

Kern Media, vormgeving en ICT (v2023)

Een kandidaat kan gebruik maken van de in de 'kern' genoemde kennis en vaardigheden in een (gesimuleerde) uitvoerende beroepssituatie of een daarop voorbereidende scholing. De kennis en vaardigheden zijn gerangschikt in algemene kennis en vaardigheden en professionele kennis en vaardigheden. Kennis en vaardigheden worden samen met de persoonlijke eigenschappen ook wel aangeduid als beroepscompetenties. De kern omvat ook kennis en vaardigheden rond loopbaanoriëntatie en -ontwikkeling.

a. Algemene kennis en vaardigheden

De kandidaat kan:

- a.1. de Nederlandse taal in opleidings- en beroepssituaties gebruiken;
- a.2. een informatiebehoefte signaleren en onderzoeken en op basis hiervan relevante informatie zoeken, beoordelen, verwerken en gebruiken;
- a.3. mediawijs handelen: kritisch en bewust omgaan met (digitale) media;
- a.4. bewust omgaan met opslag en gebruik van gegevens en daarbij rekening houden met privacy en digitale veiligheid;
- a.5. het belang beschrijven en voorbeelden noemen van technologische en innovatieve ontwikkelingen in de beroepscontext;
- a.6. voor opleiding en beroep relevante berekeningen uitvoeren;
- a.7. plannen en organiseren in een beroeps(opleiding) gerelateerde situatie;
- a.8. op systematische en doelgerichte wijze werkzaamheden uitvoeren op basis van een planning met de inzet van vakdeskundigheid en met aandacht voor een zo hoog mogelijke kwaliteit;
- a.9. mondeling en schriftelijk rapporteren over de uitgevoerde werkzaamheden; onder meer over de planning, voorbereiding, proces en product;
- a.10. reflecteren op de eigen werkwijze en op de kwaliteit van het eigen werk;
- a.11. samenwerken en overleggen bij het uitvoeren van werkzaamheden;
- a.12. werkzaamheden volgens de voorschriften en op een veilige wijze uitvoeren;
- a.13. economisch bewust en duurzaam omgaan met materialen en middelen;
- a.14. professionele (technologische) hulpmiddelen gebruiken en hun werking uitleggen;
- a.15. hygiënisch werken;
- a.16. milieubewust handelen;
- a.17. zich aan- en inpassen in een bedrijfscultuur;
- a.18. voldoen aan de algemene gedrags- en houdingseisen die gesteld worden aan werknemers in de branche;
- a.19. in een (gesimuleerde) beroepssituatie en stage in een bedrijf omgaan met verschillen op basis van culturele gebondenheid en geslacht.

b. Professionele kennis en vaardigheden

Oriëntatie op de techniek

De kandidaat kan:

- b.1. voorbeelden geven van technische normalisatie instituten, bedrijven en arbeidsorganisaties;
- b.2. relaties leggen tussen productieprocessen, technische systemen te weten input, proces, output en bronnen met name energie, materie en informatie;
- b.3. waarden in technische situaties onderkennen en toepassen, met name duurzaamheid, innovatie, risico en sociale interactie;

Voorbereiden

De kandidaat kan:

- b.4. de relaties tussen natuurkundige grootheden en de technische praktijk uitleggen en verklaren met name kracht, druk, lengte, oppervlakte, inhoud, omtrek, elektriciteit, energie, geluid, massa, gewicht, moment, snelheid en temperatuur;
- b.5. een meting van grootheden uitvoeren, verwerken en vastleggen;
- b.6. van een (deel)systeem functies van onderdelen benoemen;
- b.7. materiaaleigenschappen benoemen en deze in verband brengen met hun toepassing;
- b.8. technische principes van het overbrengen van krachten en bewegingen uitleggen;

Kern Media, vormgeving en ICT (v2023)

- b.9. technische principes en werking van onderdelen uitleggen en demonstreren;
- b.10. opbouw en werking van installaties en/ of constructies uitleggen en demonstreren.

Ontwerpen, maken en dienstverlenen

De kandidaat kan:

- b.11. een tekening lezen;
- b.12. een ontwerp maken van een product, systeem en proces;
- b.13. met behulp van een computer een technische tekening maken;
- b.14. tijdens werkvoorbereiding en werkuitvoering schetsen en werktekeningen maken;
- b.15. criteria bepalen voor de keuze van materialen en gereedschappen;
- b.16. criteria toepassen voor de kwaliteit en oplevering van een werkstuk, product, systeem en/ of dienst;
- b.17. een werkwijze vaststellen en werken volgens procedures bij het uitvoeren van een opdracht;
- b.18. een werkstuk, product en systeem maken door basisbewerkingen met name aftekenen, afkorten, verspanen, verbinden, vervormen en afwerken uit te voeren;
- b.19. werkzaamheden uitvoeren volgens de regels van integrale Kwaliteits-, Arbo- en Milieu (KAM)-zorg;
- b.20. een werkstuk, product en systeem samenstellen.

Controleren en nazorg plegen

De kandidaat kan:

- b.21. een werkstuk, product, systeem en/ of dienst toetsen en evalueren aan de hand van de geformuleerde criteria;
- b.22. een werkstuk, product en systeem onderhouden, repareren, modificeren en optimaliseren.

c. Loopbaanoriëntatie en -ontwikkeling

De kandidaat is in staat zijn eigen loopbaanontwikkeling vorm te geven. Hij doet dat met een oriëntatie op een toekomstige opleiding en (loop)baan door middel van reflectie op het eigen handelen en reflectie op ervaringen.

c. 1. De kandidaat heeft de vaardigheid de eigen loopbaan vorm te geven door op systematische wijze om te gaan met 'loopbaancompetenties':

- 1. kwaliteitenreflectie (wat kan ik het best en hoe weet ik dat?)
- 2. motievenreflectie (waar ga en sta ik voor en waarom dan?)
- 3. werkexploratie (waar ben ik het meest op mijn plek en waarom daar?)
- 4. loopbaansturing (hoe bereik ik mijn doel en waarom zo?)
- 5. netwerken (wie kan mij helpen mijn doel te bereiken en waarom die mensen?)

c.2. De kandidaat maakt zijn eigen loopbaanontwikkeling inzichtelijk voor zichzelf en voor anderen doormiddel van een 'loopbaandossier'.

In een loopbaandossier is opgenomen welke activiteiten zijn uitgevoerd die hebben bijgedragen tot het ontwikkelen van de 'loopbaancompetenties'. In het loopbaandossier wordt beschreven bij een aantal uitgevoerde activiteiten:

- I. de beoogde doelen
- II. de resultaten
- III. de evaluatie en een conclusie
- IV. welke vervolgactiviteiten gepland zijn op basis van de opgedane ervaringen en de daarbij horende conclusies

| Profielvak: Media, vormgeving en ICT | BB | KB | GL |
|--|-----------|-----------|-----------|
| Module 1: audiovisuele vormgeving en productie (v2023) | | | |
| Taak: <ul style="list-style-type: none"> ○ een audiovisuele (AV) productie van 2 tot 3 minuten maken van script tot film en deze presenteren ○ een AV animatie maken en presenteren van script tot eindproduct ○ een fotoserie maken en deze presenteren | | | |
| P/MVI/1.1 | | | |
| Deeltaak: aan de hand van een opdracht een thema bedenken voor een AV productie en dat uitwerken tot een script en/of een storyboard. | | | |
| De kandidaat kan: | | | |
| 1. een zelf bedacht thema benoemen, uitwerken en daarbij rekening houden met het doel, de doelgroep, de plaats en de sfeer | | x | |
| 2. een script maken voor een AV productie | | x | |
| 3. een storyboard maken voor een AV productie aan de hand van een zelf gemaakt script | | x | |
| 4. een storyboard maken voor een AV productie aan de hand van een gegeven script | x | | |
| P/MVI/1.2 | | | |
| Deeltaak: filmmateriaal maken met een camera. | | | |
| De kandidaat kan: | | | |
| 1. digitale filmbeelden maken | x | x | |
| 2. meerdere camera-standpunten gebruiken | x | x | |
| 3. verschillende beeldkaders omschrijven en gebruiken | x | x | |
| P/MVI/1.3 | | | |
| Deeltaak: een digitaal AV product maken van zelfgemaakte opnames en daarover een presentatie verzorgen. | | | |
| De kandidaat kan: | | | |
| 1. opgenomen beelden controleren en rangschikken | x | x | |
| 2. beelden importeren, knippen en monteren met video-editing software | x | x | |
| 3. effecten, titels en overgangen gebruiken | x | x | |
| 4. geluidseffecten en muziek toevoegen | x | x | |
| 5. gemonteerd materiaal exporteren of publiceren tot een film van maximaal 3 minuten | x | x | |
| 6. het proces en product presenteren en de keuzes beargumenteren | | x | |
| P/MVI/1.4 | | | |
| Deeltaak: een idee voor het maken van een animatie uitwerken tot een script en een storyboard. | | | |
| De kandidaat kan: | | | |
| 1. een idee voor een animatie bedenken en beschrijven | | x | |
| 2. een script voor een animatie maken | | x | |
| 3. een storyboard voor een animatie maken aan de hand van een zelf gemaakt script | | x | |
| 4. een storyboard voor een animatie maken aan de hand van een gegeven script | x | | |
| P/MVI/1.5 | | | |

| | | | |
|--|---|---|--|
| Deeltaak: beelden maken voor een animatie. | | | |
| De kandidaat kan: | | | |
| 1. digitale beelden maken | x | x | |
| 2. beelden bewerken met een bewerkingsprogramma | x | x | |
| P/MVI/1.6 | | | |
| Deeltaak: een animatie maken en hierover een presentatie verzorgen. | | | |
| De kandidaat kan: | | | |
| 1. beelden selecteren | x | x | |
| 2. beelden importeren en een beweging simuleren | x | x | |
| 3. tekst toevoegen | x | x | |
| 4. geluidseffecten en muziek toevoegen | x | x | |
| 5. gemonteerd materiaal exporteren of publiceren | x | x | |
| 6. het proces en product presenteren en de keuzes beargumenteren | | x | |
| P/MVI/1.7 | | | |
| Deeltaak: een onderwerp binnen een gegeven thema bedenken voor een fotoserie. | | | |
| De kandidaat kan: | | | |
| 1. onderzoek doen naar een onderwerp voor een fotoserie | | x | |
| 2. een onderwerp binnen een gegeven thema kiezen en de keuze beargumenteren | | x | |
| P/MVI/1.8 | | | |
| Deeltaak: foto's maken en als fotoserie presenteren. | | | |
| De kandidaat kan: | | | |
| 1. foto's maken voor een fotoserie | x | x | |
| 2. foto's selecteren aan de hand van criteria | x | x | |
| 3. foto's bewerken met een fotobewerkingsprogramma | x | x | |
| 4. de serie foto's presenteren | x | x | |
| 5. de gemaakte keuzes bij het proces en product beargumenteren | | x | |
| Voor het uitvoeren van de taak beheerst de kandidaat de voorwaardelijke kennis, vaardigheden en houding. | x | x | |

| Profielvak: Media, vormgeving en ICT | BB | KB | GL |
|--|-----------|-----------|-----------|
| Module 2: 2D- en 3D-vormgeving en -productie (v2023) | | | |
| Taak: o een 2D mediaproduct passend bij een doelgroep vormgeven, maken en presenteren o een 3D product passend bij een doelgroep vormgeven, maken en presenteren | | | |
| P/MVI/2.1 | | | |
| Deeltaak: een concept ontwikkelen voor een 2D mediaproduct. | | | |
| De kandidaat kan: | | | |
| 1. in eigen woorden de verkregen opdracht uitleggen | x | x | |
| 2. een idee ontwikkelen voor een 2D mediaproduct | x | x | |
| 3. het werk voorbereiden en plannen | | x | |
| 4. onderzoek doen naar de vormgeving van een 2D mediaproduct | | x | |
| 5. een schetsontwerp en een dummy maken van een 2D mediaproduct | x | x | |
| 6. een concept presenteren | x | x | |
| P/MVI/2.2 | | | |
| Deeltaak: een 2D mediaproduct realiseren en presenteren. | | | |
| De kandidaat kan: | | | |
| 1. de realisatie voorbereiden | x | x | |
| 2. het product maken volgens opdrachteisen en concept met de juiste materialen en technieken | x | x | |
| 3. de nabewerking uitvoeren | x | x | |
| 4. een bij het product passende presentatie geven over het product en het proces | | x | |
| 5. keuzes bij het proces en het product beargumenteren | | x | |
| P/MVI/2.3 | | | |
| Deeltaak: een concept ontwikkelen voor een 3D product. | | | |
| De kandidaat kan: | | | |
| 1. in eigen woorden de verkregen opdracht uitleggen | x | x | |
| 2. een idee ontwikkelen voor een 3D product | | x | |
| 3. het werk voorbereiden en plannen | | x | |
| 4. onderzoek doen naar vormgeving van een 3D product | | x | |
| 5. een schetsontwerp en model maken van een 3D product | x | x | |
| 6. een concept presenteren | x | x | |
| P/MVI/2.4 | | | |
| Deeltaak: een 3D product realiseren en presenteren. | | | |
| De kandidaat kan: | | | |
| 1. de realisatie voorbereiden | x | x | |
| 2. het product met de juiste materialen en technieken maken volgens opdrachteisen en ontwikkelde concept | x | x | |
| 3. onderdelen op juiste wijze monteren | x | x | |
| 4. een bij het product passende presentatie geven over het product en het proces | | x | |
| 5. keuzes bij het proces en het product beargumenteren | | x | |
| Voor het uitvoeren van de taak beheerst de kandidaat de voorwaardelijke kennis, vaardigheden en houding. | x | x | |

| Profielvak: Media, vormgeving en ICT | BB | KB | GL |
|--|-----------|-----------|-----------|
| Module 3: ICT (v2023) | | | |
| Taak: <ul style="list-style-type: none"> o devicesⁱ inzetten voor een specifiek doel o devices instellen, verbinden en programmeren o gebruikers van devices ondersteunen o meldingen en gebruikersvragen verwerken | | | |
| P/MVI/3.1 | | | |
| Deeltaak: devices inzetten voor een specifiek doel. | | | |
| De kandidaat kan: | | | |
| 1. onderzoek doen naar de inzetbaarheid van devices voor een specifiek doel | x | x | x |
| 2. advies geven bij het kiezen van een geschikt device voor een specifiek doel | | x | x |
| 3. een device kunnen kiezen en inzetten voor een specifiek doel | x | x | x |
| 4. processen beschrijven die door een device kunnen worden uitgevoerd | | x | x |
| 5. problemen van een gebruiker bij het inzetten van een device analyseren, (her)formuleren en vertalen naar een oplossing | | x | x |
| 6. de beschreven oplossing vertalen naar een serie geordende stappen en deze uitvoeren | x | x | x |
| P/MVI/3.2 | | | |
| Deeltaak: devices instellen, verbinden en programmeren. | | | |
| De kandidaat kan: | | | |
| 1. devices gebruiksklaar maken en benodigde software installeren | x | x | x |
| 2. devices en apparatuur ⁽ⁱⁱ⁾ aansluiten en instellen | x | x | x |
| 3. devices veilig verbinden met een (draadloos) netwerk en internet | | x | x |
| 4. gebruikers aanmaken en rechten beheren | x | x | x |
| 5. de beveiliging en login instellen naar de wens en de behoefte van de gebruiker | x | x | x |
| 6. een serie geordende stappen omzetten in een codering en deze invoeren in een device (programmeren) | | x | x |
| 7. een gegeven codering (programma) invoeren in een device | x | | |
| 8. software configureren | x | x | x |
| 9. software-instellingen aanpassen naar de behoefte van de gebruiker | | x | x |
| P/MVI/3.3 | | | |
| Deeltaak: gebruikers ondersteunen. | | | |
| De kandidaat kan: | | | |
| 1. gebruikers instrueren bij het in gebruik nemen van een device | x | | |
| 2. gebruikers adviseren en instrueren bij het in gebruik nemen van een device | | x | x |
| 3. kosten berekenen en presenteren aan de gebruiker | x | x | x |
| 4. de gemaakte keuze voor een device voor een specifiek doel verantwoorden | x | x | x |
| 5. controleren of de gebruiker op de juiste wijze geholpen is | x | | |
| 6. controleren of de gebruiker op de juiste wijze geholpen is en het advies indien gewenst aanpassen | | x | x |
| P/MVI/3.4 | | | |
| Deeltaak: meldingen en gebruikersvragen verwerken. | | | |
| De kandidaat kan: | | | |
| 1. klachten, storingen en vragen bij het in gebruik nemen van een device verwerken met een ICT-helpdesksysteem | x | x | x |
| 2. meldingen en vragen door middel van een ICT-helpdesksysteem beantwoorden | x | x | x |

| | | | |
|--|---|---|---|
| Voor het uitvoeren van de taak beheerst de kandidaat de voorwaardelijke kennis, vaardigheden en houding. | x | x | x |
|--|---|---|---|

-
- ⁱ Met devices bedoelen we hier een PC, laptop, tablet, smartphone of singleboard computer
ⁱⁱ Met apparatuur bedoelen we hier sensoren, actuatoren en randapparatuur

| Profielvak: Media, vormgeving en ICT | BB | KB | GL |
|--|-----------|-----------|-----------|
| Module 4: interactieve vormgeving en productie (v2023) | | | |
| Taak: <ul style="list-style-type: none"> ○ aan de hand van een thema een digitaal interactief product ontwerpen en maken voor verschillende soorten apparaten ○ een website ontwerpen en maken voor verschillende soorten apparaten | | | |
| P/MVI/4.1 | | | |
| Deeltaak: een ontwerp maken voor een digitaal interactief product. | | | |
| De kandidaat kan: | | | |
| 1. doelstellingen, thema en doelgroep van een interactief product formuleren | | x | x |
| 2. het gedrag van een gebruiker bepalen en beschrijven | | x | x |
| 3. in schetsen of een moodboard lay-out, typografie, beelden en bediening van een interactief product zichtbaar maken | | x | x |
| 4. een gebruiksvriendelijk ontwerp maken, passend bij een gegeven thema en doelgroep en geschikt voor gegeven schermformaten | | x | x |
| P/MVI/4.2 | | | |
| Deeltaak: een ontwerp omzetten in een digitaal interactief product. | | | |
| De kandidaat kan: | | | |
| 1. beeld, geluid, tekst, beweging en grafische elementen ordenen, opmaken en geschikt maken voor beeldscherm | x | x | x |
| 2. gebruiksvriendelijke navigatie aanbrenge | | x | x |
| 3. een interactief product compatibel maken voor minimaal 2 soorten apparaten | x | x | x |
| 4. een interactief product testen, problemen opsporen en debuggen | x | x | x |
| 5. een interactief product presenteren en demonstreren | | x | x |
| 6. een interactief product verspreiden | | x | x |
| P/MVI/4.3 | | | |
| Deeltaak: een ontwerp maken voor een website. | | | |
| De kandidaat kan: | | | |
| 1. doelstellingen, thema en doelgroep bepalen voor een website | | x | x |
| 2. in schetsen een sfeer, typografie en lay-out zichtbaar maken | | x | x |
| 3. een flowchart maken | x | x | x |
| 4. tekst- en beeldbestanden selecteren, archiveren en bewerken | x | x | x |
| P/MVI/4.4 | | | |
| Deeltaak: ontwerp omzetten in een werkende website. | | | |
| De kandidaat kan: | | | |
| 1. teksten, grafische elementen en beelden opmaken voor een website met webdesignsoftware | x | x | x |
| 2. pagina's linken en een navigatiestructuur aanbrenge | x | x | x |
| 3. bewegende media toevoegen | x | x | x |
| 4. links toevoegen | x | x | x |
| 5. een ontworpen website controleren, gebruiksklaar maken en uploaden | x | x | x |
| 6. ontwerp en de keuzes die zijn gemaakt, toelichten | x | x | x |
| Voor het uitvoeren van de taak beheerst de kandidaat de voorwaardelijke kennis, vaardigheden en houding. | x | x | x |