerd.

Samenvattend lever je op:

- Mindmap A3
- Moodboard | storyboard A2
- Concept A4
- Proeffilm
- Film
- Procesverslag
- Verslag 'In the Spotlights'

Je presenteert je werk professioneel, dit keer zorg je ervoor dat je werk in een map zit.

applicatie en media-ontwikkeling applicatie en media-ontwikkeling

GAME-DEVELOPER

Dit project ga je een game make in de vorm van een flipperkast, in Unity3D. De vormgeving van je flipperkast is aan jezelf.

Opdracht 1. Brainstorm

Je kunt aantonen dat je de opdracht hebt begrepen door aan ons duidelijk te maken hoe jouw concept van de flipperkast aansluit op de opdrachteisen.

Opdracht 2. Moodboard | storyboard

Je maakt de stijl van je vormgeving concreet in de vorm van een **style guide**.

Opdracht 3. Concept

Door te testen met behulp van prototypes onderzoekt je meerdere functionele alternatieven om je flipperkast speelbaar te maken. De conclusies leg je vast in een functioneel ontwerp. Een definitief origineel en creatief idee voor opdracht 4.

Opdracht 4. Product

Aan de hand van je style guide en je functioneel ontwerp ontwikkel je de benodigde onderdelen en hiermee ontwikkel je de flipperkast.

Testen en Analyse

Je test of de integratie van je onderdelen overeenkomt met het totaalontwerp (style guide & functioneel ontwerp) van je flipperkast en corrigeert deze waar nodig.

Opdracht 5. Procesverslag

Zie pagina 14.

Opdracht 6. 'In the Spotlights'

Creatief verslag over je leven. Opdracht en instructie ontvang je via de docent Nederlands/Copywriting.

Opdracht 7. Presentatie

Je kunt een leuke presentatie maken waarin je je flipperkast aan de rest van de klas presenteert. Uit je presentatie blijkt dat je plezier hebt in het vak.

Dat moet je voorbereiden en goed checken zodat er geen verassingen zijn. Je presenteert je werk professioneel, dit keer zorg je ervoor dat je werk in je presentatie verwerkt is.

mediavormgeving mediavormgeving mediavormgeving mediavormgeving

GRAFISCH VORMGEVER

Opdracht 1. Brainstorm

Je gaat nadenken over hoe je jezelf typeert. Doe dit door middel van een mindmap (woordspin).

Opdracht 2. Moodboard | storyboard

- A. Aan de hand van je mindmap (woordspin) maak je een moodboard over jezelf. Een moodboard is een collage van sfeerbeelden, foto's of delen daarvan.
- B. Merk/product Bedenk voor jezelf een product waar jij voor staat, wie je bent/ wat je bent (een metafoor). Dit is het startpunt voor jezelf als merk/ product. Dit merk/ product draagt jouw eigen naam (koosnaam, nickname, tag-name) als uitgangspunt voor jouw logo.

Opdracht 3. Concept

Je hebt nu een moodboard en mindmap gemaakt. Maak nu een definitief en creatief idee > concept.

Opdracht 4. Product

A. Logo

Maak een logo (woordmerk/ beeldmerk). Denk na over lettertype, kleur, vorm. Het logo moet weerspiegelen wie of wat je bent. Natuurlijk begin je met schetsen. Bewaar alle schetsen, beschrijvingen en ideeën in je procesverslag.

B. Etiket/label

Ontwerp een etiket/label voor jouw product. Op dit etiket/label staat jouw logo en de ingrediënten: de woorden van je mindmap.
De uitstraling van het etiket/label moet jouw product versterken.

C. Verpakking

Ontwerp een geschikte verpakking voor jou als product. Ga op onderzoek uit.

D. Promotie

Maak jezelf bij het publiek bekend. Promoot jezelf door middel van een advertentie en poster. Gooi jezelf in de aanbieding!

E. Optionele opdracht

Bedenk een extra reclame-uiting.

Opdracht 5. Procesverslag

Zie pagina 14.

Opdracht 6. ‘In the Spotlights’

Creatief verslag over je leven. Opdracht en instructie ontvang je via de docent Nederlands/Copywriting.

Opdracht 7. Presentatie

Je kunt een leuke presentatie maken waarin blijkt dat je jezelf promoot. Samenvattend lever je op:

- Moodboard (A2)
- Logo (woord-/beeldmerk) (A4) • Etiket/label
- Verpakking (3D) (Incl. product) • Promotie (Advertentie A5-liggend en poster A3-staand)
- (• Optionele opdracht)
- Procesverslag
- Verslag ‘In the Spotlights’

Dit keer zorg je ervoor dat er een portfolio is; jouw beste werk in een geschikte map.

g mediavormgeving mediavormgeving mediavormgeving

INTERACTIEF MEDIA VORMGEVER

Inleiding:

Voor dit project ga je de wereld een nieuwe superheld geven: jezelf! De wereld heeft jou en je superkrachten nodig, maar beseft het nog niet. Maak daarom een website waarin je laat zien in welke situaties je behulpzaam kunt zijn en waar mensen je voor in kunnen huren.

Laat in de website duidelijk zien wie je bent, wat je sterke kanten zijn en wat je voor mensen kunt betekenen.

Opdracht 1. Mindmap

Een mindmap is bedoeld om het creatieve proces op gang te brengen. Je begint met een onderwerp in het midden van een vel A3-papier. Vanuit dat woord ga je associëren om zoveel mogelijk dingen te bedenken die met je onderwerp te maken hebben. Probeer, als het kan, om de begrippen te tekenen in plaats van op te schrijven.

Opdracht 2. Moodboard

Een moodboard is een collage van sfeerbeelden, kleurvlakken en tekst(typografie) waarin je de sfeer van je onderwerp probeert neer te zetten. Dit kun je doen door te knippen en plakken, of digitaal in Photoshop of Illustrator. Je maakt je moodboard op A3-formaat en je gebruikt je mindmap als inspiratiebron.

Opdracht 3. Concept/ Ontwerp

De sfeer die je in je moodboard hebt neergezet, werk je uit tot een ontwerp voor een website. Het ontwerp moet duidelijk laten zien hoe je website er uit gaat zien, dus je werkt het digitaal uit in Photoshop of illustrator. Laat goed zien hoe de lay-out, tekst, knoppen en andere elementen er uit gaan zien.

Opdracht 4. Website

Het uitwerken van de website doe je met HTML en CSS. Je probeert in deze opdracht je ontwerp zo goed mogelijk om te zetten naar een werkende website.

Opdracht 5. Procesverslag

Zie pagina 14.

Opdracht 6. ‘In the Spotlights’

Creatief verslag over je leven. Opdracht en instructie ontvang je via de docent Nederlands/Copywriting

Opdracht 7. Presentatie

Maak een leuke presentatie waarin blijkt dat je jezelf promoot. Uit je presentatie blijkt dat je plezier hebt in het vak. Dat moet je voorbereiden en goed checken zodat er geen verassingen zijn. Je presenteert je werk professioneel.

omgeving mediavormgeving mediavormgeving mediavormgeving mediavormgeving

ANIMATIE en AUDIOVISUELE VORMGEVER

Opdracht 1. Brainstorm

Je kijkt vooruit naar opdracht 6, Expositie. Hoe ga jij jezelf presenteren? Wat ga je maken om jezelf mee te presenteren? Showreel van zelfgemaakt werk.

Hoe ga je het werk presenteren?

Analoog of digitaal?

Je gaat nadenken over de manier waarop je de opdrachten uit 2D, 3D, After FX en visualiseren gaat presenteren.

Je expositie omvat je scripts, storyboards, en een showreel waarin al je werk van de eerste periode is samengebracht.

Opdracht 2. Script | Storyboard voor de animaties

Je bereidt je voor door middel van een script en storyboard

Opdracht 3. Concept

Een definitief origineel en creatief idee voor opdracht 6.

Opdracht 4. Product

Eigen werk voor expositie.

Je gaat materiaal maken voor je expositie in 2D, 3D, After Effects, video, en visualiseren.

In de vaklessen krijg je uitleg en instructies over het werken met de betreffende programma's.

Ook krijg je gerichte opdrachten in de vaklessen.

In de projecturen kun je opdrachten uit de vaklessen verder uitwerken voor je expositie.

In deze periode ga je ook concrete dingen doen zoals een expositie bezoeken, erop uitgaan om foto's en tekeningen te maken.

Opdracht 5. Procesverslag

Zie pagina 14.

Opdracht 6. 'In the Spotlights'

Creatief verslag over je leven. Opdracht en instructie ontvang je via de docent Nederlands/Copywriting

Opdracht 7. Presentatie

Expositie

Je presenteert jezelf met de dingen die je gemaakt hebt. De expositie omvat een showreel van het werk dat je gemaakt hebt bij 2D, 3D AFX en video. Tekeningen, schetsen en schetsboek, scripts, storyboards, procesverslag, en alles wat je nog meer wil laten zien.

Je presentatie bestaat uit eigen gemaakt werk zowel analoog als digitaal. Hieruit blijkt dat je nadenkt over de manier en volgorde waarop jij je werk presenteert om de toeschouwers een beeld te geven van wie jij bent en wat je doet.

PROJECT planning

Week 1
Introductieweek

Week 2

- Introductie projectboek. Klassikaal doornemen
- Je gaat in groepjes brainstormen over het onderwerp
- Je maakt een mindmap
- Je onderzoekt het onderwerp

Week 3

- Je maakt een moodboard | storyboard over het onderwerp eventueel al voor je opdrachten
- Je maakt je concept/plan voor je opdracht
- Je maakt een planning voor de aankomende weken

Week 4 | 5 | 6

- Je gaat aan de hand van je planning, alle opdrachten afmaken
- Je kan de planning waar nodig bijstellen

Week 7

- Je bereid je presentatie voor, door een het geven van een proefpresentatie

Week 8

Herfstvakantie

Week 9

- Je presenteert je werk in de laatste week in projecturen in je eigen klas | Presentatie

Hierna start er een nieuw project

3

Procesverslag hoe zit dat in elkaar?

Je houdt per project een procesverslag bij. In dit procesverslag leg je het creatieve werkproces vast. Vanaf de eerste week houd je per week alles bij. Dit is makkelijk omdat het doel van een procesverslag is dat er later terug gelezen kan worden wat er precies gebeurd is op een bepaald moment. Het is leerzaam om te zien hoe het proces gegaan is en voor de uitvoering van volgende projecten.

Inhoud van het procesverslag:

- Onderzoek
- Informatie van internetsites/boeken/tijdschriften
- Schetsen
- Brainstorm sessies
- Aantekeningen
- Gespreksverslagen
- Takkerverdeling
- De planning
- Ideeën
- Voorstellen

Per week werk je dit bij, het procesverslag ligt ingebonden bij de presentatie, het procesverslag wordt begeleid bij de projecturen.

4

Onderwijskundige verantwoording

De opleiding bestaat uit kerntaken en werkprocessen. Je ontwikkelt in de loop van de tijd competenties (vaardigheden) die met je uiteindelijke beroep te maken hebben. Die competenties zijn opgesplitst in kerntaken. Kerntaken zijn taken die elke beroepskracht zelfstandig moet kunnen uitvoeren en die in een bepaald beroep steeds weer terugkomen.

Competenties die je d.m.v. werkprocessen eigen maakt:

- E samenwerken en overleggen
- J formuleren en rapporteren
- N onderzoeken
- X ondernemend en commercieel handelen
- I presenteren
- K vakdeskundigheid toepassen
- L materialen en middelen toepassen
- T instructies en procedures opvolgen
- Q plannen en organiseren
- S kwaliteit leveren
- R op de behoeften en verwachtingen van de klant richten
- M analyseren
- O creëren en innoveren
- S kwaliteit leveren
- H overtuigen en beïnvloeden
- V met druk en tegenslag omgaan

Kwalificatiedossiers

Je krijgt in je studie te maken met het kwalificatiedossier, langzamerhand moet je deze zelfstandig kunnen beschrijven. Vandaar dat we nu alvast een korte beschrijving toevoegen van de dossiers.

De kwalificatiedossiers AV-productie, Applicatie- en Media-ontwikkeling en Mediavormgeving zijn in volledige vorm te vinden op N@tschool.

Alle kwalificatiedossiers bevatten de volgende onderdelen;

Ontwerpt de media uiting

- Opdrachtbespreking
- Planning maken
- Oriënteren
- Concept maken
- Ontwerp maken
- Presenteren

Realiseert de media-uiting

- Bereidt de realisatie voor
- Bewaakt proces
- Maakt de media-uiting
- Levert de media uiting op

Houdt het digitaal archief bij

Voert ondernemerstaken uit

- Maakt ondernemersplan
- Promoot zijn werk
- Regelt financiële en administratieve zaken

