

INLEIDING

Niemand laat zonder reden zijn vaderland, dierbaren en bezittingen achter. Mensen vluchten voor onderdrukking, oorlog of vervolging. Vluchtelingen die in ons land bescherming zoeken, moeten weer helemaal bij nul beginnen.

Hier volgen enkele persoonlijke uitspraken van vluchtelingen, waarom zijn ze gevlucht en hoe zien ze hun toekomst.

Ahmad (18): 'Het liedje over tulpen kan ik al bijna meezingen' Ahmad (27), Syrië: 'Niemand verlaat zomaar zijn geboorteland' Morsal (24), Afghanistan: 'Mijn verleden heeft me sterk gemaakt' Yvonne, Jamaica: 'Ik werd bedreigd omdat ik lesbisch ben' Parwana (11), Afghanistan: 'We konden niet op mijn moeder wachten'

Jikke, (35): 'Niemand heeft invloed op waar hij geboren wordt'

bron: website vluchtelingenwerk.

4 | Project 3 | HET VERHAAL | Mediavormgever | Deltion college



GEVLUCHT IN DE GESCHIEDENIS

Tachtigjarige Oorlog

De eerste keer dat Nederland te maken kreeg met een grote stroom vluchtelingen was tijdens de Tachtigjarige Oorlog (1568-1648). In 1585 viel de handelsstad Antwerpen in Spaanse handen. De Spanjaarden stonden alleen het katholicisme toe en veel protestantse kooplieden en intellectuelen verlieten de stad. Tevens hadden de Spanjaarden alle toevoerwegen naar Antwerpen afgesloten waardoor het drijven van handel nagenoeg onmogelijk was. Veel Vlamingen trokken naar Holland en namen hun kennis en kapitaal mee. Dit heeft een grote bijdrage geleverd aan de economische welvaart van de Republiek in de Gouden Eeuw. In de 17e eeuw kwamen ook veel Portugese Joden en Franse hugenoten naar Nederland, omdat ze in hun thuisland vervolgd werden voor hun protestantse geloof.

Eerste Vreemdelingenwet

Door de politieke en economische onrust van de jaren '40 van de 19e eeuw besloot de Nederlandse regering dat er regels moesten komen wat betreft vluchtelingen. Met de Vreemdelingenwet van 1849 kon de Nederlandse overheid vluchtelingen die het land in wilden, maar niet beschikten over papieren en financiële middelen, weigeren of het land uit zetten. In de praktijk gebeurde dit echter weinig omdat er geen opsporingsapparaat bestond.

Eerste Wereldoorlog

Toen de Eerste Wereldoorlog in juli 1914 uitbrak, verklaarde België en Nederland zich neutraal. De Duitsers vielen België op 4 augustus 1914 binnen, om zo via België naar Frankrijk te trekken. Direct na de inval kwam er een enorme vluchtelingenstroom op gang. Uiteindelijk vluchtten meer dan een miljoen Belgen door het oorlogsgeweld naar Nederland. De Nederlandse regering zette bewaakte opvangkampen op. De meeste vluchtelingen keerden uiteindelijk terug naar België.

Tweede Wereldoorlog

In 1933 kwam Adolf Hitler aan de macht in Duitsland en werd de situatie voor de Joden in het land steeds slechter. Vanaf 1934 vertrokken dan ook veel Joodse Duitsers naar Nederland zoals Anne Frank. De Nederlandse overheid wilde deze ontwikkeling tegengaan en besloot vanaf 1938 zelfs helemaal geen vluchtelingen meer toe te laten.

In 1939 gaf de Nederlandse regering opdracht tot de bouw van een groot vluchtelingenkamp, waarna in oktober van dat jaar de eerste vluchtelingen hun intrek namen in kamp Westerbork. In juli 1942 nam de Duitse bezetter het kamp over en doopte het om tot een doorgangskamp, vanwaar de vooral Joodse gevangen gedeporteerd werden naar vernietigingskampen in andere delen van Europa.

Vluchtelingenverdrag

Indië als een onafhankelijk land. Er kwamen vervolgens 300.000 Indonesiërs naar Nederland. In de jaren '60 had Nederland een tekort aan arbeiders en kwamen ook Italianen, Spanjaarden, Turken en Marokkanen naar het land om te werken.

Op 28 juli 1951 ondertekende Nederland daarom samen met meer dan honderd andere landen het Internationaal Verdrag betreffende de Status van Vluchtelingen. Dit verdrag werd opgesteld tijdens een door de VN opgezette conventie in Genève. In het verdrag werd vastgesteld of iemand wel of niet gedefini-

eerd kon worden als een vluchteling en dat elk land vervolgens

verplicht was asiel te verlenen aan een dergelijk persoon.

In 1949 erkende Nederland haar voormalige kolonie Nederlands-

Opvang asielzoekers

Aanvankelijk werden asielzoekers opgevangen door vrijwillige organisaties. In 1979 werden deze organisaties door de Nederlandse overheid samengevoegd tot de Landelijke vereniging Vluchtelingenwerk Nederland. In 1987 trad de Regeling Opvang Asielzoekers in werking, waarin besloten werd aparte asielzoekerscentra op te richten waar de vluchtelingen in terecht konden. Deze centra vallen sinds 1994 onder het bestuur van het Centraal Orgaan opvang asielzoekers. Sinds 2002 zijn er strengere regels voor het verkrijgen van permanent asiel.

Duinrell wordt nu ingezet als tijdelijke vluchtelingenopvang, omdat er een tekort is aan opvangplaatsen. Dit tekort wordt veroorzaakt doordat er op dit moment veel vluchtelingen uit Syrië komen. (Bron: ANP)

LATEN WE
ERVOOR ZORGEN
DAT
DE NEDERLANDSE
TOLERANTIE

WEER IN DE MODE RAAKT

Loesje

Postbus 1045 6801 BA Amhem



De opdracht

Thema:

Jullie bedenken met je groep een thema wat gebaseerd is op een vluchtelingensituatie. Dit kan de actuele vluchtelingensituatie zijn, maar ook uit het verleden of de toekomst. Denk hierbij aan eventuele klimaatvluchtelingen.

Verhaal:

Binnen het thema bedenken jullie een verhaal. In het verhaal mogen verschillende personages voorkomen, maar er is één hoofdpersoon.

Karakter:

De hoofdpersoon hoeft niet perse een mens te zijn; het mag ook een dierfiguur zijn. Het gaat in het verhaal nl. ook om de karakters. Op deze manier verbreed je dus jullie mogelijkheden.

Producten:

Op basis van het verhaal maken jullie producten die gebruikt gaan worden als lesmateriaal voor de basisschool.

Opdrachtgever:

De opdrachtgever is de Vluchtelingenwerk Nederland in de vorm van het Ministerie van Onderwijs.

Doelgroep:

De doelgroep waar jullie werk voor maken zijn basisschoolleerlingen van groep 7 en 8 in Nederland.

Doelstelling:

Het doel van jullie lesmateriaal is dat basisschoolleerlingen meer informatie en begrip krijgen voor de gevluchte medemens.

Expositie:

Na de presentatie is er ruimte om werk van alle verschillende richtingen te bekijken, die met dit project bezig zijn geweest. Zorg dat jullie werk geschikt is voor een expositie.





Vluchtelingenwerk Nederland

Vluchtelingenwerk Nederland is een onafhankelijke vereniging die maatschappelijke onderwerpen onder de aandacht brengt, bespreekbaar maakt én agendeert bij het Nederlandse publiek, opinieleiders en besluitvormers. Vluchtelingenwerk Nederland wil mensen wakker schudden, aan het denken zetten en laten beseffen dat bepaalde kwesties niet uit het oog verloren mogen worden. Vluchtelingenwerk Nederland wil zo bijdragen aan een vitale en betrokken samenleving. Vluchtelingenwerk Nederland zet hiertoe, met de belangeloze hulp van de communicatiebranche, multimediale campagnes in.

Vluchtelingenwerk Nederland heeft geen banden met de overheid of andere organisaties. Vluchtelingenwerk Nederland is een initiatief vanuit de communicatiebranche. Belangeloos zetten reclame, pr-, onderzoek- en onlinebureaus, adverteerders, uitgevers, media-exploitanten en- adviesbureaus, productie-maatschappijen, grafische industrie en andere toeleveranciers zich in om de campagnes te voeren die bijdragen aan een betere samenleving. Vertegenwoordigers uit de communicatiebranche nemen zitting in het Vluchtelingenwerk Nederland-bestuur. Hierdoor kunnen wij via de massamedia een scala van ideeën en idealen onder de aandacht brengen.

Voor meer informatie en voorbeelden kijk op http://Vluchtelingenwerk Nederland.nl.

Vluchtelingenvraagstuk

VluchtelingenWerk wil het draagvlak voor vluchtelingen vergroten. Dat doen ze door aandacht te vragen voor vluchtelingen, uit te leggen wat het inhoudt om te vluchten en te laten zien waar vluchtelingen in Nederland tegenaan lopen.

Het vluchtelingenvraagstuk is actueler dan ooit. Daarom vragen we met een nieuwe campagne aandacht voor onze rol bij de hulp aan vluchtelingen in Nederland. De boodschap van de campagne is: 'Wij kunnen de vluchtelingencrisis niet oplossen. Maar vluchtelingen die in Nederland komen, kunnen wel op ons rekenen!'

Met de campagne roepen we mensen op om ook te helpen.

Wanneer ben je officieel een vluchteling...

Dit is internationaal afgesproken:

"Een vluchteling is iemand die vrees heeft voor vervolging wegens zijn ras, godsdienst, nationaliteit, het behoren tot een bepaalde sociale groep of zijn politieke overtuiging."

- Politiek geweld: Je mag in een land niet zeggen wat je wilt, anders beland je in de gevangenis.
- Godsdienst: Je wordt bedreigd omdat je een ander geloof hebt.
- Afkomst of geaardheid: Je bent niet veilig omdat je homo bent of tot een minderheid behoort.

...en wanneer niet:

Mensen die geen gevaar lopen, maar hopen op een beter bestaan, worden ook wel economische vluchtelingen of gelukszoekers genoemd. Als zij asiel aanvragen, mogen ze niet blijven en worden teruggestuurd naar hun land.

Waar heeft een vluchteling recht op?

Een vluchteling mag asiel (bescherming) vragen in een ander land. Als iemand echt een vluchteling is (volgens de definitie) mag hij/zij niet teruggestuurd worden.

Een vluchteling moet niet alleen beschermd, maar ook geholpen worden bij het opbouwen van een nieuw leven.

Procedure van asielaanvraag in Nederland

- Aanvraag toegewezen
- Asielzoeker mag blijven
- Verhuist naar Asielzoekerscentrum
- Voorbereiding op inburgering
- Zoeken naar huis en werk in Nederland

Uitstel of beroep

IND heeft meer tijd nodig voor onderzoek Asielzoeker gaat in beroep tegen afwijzing Afwachten in een asielzoekerscentrum Hulp advocaten en VluchtelingenWerk.

Aanvraag afgewezen

Nederland binnen 4 weken verlaten.









AV-specialist

Ontwerp en realiseer een wervende commercial voor de doelgroep en maak een poster voor de doelgroep om de serie te promoten. Na de presentatie, is er ruimte om ander werk te bekijken, dit doen we in de vorm van een expositie. Zorg dat je werk geschikt is voor een expositie. Maak voor de expositie een eigen naambord met een foto van jezelf. Verwerk opdracht A1 (proefbeoordeling), A2 (urenregistratie). A3 (planning, agenda en notulen), B2 (protocol archiefbeheer), B3 (bronvermelding en quitclaim), D1 (schetsproces en definitief ontwerp), D2 in een logboek.

A. PLANNING

Opdracht A1 Deadlines halen.

Wat moet je doen om e beoordeling te behalen:

Week 4: Concept ingeleverd

(mindmap, moodboard, doelgroep-analyse, storyboard)

Week 5: Proefbeoordeling, zorg ervoor dat je in deze week een proefbeoordeling krijgt van 1 van je video-docenten, in de les zal daar ruimte voor zijn.

Laatste week: Presentatie: Planning (urenregistratie, planning), Organisatie (bestandsbeheer, archiefbeheer, bronvermelding), Realisatie (edit)

Opdracht A2 Urenregistratie bijhouden.

Wat moet je doen om de beoordeling te behalen:

Houd individueel en per groep een logboek bij. Je logboek maakt duidelijk hoe lang, wanneer en waaraan je gewerkt hebt.

Opdracht A3 Planning/ agenda beheren.

Wat moet je doen om de beoordeling te behalen:

Maak individueel en per groep een planning voor deeltaken en vergadermomenten. Je planning maakt duidelijk hoe lang en wanneer je aan deeltaken denkt te gaan werken.

Je plant minimaal 3 vergadermomenten met je groep. Voor iedere vergadering maak je vooraf een agenda en achteraf notulen.

*Opdracht A4 Rolverdeling opstellen (optioneel).

Wat moet je doen om de beoordeling te behalen:

Beschrijf de diverse groepsrollen binnen je groep en beschrijf de bijbehorende taken. Verdeel de rollen onder de groepsleden.

B. ORGANISATIE

Opdracht B1 Bestandsbeheer.

Wat moet je doen om de beoordeling te behalen:

De bestanden die je inlevert hebben een relevante naam en zijn van een geschikt bestandsformaat.

- Presentatie: pdf of pptx en kleurenprint op A3 foamboard van je concept en keuze's.
- Commercial: quick time, MP4, hoogste compressie
- Poster: pdf en opgeplakt op foam
- Naambord: pdf en opgeplakt op foam

Opdracht B2 Archiefbeheer

Schrijf een protocol voor het beheren van bestandsversies en het maken van backups. In het protocol is duidelijk op welke locatie de bestanden opgeslagen worden en worden aanbevelingen gedaan voor bestandsnamen.

Opdracht B3 Bronvermelding

Bij het gebruik van bestaand materiaal ben je verplicht te vermelden waar het vandaan komt.

Beschrijf in een document waar de teksten, afbeeldingen, foto's, beelden, video's, enz die je gebruikt vandaan komen. Maak een eigen quitclaim en gebruik deze.

*Opdracht B4 Budget

Maak een overzicht van de bijkomende kosten voor de fotoserie en poster, bijvoorbeeld drukkosten, auteursrechten en portretrechten.

Opdracht C1 Brainstorm

Maak een mindmap over de interesses van de doelgroep en maak een mindmap over het onderwerp 'gevlucht'.

Opdracht C2 Moodboard

Maak een moodboard met informatie over sfeer, afbeeldingen, lettertypes, kleurpalet over wat de doelgroep interesseert.

Opdracht C3 Doelgroep analyse

Maak een trendboard (A5) waarin je laat zien wat de designtrends zijn van media-uitingen waar de doelgroep mee in aanraking komt.

*Opdracht C4 Conceptbeschrijving

Bedenk een concept waarin je een oplossing voor de vraag van de opdrachtgever ontwerpt . Beschrijf hoe het concept aansluit bij de eisen en wensen van de doelgroep.

that day WELEFT

D. ONTWERP

Werk het concept uit tot 1 commercial van minimaal 30 sec en maximaal 1 minuut.

Opdracht D1 Schetsen en ontwerp

Je ontwerp is een representatieve versie van hoe de volledige commercial eruit komt te zien.

Opdracht D2 Meerdere stijl mogelijkheden

Je schetsproces laat zien dat je verschillende stijl mogelijkheden onderzocht hebt voor het uiterlijk van je commercial.

Opdracht D3 Storyboard

Schrijf een verhaal (van te voren) over wat je wilt vastleggen in de vlucht, belangrijk hierin is dat je gebruik maakt van een storyboard. Dit is je basis voor het maken van je commercial.

Maak een commercial over 'gevlucht', hiervoor gebruik je

je concept en storyboard als basis. Leg dit vast in een uiteinde-

Opdracht D4 Producten

• D4.1 Een commercial (groep)

lijke commercial waarin je aansluit bij de doelgroep. Een reclamespot, ook wel commercial genoemd, is een promotionele boodschap op radio of televisie, of in de bioscoop. Een commercial is een publicatie die bedoeld is de kijker ervan te verleiden tot een bepaalde actie, zoals het kopen van een product of deelnemen aan een actie. Meestal gaat het hier om het promoten van commerciële producten en/of diensten. In dit geval gaat hier over een product en of dienst zonder winstoogmerk. Daar komt een hoop bij kijken je moet je verdiepen in je doelgroep: 'wat spreekt ze aan, wat vinden ze leuk?' Daarmee ga je als regisseur en scriptschrijver aan de slag en produceren een op maat gemaakt, realistisch en uitvoerbaar concept en script. Dan zorg je voor de productionele uitvoering: het filmen en monteren. En in iedere fase werk je nauw samen zodat je op ieder moment weet wat er gebeurt, de vinger aan de pols kunt houden en dat je dus nooit voor onverwachte verrassingen komt te staan!

• D4.2 Een poster (A3) (groep)

Maak een wervende filmposter voor je commercial, hou hiermee rekening dat deze tijdens de expositie opgehangen wordt en een meerwaarde is voor je commercial. De poster moet opvallen, communiceren: de boodschap moet duidelijk zijn, leesbaar zijn, een emotie losmaken en aanzetten tot handelen.

• D4.3 Naambordje van jullie met foto op foam

E. REALISATIE

Opdracht E1 techniek

De commercial is gemaakt met een DSLR, je edit de commercial met Adobe Premiere.

De commercial staat online. De commercial is digitaal ingeleverd. De presentatie is digitaal ingeleverd, in kleur uitgeprint en op A3 foamboard geplakt.

Opdracht E2 Presentatie

De commercial en de poster zien er uit zoals aangegeven in het ontwerp.

De presentatie bestaat uit: Het concept, het storyboard, het moodboard, poster, naambord en per tweetal 1 serie van 10 foto's. Jullie 10 foto's zijn geprint op fotopapier passend op A4. De commercial wordt op een passende manier gepresenteerd. Ondersteun je presentatie met een powerpoint op de beamer.

Opdracht E3 Interactie?

Je gebruikt Javascript om zinvolle interactiviteit toe te voegen aan de app.

*Opdracht E4 Responsive?

De website past zich goed aan bij verschillende beeldschermresoluties.

AV-specialist

- Brainstorm
- Moodboard
- ☐ Trendboard (doelgroepanalyse)
- Storyboard
- Concept (op foam)
- Een Commercial
- Logboek
- Poster (op foam)
- ☐ Naambord (op foam)
- ☐ Een powerpoint voor je presentatie





Fotografie

Ontwerp en realiseer een wervende serie en maak een poster voor de doelgroep om de serie te promoten. Na de presentatie, is er ruimte om ander werk te bekijken, dit doen we in de vorm van een expositie. Zorg dat je werk geschikt is voor een expositie. Maak voor de expositie een eigen naambord met een foto van jezelf. Werk in tweetallen.

Verwerk opdracht A1 (proefbeoordeling), A2 (urenregistratie). A3 (planning, agenda en notulen), B2 (protocol archiefbeheer), B3 (bronvermelding en quitclaim), D1 (schetsproces en definitief ontwerp), D2 in een logboek.

A. PLANNING

Opdracht A1 Deadlines halen,

Wat moet je doen om de beoordeling te behalen:

Week 4: Concept ingeleverd (mindmap, moodboard, doelgroepanalyse, storyboard)

Week 5: Proefbeoordeling, zorg ervoor dat je in deze week een proefbeoordeling krijgt van 1 van je fotografie-docenten, in de les zal daar ruimte voor zijn.

Presentatie: Planning (urenregistratie, planning), Organisatie (bestandsbeheer, archiefbeheer, bronvermelding), Realisatie (app, landingpage).

Opdracht A2 Urenregistratie bijhouden,

Wat moet je doen om de beoordeling te behalen:

Houd individueel en per groep een logboek bij. Je logboek maakt duidelijk hoe lang, wanneer en waaraan je gewerkt hebt.

Opdracht A3 Planning agenda beheren.

Wat moet je doen om de beoordeling te behalen:

Maak individueel en per groep een planning voor deeltaken en vergadermomenten. Je planning maakt duidelijk hoe lang en wanneer je aan deeltaken denkt te gaan werken.

Je plant minimaal 3 vergadermomenten met je groep. Voor iedere vergadering maak je vooraf een agenda en achteraf notulen.

*Opdracht A4 Rolverdeling opstellen (optioneel),

Wat moet je doen om de beoordeling te behalen Beschrijf de diverse groepsrollen binnen je groep en beschrijf de bijbehorende taken. Verdeel de rollen onder de groepsleden.

B. ORGANISATIE

Opdracht B1 Bestandsbeheer

Wat moet je doen om de beoordeling te behalen

De bestanden die je inlevert hebben een relevante naam en zijn van een geschikt bestandsformaat.

Presentatie: pdf of pptx en kleurenprint op A3 foamboard van je concept en keuze's.

Foto's: raw, eps, jpg(12)

Poster: pdf en opgeplakt op foam

Naambord: pdf en opgepankt op foam

Opdracht B2 Archiefbeheer

Schrijf een protocol voor het beheren van bestandsversies en het maken van backups.

In het protocol is duidelijk op welke locatie de bestanden opgeslagen worden en worden aanbevelingen gedaan voor bestandsnamen.

Opdracht B3 Bronvermelding

Bij het gebruik van bestaand materiaal ben je verplicht te vermelden waar het vandaan komt.

Beschrijf in een document waar de teksten, afbeeldingen, foto's, beelden, video's, enz die je gebruikt vandaan komen. Maak een eigen quitclaim en gebruik deze.

*Opdracht B4 Budget

Maak een overzicht van de bijkomende kosten voor de fotoserie en poster, bijvoorbeeld drukkosten , auteursrechten en portretrechten.

Opdracht C1 Brainstorm

Maak een mindmap over de interesses van de doelgroep en maak een mindmap over het onderwerp 'gevlucht'.

Opdracht C2.Moodboard

Maak een moodboard met informatie over sfeer, afbeeldingen, lettertypes, kleurenpalet over wat de doelgroep interesseert. Storyboard

Opdracht C3 Doelgroep analyse

Maak een trendboard (A5) waarin je laat zien wat de designtrends zijn van media-uitingen waar de doelgroep mee in aanraking komt.

*Opdracht C4 Conceptbeschrijving

Bedenk een concept waarin je een oplossing voor de vraag van de opdrachtgever ontwerpt . Beschrijf hoe het concept aansluit bij de eisen en wensen van de doelgroep.

*Wat verstaan wij onder een serie:

Een serie is een reeks foto's die bewust een samenhangend geheel vormen en die elkaar zo enorm versterken. Een goede serie communiceert, de kijker begrijpt of voelt wat de fotograaf wil laten zien. Let hierbij altijd op de samenhang, qua inhoud, maar ook qua vorm. Foto's die op zichzelf niet heel bijzonder lijken, zijn als onderdeel van een serie vaak heel krachtig.

Een fotoserie maken is dus iets anders dan veel (bijna)
dezelfde foto's maken van hetzelfde onderwerp. Foto's in een
serie zijn allemaal goede foto's.

Fotoseries laten een diversiteit aan facetten, invalshoeken en interpretaties zien van één onderwerp of thema. Dat maakt fotoseries vaak ook zo sterk en integrerend.

D. ONTWERP

Opdracht D1 Schetsen en ontwerp

Je ontwerp is een representatieve versie van hoe de volledige serie er uit komt te zien.

Opdracht D2 Meerdere stijl mogelijkheden

Je schetsproces laat zien dat je verschillende stijl mogelijkheden onderzocht hebt voor het uiterlijk van je serie.

Opdracht D3.Storyboard

Schrijf een verhaal (van te voren) over wat je wilt vastleggen in de vlucht, belangrijk hierin is dat je gebruik maakt van een storyboard. Dit is je basis voor het maken van je serie. Hierin geef je zaken aan als standpunt, kadrering, lichtinval, kleur of zwart-wit.

Opdracht D4.Producten

D4.1 Een wervende serie* (groep)

Maak met een groepje van 2 een serie over 'de vlucht', hiervoor gebruik je je concept en storyboard als basis. Leg dit vast in een serie van 10 foto's.

• D4.2 Een poster (A3) (groep)

Maak een wervende poster voor je serie, hou hiermee rekening dat deze tijdens de expositie opgehangen wordt en een meerwaarde is voor je serie..De poster moet opvallen, communiceren, de boodschap moet duidelijk zijn, leesbaar zijn, een emotie losmaken en aanzetten tot handelen.

• D4.3 Naambordje van jullie met foto op foam. (ind)

E. REALISATIE

Opdracht E1 techniek

- De app en de.website zijn gemaakt met html, css en javascript.
- De website staat online.
- De app is digitaal ingeleverd.
- De presentatie is digitaal ingeleverd, in kleur uitgeprint en op A3 foamboard geplakt.

Opdracht E2 Presentatie

De serie en de poster zien er uit zoals aangegeven in het ontwerp. De presentatie bestaat uit: Het concept, het storyboard, het moodboard, poster, naambord en per tweetal 1 serie van 10 foto's. Jullie 10 foto's zijn geprint op fotopapier passend op A4. De foto's worden op een passende manier gepresenteerd. Ondersteun je presentatie met een powerpoint op de beamer.

Opdracht E3 Interactie?

Je gebruikt Javascript om zinvolle interactiviteit toe te voegen aan de app.

*Opdracht E4 Responsive?

De website past zich goed aan bij verschillende beeldschermresoluties.

Fotografie

- Brainstorm
- Moodboard
- ☐ Trendboard (doelgroepanalyse)
- Storyboard
- ☐ Concept (op foam)
- 10 foto's geprint op A4 foto-papier
- Logboek
- Poster (op foam)
- Naambord (op foam)
- ☐ Een powerpoint voor je presentatie





Grafisch Vormgeven

Maak met je groep (4 à 5 personen) een lespakket over het onderwerp 'gevlucht'. De doelgroep vormen leerlingen van groep 7 en 8 van de basisschool. Met de groep bedenk je rond het onderwerp 'gevlucht' een thema voor het lespakket. Het pakket bevat een aantal leesboekjes én lesmateriaal dat gericht is op het verhaal, educatie en spel. ledereen maakt individueel een geïllustreerd leesboekje. Daarnaast ontwerpen jullie promotiemateriaal om het lespakket in de markt te zetten.

A. Planning

Opdracht A1 Deadlines halen

In week 2 wordt het groepsthema van het lespakket bepaald. In week 3 is het figuurtje in concept af en de synopsis van het eigen verhaal bepaald. In week 5 is het figuurtje van jullie eigen boekje definitief af. Het kinderboek ligt in de week van de eindpresentatie geprint/gedrukt als volwaardig professioneel vormgegeven boekwerk bij de eindpresentatie, samen met de andere groepsproducten.

Opdracht A2 urenregistratie bijhouden

Houd individueel en per groep de uren bij. De notulen en het procesverslag maken duidelijk hoe lang, wanneer en waaraan je gewerkt hebt.

Opdracht A3 planning.

Planning bestaat uit: agenda beheren, procesverslag en notulen maken. Maak individueel én per groep een planning voor deeltaken en vergadermomenten. Je planning maakt duidelijk hoe lang en wanneer je aan deeltaken denkt te gaan werken. Voor iedere vergadering maken jullie vooraf een agenda en achteraf notulen. In het procesverslag (individueel) houd je bij: de schetsen, vorm- en ontwerpbeslissingen, keuze voor een eindresultaat, etc.

*Opdracht A4 rolverdeling opstellen

In de notulen is opgenomen wie, wanneer voorzitter en notulist is en wanneer je deelnemer bent aan de vergadering.

B. Organisatie

Opdracht B1 Bestandsbeheer

Bestandsbeheer, benaming, bestandstype, mappenstructuur aanbrengen Het kinderboek is opgemaakt in het pakket InDesign. Losse illustraties zijn, voorzien van passende benaming, digitaal opgeslagen in een aparte digitale map naast het opmaakbestand van het eigenlijke boek.

Opdracht B2 Archiefbeheer

Denk aan correcte naamgeving van bestanden, zorg voor een duidelijke mappenstructuur, correct N@tschool gebruik.

Je draagt tevens zorg voor een eigen back-up. Op n@tschool staan de digitale bestanden en bij de eindpresentatie ligt een map met de originele illustraties. Schrijf een protocol voor het beheren van bestandsversies en het maken van backups. In het protocol is duidelijk op welke locatie de bestanden opgeslagen worden.

Opdracht B3 Bronvermelding

Bij het gebruik van bestaand materiaal ben je verplicht te vermelden waar het vandaan komt.

Beschrijf in een document waar de teksten, afbeeldingen, video's, enz die je gebruikt vandaan komen.

*Opdracht B4 Budget

Maak een overzicht van de bijkomende kosten voor de het drukken van het boekje en eventuele andere producten.

C. Concept

Opdracht C1 brainstorm

Om ideeën te krijgen is de brainstormmethode effectief en/of maak gebruik van de methode woordspin / mindmap.

De bedoeling is om een goed idee te krijgen over:

- interesses doelgroep
- onderwerp 'gevlucht'
- jullie thema van het lespakket
- karakter/de centrale figuur dat in het kinderboek en het lespakket de hoofdrol speelt

Opdracht C2 moodboard

Maak een moodboard van je doelgroep én een moodboard voor het thema van je lespakket. Je geeft duidelijk de sfeer weer van de interesses van de doelgroep en van het onderwerp van het lespakket.

Opdracht C3 Doelgroep analyse

Maak een trendboard waarin je laat zien wat de designtrends zijn van media uitingen waar de doelgroep mee in aanraking komt.

*Opdracht C4 Conceptbeschrijving

Omschrijf het concept van het lespakket en beschrijf hoe het concept aansluit bij de eisen en wensen van de opdrachtgever en de doelgroep.

Maak een synopsis van het verhaal van het kinderboek, werk dit uit in een storyboard (individueel in minimaal 9 kaders). In het storyboard is een centrale rol weggelegd voor het door jou ontwikkelde karakter. Adila.

D. Ontwerp

Opdracht D1 Schetsen en ontwerp

Maak schetsen om het karakter te ontwerpen en te bepalen.

Maak schetsen van het totale lespakket.

- Ontwerp de volgende producten: Verpakking van het lespakket (groep)
- Een website (groep, keuze uit een serie individuele websites)
- Geillustreerd leesboekie (individueel)
- Minimaal 3 extra attributen voor het lespakket (o.a. een gimmick) (groep)
- Advertentie (groep)
- Direct mail om naar scholen te versturen (groep)
- Poster A3 (groep)

Opdracht D2 Meerdere stijl mogelijkheden

Je schetsproces laat zien dat je verschillende stijlen en mogelijkheden hebt onderzocht door te experimenteren met verschillende materialen.

Opdracht D3 Presentatie

Waar

ben je?

Jullie geven als groep een volledige en verzorgde presentatie waarin alle producten te zien zijn en toegelicht worden. Alle leden van de groep leveren zijn of haar bijdrage aan deze presentatie. De verschillende onderdelen zijn verzorgd geprint en het presentatiemateriaal is geschikt gekozen bij het onderwerp van het lespakket. De opbouw van de presentatie is logisch voor de toeschouwer.

*Opdracht D4 Storyboard

Maak een storyboard bestaande uit minimaal 9 kaders van het verhaal voor het boekje.

E. Realisatie

Opdracht E1 techniek

De producten zijn technisch juist gemaakt m.b.v. de juiste ambachtelijke technieken en bijpassende softwareprogramma's. Hoofditem in dit project is het kinderboek.

Illustraties worden ambachtelijk vervaardigd, ingescand, krijgen een beeldcorrectie in Photoshop en verwerkt in het opmaakprogramma InDesign. De illustraties kunnen ook digitaal worden vervaardigd, waarbij het gebruik van het programma Illustrator voor de hand ligt. Het boek wordt in Indesign opgemaakt en ligt digitaal geprint, gebonden bij de presentatie ter inzage.

De omvang is minimaal 24 pagina's.

Opdracht E2 Uiterlijk

Het uiterlijk van het lespakket sluit aan bij de doelgroep, het gekozen thema en het onderwerp 'Gevlucht'. De door de groep bedachte uitgangspunten zijn in beeld terug te zien. De presentatatie is als een bij elkaar passend geheel ontworpen.

Opdracht E3 Presentatie

Jullie geven als groep een volledige en verzorgde presentatie waarin alle producten te zien zijn en toegelicht worden. Alle leden van de groep leveren zijn of haar bijdrage aan deze presentatie. De verschillende onderdelen zijn verzorgd geprint en het presentatiemateriaal is geschikt gekozen bij het onderwerp van het lespakket. De opbouw van de presentatie is logisch voor de toeschouwer. De verschillende onderdelen/attributen van het lespakket passen bij elkaar.

*Opdracht E4 Promotiemateriaal

De promotiematerialen die gerealiseerd zijn, sluiten aan bij de afnemers van het lespakket. De promotiematerialen zijn op 100% geprint. De tekst in de direct mail is wervend en realistisch.

Grafisch Vormgeven

- Moodboard doelgroep (groep)
- Moodboard thema lespakket (groep)
- Storyboard (individueel)
- Verpakking van het lespakket (groep)
- Een website (groep, keuze uit een serie individuele websites)
- ☐ Geïllustreerd leesboekie (individueel)
- ☐ Minimaal 3 extra attributen (groep)
- Advertentie (groep)
- ☐ Direct mail om naar scholen te versturen (groep)
- ☐ Poster A3 (groep)
- Notulen (groep)
- Procesverslag (individueel)





Interactief

- Opdracht individueel: Maak een informatieve app die kinderen op de basisschool meer leert over het thema 'Gevlucht'.
 De app zal voornamelijk op tablets gebruikt worden.
- Opdracht groep: Maak in tweetallen een website waarop de de twee apps gepromoot worden voor de doelgroep.

A. PLANNING

landingpage)

Opdracht A1 Deadlines halen

Week 5: Concept (mindmap, moodboard, doelgroepanalyse),
Ontwerp (schetsen, script, storyboard, presentatie)
Week 9: Planning (urenregistratie, planning), Organisatie
(bestandsbeheer, archiefbeheer, bronvermelding), Realisatie (app,

Opdracht A2 Urenregistratie bijhouden

Houd individueel en per groep een logboek bij. Je logboek maakt duidelijk hoe lang, wanneer en waaraan je gewerkt hebt.

Opdracht A3 Planning/ agenda beheren

Maak individueel en per groep een planning voor deeltaken en vergadermomenten. Je planning maakt duidelijk hoe lang en wanneer je aan deeltaken denkt te gaan werken.

Je plant minimaal 3 vergadermomenten met je groep. Voor iedere vergadering maak je vooraf een agenda en achteraf notulen.

*Opdracht A4 Rolverdeling opstellen (optioneel)

Beschrijf de diverse groepsrollen binnen je groep en beschrijf de bijbehorende taken. Verdeel de rollen onder de groepsleden.

B. ORGANISATIE

Opdracht B1 Bestandsbeheer

De bestanden die je inlevert hebben een relevante naam en zijn van een geschikt bestandsformaat.

Presentatie: pdf of pptx en kleurenprint op A3 foamboard.

App: html, css, js (evt. apk).

Website: html, css, js.

De website wordt online opgeleverd.

Opdracht B2 Archiefbeheer

Schrijf een protocol voor het beheren van bestandsversies en het maken van backups.

In het protocol is duidelijk op welke locatie de bestanden opgeslagen worden en worden aanbevelingen gedaan voor bestandsnamen.

Opdracht B3 Bronvermelding

Bij het gebruik van bestaand materiaal ben je verplicht te vermelden waar het vandaan komt.

Beschrijf in een document waar de teksten, afbeeldingen, video's, enz die je gebruikt vandaan komen.

*Opdracht B4 Budget

Maak een overzicht van de bijkomende kosten voor de app en website, bijvoorbeeld hosting en auteursrechten.

Opdracht C1 Brainstorm

Maak een mindmap over de interesses van de doelgroep en maak een mindmap over het onderwerp 'gevlucht'.

Opdracht C2 Moodboard

Maak een moodboard met informatie over sfeer, afbeeldingen, lettertypes, kleurpalet over wat de doelgroep interesseert.

Opdracht C3 Doelgroep analyse

Maak een trendboard waarin je laat zien wat de designtrends zijn van media uitingen waar de doelgroep mee in aanraking komt.

*Opdracht C4 Conceptbeschrijving

Bedenk een concept waarin je een oplossing voor de vraag van de opdrachtgever ontwerpt . Beschrijf hoe het concept aansluit bij de eisen en wensen van de doelgroep.



D. ONTWERP

Opdracht D1 Schetsen en ontwerp

Je ontwerp laat duidelijk zien hoe de volledige app en website er uit komen te zien.

Opdracht D2 Meerdere stijl mogelijkheden

Je schetsproces laat zien dat je verschillende stijl mogelijkheden onderzocht hebt voor het uiterlijk van je app en/of website.

Opdracht D3 Presentatie

Maak een digitale presentatie waarin je het concept- en ontwerpproces laat zien.

Presenteer je ontwerp in een mockup. Print de mockup in kleur en plak deze op A3 formaat foamboard.

*Opdracht D4 Storyboard

Maak een storyboard waarin je de verhaallijn van je app laat zien.

E. REALISATIE

Opdracht E1 techniek

- De app en de website zijn gemaakt met html, css en javascript.
- De website staat online.
- De app is digitaal ingeleverd.
- De presentatie is digitaal ingeleverd, in kleur uitgeprint en op A3 foamboard geplakt.

Opdracht E2 Uiterlijk

De app en de website werken zoals aangegeven in het ontwerp. De app en de website zien er uit zoals aangegeven in het ontwerp.

Opdracht E3 Interactie

Je gebruikt Javascript om zinvolle interactiviteit toe te voegen aan de app.

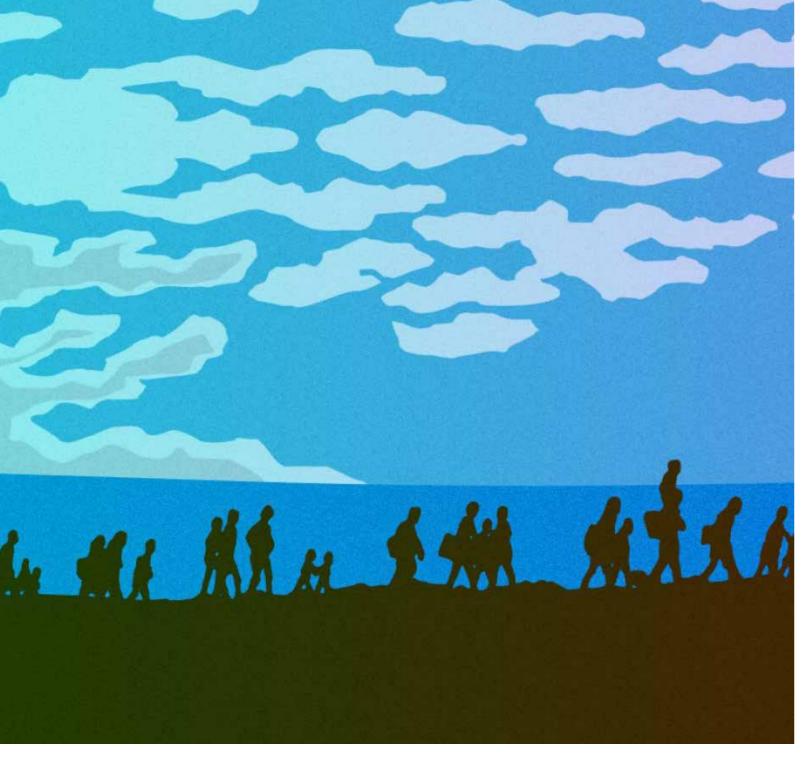
*Opdracht E4 Responsive

De website past zich goed aan bij verschillende beeldschermresoluties.

Interactief

- ☐ Digitale presentatie van het concept- en ontwerp proces.
- ☐ In kleur geprinte mockup op A3 formaat foamboard.
- ☐ Online website voor promotie van de apps.
- App





Game Development

Je maakt een game ervaring wat de doelgroep zich meer bewust zal maken over de situatie waarin vluchtelingen zich bevinden. Dit doe je door zelf een omgeving, karakter en type spel op te ontwerpen en vervolgens te ontwikkelen.

A. PLANNING

Opdracht A1.Deadlines halen Student levert op tijd zijn producten in.

Opdracht A2 Urenregistratie bijhouden

Student kan aantonen dat hij/zij zich bewust is van zijn tijdsbesteding.

Opdracht A3 Planning/agenda beheren

Student kan door middel van een agile methodiek aantonen dat hij/zij een planning kan opzetten en beheren.

*Opdracht A4 SCRUM

Student heeft aangetoond een groep te kunnen laten functioneren door middel van SCRUM toe te passen.

B. ORGANISATIE

Opdracht B1 Bestandsbeheer, benaming, bestandstypen Student houdt zich aan de afgesproken naming conventions en mappenstructuur en gebruikt de correcte bestandtypes voor de juiste doeleinden.

Opdracht B2 Archiefbeheer, protocol, backup Student kan een repository onderhouden.

Opdracht B3 Bronvermelding, auteursrechten Student heeft kennis van auteursrechten.

*Opdracht B4 Repository management

Student werkt met behulp van meerdere branches naar een eindproduct, is ook in staat naast de repository te onderhouden ook fouten in de repository op te lossen.

Opdracht C1 Brainstorm

Student kan met behulp een mindmap/brainstorm zijn concept inzichtelijk maken.

Opdracht C2 Moodboard (groep)

Student visualiseert aan de hand van zijn style guide zijn gekozen gameconcept.

Opdracht C3 Concept

Student gebruikt een doelgroepanalyse om zijn concept te onderbouwen.

*Opdracht C4 Game design document

Student schrijft een game design document om het uiteindelijke concept concreet te maken.

D. ONTWERP

Opdracht D1 character design

De student maakt een ontwerp van een karakter en bijhorende omgeving.

Opdracht D2 character modeling

De student maakt een storyboard van de main storyline die de speler kan gaan ervaren.

Opdracht D3 character animation and modeling

De student maakt een 3d model van het ontworpen karakter. De student rigged het model en laat het model een juiste animaties uitvoeren wanneer nodig.

*Opdracht D4 character development

De student heeft meerdere ontworpen characters rigged en geanimeerd functioneel in het eindproduct.

E. REALISATIE

Opdracht E1 Presentatie

De student presenteert het gemaakte ontwerp.

Opdracht E2 Level design

De omgeving die de student heeft gebouwd in Unity ziet er representatief en volledig uit.

Opdracht E3 Functional design

Er is functionaliteit aanwezig in de scene die op een duidelijke manier een positieve bijdrage heeft aan de totaliteit van de scene.

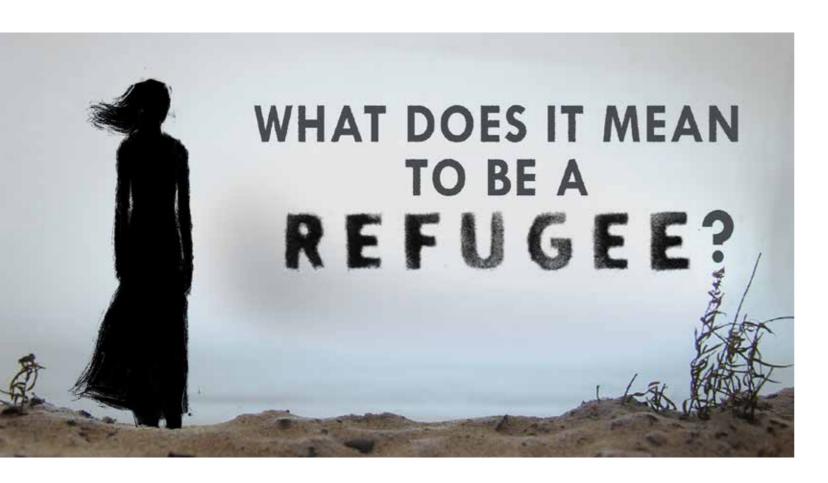
*Opdracht E4 Game design

Er zit een uitgewerkt design achter de functionele keuzes in de omgeving met als gevolg een concreet game design aspect. De speler kan door meerdere van dat soort scenes/scenario's heen.

Game Development

- Moodboard doelgroep (groep)
- ☐ Moodboard thema lespakket (groep)
- Storyboard (individueel)
- ☐ Character design (individueel)
- ☐ Character model bestand (individueel)
- ☐ Unity build van je scenes (groep)
- ☐ Functioneel design
- ☐ Link naar de repository





ANIMATIE

- Opdracht individueel: Bedenk een verhaal met een zelfbedacht karakter voor een animatie die kinderen op de basisschool meer leert over het thema 'Gevlucht'. Je werkt het karakter uit in een karakterbeschrijving en een model sheet. Het verhaal schrijf je in de vorm van een script en daarvan teken je een storyboard.
- Opdracht groep: Maak op basis van de storyboards in tweetallen, twee moving storyboards inclusief bijbehorende audio in de vorm van een hoorspel.

A. PLANNING

Opdracht A1 Deadlines halen

Week 5: Concept (mindmap, moodboard, trendboard, doelgroepanalyse), Ontwerp (model sheet, script, storyboard, presentatie). Organisatie; een pdf, ppt of kleurenprint op foambord van je presentatie.

Week 9: Planning (urenregistratie, planning), Organisatie (bestandsbeheer, archiefbeheer, bronvermelding), Realisatie (moving storyboard)

Opdracht A2 Urenregistratie bijhouden

Houd individueel en per groep een logboek bij. Je logboek maakt duidelijk hoe lang, wanneer en waaraan je gewerkt hebt.

Opdracht A3 Planning/ agenda beheren

Maak individueel en per groep een planning voor deeltaken en vergadermomenten. Je planning maakt duidelijk hoe lang en wanneer je aan deeltaken denkt te gaan werken. Je plant minimaal 3 vergadermomenten met je groep. Voor iedere vergadering maak je vooraf een agenda en achteraf notulen.

*Opdracht A4 Rolverdeling opstellen (optioneel)

Beschrijf de diverse groepsrollen binnen je groep en beschrijf de bijbehorende taken. Verdeel de rollen onder de groepsleden.

B. ORGANISATIE

Opdracht B1 Bestandsbeheer

De bestanden die je inlevert hebben een relevante naam en zijn van een geschikt bestandsformaat.

Presentatie: pdf of pptx en kleurenprint op A3 foamboard.

Moving storyboard: project: ppj of aep, audio; wav,

eindresultaat: mp4 (resolutie 1920 x 1080p, 25 fps, codec h.264).

Opdracht B2 Archiefbeheer

Schrijf een protocol voor het beheren van bestandsversies en het maken van backups.

In het protocol is duidelijk op welke locatie de bestanden opgeslagen worden en worden aanbevelingen gedaan voor bestandsnamen, zodat de bestanden makkelijk terug te vinden zijn.

Opdracht B3 Bronvermelding

Bij het gebruik van bestaand materiaal ben je verplicht te vermelden waar het vandaan komt. Beschrijf in een document waar teksten, afbeeldingen en audio van anderen die je gebruikt vandaan komen in verband met de auteursrechten.

*Opdracht B4 Budget

Maak een overzicht van de productie kosten met betrekking tot uitbestedingen zoals auteursrechten, software kosten en hardware (afschrijfkosten van materialen).

Opdracht C1 brainstorm

Maak een mindmap over de interesses van de doelgroep en maak een mindmap over het onderwerp 'gevlucht'.

Opdracht C2 moodboard

Maak een moodboard met informatie over sfeer, afbeeldingen, lettertypes, kleurpalet over wat de doelgroep interesseert.

Opdracht C3 Doelgroep analyse

Maak een trendboard waarin je laat zien wat de design trends zijn van media uitingen waar de doelgroep mee in aanraking komt.

*Opdracht C4 Conceptbeschrijving

Bedenk een concept waarin je een oplossing voor de vraag van de opdrachtgever ontwerpt . Beschrijf hoe het concept aansluit bij de eisen en wensen van de doelgroep.

D. ONTWERP

Opdracht D1 script schrijven

Jij schrijft op basis van je onderzoek een script. Je script is de volledige (geschreven) uitwerking van het door jouw bedachte verhaal voor de doelgroep. In het script maak je duidelijk hoe het verhaal er in beeld en geluid uit komt te zien. Er staat in het script wat de karakters doen en wat ze zeggen (de dialoog). Kortom in het script schrijf je dus alle zichtbare en hoorbare zaken op die er voor het verhaal toe doen.

Opdracht D2 Schetsen en ontwerp

- Je maakt ontwerpschetsen van het hoofdkarakter van de animatie.
- Je tekent een vooraanzicht en een zij aanzicht.
- Daarnaast schets je het karakter in verschillende houdingen zoals in het script naar voren komt.
- Van iedere gezichtsuitdrukkingen die voorkomt bij het karakter maak je een schets.
- Je schetsproces laat zien dat je verschillende stijl mogelijkheden onderzocht hebt voor het uiterlijk van je karakter.
- Je schetsen zijn getekend met potlood (HB of B2) op A4 tekenpapier. Het getekende model sheet is kreukvrij en zonder vegen en vlekken.

Opdracht D3 Presentatie

Maak een digitale presentatie waarin je het concept- en ontwerpproces laat zien van je karakter.

Presenteer je uiteindelijke ontwerp van het gekozen karakter in een model sheet (karakter board).

Print de model sheet in kleur en plak deze op A3 formaat foamboard.

Opdracht D4 Storyboard

Je tekent op basis van je eigen script een storyboard. Het storyboard is een verzameling uitgetekende shots van scènes van het script in de volgorde zoals jij het voor je ziet. Bij het storyboard voeg je bij elke tekening informatie toe over het camerastandpunt, het camera kader en een korte beschrijving en de duur van elk shot.

E. REALISATIE

Opdracht E1 techniek

De presentatie is digitaal ingeleverd, in kleur uitgeprint en op A3 foamboard geplakt.

Het storyboard heeft minimaal 12 afbeeldingen in beeldverhouding 16:9 met daaronder de tekst.

Het moving storyboard heeft een resolutie 1920 x 1080p en een codec: animation. Bestandstype Quicktime (.mov).

Opdracht E2 Uiterlijk

Het karakter in het moving storyboard ziet er uit zoals aangegeven in de model sheet.

Het moving storyboard ziet eruit zoals aangegeven in het storyboard.

Het moving storyboard bevat een passend klankbeeld dat bestaat uit meerdere audiobronnen.

Opdracht E3 Beeld

Het moving storyboard heeft een beeldformaat van 16:9. De tijdsduur van het moving storyboard is minimaal één minuut.

*Opdracht E4 Audio

De audio bevat geen clipping en geen ruis.

De audio is 48000khz en 32bit en in .wav formaat.

De audio is uitgemixt op -6db.

ANIMATIE

- Brainstorm
- Moodboard
- ☐ Trendboard (doelgroepanalyse)
- Script
- Storyboard
- ☐ Model sheet met de karakter schetsen
- Storyboard
- ☐ Moving storyboard (incl. audio)



Planning

1	30 jan - 5 feb						
2	6 feb - 12 feb						
3	13 feb - 19 feb	ma: deadline	filmopnamen(AV)				
	20 feb - 26 feb		Voorjaarsvakantie stu	ıdenten (regio noord)			
4	27 feb - 5 mrt						
5	6 mrt - 12 mrt	ontwerp klaar					
6	13 mrt - 19 mrt						
7	20 mrt - 26 mrt						
8	27 mrt - 2 apr		vrij	vrij			
9	3 apr - 9 apr						
10	10 apr - 16 apr	realisatie klaar/bed	ordeling				Goede Vrijdag
11	17 apr - 23 apr		2e Paasdag	Pi-week	Pi-week	Pi-week	Pi-week

Beoordeling product



Beoordeling Product 1.3

	1 1 1	0 0	1 1 1	0 0	1 1 1	0 0 V	1 1 1	0 V V	1 1 1 1	v v v	1 1 1	v v v	1 1 1	v v g	1 1 1 1	y g g	1 1 1	v g	1 1 1 1	g g g		
	1	0	1 2	٧	3	٧	4		5				1 7	~	8		9	g	1			

Productbeoordeling project*

De productbeoordeling van je project wordt uitgedrukt in cijfers van 0,1-10. Voorwaarde voor beoordeling is dat je de deadlines hebt gehaald.

De productbeoordeling bevat zowel de individueel als de gezamenlijk gemaakte producten .

	klas
Beoordelaar (s)	

Beoordelingsformulier	Omschrijving	O V G
Creativiteit verschillende concepten laten zien dat de opdracht vanuit meerdere invalshoeken bekeken.		
Vormgeving De stijl en sfeer passen bij de doelgroep met betrekking tot het gebruik van kleur, vorm, typografie, beelden en geluid .		
kwaliteit leveren Je test de werking en controleert de specificaties voor het te behalen kwaliteitsniveau met je begeleider.		
Vakdeskundigheid toepassen Je hebt relevante software en professionele materialen gebruikt voor ontwerp en realisatie		
Presenteren je bereidt een expositie voor samer met je medeleerlingen onder begeleiding van je SLB'er.		
Gemaakte afspraken		cijfer
Herkansing		JA/NEE

^{*} Gebaseerd op de kwalificatiedossiers
Fotograaf (Crebonr. 25193 N. *Specialist (Crebonr. 25194) * Applicatie- en mediaontwikkelaar (Crebonr. 25187)
Gamedeveloper (Crebonr. 25188) * Mediavormgever (Crebonr. 25201)(www.s-bb.nl)
- Levert de media-uiting op
- Voert organisatorische werkzaamheden uit
- Maakt een concept
- Ontwerpt de media-uiting
- Realiseert de media-uiting
- Realiseert de media-uiting
- Presenteert de media-uiting
- Presenteert de media-uiting (Productbeoordeling)
- Onderhoudt en beheert materiaal en appartuur



