

# APPLICATIE- EN MEDIAONTWIKKELAAR

**4** NIVEAU

Beroepsopleiding:  
crebo 25187, klas I3c

GRAFISCH  
LYCEUM  
  
ROTTERDAM

Beroepsopleidende Leerweg  
(BOL)

**3** JAAR

## SCHOOL / STAGE

De student volgt de eerste twee jaar volledig dagonderwijs. In het derde leerjaar volgt de student een stage van 5 dagen in de week lopende van eind augustus tot eind april. In deze periode wordt de student op bepaalde momenten teruggedroepen naar school en/of komt de stagecoördinator op het bedrijf langs. In deze periode werkt de student aan de hand van een Praktijk-Opleidingsboek (POB) aan een aantal werkprocessen behorende bij de opleiding en houdt een digitaal logboek bij. Op bepaalde momenten zal de student om een evaluatie vanuit het bedrijf vragen aan de hand van een evaluatieformulier die gericht is op de uit te voeren werkprocessen.

## BEROEPSOMSCHRIJVING:

De opleiding Mediatechnologie heeft een tweetal uitstroomrichtingen waarvan Applicatie- en mediaontwikkelaar er één is. In de praktijk functioneert de Applicatie- en mediaontwikkelaar in kleine bedrijven zelfstandig en in grotere bedrijven op assisterend niveau. Bij deze opleiding gaat het om een beroepsbeoefenaar die in staat is om de technische kant van een media-uiting, bijv. een website, mobiele applicatie of een game, te bouwen. De Applicatie- en mediaontwikkelaar kan verbanden leggen tussen de ideeën van een vormgever of gameartiest en de technische specificaties van een media-uiting of game. Hij is in staat een website op de webserver te plaatsen, de site te onderhouden en problemen ermee te verhelpen. De Applicatie- en mediaontwikkelaar heeft enige kennis van het besturingssysteem van de server en de software die daarop draait. Hij heeft kennis van databases, voor database gestuurde websites en kennis van scripttalen om webapplicaties te maken. Tevens heeft hij kennis van verschillende gameconsoles en weet wat te doen om een game te ontwikkelen voor een bepaalde console.

## ONDERWIJSPROGRAMMA:

Naast algemeen vormende vakken als talen, wiskunde en maatschappelijke vorming bestaat het onderwijsprogramma het 1e jaar uit een kennismaking met hard- en software, netwerken, databases en de ontwikkeling daarvan en introducties met interactief ontwerp. Uiteraard wordt aandacht besteed aan programmeren. De student maakt in het eerste jaar kennis met verschillende programmeer- en scripttalen zoals PHP, HTML5/CSS3 en Javascript. In het tweede jaar wordt er dieper ingegaan op deze script- en programmeertalen en wordt de student op de hoogte gebracht van relevante technieken, waarbij onder andere de aandacht uitgaat naar jQuery, AJAX, OOP en apps for mobile. Er wordt ruime aandacht besteed aan de game-engine Unity3D en de programmeertaal C#. De opgedane kennis wordt in alle jaren toegepast in projectmatige praktijksimulaties. Na de stageperiode in het derde jaar rondt de student de opleiding af aan de hand van een schoolexamen bestaande uit een aantal opdrachten.

## GEBRUIKTE SOFTWAREPAKKETTEN EN MACHINES:

Student beheerst de basisvaardigheden van Dreamweaver, HTML5/CSS3, XML, ASP.NET, PHP, AJAX, JQUERY, C# en JavaScript en beheerst de game-engine Unity3D.

## KERNTAKEN EN WERKZAAMHEDEN TIJDENS DE STAGE

Ontwerpen, bouwen, implementeren, testen en onderhouden van een eenvoudig content management systeem. Maken van een projectplan voor een eenvoudige (web)applicatie of gamedesign document voor een game, waaronder het functioneel en technisch ontwerp. Bouwen, implementeren, testen en onderhouden van een eenvoudige (web)applicatie of game (2D en 3D). Opzetten en onderhouden van een eenvoudige database. Vervaardigen van de 'technische' kant van een webapplicatie, assisteren bij vertaalslag van creatief ontwerp naar technische uitvoering.

## OVERIGE INFORMATIE OVER DE STAGE:

Te verkrijgen via de stagehandleiding van het GLR, de schoolbrochure, de stagecoördinator en het Stagebureau. Bereikbaar op 088 200 1500 of via stagebureau@glr.nl.