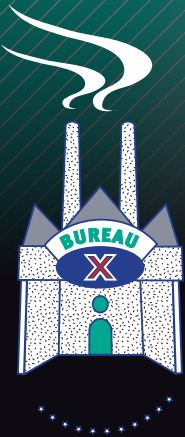


THE X-FACTORY



Tijd voor jullie eigen
mediabedrijf
met de

X-FACTOR

deltion college

2016-2017

Project 2

KUNST, MEDIA & ICT

MEDIA & VORMGEVING



INHOUDSOPGAVE

Inleiding	4
De X-factory	5
Enkele X-factoren	6
De groepsopdracht	7
De opdrachten voor iedereen	8
De opdrachten uitgelicht	9
Weekoverzicht	15
Wordt SMART	16
Beoordeling	18
Leerdoelen	22
Colofon	23



INLEIDING

The X-Factor: de onderscheidende factor.

Het eerste project is afgesloten en het is je al een beetje duidelijk geworden wat je beroep inhoudt. Nu wordt het hoog tijd dat je al het geleerde in de praktijk gaat brengen. Je gaat samen met je klasgenoten **in een groep** een eigen bedrijf oprichten; 'The X-Factory'. De X-Factor is die factor die maakt dat je je onderscheidt van de rest; datgene waardoor jij opvalt in een menigte mensen en datgene wat je uniek maakt. 'Factory' is de vrije vertaling van bureau of bedrijf. Doordat het project in dienst staat van het opzetten van The X-Factory zal je allerlei aspecten tegenkomen die je in de praktijk later zelf zult gaan toepassen. We bereiden je voor op je eigen toekomst met voorbeelden uit de praktijk.

Daarnaast ontwikkelen en prikkelen wij je capaciteiten op het gebied van vormgeven, tekenen, gevoel voor, vorm, kleur en compositie.

De klas wordt verdeeld in groepen van 4 à 5 studenten. Deze groepen worden door de projectdocent(e) gemaakt. De projectdocent(e) zal de aandacht verdelen tussen de groepen (je krijgt meer eigen verantwoordelijkheid). Aan het eind van project 2 wordt alles in groepsverband gepresenteerd. Elk groepslid heeft een aandeel in de presentatie.

THE X-FACTORY

De kunst van het maken van een media-uiting is de kracht om je te onderscheiden van de rest. We worden dagelijks overspoeld door media; op televisie, internet, in de krant, op bushokjes, op gebouwen en zelfs op de wc. Soms zijn media irritant en absoluut niet mooi of aantrekkelijk. Maar media kunnen ook heel grappig of kunstzinnig zijn. Media van 100 jaar geleden (bijvoorbeeld die van Mucha) hang je nu misschien ingelijst aan de muur en sommige tv-spotjes winnen prijzen op filmfestivals.

De opkomst van de media

Sinds handelaren bestaan, bestaat media-uitingen al. Het stamt uit de tijd van de Grieken en de Romeinen. De schreeuwende kooplieden prezen hun eigen waar aan met als doel om meer geld te kunnen verdienen. Het Latijnse woord voor hard schreeuwen is dan ook 'reclamare'. In de 15 e eeuw werd de boekdrukkunst uitgevonden. In 1478 heeft William Caxton het eerste pamflet geschreven voor zijn boeken. Daarna ontstonden nieuwsbrieven, die de voorlopers zijn van kranten. Holloway, een Engelse kwakzalver, gebruikte als eerste advertenties. Medio 1850 werd zelfs een boekje gepubliceerd waarin werd uitgelegd hoe je geld kon verdienen met media-uitingen a la Holloway. In het midden van de 19 e eeuw begon media een steeds belangrijkere rol te spelen. Er werd meer gehandeld, de steden werden groter en de concurrentie ook. In 1880 wordt het eerste media-bureau 'De la Mar' opgericht. Zij verhandelen in eerste

instantie advertentieruimte, later gaan zij ook advies geven over het inzetten van andere media.

Doe maar gewoon... dan doe je al gek genoeg

In de periode na de Tweede Wereldoorlog was Nederland druk bezig het land weer op te bouwen. De mentaliteit 'doe maar gewoon dan doe je al gek genoeg' was duidelijk merkbaar. De advertenties uit deze tijd zijn sober. Vanaf de jaren '70 richtte de media-wereld zich op jonge mensen. De media werden brutaler en speelser. Het was een tijd van actie voeren, de punkbeweging, flowerpower en de angst voor kernwapens.

Aan het einde van de jaren '80 en in het begin van de jaren '90 werden de budgetten steeds hoger. Er kwamen grote campagnes met posters, advertenties en radio- en televisiecommercials. Toch zijn er ook kritische geluiden.

Met name de huisfotograaf van Benetton; Oliviero Toscani, zorgt wereldwijd voor opschudding. Hij maakt foto's met geboorte, dood, seks en discriminatie als thema. Een paar van zijn meest opzienbare foto's zijn de beelden van een overleden soldaat en een stervende aids-patiënt. Toscani vindt dat de media ons in de maling neemt.

De Media wil ons geluk verkopen, maar eigenlijk wekt zij begeerte op die nooit bevredigd wordt. Met haar werk wil ze je van binnenuit wakker schudden.

ENKELE X-FACTOREN

Steeds brutaler, steeds hipper, steeds meer galgenhumor, steeds meer onzin, steeds harder, steeds irriteranter...

Media proberen zich te onderscheiden door het maken van uitingen die opvallen. Dat klinkt heel logisch, maar dat kan resulteren in extreem opvallende media, waar over gesproken wordt in de wandelgangen. Hoe vaak zeggen we niet tegen elkaar: "Heb je gisteravond die ene media gezien, met die..." Of het nou positief is of niet, als er maar over gepraat wordt, dan ben je in zekere mate geslaagd in het aandacht trekken. Soms weten we niet eens waar het nou precies over ging. Er wordt over je gepraat en dat is een goed begin.

Mediacodecommissie

De mediacodecommissie houdt een oogje in het zeil en bepaalt of er geen ethische grenzen overschreden worden en die beslissing kan best wel eens op het randje balanceren!



van Dale

X-factor.. onderscheid.

Van Dale Hedendaags Nederlands:

on-der-scheid (het ~, ~en)

1 verschil in behandeling, waardering

on-der-schei-den1 (bn.)

1 verschillend

on-der-schei-den (ov.ww.)

1 als ongelijksoortig scheiden => discrimineren

2 onderkennen

3 (iem.) eren met een onderscheiding, een ridderorde => decoreren

on-der-schei-den (wk.ww., zich ~)

1 door eigen toedoen opvallen

on-der-schei-den-lijk (bw.) 1 [form.] respectievelijk =>
achtereenvolgens

on-der-schei-ding (de ~ (v.))

1 het gunstig onderscheiden

2 eerbewijs, m.n. ridderorde, decoratie

3 het onderscheiden => discriminatie, distinctie

4 [Belg.] academische kwalificatie toegekend bij een resultaat van
70% van het totaal aantal punten [overeenkomend met cum laude]

on-der-schei-dings-drang (de ~ (m.))

1 geldingsdrang

on-der-schei-dings-te-ken (het ~)

1 teken waarmee iets van iets anders onderscheiden wordt

2 medaille e.d. als teken van een militaire onderscheiding => badge,
decoratie, distinctief, ereteken, insigne

on-der-schei-dings-ver-mo-gen (het ~)1 oordeel, inzicht

DE OPDRACHT

Jullie gaan met je **GROEP** een
MEDIABEDRIJF oprichten.

Niet zomaar een mediabedrijf, maar één die zich

onderscheidt van de rest. Een bedrijf met de

X-FACTOR. Jullie gaan nadenken

over de grootte van het mediabedrijf en welke

KLANTEN je wilt aantrekken.

Er komt een naam, een logo, een moodboard, een

bedrijfsplan, een in- en exterieur van het pand, een

stijlblad, een 3D-beursstand en een bedrijfsplan.

Maar dan zijn we er nog niet.

Je krijgt ook opleidingsspecifieke opdrachten.

DE OPDRACHTEN VOOR IEDEREEN

Logo en stijlblad: **VORMGEVEN**

Logo

- Ontwerp een logo die past bij jullie idee van het bedrijf en de gekozen kernwaarden. Leg het lettertype vast en de kleuren.

Stijlblad

- Jullie hebben het logo en huisstijl bepaald. Zet nu alle stijlelementen als kleur (PMS), fonts, logogebruik, beeldelementen en mogelijke variaties op 1 A3.

Bedrijfsplan: **PROJECT**

- Jullie maken met jullie groep een bedrijfsplan (A4). Jullie kijken naar de doelgroep, vormen eigen doelstellingen, kortom jullie doen een gedegen onderzoek bestaande uit het onderstaande:

Persoonlijk

- Personalia
- Mede•ondernemers

Bedrijf

- Bedrijfsgegevens
- Bedrijfsidee
- Uitleg 5 kernwaarden | USP's
- Doelgroep • wie is de klant?
- Diensten • wat voor diensten bieden jullie?

Interieur en exterieur: **ADOBE 2**

- Maak een exterieur én interieur van het mediabedrijf. Deze 2 uitingen geven een goed sfeerbeeld van het mediabedrijf.

Beursstand: **BEVO**

- Jullie maken met je groep een beursstand, de schaal is 1:10. Deze beursstand heeft de uitstraling van jullie mediabedrijf en sluit aan bij jullie USP's. De stand komt te staan op een beurs voor jonge ondernemers.

Logo: **ADOBE 1**

Het maken van het logo, doe je in het programma Adobe Illustrator, deze lessen heb je gehad in project 1. Dit kan je nu zelfstandig uitvoeren. Voor vragen kan je wel bij je Adobe 1 docent terecht. Weet je nog in welk bestandsformaat je het bestand moet wegschrijven?

DE OPDRACHTEN UITGELICHT

FOTOGRAAF

* Voor alle foto's geldt: formaat 20 x 30 cm (kleur, 300 ppi afdrukken bij een afdrukcentrale)

A. PLANNING

Opdracht 1

- Procesverslag Individueel

B. ORGANISATIE

Opdracht 2 notulen en planning (groep)

Je maakt notulen van de vergaderingen met de groep. Ook maak je een planning en een urenregistratie. Om punt 2 te halen van organisatie is een agendapunt het maken van een back-up.

C. CONCEPT

Opdracht 3 brainstorm

- Maak een brainstorm: begin met je groepje een bedrijf. Wat voor een soort bedrijf wordt dit. Schrijf de USP's op, hieruit rolt de X-factor

Opdracht 4 moodboard (groep)

Maak n.a.v. opdracht 3 een moodboard op A2-formaat. Het moodboard toont d.m.v. afbeeldingen het karakter van jullie nieuwe reclamebureau, de X-factor

Opdracht 5 concept (A4)

Vanuit jullie moodboard rolt er een concept uit. Hoe gaan jullie heten, hoe ziet het logo eruit en wat wordt de visie van jullie bedrijf.

D. ONTWERP

Opdracht 6 producten

- 1 Je maakt een foto* van de X-factor (groep)

- 2 Je maakt 3 foto's* in serie, deze serie maak je in overleg met de groep en moet ten dienste staan van jullie bedrijf, jullie bouwen hier een portfolio op voor jullie bedrijf.(ind.)

- 3 Je maakt 1 bedrijfsportret* (ind.)

Dit doe je bij de lessen Studio & Styling

E. REALISATIE

Opdracht 7 Presentatie

- Je maakt een powerpoint (keynote of prezi) (groep); naam, het gekozen logo, USP's, de X-factor (1), de opdrachten(2, 3). Hierin presenteert je je bedrijf.
- Je presenteert met je hele groep. Dit doe je voor je eigen klas. Daarbij presenteert je al je producten (zie hieronder) Bij de presentatie zijn 2 docenten aanwezig. Ieder groepje krijgt 10 minuten om te presenteren.

Samenvattend lever je op:

- De opdrachten voor iedereen (zie pagina 8) het logo, het stijlblad, het bedrijfsplan, het exterieur en interieur en de beursstand.
- Opdracht 1, procesverslag (individueel)
- Opdracht 2, notulen en planning (groep)
- Opdracht 3, brainstorm voor de USP's en X-factor
- Opdracht 4, moodboard A2 (groep)
- Opdracht 5, concept op A4
- Opdracht 6, foto-opdrachten* 1,2 en 3
- Opdracht 7, digitale presentatie

DE OPDRACHTEN UITGELICHT

AV SPECIALIST

A. PLANNING

Opdracht 1

- Procesverslag Individueel

B. ORGANISATIE

Opdracht 2 notulen en planning (groep)

Je maakt notulen van de vergaderingen met de groep. Ook maak je een planning en een urenregistratie. Om punt 2 te halen van organisatie is een agendapunt is het maken van een back-up.

C. CONCEPT

Opdracht 3 brainstorm

Ga in je groep brainstormen over wat voor bedrijf je gaat starten. Wat worden jullie USP's? Hoe heet jullie bedrijf en hoe gaat jullie logo er ongeveer uitzien?

Opdracht 4 moodboard (groep)

Maak n.a.v. opdracht 3 een moodboard op A2-formaat. Het moodboard toont d.m.v. afbeeldingen het karakter van jullie nieuwe reclamebureau, de X-factor

Opdracht 5 concept

In het concept komt jullie uiteindelijke bedrijfsnaam, het logo en jullie visie duidelijk naar voren.

D. ONTWERP

Opdracht 6 producten

- 1 Je maakt een korte film (1 minuut) waarin jullie jezelf en jullie bedrijf voorstellen

- 2 Je maakt een animatie van jullie logo in After Effects, gebruik hiervoor het logo wat jullie maken in illustrator

- 3 Je maakt een film van 3 minuten waarin 1 van jullie USP's naar voren komt

E. REALISATIE

Opdracht 7 Presentatie

- Je maakt een powerpoint (keynote of prezi) (groep) naam, het gekozen logo, USP's, de X-factor (1), de opdrachten(2, 3). Hierin presenteer je je bedrijf.
- Je presenteert met je hele groep. Dit doe je voor je eigen klas. Daarbij presenteer je al je producten (zie hieronder) Bij de presentatie zijn 2 docenten aanwezig. Ieder groepje krijgt 10 minuten om te presenteren.

Samenvattend lever je op:

- De opdrachten voor iedereen (zie pagina 8) het logo, het stijlblad, het bedrijfsplan, het exterieur en interieur en de beursstand.
- Opdracht 1, procesverslag (individueel)
- Opdracht 2, notulen en planning (groep)
- Opdracht 3, brainstorm voor de bedrijfsnaam op A4
- Opdracht 4, moodboard A2 (groep)
- Opdracht 5, concept op A4
- Opdracht 6, filmopdrachten 1,2 en 3
- Opdracht 7, presentatie

DE OPDRACHTEN UITGELICHT

GAME DEVELOPER

A. PLANNING

Opdracht 1

- Procesverslag Individueel

B. ORGANISATIE

Opdracht 2 notulen en planning (groep)

Je maakt notulen van de vergaderingen met de groep. Ook maak je een planning en een urenregistratie. Om punt 2 te halen van organisatie is een agendapunt is het maken van een back-up.

C. CONCEPT

Opdracht 3 brainstorm

Je bespreekt in je groep je favoriete spellen. Kies een scene / level uit je favoriete spel. Bedenk hoe je een interactieve omgeving kan maken die hierop is gebaseerd. Bedenk ook wat voor wapen in deze omgeving zou passen..

Opdracht 4 styleguide

Je maakt schetsen van je interactieve omgeving en je wapen. Hoe passen de omgeving en het wapen in je favoriete spel? Kies de kleuren, sfeer en belichting die passen bij je idee. Beschrijf ook de manier waarop interactie met de omgeving plaatsvindt.

Opdracht 5 concept

Je maakt testscenes waarbij je bijvoorbeeld oefent met interactie met een omgeving, een character bewegen in een omgeving of een attack animation.

D. ONTWERP

Opdracht 4 producten

Wapen (3D-model, unwrap, texture) code (movement, interactie) en omgeving (Unity scene).

E. REALISATIE

Opdracht 7 Presentatie

- Je maakt een powerpoint (keynote of prezi) (groep) naam, het gekozen logo, USP's, de X-factor (1), de opdrachten(2, 3). Hierin presenteert je je bedrijf.
- Je presenteert met je hele groep. Dit doe je voor je eigen klas. Daarbij presenteert je al je producten (zie hieronder) Bij de presentatie zijn 2 docenten aanwezig. Ieder groepje krijgt 10 minuten om te presenteren.

Samenvattend lever je op:

- De opdrachten voor iedereen (zie pagina 8) het logo, het stijlblad, het bedrijfsplan, het exterieur en interieur en de beursstand.
- Opdracht 1, procesverslag (individueel)
- Opdracht 2, notulen en planning (groep)
- Opdracht 3, brainstorm voor de bedrijfsnaam op A4
- Opdracht 4, styleguide
- Opdracht 5, concept op A4
- Opdracht 6, wapen, scripts, interactieve omgeving
- Opdracht 7, presentatie

DE OPDRACHTEN UITGELICHT

MEDIA VORMGEVER GRAFISCH

Opdracht: een nieuw reclamebureau bedenken en vormgeven (zie ook opdrachten pagina 8).

A. PLANNING

Opdracht 1

Verslag planning. Hierin staat: een planning voor alle opdrachtonderdelen en vergadermomenten. Beschrijf wat gedaan is en wat niet - pas de planning hierop aan.

B. ORGANISATIE

Opdracht 2 agenda/notulen en rolverdeling

Vergaderen is overleggen. Hanteer een agenda volgens uitgeleerd format en maak notulen. Maak een taakverdeling wie wanneer voorzitter of notulist is. Verwerk alles in een verslag.

C. CONCEPT

Opdracht 3 onderzoek en brainstorm

Jullie doen onderzoek naar reclamebureaus. Welke reclamebureaus kennen jullie? Hoe onderscheidt het ene bureau zich van de ander? Bedenk met je groep nog minimaal 2 onderzoeksvragen en beantwoord deze. Maak er een verslag van (groep). Na het onderzoek gaan jullie brainstormen over het soort reclamebureau jullie willen zijn. Het gaat over de kenmerken, de sfeer en de USP's van het nieuwe bureau. Beschrijf het geheel van deze zgn. bedrijfsformule op een A4. Verzin een passende naam. "Opdrachten voor Iedereen" onderdeel *bedrijfsplan* heb je hiermee afgesloten.

Opdracht 4 moodboard

Maak n.a.v. opdracht 3 een moodboard op A2-formaat. Het moodboard toont d.m.v. afbeeldingen het karakter van jullie nieuwe reclamebureau, *de X-factor*.

D. ONTWERP

Opdracht 6 producten

1. Ontwerp huisstijl

Ontwerp het logo voor jullie bureau. Ontwerp de huisstijl voor het bureau: visitekaartjes (voor iedere medewerker), A4 briefpapier, A5 vensterenvelop, website-ontwerp en een werkende banner. Leg de kenmerken vast in een stijlblad. "Opdrachten voor Iedereen" onderdeel *logo en stijlblad* heb je hiermee afgesloten.

2. Bedrijfsfolder (imagefolder) A5

Ontwerp een bedrijfsfolder waarin de sfeer, het imago van het bureau tot uiting komt. Vorm: een leporello of uitvouwmodel.

3. Ontwerp een beursstand

"Opdrachten voor Iedereen" onderdeel *beursstand* heb je hiermee afgesloten.

4. Ontwerp opdrachten voor een klant

Opdrachten hiervoor volgen tijdens de schoolweken.

E. REALISATIE

Opdracht 7 Presentatie

Maak goede prints van alle werkstukken en besteed veel aandacht aan verzorgd uitzijnde werkstukken: op maat snijden en mooi plakwerk. Niet op het laatste moment! Al het werk wordt gepresenteerd door de groep. Maak een rolverdeling: wie verteld wat? Bereid het voor: kaartjes, powerpoint, e.d. Houd rekening met aspecten als enthousiasme en overtuigingskracht.

Vergeet niet de twee verzorgd uitzijnde verslagen:

- verslag 1 (groep): agenda's, notulen, rolverdeling en planning
- verslag 2 (individueel): proces (instructie lessen Copy)

DE OPDRACHTEN UITGELICHT

MEDIAVORMGEVER INTERACTIEF

A. PLANNING

Opdracht 1

- Procesverslag Individueel

B. ORGANISATIE

Opdracht 2 notulen en planning (groep)

Je maakt notulen van de vergaderingen met de groep. Ook maak je een planning en een urenregistratie. Om punt 2 te halen van organisatie is een agendapunt is het maken van een back-up.

C. CONCEPT

Opdracht 3 brainstorm

Maak een brainstorm: Begin met je groepje een bedrijf, waarbij je ook je eigen identiteit als webdesigner behoud. Wat voor soort bedrijf wordt dit? Schrijf de USP's op, hieruit rolt de x-factor.

Opdracht 4 moodboard

Maak n.a.v. opdracht 3 een moodboard op A2-formaat. Het moodboard toont d.m.v. afbeeldingen het karakter van jullie nieuwe reclamebureau, de X-factor.

Opdracht 5 concept

Vanuit jullie moodboard bedenk je een concept. Hoe gaan jullie heten? Hoe ziet het logo eruit? Wat wordt de visie van jullie bedrijf?

D. ONTWERP

Opdracht 6 producten

1. Huisstijl: Omdat jullie zowel individueel als met je groep aan projecten kunnen werken, hebben jullie een huisstijl nodig die hierbij past. Ontwerp een huisstijl voor je bedrijf (de groep) en ontwerp ook individueel een huisstijl voor jezelf. Deze moet passen bij de bedrijfshuisstijl.

2. Website ontwerp: Vanuit de huisstijl ontwerp je een informatieve website voor het bedrijf. Maak hierbij ook voor jezelf een persoonlijke landingpage.

3. Presentatie: Maak een overtuigende presentatie van je ontwerpproces die je vervolgens uitprint. Kijk voor inspiratie op behance.net.

E. REALISATIE

Opdracht 7 Presentatie

Maak de website die je in opdracht 6 hebt ontworpen en presenteer deze online

Samenvattend lever je op:

- de opdrachten voor iedereen (zie pagina 8)
- Opdracht 1, procesverslag (individueel)
- Opdracht 2, notulen en planning (groep)
- Opdracht 3, brainstorm
- Opdracht 4, moodboard A2 (groep)
- Opdracht 5, concept op A4
- Opdracht 6, producten
- Opdracht 7, presentatie

DE OPDRACHTEN UITGELICHT

ANIMATIE EN AUDIOVISUELE VORMGEVER

A. PLANNING

Opdracht 1

- Procesverslag Individueel

B. ORGANISATIE

Opdracht 2 notulen en planning (groep)

Je maakt notulen van de vergaderingen met de groep. Ook maak je een planning en een urenregistratie. Om punt 2 te halen van organisatie is een agendapunt is het maken van een back-up.

C. CONCEPT

Opdracht 3 brainstorm

Vorm een groepje van drie a vier personen, maak een mindmap met daarin de ideeën voor mogelijke namen van jullie bedrijfje.

Opdracht 4 moodboard

Maak n.a.v. opdracht 3 een moodboard op A2-formaat. Het moodboard toont d.m.v. afbeeldingen het karakter van jullie nieuwe reclamebureau, de X-factor

Opdracht 5 concept

Bedenk een scenario voor een video infographic waarin je uitlegt wat jullie als bedrijf doen en waarin jullie je onderscheiden van andere bedrijfjes. Maak hiervan vervolgens een storyboard.

D. ONTWERP

Opdracht 6 producten

Aan de hand van je storyboard werk je jullie idee

uit in minimaal 3 presentatieschetsen van zowel de karakters als de omgeving van de animatie. De video infographic van jullie bedrijf moet een tijdsduur hebben van anderhalve minuut.

E. REALISATIE

Opdracht 7 Presentatie

- Je maakt een powerpoint (keynote of prezi) (groep) naam, het gekozen logo, USP's, de X•factor (1), de opdrachten(2, 3). Hierin presenteert je je bedrijf.
- Je presenteert met je hele groep. Dit doe je voor je eigen klas. Daarbij presenteert je al je producten (zie hieronder) Bij de presentatie zijn 2 docenten aanwezig. Ieder groepje krijgt 10 minuten om te presenteren.

Samenvattend lever je op:

- De opdrachten voor iedereen (zie pagina 8) het logo, het stijlblad, het bedrijfsplan, het exterieur en interieur en de beursstand.
- Opdracht 1, procesverslag (individueel)
- Opdracht 2, notulen en planning (groep)
- Opdracht 3 brainstorm voor de bedrijfsnaam op A4
- Opdracht 4, moodboard A2 (groep)
- Opdracht 5, concept op A4
- Opdracht 6, 3 presentatieschetsen, karakters en omgeving - video infographic 1,5 minuut
- Opdracht 7, presentatie

WEEKOVERZICHT zet het in je agenda!

	week 1 14 november	week 2 21 november	week 3 28 november	week 4 5 december	week 5 12 december
project	<ul style="list-style-type: none"> • uitleg opdracht • indelen groepen • uitleg vergaderen 	<ul style="list-style-type: none"> • vergaderen • planning maken • 5 kernwaarden bepalen • moodboard maken 	<ul style="list-style-type: none"> • vergaderen • actielijst maken • bepalen deadline • verdeel de taken 	<ul style="list-style-type: none"> • vergaderen • kiezen van het definitieve logo 	<ul style="list-style-type: none"> • vergaderen • maken van het logo in illustrator
in de les	Vormgeven: uitleg ontwerpvoorstellen logo en stijlblad Adobe 2 uitleg interieur en exterieur			BEVO uitleg 3D stand beginnen met maken van 3D stand	
	week 6 19 december	kerstvakantie 26-12 t/m 8-01	week 7 9 januari	week 8 16 januari	Pl-week 23-01 t/m 29-01
project	<ul style="list-style-type: none"> • vergaderen • planning controleren 		<ul style="list-style-type: none"> • uitleg presentatie 	<ul style="list-style-type: none"> • proef-presenteren • evalueren 	
in de les					

WORDT SMART

Wat wil je leren? Doelen stellen is hierbij belangrijk. Het wordt hierdoor concreter waar je naartoe wilt. Daarvoor zijn een aantal aspecten van belang, namelijk **Specifiek, Meetbaar, Acceptabel, Realistisch en Tijdgebonden**, oftewel: SMART.

Waarom doelen stellen?

Doelen helpen je duidelijk te krijgen wat je wilt bereiken. Voor de een kan dat planning zijn, de ander meer creativiteit. Er zijn veel verschillen in de ambities van mensen. Door doelen te stellen, creëer je inzicht in wat jij precies wil bereiken. Hierdoor wordt het doel een motivator.

Specifiek

Met specifiek wordt bedoeld dat je het concreet maakt. “planning” is dus te vaag, terwijl huiswerk bijhouden en inplannen veel duidelijker is. Hoe concreter je doel is, hoe makkelijker het meetbaar is.

Meetbaar

Zoals gezegd gaat dit hand in hand met ‘Specifiek’. Door huiswerk bij te houden weet je dat je je doel bereikt hebt. Je kunt het als het ware afvinken. Natuurlijk kun je ook tussendoelen stellen: ik maak mijn huiswerk voor vormgeven op maandag en woensdag. Aan de hand daarvan kun je zien hoe ver je hebt voor je uiteindelijk doel.

Acceptabel

Je doelen moeten voor jezelf acceptabel zijn; je moet er zelf achter staan. Dit werkt het beste als je de doelen zelf opstelt. Soms wordt dit gedaan door bijvoorbeeld een docent. Dan is het belangrijk dat de groep het doel wil oppakken; er moet

draagvlak zijn voor het doel. Alleen als iedereen meewerkt, wordt het doel geaccepteerd en is de kans dat het doel behaald wordt aanzienlijk hoger.

Realistisch

Je kunt wel je huiswerk bijhouden, maar als je een belangrijk sport-evenement hebt in het weekend, dan gaat het maken van huiswerk voor maandag niet lukken. Je doelen moeten dus realistisch zijn om als motivator te dienen. Dat betekent niet dat je het doel overdreven laag moet inzetten: ook dan is het geen motivator, want er is geen uitdaging. Je moet dus beslissen wat je daadwerkelijk zou kunnen en daar nog een klein schepje bovenop doen. Op die manier ontstaat de uitdaging. Dit heeft natuurlijk ook alles te maken met tijd.

Tijdgebonden

Door een tijd te binden aan het doel, is het niet meer vrijblijvend. Je wilt het doel namelijk binnen bijvoorbeeld een maand behalen. Daarbij is het handig een tijdsbestek te kiezen die niet al te lang duurt (maximaal een maand) of tussendoelen te stellen (bijvoorbeeld als het uiteindelijke doel over één jaar behaald moet zijn). Op die manier verlies je minder snel je focus.

ACT

Maar het belangrijkste van doelen stellen blijft toch het doen. Zonder het uitvoeren kan het doel nog zo goed zijn, maar bereik je het nooit. Het perfect formuleren van het doel is daarom niet nodig en bovendien kan een doel onderweg altijd worden aangepast. Het belangrijkste van doelen stellen is dus doen en waar nodig aanpassen.



BEOORDELING



Heb jij al een
back-up gemaakt ?

PROCES BEOORDELING

- is in acht stappen, voor nu moet je stap 2 halen

Beoordelingsformulier	1	2	3	4	5	6	7	8
A. Planning								
B. Organisatie								
C. Concept								
D. Ontwerp								
E. Realisatie								

PROCESBEOORDELING

STAP 1+2

A. **PLANNING**

1. Je kunt volgens planning een product opleveren, je houdt je aan de deadlines. Je hebt de deadline gehaald
2. Je kunt een planning maken voor de uitvoering van een project, dit is zichtbaar in Opdracht 2
 - Je maakt een planning
 - Je geeft aan per onderdeel hoeveel tijd je nodig hebt om deze af te ronden (urenregistratie).

Opdracht 1

- Procesverslag

Opdracht 2

- notulen en planning incl. urenregistratie (groep)

B. **ORGANISATIE**

1. Je kunt je bestanden beheren
 - Je kan de juiste extensies / bestandstypes toepassen
2. Je kunt een back-up maken

Opdracht 2.

Back-up

C. **CONCEPT**

1. Je kunt door middel van een mindmap en beeldonderzoek zoeken naar creatieve mogelijkheden voor het product
2. Je maakt een moodboard waarin je de sfeer van je ontwerp visueel presenteert
 - Het moodboard bevat een selectie van afbeeldingen uit je beeldonderzoek

Opdracht 3, 4 en 5 brainstorm, moodboard en concept

D. **ONTWERP**

1. Je kunt een duidelijk beeld maken van het te verwachten product
2. Je kunt meerdere stijlen onderzoeken

Opdracht 6 producten + stijlblad

E. **REALISATIE**

1. Je hebt je producten technisch juist gemaakt
2. Je hebt het product gemaakt zoals verwacht (n.a.v van D)

BEOORDELING

PRODUCT BEOORDELING

- Een cijfer
PER GROEP

Beoordelingsformulier	Omschrijving	O V G
Creativiteit Jullie bedrijf bevat de x-factor		
Vormgeving Is het een geheel, zijn de stijl-elementen consequent toegepast		
Verzorging (!) Je presenteert je werk verzorgd met de groep in een powerpoint (staat er een bedrijf)		
Samenwerking Jullie kunnen als groep functioneren		
Communiqueert het komen de kernwaarden USP's (de boodschap) van jullie bedrijf over		

LEERDOELEN PROJECT 2

Specifiek doel van project 2, de student heeft

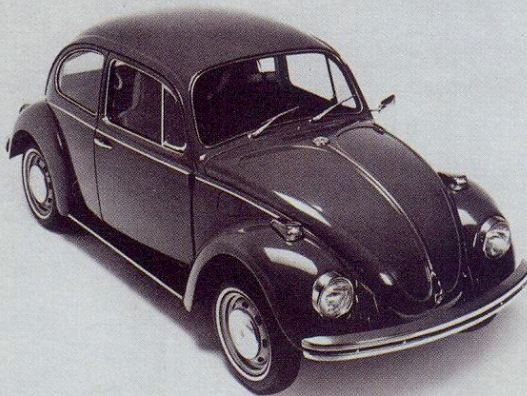
1. een eerste stap gezet naar het SMART formuleren van eigen leervragen en benoemen van eigen talenten door tijdens SLB een evaluatie te schrijven van project 1.1 (eerste stap van POP)
2. het hoofdberoep voortgezet door het volgen van beroepsgerichte vakken van 10 lesuren en 22 lesuren van de algemene vakken per week
3. het tweede keuzevak gevolgd (bepaalt aan het einde van project 1.1) door het volgen 4 lesuren per week
4. behaald vakvaardigheden voor het hoofdberoep en de 2 keuzevakken
5. een project doorlopen met het thema X-factory. Hierin heeft de student
 - kennisgemaakt met het hoofdberoep en met meerdere beroepen door het opzetten van een eigen bedrijfje in het project
 - georiënteerd op het hoofd en of keuzeberoep door het schrijven van een verkort bedrijfsplan
 - geleerd om samen te werken in een groepsproject (in eigen discipline)
 - gestart met het ontwikkelen van een ondernemende houding, middels het opzetten van een eigen bedrijfje in een (multidisciplinaire) groepssamenstelling
 - kennisgemaakt met presenteren tijdens een groepspresentatie van het project
 - een procesverslag geschreven over zijn of haar inzet in het groepsproces tijdens deze project, waardoor ze inzicht krijgt in hun eigen vaardigheden en leerproces van hun gekozen hoofdberoep en hun twee keuzeberoepen.
5. zijn of haar keuze beroep voor semester 2 bepaald via 1 slb gesprek
6. definitief zijn hoofdberoep gekozen of stelt deze nu bij (hierna is het definitief).

Overige doelen

7. een voorlopig advies wat betreft de overgang gekregen

COLOFON

Opleiding	Media & Vormgeving
Niveau	4 [4 jaar]
Project	2. The X-Factory
Schooljaar	2016 • 2017, 1e jaar, 1e semester, project 2
Samenstelling	frennes@deltion.nl
Copyright	Deltion College • Design, Media & ICT



We do our thing.



You do yours.

