



College voor Toetsen en Examens

MEDIA, VORMGEVING EN ICT VMBO

SYLLABUS CENTRAAL EXAMEN 2016 PILOT

Versie 2, april 2015

Inhoud

Voorwoord	3
Kern	4
Profieldelen	7
1 Profieldeel Audiovisuele vormgeving en productie	7
P/MVI/1.1 aan de hand van een casus of opdracht een thema bedenken voor een AV productie en dat uitwerken tot een script en/of storyboard	7
P/MVI/1.2 filmmateriaal maken met een camera	8
P/MVI/1.3 een digitaal AV product maken van zelfgemaakte opnames en daarover een presentatie verzorgen	10
P/MVI/1.4 een idee voor het maken van een animatie uitwerken tot een script en een storyboard	12
P/MVI/1.5 beelden maken voor een animatie	13
P/MVI/1.6 een animatie maken en hierover een presentatie verzorgen	14
P/MVI/1.7 een onderwerp binnen een gegeven thema bedenken en een verhaal schrijven	15
P/MVI/1.8 een verhaal fotograferen, hieruit een selectie maken met een bijpassend verhaal en als fotodocumentaire presenteren	16
2 Profieldeel 2D en 3D vormgeving en productie Taak:	19
P/MVI/2.1 een concept ontwikkelen voor een 2D mediaproduct	19
P/MVI/2.2 een 2D mediaproduct realiseren en presenteren	21
P/MVI/2.3 een concept ontwikkelen voor een 3D mediaproduct	22
P/MVI/2.4 een 3D mediaproduct realiseren en presenteren	24
3 Profieldeel ICT	26
P/MVI/3.1 hardware assembleren, aansluiten, vervangen en onderhouden	26
P/MVI/3.2 systemen en applicaties installeren en configureren op basis van de wensen van de klant	28
P/MVI/3.3 een eenvoudige ICT-infrastructuur in een gebouw installeren	30
P/MVI/3.4 een eindgebruiker informeren en adviseren over ICT-producten en het gebruik ervan	32
4 Profieldeel Interactieve vormgeving en productie	34
P/MVI/4.1 een ontwerp maken voor een digitaal interactief document	34
P/MVI/4.2 een ontwerp omzetten in een digitaal interactief document	35
P/MVI/4.3 een ontwerp maken voor een website	36
P/MVI/4.4 ontwerp omzetten in een werkende website	38
P/MVI/4.5 onderzoek doen naar het doel en gebruik van een te ontwerpen app	39
P/MVI/4.6 onderzoeksgegevens omzetten in een functioneel ontwerp voor een app	40
P/MVI/4.7 een ontwerp omzetten in een werkende app	42
Bijlage 1: Begrippenlijst MVI	43

Bij deze syllabus MVI komt in versie 2 een begrippenlijst waarin de begrippen uit Media, Vormgeving en ICT en het vakjargon worden verklaard. Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.

Voorwoord

In mei 2014 zijn de drie conceptexamenprogramma's vastgesteld voor de profielen:

- Dienstverlening en Producten (D&P)
- Media, Vormgeving en ICT (MVI)
- Groen

De conceptexamenprogramma's voor de pilot van 2016 zijn te downloaden op www.vernieuwingvmbo.nl. Het College voor Toetsen en Examens (CvTE) geeft in een syllabus een toelichting op het CE-deel van het examenprogramma. Behalve een beschrijving van de exameneisen voor een centraal examen kan de syllabus verdere informatie over het centraal examen bevatten, bijvoorbeeld over een of meer van de volgende onderwerpen: specificaties van examenstof, begrippenlijsten.

Ten aanzien van de syllabus is nog het volgende op te merken. De functie ervan is een leraar in staat te stellen zich een goed beeld te vormen van wat in het centraal examen wel en niet gevraagd kan worden. Naar zijn aard is een syllabus dus niet een volledig en afgebakende beschrijving van alles wat op een examen zou kunnen voorkomen. Het is mogelijk, al zal dat maar in beperkte mate voorkomen, dat op een centraal examen ook iets aan de orde komt dat niet met zo veel woorden in deze syllabus staat, maar dat naar het algemeen gevoelen in het verlengde daarvan ligt. Een syllabus is zodoende een hulpmiddel voor degenen die anderen of zichzelf op een centraal examen voorbereiden. Een syllabus kan ook behulpzaam zijn voor de producenten van leermiddelen en voor nascholingsinstanties. De syllabus is niet van belang voor het schoolexamen. Daarvoor worden door de SLO handreikingen geproduceerd die niet in deze uitgave zijn opgenomen.

Deze syllabus geldt voor de kandidaten van de pilotscholen die in het examenjaar 2016 een pilot-centraal examen afleggen.

De conceptversie van deze syllabus is voorgelegd aan het veld om te achterhalen of de syllabus duidelijk genoeg is, de benodigde informatie bevat ter voorbereiding op de centrale examens en een adequate uitwerking geeft van het CE-deel van het examenprogramma. De resultaten van deze veldraadpleging zijn verwerkt in deze syllabus.

Gerard de Gier en Huub Huijs
Projectleiders syllabi profielen beroepsgerichte programma's

College voor Toetsen en Examens

Kern

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 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

- A1. de Nederlandse taal in opleidings- en beroepssituaties gebruiken;
- A2. informatie op allerlei manieren overzichtelijk en efficiënt verzamelen, ordenen en weergeven;
- A3. voor opleiding en beroep relevante berekeningen uitvoeren;
- A4. plannen en organiseren in een beroeps(opleiding) gerelateerde situatie;
- A5. 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.6. mondeling en schriftelijk rapporteren over de uitgevoerde werkzaamheden; onder meer over de planning, voorbereiding, proces en product;
- A7. reflecteren op de eigen werkwijze en op de kwaliteit van het eigen werk;
- A8. samenwerken en overleggen bij het uitvoeren van werkzaamheden;
- A9. werkzaamheden volgens de voorschriften en op een veilige wijze uitvoeren;
- A10. economisch bewust en duurzaam omgaan met materialen en middelen;
- A11. professionele hulpmiddelen gebruiken en hun werking uitleggen;
- A12. hygiënisch werken;
- A13. milieubewust handelen;
- A14. zich aan- en inpassen in een bedrijfscultuur;
- A15. voldoen aan de algemene gedrags- en houdingseisen die gesteld worden aan werknemers in de branche;
- A16. 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

- B1. voorbeelden geven van technische normalisatie instituten, bedrijven en arbeidsorganisaties;
- B2. relaties leggen tussen productieprocessen, technische systemen te weten input, proces, output en bronnen met name energie, materie en informatie;
- B3. voorbeelden geven van technologische en innovatieve ontwikkelingen;
- B4. waarden in technisch situaties onderkennen en toepassen, met name duurzaamheid, innovatie, risico en sociale interactie.

Vorbereiden

- B5. met behulp van ICT, vanuit relevante technische bronnen informatie verzamelen en gebruiken;
- B6. 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;
- B7. een meting van grootheden uitvoeren, verwerken en vastleggen;
- B8. de functie van de onderdelen van een (deel)systeem bepalen;
- B9. materiaaleigenschappen benoemen en deze in verband brengen met hun toepassing in constructies;
- B10. technische principes van het overbrengen van krachten en bewegingen uitleggen;
- B11. technische principes en werking van elektrische onderdelen uitleggen en demonstreren;
- B12. opbouw en werking van installaties uitleggen en demonstreren.

Ontwerpen en maken.

- B13. een tekening lezen;
- B14. een ontwerp maken van een product, systeem en proces;
- B15. een 2D en 3D CAD tekening maken;
- B16. tijdens werkvoorbereiding en werkuitvoering schetsen en werktekeningen maken;
- B17. criteria bepalen voor de keuze van materialen en gereedschappen en voor het maken van een werkstuk, product en systeem;
- B18. criteria vaststellen voor de kwaliteit en oplevering van een werkstuk, product en systeem;
- B19. een werkwijze vaststellen voor het maken van een werkstuk, product en systeem;
- B20. een werkstuk, product en systeem maken door basisbewerkingen met name aftekenen, afkorten, verspanen, verbinden, vervormen, afwerken uit te voeren;
- B21. werkzaamheden uitvoeren volgens de regels van integrale Kwaliteits-, Arbo- en Milieu (KAM)-zorg;
- B22. een werkstuk, product en systeem samenstellen door middel van construeren, assembleren en modelleren.

Controleren en nazorg plegen.

- B23. een werkstuk, product en systeem toetsen en evalueren aan de hand van de geformuleerde criteria;
- B24. 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.

C1. De kandidaat heeft de vaardigheid de eigen loopbaan vorm te geven door op systematische wijze om te gaan met 'loopbaancompetenties':

- 1 Wat kan ik het best en hoe weet ik dat? [Kwaliteitenreflectie]
- 2 Waar ga en sta ik voor en waarom dan? [Motievenreflectie]
- 3 Waar ben ik het meest op mijn plek en waarom daar? [Werkexploratie]
- 4 Hoe bereik ik mijn doel en waarom zo? [Loopbaansturing]
- 5 Wie kan mij helpen mijn doel te bereiken en waarom die mensen?
[Netwerken]

C2. 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

Profieldelen

1 Profieldeel Audiovisuele vormgeving en productie

Taak:

- een audiovisuele (AV) productie van 2 tot 3 minuten maken van script tot film en deze presenteren
- een AV animatie van 20 seconden maken en presenteren van script tot eindproduct (bijvoorbeeld een stopmotion animatie)
- van een onderwerp binnen een gegeven thema een fotodocumentaire maken met beeld en tekst en deze presenteren

P/MVI/1.1 aan de hand van een casus of opdracht een thema bedenken voor een AV productie en dat uitwerken tot een script en/of storyboard

De kandidaat kan:	BB	KB	GL
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 of gegeven script		x	
4. een storyboard maken voor een AV productie aan de hand van een gegeven script	x		

De volgende professionele kennis en vaardigheden uit het kernprogramma zijn op deze deeltaak van toepassing: B2, B4, B14, B16, B17, B18, B19

Uitwerking P/MVI/1.1

P/MVI/1.1.1 een zelf bedacht thema benoemen, uitwerken en daarbij rekening houden met het doel, de doelgroep, de plaats en de sfeer

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. de kenmerken en het doel van diverse AV producties omschrijven, zoals: <ul style="list-style-type: none"> - commercials - videoclips - instructiefilms - reportages - documentaires 		x	
2. de begrippen onderzoek, copyright en deadline omschrijven		x	
3. het idee van een zelf bedacht thema voor een AV productie benoemen en uitwerken in een concept, met aandacht voor: <ul style="list-style-type: none"> - doel - doelgroep - plaats - sfeer - vormgeving/ hoe verbeelden - technische (on)mogelijkheden 		x	

P/MVI/1.1.2 een script maken voor een AV productie

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. de begrippen shots, scène, voice-over, offscreen en set noise omschrijven en gebruiken		x	
2. aan de hand van een aangereikt format een script maken		x	

P/MVI/1.1.3 een storyboard maken voor een AV productie aan de hand van een zelf gemaakt of gegeven script

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. een storyboard maken, waarin per shot wordt aangegeven hoe elk shot er uit komt te zien, met aandacht voor: <ul style="list-style-type: none"> - camerastandpunt - camerabewegingen - locatie - beeldkaders 		x	

P/MVI/1.1.4 een storyboard maken voor een AV productie aan de hand van een gegeven script

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. aan de hand van een gegeven script een storyboard maken waarin per shot wordt aangegeven hoe elk shot er uit komt te zien met aandacht voor: <ul style="list-style-type: none"> - camerastandpunt - camerabewegingen - locatie - beeldkaders 	x		

P/MVI/1.2 filmmateriaal maken met een camera

De kandidaat kan:	BB	KB	GL
1. digitale filmbeelden maken	x	x	
2. meerdere camera-standpunten gebruiken	x	x	
3. overzichtsbeelden maken	x	x	
4. close-up beelden maken	x	x	

De volgende professionele kennis en vaardigheden uit het kernprogramma zijn op deze deeltaak van toepassing: B2, B4, B19

Uitwerking P/MVI/1.2

P/MVI/1.2.1 digitale filmbeelden maken

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. een productiedossier bestaande uit een tijdsplanning, lijst met benodigdheden, checklist en logboek maken		x	
2. filmbeelden voorbereiden aan de hand van een (gegeven) productiedossier met name: <ul style="list-style-type: none"> - apparatuur plaatsen, aansluiten en controleren op de juiste werking - locatie controleren op beschikbaarheid, veiligheid en licht - objecten controleren op aanwezigheid en juiste positie - figuranten en acteurs controleren op aanwezigheid, kleding en juiste positie 	x	x	
3. begrippen behorende bij een videocamera omschrijven, zoals: <ul style="list-style-type: none"> - beeldkader/kader - autofocus 	x	x	
4. begrippen behorende bij opname-licht omschrijven, zoals: <ul style="list-style-type: none"> - spotlight - invullicht - diffuus licht 		x	
5. begrippen behorende bij een geluidsopname omschrijven, zoals: <ul style="list-style-type: none"> - set-noise - off-screen - voice-over 		x	
6. begrippen behorende bij een filmopname omschrijven, zoals: <ul style="list-style-type: none"> - take - clapboard - continuïteit - chromakey 		x	

P/MVI/1.2.2 meerdere camera-standpunten gebruiken

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. verschillende camerastandpunten omschrijven en gebruiken, zoals: <ul style="list-style-type: none"> - kikkerperspectief - vogelperspectief - neutraalperspectief - point of view - over-shoulder 	x	x	

P/MVI/1.2.3 overzichtsbeelden maken

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. overzichtsbeelden maken, zoals: <ul style="list-style-type: none"> - een total shot - een panorama shot 	x	x	

P/MVI/1.2.4 close-up beelden maken

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. een detailopname maken met aandacht voor het scheppen van betrokkenheid bij de kijker	x	x	

P/MVI/1.3 een digitaal AV product maken van zelfgemaakte opnames en daarover een presentatie verzorgen

De kandidaat kan:	BB	KB	GL
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 2 tot 3 minuten	x	x	
6. het proces en product presenteren en de keuzes beargumenteren		x	

De volgende professionele kennis en vaardigheden uit het kernprogramma zijn op deze deeltaak van toepassing: B2, B4, B17, B18, B19, B20

Uitwerking P/MVI/1.3

P/MVI/1.3.1 opgenomen beelden controleren en rangschikken

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. de shots controleren op kwaliteit en bruikbaarheid	x	x	
2. de keuze en volgorde van de shots bepalen en vastleggen in een spotlist	x	x	
3. de keuze en volgorde van de shots beargumenteren		x	

P/MVI/1.3.2 beelden importeren, knippen en monteren met video-editing software

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. begrippen behorende bij het monteren omschrijven, zoals: <ul style="list-style-type: none"> - spotlist - clips - transfer - editing - exporteren en publiceren 	x	x	
2. beelden importeren, knippen en monteren met video-editing software	x	x	

P/MVI/1.3.3 effecten, titels en overgangen gebruiken

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. effecten, titels en overgangen kiezen en gebruiken die passen bij de sfeer en het doel van de AV productie, zoals: <ul style="list-style-type: none"> - kleurcorrectie - zwart/wit - snelheid - aftiteling 	x	x	

P/MVI/1.3.4 geluidseffecten en muziek toevoegen

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. geluidseffecten en muziek kiezen en toevoegen die passend zijn voor de sfeer en het doel van de AV productie	x	x	

P/MVI/1.3.5 gemonteerd materiaal exporteren of publiceren tot een film van 2 tot 3 minuten

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. met behulp van een gangbaar video-editing programma het gemonteerde videomateriaal exporteren of publiceren naar elk gegeven formaat	x	x	

P/MVI/1.3.6 het proces en product presenteren en de keuzes beargumenteren

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. de organisatie rondom de presentatie van het product verzorgen en daarbij rekening houden met: <ul style="list-style-type: none"> - testen van apparatuur - gereedheid van de inrichting 		x	
2. het AV product presenteren en daarbij rekening houden met: <ul style="list-style-type: none"> - het gebruik van AV hulpmiddelen - de doelgroep - het tonen van het AV product - het gebruik van vaktermen - het geven van uitleg over het gebruik en de inhoud van het AV product 		x	
3. gemaakte keuzes bij het maken van een digitaal AV product beargumenteren		x	

P/MVI/1.4 een idee voor het maken van een animatie uitwerken tot een script en een storyboard

De kandidaat kan:	BB	KB	GL
1. een idee bedenken en beschrijven		x	
2. een script maken		x	
3. een storyboard maken aan de hand van een zelf gemaakt script		x	
4. een storyboard maken aan de hand van een gegeven script	x		

De volgende professionele kennis en vaardigheden uit het kernprogramma zijn op deze deeltaak van toepassing: B2, B4, B14, B16, B17, B18, B19, B23

Uitwerking P/MVI/1.4

P/MVI/1.4.1 een idee bedenken en beschrijven

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. de begrippen research, copyright, deadline, script en storyboard omschrijven		x	
2. onderzoek uitvoeren voor de conceptontwikkeling naar product en doelgroep		x	
3. conceptvoorstellen ontwikkelen		x	
4. een concept kiezen en het gekozen concept beargumenteren, rekening houdend met: <ul style="list-style-type: none"> - doel - doelgroep - plaats - sfeer - vormgeving/ hoe verbeelden - technische (on)mogelijkheden 		x	

P/MVI/1.4.2 een script maken

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. de begrippen scène, frame, muziek, geluidseffect en voice-over omschrijven en in een script verwerken		x	

P/MVI/1.4.3 een storyboard maken aan de hand van een zelf gemaakt script

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. een eenvoudig storyboard maken van een zelf gemaakt script: <ul style="list-style-type: none"> - roughs en lay-outschetsjes maken met eenvoudige tekentechnieken - beeldelementen en teksten integreren - handmatig of digitaal een technische schets maken - gangbare software gebruiken om het ontwerp uit te voeren - kleur en typografie zo toevoegen dat deze bijdragen aan het gewenste doel en de sfeer 		x	

P/MVI/1.4.4 een storyboard maken aan de hand van een gegeven script

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. een eenvoudig storyboard maken van een gegeven script: <ul style="list-style-type: none"> - roughs en lay-outschetsjes maken met eenvoudige tekentechnieken - beeldelementen en teksten integreren - handmatig of digitaal een technische schets maken - gangbare software gebruiken om het ontwerp uit te voeren - kleur en typografie zo toevoegen dat deze bijdragen aan het gewenste doel en de sfeer 	x		

P/MVI/1.5 beelden maken voor een animatie

De kandidaat kan:	BB	KB	GL
1. digitale beelden maken voor een animatie van 20 seconden	x	x	
2. beelden bewerken met een bewerkingsprogramma	x	x	

De volgende professionele kennis en vaardigheden uit het kernprogramma zijn op deze deeltaak van toepassing: B2, B4, B19, B20

Uitwerking P/MVI/1.5

P/MVI/1.5.1 digitale beelden maken voor een animatie van 20 seconden

In dit verband kan de kandidaat:			
1. beelden maken volgens gegeven eisen voor een animatie, zoals: <ul style="list-style-type: none"> - foto's - afbeeldingen - teksten - illustraties - tekeningen 	x	x	

P/MVI/1.5.2 beelden bewerken met een bewerkingsprogramma

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. beelden bewerken met een gangbaar bewerkingsprogramma, rekening houdend met de sfeer, het doel en de opdracht	x	x	

P/MVI/1.6 een animatie maken en hierover een presentatie verzorgen

De kandidaat kan:	BB	KB	GL
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 tot een animatie van minimaal 20 seconden	x	x	
6. het proces en product presenteren en de keuzes beargumenteren		x	

De volgende professionele kennis en vaardigheden uit het kernprogramma zijn op deze deeltaak van toepassing: B2, B4, B16, B17, B18, B19, B23

Uitwerking P/MVI/1.6

P/MVI/1.6.1 beelden selecteren

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. beelden selecteren rekening houdend met de sfeer, het doel en de opdracht	x	x	

P/MVI/1.6.2 beelden importeren en een beweging simuleren

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. de beelden importeren	x	x	
2. de beelden achter elkaar plaatsen zodat een beweging gesimuleerd wordt	x	x	
3. een beweging maken in een animatieprogramma	x	x	
4. rekening houden met de framerate van de animatie		x	

P/MVI/1.6.3 tekst toevoegen

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. teksten toevoegen en bewerken, rekening houdend met de stijl, de sfeer en het doel van de animatie	x	x	

P/MVI/1.6.4 geluidseffecten en muziek toevoegen

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. geluidseffecten en muziek toevoegen, rekening houdend met de sfeer en het doel van de animatie	x	x	

P/MVI/1.6.5 gemonteerd materiaal exporteren of publiceren tot een animatie van minimaal 20 seconden

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. gemonteerd materiaal exporteren of publiceren tot een animatie van minimaal 20 seconden	x	x	
2. de gemaakte animatie testen	x	x	
3. correcties doorvoeren	x	x	

P/MVI/1.6.6 het proces en product presenteren en de keuzes beargumenteren

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. de animatie presenteren en daarbij rekening houden met: <ul style="list-style-type: none"> - het gebruik van hulpmiddelen - de doelgroep - het tonen van de animatie - het gebruik van vaktermen - het geven van uitleg over het gebruik en de inhoud van de animatie 		x	
2. de animatie op een aantrekkelijke, overzichtelijke en heldere wijze presenteren en de gemaakte keuzes bij het maken van een animatie beargumenteren		x	

P/MVI/1.7 een onderwerp binnen een gegeven thema bedenken en een verhaal schrijven voor een fotodocumentaire

De kandidaat kan:	BB	KB	GL
1. onderzoek doen naar een onderwerp voor een fotodocumentaire		x	
2. een verhaal schrijven bij het gekozen onderwerp		x	

De volgende professionele kennis en vaardigheden uit het kernprogramma zijn op deze deeltaak van toepassing: B2, B4

Uitwerking P/MVI/1.7

P/MVI/1.7.1 onderzoek doen naar een onderwerp voor een fotodocumentaire

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. aan de hand van een gegeven thema informatie zoeken over een onderwerp		x	
2. data op verschillende media archiveren		x	
3. aangeven waarom bepaalde keuzes gemaakt zijn en hoe de onderwerpkeuze tot stand is gekomen		x	

P/MVI/1.7.2 een verhaal schrijven bij het gekozen onderwerp

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. aan de hand van een gegeven thema over het gekozen onderwerp een verhaal schrijven van minimaal 30 en maximaal 100 woorden		x	

P/MVI/1.8 een verhaal fotograferen, hieruit een selectie maken met een bijpassend verhaal en als fotodocumentaire presenteren

De kandidaat kan:	BB	KB	GL
1. een verhaal fotograferen met een gegeven aantal foto's	x	x	
2. meerdere camerastandpunten gebruiken	x	x	
3. composities maken volgens richtlijnen	x	x	
4. volgens richtlijnen digitale foto's maken en deze documenteren	x	x	
5. foto's selecteren aan de hand van criteria	x	x	
6. foto's bewerken met een fotobewerkingsprogramma	x	x	
7. het verhaal en de serie foto's presenteren	x	x	
8. keuzes bij het proces en product beargumenteren		x	

De volgende professionele kennis en vaardigheden uit het kernprogramma zijn op deze deeltaak van toepassing: B2, B4, B17, B18, B19, B23

Uitwerking P/MVI/1.8

P/MVI/1.8.1 een verhaal fotograferen met een gegeven aantal foto's

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. een gegeven aantal foto's maken ten behoeve van een fotodocumentaire	x	x	

P/MVI/1.8.2 meerdere camerastandpunten gebruiken

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. verschillende camerastandpunten omschrijven en gebruiken, zoals: <ul style="list-style-type: none"> - kikkerperspectief - vogelperspectief - neutraalperspectief 	x	x	

P/MVI/1.8.3 composities maken volgens richtlijnen

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. foto's maken met verschillende kaders en uitsneden, zoals: <ul style="list-style-type: none"> - close-up - mediumshot - totaalshot - staand of liggend kader - macro close-up opname 	x	x	
2. foto's maken met diverse lichtbronnen, zoals: <ul style="list-style-type: none"> - daglicht - kunstlicht - flitslicht 	x	x	
3. de compositie van verschillende foto's beargumenteren		x	

P/MVI/1.8.4 volgens richtlijnen digitale foto's maken en deze documenteren

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. begrippen behorende bij een digitale camera omschrijven, zoals: <ul style="list-style-type: none"> - lens/ objectief - diafragma - sluitertijd - geheugendrager/opslag/geheugenkaart - resolutie - witbalans - ISO waarde - groothoek-, standaard- en telelens - camera-soorten (spiegelreflex, compact, systeem) - accu en oplader - frontaal licht - zijlicht - tegenlicht - licht van onderaf 			
2. foto's maken met verschillende scherptediepte	x	x	
3. foto's opslaan op computer	x	x	

P/MVI/1.8.5 foto's selecteren aan de hand van criteria

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. foto's selecteren, rekening houdend met de sfeer, de stijl en het doel van de fotodocumentaire	x	x	

P/MVI/1.8.6 foto's bewerken met een fotobewerkingsprogramma

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. begrippen behorende bij vormgeving van foto's omschrijven, zoals: <ul style="list-style-type: none"> - kader - uitsnede - afstand - licht - kleurcontrast - scherptediepte - composities - sfeer 	x	x	
2. bij het bewerken van de foto's, rekening houden met: <ul style="list-style-type: none"> - helderheid foto - licht/donkercontrast (lichte partijen en schaduwpartijen) - kleurcontrast (verzadiging laten afnemen of toenemen) - uitsnede 	x	x	

P/MVI/1.8.7 het verhaal en de serie foto's presenteren

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. een fotoserie presenteren en daarbij rekening houden met: <ul style="list-style-type: none"> - het gebruik van hulpmiddelen - de doelgroep - het tonen van de fotoserie - het gebruik van vaktermen - het geven van uitleg over het gebruik en de inhoud van de fotoserie 	x	x	
2. een fotoserie als fotodocumentaire op een aantrekkelijke, overzichtelijke en heldere wijze presenteren	x	x	

P/MVI/1.8.8 keuzes bij het proces en product beargumenteren

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. gemaakte keuzes beargumenteren		x	

2 Profieldeel 2D en 3D vormgeving en productie Taak:

- een 2D mediaproduct passend bij een doelgroep vormgeven, maken en presenteren
- een 3D mediaproduct passend bij een doelgroep vormgeven, maken en presenteren

P/MVI/2.1 een concept ontwikkelen voor een 2D mediaproduct

De kandidaat kan:	BB	KB	GL
1. in eigen woorden de verkregen opdracht uitleggen	x	x	
2. een idee ontwikkelen voor een 2D product	x	x	
3. het werk voorbereiden en plannen		x	
4. onderzoek doen naar de vormgeving van een 2D product		x	
5. een schetsontwerp en een dummy maken van een 2D product	x	x	
6. een concept presenteren	x	x	

De volgende professionele kennis en vaardigheden uit het kernprogramma zijn op deze deeltaak van toepassing: B2, B4, B14, B15, B16, B17, B18, B19, B23

Uitwerking P/MVI/2.1

P/MVI/2.1.1 in eigen woorden de verkregen opdracht uitleggen

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. in de uitleg van de gegeven opdracht de volgende elementen benoemen: <ul style="list-style-type: none"> - doel - doelgroep - plaats - sfeer - vormgeving - technische mogelijkheden 	x	x	

P/MVI/2.1.2 een idee ontwikkelen voor een 2D product

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. een idee ontwikkelen voor een 2D product, zoals een: <ul style="list-style-type: none"> - logo - folder - flyer - poster - kaart - illustratie 	x	x	

P/MVI/2.1.3 het werk voorbereiden en plannen

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. werkzaamheden voorbereiden voor het maken van een 2D product: <ul style="list-style-type: none"> - werkopdracht interpreteren - werkvolgorde bepalen - een plan van aanpak maken met daarin een tijdsplanning, benodigde materialen, machines en gereedschappen 		x	

P/MVI/2.1.4 onderzoek doen naar de vormgeving van een 2D product

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. in een onderzoek de volgende elementen van een 2D product gebruiken: <ul style="list-style-type: none"> - typografie - stramien of lay-out - kleursferen - afbeeldingsgebruik 		x	

P/MVI/2.1.5 een schetsontwerp en een dummy maken van een 2D product

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. aan de hand van gegeven onderzoeksresultaten een idee visualiseren, een schetsontwerp en een dummy maken, rekening houdend met: <ul style="list-style-type: none"> - typografie - stramien of lay-out - kleursferen - afbeeldingsgebruik 	x	x	
2. aan de hand van zelf uitgevoerd onderzoek een idee visualiseren, een schetsontwerp en een dummy maken, rekening houdend met: <ul style="list-style-type: none"> - typografie - stramien of lay-out - kleursferen - afbeeldingsgebruik 		x	

P/MVI/2.1.6 een concept presenteren

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. een concept presenteren en de keuzes die gemaakt zijn in de ontwerpfase beargumenteren	x	x	

P/MVI/2.2 een 2D mediaproduct realiseren en presenteren

De kandidaat kan:	BB	KB	GL
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		
4. een bij het product passende presentatie geven over het product en het proces		x	
5. keuzes bij het proces en product beargumenteren		x	

De volgende professionele kennis en vaardigheden uit het kernprogramma zijn op deze deeltaak van toepassing: B2, B4, B14, B16, B17, B18, B19, B20, B21, B22, B23

Uitwerking P/MVI/2.2

P/MVI/2.2.1 de realisatie voorbereiden

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. zorgen dat de benodigde materialen, machines en gereedschappen aanwezig en beschikbaar zijn	x	x	

P/MVI/2.2.2 het product maken volgens opdrachteisen en concept met de juiste materialen en technieken

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. aan de hand van een concept en opdrachteisen een 2D mediaproduct maken	x	x	

P/MVI/2.2.3 de nabewerking uitvoeren

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. de volgende begrippen met betrekking tot de nabewerking omschrijven en toepassen: <ul style="list-style-type: none"> - snijtekens - schoonsnijden - verzamelen - vergaren - nieten - stansen 	x	x	
2. het gemaakte product nabewerken door daarbij gebruik te maken van de volgende technieken: <ul style="list-style-type: none"> - vouwen - rillen - snijden 	x	x	

P/MVI/2.2.4 een bij het product passende presentatie geven over het product en het proces

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. de geschikte presentatiemiddelen gebruiken		x	
2. de realisatie van een 2D mediaproduct op een aantrekkelijke, overzichtelijke en heldere wijze presenteren		x	

P/MVI/2.2.5 keuzes bij het proces en product beargumenteren

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. de gemaakte keuzes bij het maken van een 2D mediaproduct beargumenteren		x	

P/MVI/2.3 een concept ontwikkelen voor een 3D mediaproduct

De kandidaat kan:	BB	KB	GL
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 de vormgeving van een 3D product		x	
5. een schetsontwerp en model maken van een 3D product	x	x	
6. een concept presenteren	x	x	

De volgende professionele kennis en vaardigheden uit het kernprogramma zijn op deze deeltaak van toepassing: B2, B4, B14, B15, B16, B17, B18, B19, B23

Uitwerking P/MVI/2.3

P/MVI/2.3.1 in eigen woorden de verkregen opdracht uitleggen

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. in de uitleg van de gegeven opdracht de volgende elementen benoemen: <ul style="list-style-type: none"> - doel - doelgroep - plaats - sfeer - vormgeving/hoe verbeelden - technische (on)mogelijkheden - benodigd materiaal/machines 	x	x	

P/MVI/2.3.2 een idee ontwikkelen voor een 3D product

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. een idee ontwikkelen voor een 3D product, zoals een: <ul style="list-style-type: none"> - verpakking - display - maquette - pop-up kaart - schuifkaart - mobile - flipboekje - sleutelhanger 		x	

P/MVI/2.3.3 het werk voorbereiden en plannen

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. werkzaamheden voorbereiden voor het maken van een 3D product: <ul style="list-style-type: none"> - werkopdracht interpreteren - werkvolgorde bepalen - een plan van aanpak maken met daarin een tijdsplanning, benodigde materialen, machines, gereedschappen en werkruimtes 		x	

P/MVI/2.3.4 onderzoek doen naar de vormgeving van een 3D product

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. in een onderzoek de volgende elementen van een 3D product opnemen: <ul style="list-style-type: none"> - materialen - verbindingen - kleur - vorm 		x	

P/MVI/2.3.5 een schetsontwerp en model maken van een 3D product

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. aan de hand van gegeven onderzoeksresultaten een idee visualiseren, een schetsontwerp en model maken, rekening houdend met: <ul style="list-style-type: none"> - verhoudingen - materialen - kleursferen - verbindingen - vorm 	x		
2. aan de hand van een zelf uitgevoerd onderzoek een idee visualiseren, een schetsontwerp en model maken, rekening houdend met: <ul style="list-style-type: none"> - verhoudingen - materialen - kleursferen - verbindingen - vorm 		x	

P/MVI/2.3.6 een concept presenteren

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. een concept presenteren en de keuzes die gemaakt zijn in de ontwerpfase beargumenteren	x	x	

P/MVI/2.4 een 3D mediaproduct realiseren en presenteren

De kandidaat kan:	BB	KB	GL
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 de 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 product beargumenteren		x	

De volgende professionele kennis en vaardigheden uit het kernprogramma zijn op deze deeltaak van toepassing: B2, B4, B14, B16, B17, B18, B19, B20, B21, B22, B23

Uitwerking P/MVI/2.4

P/MVI/2.4.1 de realisatie voorbereiden

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. zorgen dat de benodigde materialen, machines, gereedschappen en werkruimtes aanwezig en beschikbaar zijn	x	x	

P/MVI/2.4.2 het product met de juiste materialen en technieken maken volgens opdrachteisen en ontwikkelde concept

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. aan de hand van een concept en opdrachteisen een 3D product maken	x	x	

P/MVI/2.4.3 onderdelen op de juiste wijze monteren

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. de onderdelen monteren en hierbij rekening houden met: <ul style="list-style-type: none"> - samenstelling van de gebruikte materialen - verbindingen die passen bij de gebruikte materialen 	x	x	

P/MVI/2.4.4 een bij het product passende presentatie geven over het product en het proces

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. de geschikte presentatiemiddelen gebruiken		x	
2. de realisatie van een 3D product op een aantrekkelijke, overzichtelijke en heldere wijze presenteren		x	

P/MVI/2.4.5 keuzes bij het proces en product beargumenteren

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. de gemaakte keuzes bij het maken van een 3D product beargumenteren		x	

3 Profieldeel ICT

Taak:

- hardware assembleren, onderdelen vervangen en onderhouden
- software installeren en veelvoorkomende problemen oplossen
- een ICT-infrastructuur installeren in een gebouw
- eindgebruikers informeren en adviseren over ICT-producten en het gebruik ervan

P/MVI/3.1 hardware assembleren, aansluiten, vervangen en onderhouden

De kandidaat kan:	BB	KB	GL
1. hardware onderdelen assembleren op basis van gegeven specificaties	x	x	
2. hardware onderdelen aansluiten	x	x	
3. hardware onderdelen vervangen	x	x	
4. eenvoudige storingen signaleren en oplossingen bedenken en uitvoeren	x	x	

De volgende professionele kennis en vaardigheden uit het kernprogramma zijn op deze deeltaak van toepassing: B2, B4, B7, B8, B11, B12, B13, B19, B21, B22, B23, B24

Uitwerking P/MVI/3.1

P/MVI/3.1.1 hardware onderdelen assembleren op basis van gegeven specificaties

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. componenten en onderdelen van hardware herkennen, specificeren en assembleren, zoals: <ul style="list-style-type: none"> - systeemkast - voeding - moederbord - CPU - koeling - interne geheugenkaart - netwerkkaart - geluidskaart - grafische kaart - cardreader 	x	x	
2. ervoor zorgen dat componenten en onderdelen tijdens het assembleren niet defect raken, met name: <ul style="list-style-type: none"> - voorzichtig werken met tere onderdelen, hulpmiddelen en componenten - de veiligheidsvoorschriften raadplegen en toepassen - de juiste maatregelen nemen om elektrostatische ontlading (ESD) te voorkomen - de juiste gereedschappen gebruiken, zoals: <ul style="list-style-type: none"> o schroevendraaiers o tangetjes o ESD-bandje o voedingstester o kabelstripper o multimeter 	x	x	
3. systemen testen aan de hand van een checklist	x	x	

P/MVI/3.1.2 hardware onderdelen aansluiten

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. een werkend systeem uitbreiden met (nieuwe) randapparatuur, zoals: <ul style="list-style-type: none"> - printer - toetsenbord - aanwijsapparaat zoals presenter, muis, styluspen, trackball en touchpad - webcam - scanner - beeldscherm - beamer - externe opslagapparatuur, zoals externe harde schijf, flash drive, mobiele mediaspeler en smartphone 	x	x	
2. de functies, toepassing en interactie van computercomponenten en randapparatuur uitleggen		x	
3. Testen of randapparatuur goed is aangesloten	x	x	

P/MVI/3.1.3 hardware onderdelen vervangen

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. componenten en kaarten in een systeem vervangen, zoals: <ul style="list-style-type: none"> - voeding - netwerkkaart - grafische kaart - geluidskaart - geheugenmodule - harde schijf - intern opslagmedium 	x	x	
2. componenten en onderdelen van hardware herkennen en benoemen	x	x	
3. werking van de vervangen onderdelen-testen conform voorgeschreven testmethodes	x	x	
4. ervoor zorgen dat nog werkende en overige componenten en onderdelen tijdens het vervangen en demonteren niet defect raken.	x	x	
5. bij het vervangen en demonteren juist gebruik maken van voorgeschreven methodes en het juist gebruik maken van materialen, gereedschappen en werkwijzen	x	x	

P/MVI/3.1.4 eenvoudige storingen signaleren en oplossingen bedenken en uitvoeren

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. eenvoudige storingen die regelmatig optreden benoemen en toelichten, zoals: <ul style="list-style-type: none"> - eenvoudige storingen met randapparatuur, bijvoorbeeld: printer, beamer, monitor, muis, wifirouter - eenvoudige storingen in verbindingen, bijvoorbeeld: geen internet, geen wifi op smartphone/tablet, defecte kabels 	x	x	
2. Eenvoudige, veel voorkomende fouten en storingen signaleren en oplossen met behulp van standaardoplossingen en FAQ's	x	x	

P/MVI/3.2 systemen en applicaties installeren en configureren op basis van de wensen van de klant

De kandidaat kan:	BB	KB	GL
1. controleren of de systeeminstellingen aan de eisen van de klant en de software voldoen	x	x	x
2. van een gegeven plaats software downloaden	x	x	x
3. voorstellen doen voor ICT-systemen en software		x	x
4. een plan van aanpak voor het configureren van een ICT-systeem maken		x	x
5. controleren of de installatie en configuratie naar tevredenheid werken	x	x	x
6. fouten en problemen bij een geïnstalleerd systeem signaleren en voorkomen	x	x	x

De volgende professionele kennis en vaardigheden uit het kernprogramma zijn op deze deeltaak van toepassing: B2, B4, B7, B8, B11, B12, B13, B19, B23, B24

Uitwerking P/MVI/3.2

P/MVI/3.2.1 controleren of de systeeminstellingen aan de eisen van de klant en de software voldoen

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. onderzoek doen naar de eisen van de klant		x	x
2. functies en toepassingen van standaardsoftware benoemen en toelichten	x	x	x
3. eisen van de klant vertalen naar standaardsoftware	x	x	x
4. systeeminstellingen controleren en daarbij rekening houden met de eisen van een klant en de software	x	x	x

P/MVI/3.2.2 van een gegeven plaats software downloaden

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. software downloaden van een gegeven plaats, zoals: <ul style="list-style-type: none"> - internet - (FTP-)server 	x	x	x

P/MVI/3.2.3 voorstellen doen voor ICT-systemen en software

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. bij het doen van voorstellen voor ICT-systemen en software rekening houden met: <ul style="list-style-type: none"> - de wensen van de gebruiker - de mogelijkheden van de beschikbare software - de mogelijkheden van de beschikbare hardware - beveiliging zoals virusscanners en firewall 		x	x
2. besturingssystemen en (nieuwe) software installeren en uitbreiden		x	x

P/MVI/3.2.4 een plan van aanpak voor het configureren van een ICT-systeem maken

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. gebruikelijke configuraties benoemen en toelichten		x	x
2. een stappenplan maken voor het configureren van een eenvoudig systeem dat voldoet aan de wensen van de gebruiker		x	x

P/MVI/3.2.5 controleren of de installatie en configuratie naar tevredenheid werken

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. systemen en applicaties testen conform voorgeschreven testmethodes	x	x	x

P/MVI/3.2.6 fouten en problemen bij een geïnstalleerd systeem signaleren en voorkomen

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. eenvoudige veelvoorkomende fouten en problemen bij een geïnstalleerd systeem herkennen en benoemen	x		
2. veelvoorkomende fouten en problemen bij een geïnstalleerd systeem herkennen, benoemen en toelichten		x	x
3. standaardoplossingen van veelvoorkomende fouten en problemen benoemen en toelichten		x	x
4. bij het signaleren en oplossen van veelvoorkomende fouten en problemen gebruik maken van standaardoplossingen en FAQ's	x	x	x

P/MVI/3.3 een eenvoudige ICT-infrastructuur in een gebouw installeren

De kandidaat kan:	BB	KB	GL
1. nieuwe ontwikkelingen benoemen en toepassen binnen de ICT die invloed hebben op de keuze voor een ICT-infrastructuur		x	x
2. bij het installeren van een eenvoudige ICT-infrastructuur de juiste materialen, gereedschappen en werkwijze kiezen en gebruiken	x	x	x
3. (bekabelings)tekeningen gebruiken voor de installatie van een eenvoudige ICT-infrastructuur	x	x	x

De volgende professionele kennis en vaardigheden uit het kernprogramma zijn op deze deeltaak van toepassing: B2, B3, B4, B8, B11, B12, B13, B16, B17, B18, B19, B20, B21, B22, B23, B24

Uitwerking P/MVI/3.3

P/MVI/3.3.1 nieuwe ontwikkelingen benoemen en toepassen binnen de ICT die invloed hebben op de keuze voor een ICT-infrastructuur

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. nieuwe ontwikkelingen met betrekking tot de ICT-infrastructuur benoemen en toepassen, zoals: <ul style="list-style-type: none"> - clouddiensten - technische ontwikkelingen bij datatransport en opslag 		x	x
2. (draadloze) verbindingsmogelijkheden benoemen en toelichten, zoals: <ul style="list-style-type: none"> - WiFi - bluetooth - UTP-kabel - glasvezel - 3G/4G - kabels 		x	x
3. geschikte beveiligingsmethodes benoemen en toelichten, zoals: <ul style="list-style-type: none"> - beveiligingsleutel - firewall - encryptie 		x	x

P/MVI/3.3.2 bij het installeren van een eenvoudige ICT-infrastructuur de juiste materialen, gereedschappen en werkwijze kiezen en gebruiken

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. installatietechnieken behorende bij de gekozen infrastructuur benoemen en toepassen	x	x	x
2. een bedraad netwerk met UTP-kabels installeren en testen	x	x	
3. een draadloos netwerk met behulp van een router installeren, configureren en testen	x	x	

P/MVI/3.3.3 (bekabelings)tekeningen gebruiken voor de installatie van een eenvoudige ICT-infrastructuur

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. (bekabelings)tekeningen van een eenvoudige ICT-infrastructuur lezen en gebruiken	x	x	x

P/MVI/3.4 een eindgebruiker informeren en adviseren over ICT-producten en het gebruik ervan

De kandidaat kan:	BB	KB	GL
1. een eindgebruiker advies geven over aan te schaffen ICT-producten passend bij een gegeven gebruiksdoel	x	x	x
2. een kostenberekening maken van aan te schaffen ICT-producten		x	x
3. vakspecialistische vragen beantwoorden over de mogelijkheden van ICT-producten voor een gebruiksdoel		x	x
4. een database maken		x	x
5. beknopt en stapsgewijs instructies en FAQ's schrijven		x	x
6. bij instructie en toelichting rekening houden met het niveau van de gebruiker	x	x	x

De volgende professionele kennis en vaardigheden uit het kernprogramma zijn op deze deeltaak van toepassing: B1, B2, B3, B4, B6, B11, B12, B23

Uitwerking P/MVI/3.4

P/MVI/3.4.1 een eindgebruiker advies geven over aan te schaffen ICT-producten passend bij een gegeven gebruiksdoel

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. onderzoek doen naar het gebruiksdoel van de klant		x	x
2. het gebruiksdoel van de klant vertalen naar passende ICT-producten	x	x	x
3. een vergelijkend onderzoek naar het aan te schaffen ICT-product doen		x	x
4. adviseren aan de hand van een optielijst	x	x	x
5. de prijs-kwaliteitverhouding betrekken in een advies		x	x

P/MVI/3.4.2 een kostenberekening maken van aan te schaffen ICT-producten

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. een offerte maken met behulp van een spreadsheetprogramma voor een configuratie die voldoet aan de wensen van de klant		x	x
2. met behulp van een spreadsheetprogramma een eenvoudige kostenberekening maken, bijvoorbeeld voor een offerte en factuur		x	x
3. functies van een spreadsheetprogramma benoemen, toelichten en gebruiken, met name: <ul style="list-style-type: none"> - tabellen - formules - grafieken 		x	x

P/MVI/3.4.3 vakspecialistische vragen beantwoorden over de mogelijkheden van ICT-producten voor een gebruiksdoel

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. bij het zoeken naar antwoorden/mogelijkheden gebruik maken van websites, fora, handboeken of door navraag te doen bij collega's		x	x
2. eindgebruikers adviseren en informeren		x	x

P/MVI/3.4.4 een database maken

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. een eenvoudige database op basis van gerichte voorbeelden inrichten		x	x
2. de functies en toepassingen van een databaseprogramma benoemen, toelichten en gebruiken, zoals: <ul style="list-style-type: none"> - query - rapport - formulier 		x	x

P/MVI/3.4.5 beknopt en stapsgewijs instructies en FAQ's schrijven

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. een korte, eenvoudige schriftelijke instructie maken voor specifiek gebruik van hard- en/of software		x	x
2. een eenvoudige FAQ-lijst over veel voorkomende, eenvoudige storingen en gebruikersvragen aanvullen of bijstellen		x	x

P/MVI/3.4.6 bij instructie en toelichting rekening houden met het niveau van de gebruiker

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. kennis van ICT zo vertalen dat een eindgebruiker begrijpt wat toegelicht wordt	x	x	x

4 Profieldeel Interactieve vormgeving en productie

Taak:

- aan de hand van een thema een digitaal interactief document ontwerpen en maken voor verschillende soorten apparaten
- een website ontwerpen en maken
- een app(licatie) ontwerpen en maken met een app-ontwikkelomgeving, geschikt voor verschillende soorten apparaten

P/MVI/4.1 een ontwerp maken voor een digitaal interactief document

De kandidaat kan:	BB	KB	GL
1. doelstelling(en), thema en doelgroep van een interactief document formuleren		x	x
2. in schetsen, lay-out, typografie, beelden en bediening van een interactief document zichtbaar maken		x	x
3. een gebruiksvriendelijke ontwerp maken, passend bij een (gegeven) thema en de doelgroep en geschikt voor verschillende schermformaten		x	x

De volgende professionele kennis en vaardigheden uit het kernprogramma zijn op deze deeltaak van toepassing: B2, B4, B8, B13, B14, B15, B16, B17, B18

Uitwerking P/MVI/4.1

P/MVI/4.1.1 doelstelling(en), thema en doelgroep van een interactief document formuleren

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. aan de hand van de eisen van de opdracht(gever) onderzoek doen naar doelstelling(en), thema en doelgroep: <ul style="list-style-type: none"> - doelen zoals commercieel, informatief en educatief, herkennen en beschrijven - bij (gegeven) thema passende beschrijving geven zoals eigentijds, betrouwbaar, kunstzinnig, huiselijk, zakelijk, extreem, alternatief, vooruitstrevend - gemeenschappelijke eigenschappen zoals leeftijd, geslacht en interesses van een doelgroep beschrijven 		x	x

P/MVI/4.1.2 in schetsen lay-out, typografie, beelden en bediening van een interactief document zichtbaar maken

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. roughs en lay-outschetsjes maken met eenvoudige tekentechnieken		x	x
2. handmatig of digitaal een technische schets maken, waarin lay-out, typografie, kleur, beeldgebruik en navigatie wordt aangegeven		x	x
3. een wireframe of flowchart voor een interactief document maken, waarin een overzicht wordt gegeven van navigatie, indeling en inhoud		x	x

P/MVI/4.1.3 een gebruiksvriendelijk ontwerp maken, passend bij een (gegeven) thema en de doelgroep en geschikt voor verschillende schermformaten

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. gangbare software gebruiken om het ontwerp uit te voeren		x	x
2. beeldelementen en teksten integreren en hierbij spelen met compositie en eigen creativiteit		x	x
3. kleur, afbeeldingen, typografie, beweging, navigatie, geluid en lay-out zo toepassen dat deze passen bij de doelstelling(en), het thema en de doelgroep		x	x
4. het ontwerp uitwerken voor verschillende schermformaten		x	x

P/MVI/4.2 een ontwerp omzetten in een digitaal interactief document

De kandidaat kan:	BB	KB	GL
1. beeld, geluid, tekst, beweging en grafische elementen ordenen, opmaken en geschikt maken voor beeldscherm	x	x	x
2. gebruiksvriendelijke schermnavigatie aanbrengen		x	x
3. een interactief document compatibel maken voor minimaal 2 soorten apparaten	x	x	x
4. een interactief document werkend maken en de werking controleren	x	x	x
5. een interactief document verspreiden		x	x

De volgende professionele kennis en vaardigheden uit het kernprogramma zijn op deze deeltaak van toepassing: B2, B4, B19, B20, B23

Uitwerking P/MVI/4.2

P/MVI/4.2.1 beeld, geluid, tekst, beweging en grafische elementen ordenen, opmaken en geschikt maken voor beeldscherm

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. een ontwerp geschikt maken voor een beeldscherm door het bewerken en toevoegen van grafische elementen, zoals: <ul style="list-style-type: none"> - animaties - slideshows - audio - movieclips - links 	x	x	x

P/MVI/4.2.2gebruiksvriendelijke schermnavigatie aanbrenge

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. navigatie, zoals knoppen, scrolls en hyperlinks aan een interactief document toevoegen en hierbij rekening houden met de gebruiksvriendelijkheid		x	x

P/MVI/4.2.3een interactief document compatibel maken voor minimaal 2 soorten apparaten

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. een interactief document geschikt maken voor een bepaald medium zoals: <ul style="list-style-type: none"> - tablet - smartphone - computer 	x	x	x

P/MVI/4.2.4een interactief document werkend maken en de werking controleren

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. een interactief document werkend maken, door het toevoegen van interactieve elementen	x	x	x
2. de werking van een interactief document testen	x	x	x
3. zo nodig correcties doorvoeren	x	x	x
4. zo nodig verbeteruggesties doen		x	x

P/MVI/4.2.5een interactief document verspreiden

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. het interactief document versturen of online beschikbaar stellen		x	x

P/MVI/4.3 een ontwerp maken voor een website

De kandidaat kan:	BB	KB	GL
1. een 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

De volgende professionele kennis en vaardigheden uit het kernprogramma zijn op deze deeltaak van toepassing: B2, B4, B8, B13, B14, B15, B16, B17, B18

Uitwerking P/MVI/4.3

P/MVI/4.3.1 een thema en doelgroep bepalen voor een website

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. aan de hand van de eisen van de opdracht(gever) onderzoek doen naar doelstelling(en), thema en doelgroep: <ul style="list-style-type: none"> - doelen zoals commercieel, informatief en educatief, herkennen en beschrijven - bij (gegeven) thema passende beschrijving geven zoals eigentijds, betrouwbaar, kunstzinnig, huiselijk, zakelijk, extreem, alternatief, vooruitstrevend - gemeenschappelijke eigenschappen zoals leeftijd, geslacht en interesses van een doelgroep beschrijven 		x	x

P/MVI/4.3.2 in schetsen een sfeer, typografie en lay-out zichtbaar maken

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. roughs en lay-outs schetsjes met eenvoudige tekentechnieken maken, waarin header, navigatie, content en footer zijn aangegeven		x	x
2. handmatig of digitaal schermen vormgeven, met name: lay-out, typografie, tekst, scrolls, afbeeldingen, animatie, movieclips en navigatie		x	x

P/MVI/4.3.3 een flowchart maken

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. een flowchart maken door de navigatie en pagina's van de website schematisch weer te geven	x	x	x

P/MVI/4.3.4 tekst- en beeldbestanden selecteren, archiveren en bewerken

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. elementen in geschikt bestandsformaat en -type, kleur en resolutie opslaan	x	x	x
2. een overzichtelijke mappenstructuur voor de website maken waarin alle te gebruiken media elementen zijn opgeslagen	x	x	x

P/MVI/4.4 ontwerp omzetten in een werkende website

De kandidaat kan:	BB	KB	GL
1. teksten, grafische elementen en beelden opmaken voor een website met webdesignsoftware	x	x	x
2. pagina's linken en een navigatiestructuur aanbrengen	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

De volgende professionele kennis en vaardigheden uit het kernprogramma zijn op deze deeltaak van toepassing: B2, B4, B19, B20, B23

Uitwerking P/MVI/4.4

P/MVI/4.4.1 teksten, grafische elementen en beelden opmaken voor een website met webdesignsoftware

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. werken met webdesignsoftware en hierin teksten, beelden en grafische elementen toevoegen	x	x	x

P/MVI/4.4.2 pagina's linken en een navigatiestructuur aanbrengen

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. navigatiestructuur aanbrengen en pagina's linken	x	x	x

P/MVI/4.4.3 bewegende media toevoegen

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. op de website bewegende media toevoegen, zoals: <ul style="list-style-type: none"> - movieclips - geluid - animatie 	x	x	x

P/MVI/4.4.4 links toevoegen

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. op een website links toevoegen, bijvoorbeeld naar een e-mailadres, een andere website of een document	x	x	x

P/MVI/4.4.5 een ontworpen website controleren, gebruiksklaar maken en uploaden

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. de werking van de website testen in een browser	X	x	x
2. zo nodig correcties doorvoeren	X	x	x
3. zo nodig verbeter suggesties doen		X	X
4. de website uploaden	x	x	x

P/MVI/4.4.6 ontwerp en de keuzes die zijn gemaakt, toelichten

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. de website op een aantrekkelijke, overzichtelijke en heldere wijze presenteren en demonstreren	x	x	x
2. gemaakte keuzes beargumenteren		x	x

P/MVI/4.5 onderzoek doen naar het doel en gebruik van een te ontwerpen app

De kandidaat kan:	BB	KB	GL
1. doel en doelgroep van een te ontwerpen app beschrijven		x	x
2. het gedrag van een gebruiker bepalen en beschrijven		x	x
3. de navigatie van een app schematisch weergeven		x	x
4. de sfeer van een te ontwerpen app weergeven in een moodboard		x	x

De volgende professionele kennis en vaardigheden uit het kernprogramma zijn op deze deeltaak van toepassing: B2, B4, B8, B13, B14, B16

Uitwerking P/MVI/4.5

P/MVI/4.5.1 doel en doelgroep van een te ontwerpen app beschrijven

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. aan de hand van de eisen van de opdracht(gever) onderzoek doen naar doelstelling(en) en doelgroep: <ul style="list-style-type: none"> - doelen zoals commercieel, informatief en educatief, herkennen en beschrijven - gemeenschappelijke eigenschappen zoals leeftijd, geslacht en interesses van een doelgroep beschrijven 		x	x

P/MVI/4.5.2 het gedrag van een gebruiker bepalen en beschrijven

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. bedenken en beschrijven welke handelingen, zoals klikken en swypen, nodig zijn om de app te kunnen gebruiken		x	x
2. de onderzoeksresultaten omzetten in concrete handelingen van een gebruiker, zoals klikken en swypen		x	x

P/MVI/4.5.3 de navigatie van een app schematisch weergeven

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. handmatig of digitaal een technische schets maken, waarin de navigatie wordt aangegeven en toegelicht		x	x

P/MVI/4.5.4 de sfeer van een te ontwerpen app weergeven in een moodboard

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. een moodboard maken om de sfeer van een app aan te geven, hierbij gebruik makend van: <ul style="list-style-type: none"> - stijl - kleur - beelden - teksten - lay-out - typografie - overlappingsen - afsnijdingen - transparantie - verhoudingen 		x	x

P/MVI/4.6 onderzoeksgegevens omzetten in een functioneel ontwerp voor een app

De kandidaat kan:	BB	KB	GL
1. schetsen maken voor de lay-out	x	x	x
2. schetsen maken voor het bedieningspaneel	x	x	x
3. afbeeldingen, animaties, teksten, filmbeelden, etc. passend maken bij de sfeer	x	x	x
4. schetsen uitwerken in diverse formaten, geschikt voor verschillende soorten apparaten	x	x	x
5. ontwerp en de keuzes die zijn gemaakt, toelichten	x	x	x

De volgende professionele kennis en vaardigheden uit het kernprogramma zijn op deze deeltaak van toepassing: B2, B4, B8, B13, B14, B15, B16, B17

Uitwerking P/MVI/4.6

P/MVI/4.6.1 schetsen maken voor de lay-out

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. roughs en lay-outschetsjes maken met eenvoudige tekentechnieken, waarin lay-out, typografie, kleur en beeldgebruik worden aangegeven	x	x	x
2. kleur en typografie zo toepassen dat deze passen bij de doelgroep en bijdragen aan het doel	x	x	x

P/MVI/4.6.2 schetsen maken voor het bedieningspaneel

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. roughs en lay-outschetsjes van het bedieningspaneel maken met eenvoudige tekentechnieken	x	x	x

P/MVI/4.6.3 afbeeldingen, animaties, teksten, filmbeelden, etc. passend maken bij de sfeer

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. afbeeldingen, animaties, teksten en filmbeelden geschikt maken voor gebruik in de app-software, passend bij de opdracht en de sfeer	x	x	x

P/MVI/4.6.4 schetsen uitwerken in diverse formaten, geschikt voor verschillende soorten apparaten

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. schetsen liggend en staand uitwerken voor diverse formaten en mobile devices	x	x	x

P/MVI/4.6.5 ontwerp en de keuzes die zijn gemaakt, toelichten

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. de gemaakte keuzes beargumenteren	x	x	x

P/MVI/4.7 een ontwerp omzetten in een werkende app

De kandidaat kan:	BB	KB	GL
1. besturingselementen interactief maken	x	x	x
2. afbeeldingen, animaties, teksten, filmbeelden, etc. toevoegen	x	x	x
3. een app werkend maken voor diverse soorten apparaten	x	x	x
4. een app testen en presenteren	x	x	x

De volgende professionele kennis en vaardigheden uit het kernprogramma zijn op deze deeltaak van toepassing: B2, B4, B8, B22, B23

Uitwerking P/MVI/4.7

P/MVI/4.7.1 besturingselementen interactief maken

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. het ontwerp van de app omzetten in een template	x	x	x
2. functies en inhoud geven aan de knoppen	x	x	x

P/MVI/4.7.2 afbeeldingen, animaties, teksten, filmbeelden, etc. toevoegen

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. afbeeldingen, animaties, teksten en filmbeelden toevoegen die passen bij het doel en de doelgroep van de app, rekening houdend met bestandsformaat, bestandstype en resolutie	x	x	x

P/MVI/4.7.3 een app werkend maken voor diverse soorten apparaten

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. een app werkend maken voor mobile devices	x	x	x

P/MVI/4.7.4 de werking van een app testen, presenteren en eventuele bugs opsporen presenteren

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
1. de werking van de app testen met gangbare testmethodes	x	x	x
2. zo nodig correcties doorvoeren	x	x	x
3. zo nodig verbeter suggesties doen		x	x
4. de app presenteren en demonstreren	x	x	x

Bijlage 1: Begrippenlijst MVI

Profielmodule 1: Audio Visueel

Doelgroep	Een groep mensen of organisaties met gemeenschappelijke kenmerken, zoals leeftijd, geslacht, interesse. Daar richt je je product en reclame op.
Script/Screenplay	Het filmverhaal in uitgewerkte scènes en met de dialogen uitgeschreven.
Storyboard	Een getekend verhaal van alle shots of scènes. Dit maak je vóórdát de film wordt opgenomen.
AV producties	commercial: reclamefilm videoclip: muziekclip instructiefilm: gefilmde handleiding reportage: verslag van een gebeurtenis documentaire: waargebeurd onderwerp wordt belicht
Shot	Eén film- of video-opname die zonder onderbreking is opgenomen.
Scene	Stukje film dat zich op één plaats en één moment afspeelt. Eén scène kan uit meerdere shots bestaan.
Geluid	direct geluid: geluid dat gelijk met de beeldopname is opgenomen set-noise: het natuurlijke geluid van een locatie voice-over: vertelstem of commentaarstem effect geluid: geluiden die los worden opgenomen off-screen: het sprekende personage is wel hoorbaar aanwezig, maar niet in beeld
Camerastandpunten	kikkerperspectief: camera kijkt omhoog, laag camerastandpunt vogelperspectief: camera kijkt op iets neer, hoog camerastandpunt neutraalperspectief: camera op ooghoogte point of view: shot dat toont wat een personage ziet over-shoulder: shot over een shouder of langs een ander lichaamsdeel
Camerabewegingen	pan: het horizontaal draaien van de camera tijdens de opname tilt: camera tijdens de opname naar boven of naar beneden draaien. dolly-shot: een opname met een camera op een dolly of rijder, een wagentje op een rails
Locatie	Plek waar een of meer scènes worden opgenomen buiten de studio.
Beeldkaders	totaal shot: shot waarin de hele ruimte te zien is. pan(orama)shot: shot waar men ronddraait met de camera om het panorama te laten zien.

	<p>medium shot: shot waarbij men filmt van het midden van een lichaam tot het hoofd (buik en hoofd zijn zichtbaar). Meestal gaat een medium-shot verder in een close-up.</p> <p>close-up: shot waarbij men van dichtbij filmt om zo een detailopname te maken of iets duidelijk in beeld te brengen.</p>
Figuranten en acteurs	De persoon die acteert voor de camera is de acteur. De persoon die meestal op de achtergrond komt en geen echte acteursrol heeft noem je een figurant.
Productiedossier	Dossier dat je nodig hebt voor een draaidag met daarin de tijdsplanning, lijst met benodigdheden, checklist en logboek.
Lens/objectief	<p>telelens: vergrotende lens met een kleine beeldhoek</p> <p>groothoeklens: verkleinende lens met grote beeldhoek</p>
Scherptediepte	Scherptediepte verwijst naar het gebied waarbinnen alles, van voor- tot achtergrond, scherp is. Hoe kleiner de diafragma-opening, hoe groter de scherptediepte. Hoe groter de diafragma-opening, hoe minder scherptediepte.
Autofocus	een automatische scherpstelfunctie van de lens. Een sensor in de camera registreert op welke afstand het te filmen object zich van de camera bevindt, waarna het objectief automatisch scherp wordt gesteld.
Statief	een stabiel onderstel voor een camera, met inklapbare of inschuifbare poten. Meestal handig mee te dragen.
Chromakey	Techniek waarbij acteurs of modellen voor een blauw of groen scherm worden gefilmd. Het blauw wordt later ingevuld met achtergrondbeeld. Tegenwoordig kan dat in real-time.
Clapboard	Bordje wat dichtklapt om start van een shot aan te geven, gebruikt om geluid en beeld gelijk te laten lopen.
Licht	<p>spotlight: scherpe lichtstraal op iets richten</p> <p>zijlicht: licht komt van links of van rechts. Geeft meer diepte aan object</p> <p>daglicht: natuurlijk licht van de zon</p> <p>kunstlicht: licht van lampen</p> <p>frontaal licht: de lichtbron wordt vlak naast de camera geplaatst, waardoor het licht recht van voren op het onderwerp valt, geeft weinig schaduw. Dit levert een zeer vlak licht op, waar bijna geen schaduwen in zitten.</p> <p>tegenlicht: wanneer het onderwerp zich tussen de fotograaf en de belangrijkste lichtbron bevindt. Vanuit de positie van de fotograaf gezien bevindt de belangrijkste lichtbron zich dus achter het onderwerp. De foto wordt tegen het licht in genomen.</p> <p>flitslicht: korte felle lichtflits met behulp van een flitser. Een flitser kan een los apparaat zijn, maar is in veel camera's ingebouwd.</p>
Continuïteit	Bij het filmen en in de montage ervoor zorgen dat de film een doorlopend geheel vormt, ook al wordt de film op verschillende plaatsen en tijdstippen opgenomen.
Clips	Een bestand op je computer of geheugendrager met daarin filmbeelden.

Editing	De montage, het achter elkaar plakken van diverse shots en geluid.
Kleurcorrectie	De kleuren aanpassen. Bijvoorbeeld om contrasten te vergroten of kleurzwemen eruit halen, maar ook om een geheel eigen sfeer te creëren door kleuren te veranderen.
Aftiteling	Een lijst met namen van iedereen die aan de film heeft meegewerkt. Altijd aan het einde van de film.
Overgangen	Hoe twee beelden in elkaar overgaan. Bijvoorbeeld overvloeier.
Formaten	HD, mp4, mov.
Research	Onderzoek doen.
Conceptvoorstel	Idee presenteren, vaak beknopt met: wat, wie, waar, waarom.
Deadline	Datum/tijd wanneer product af moet zijn/ opgeleverd moet worden.
Frames	Los beeldje, video (PAL) heeft 25 frames per seconde (FPS). Animatie heeft 24 frames per seconde. Dit noem je de framerate.
Animatie	Komt van Griekse woord; anime, betekent tot leven wekken. Stopmotion is een animatie waarbij verschillende stilstaande beelden achter elkaar worden afgebeeld en zo een beweging (film) suggereren.
Diafragma, sluitertijd	Het diafragma duidt de maat aan van de opening in het objectief waar het licht doorheen valt. Diafragmawaarden worden uitgedrukt in getallen. Een klein diafragma (kleine opening) heeft een groot getal (f/22 is bijvoorbeeld niet groter dan een speldenknop), terwijl een groot diafragma (grote opening) aangeduid wordt met een klein getal. Sluitertijd is de tijd dat licht op de sensor valt en is van belang voor het bevriezen van bewegingen of voor bewegingsonscherpte in de foto.
Resolutie	Een term die wordt gebruikt om het aantal gebruikte pixels op bijvoorbeeld een beeldscherm te beschrijven. Hoe hoger dat aantal, hoe hoger de maximale resolutie van het scherm of de afbeelding. De eenheid is DPI; dots per inch.
Witbalans	Iedere lichtbron heeft een eigen kleurtemperatuur en de manier waarop we kleuren waarnemen, wordt beïnvloed door de lichtbron. Zo zien kleuren er heel anders uit onder de hoogstaande zon. Als een wit voorwerp echter op de juiste manier wordt weergegeven, zullen ook de andere kleuren kloppen. Om de juiste kleurweergave te krijgen, wordt de witbalans gebruikt; een kleurcorrectie in de camera.
ISO waarde	De ISO-waarde is een getal dat de lichtgevoeligheid van de sensor of de film aangeeft. Hoe hoger de ISO-waarde, hoe hoger de lichtgevoeligheid en des te minder licht er nodig is voor het maken van een foto. Een hoge ISO-waarde is geschikt voor het maken van foto's als er weinig licht is en/of bij het maken van foto's van bewegende onderwerpen.
Compositie	De compositie is een sleutelbegrip voor het maken van mooie beelden. Het verwijst naar hoe de diverse elementen in het beeld zich verhouden tot elkaar en tot het beeldkader.

Profielmodule 2: 2D/3D

Typografie	Het kiezen, organiseren en vormgeven van typografische middelen (tekst, lijnen, vlakken en ornamenten, dus zonder beeld) zodat een geheel ontstaat dat de boodschap goed overdraagt.
Lay out/stramien	een belangrijk hulpmiddel bij het opmaken van van meerdere pagina's die er qua opmaak hetzelfde uit zien. In het basisstramien kunnen kaders voor tekst en afbeeldingen geplaatst die vervolgens op iedere pagina op dezelfde plaats te zien zijn.
Snijtekens	tekens die aangeven waar gesneden moet worden
Schoonsnijden	van bruto- naar netto formaat snijden,
Vergaren	Het verzamelen van losse vellen, waardoor een set of losbladig boekwerk ontstaat.
Nieten	Het aanbrengen van nietjes.
Stansen	Het snijden van papier of karton in een bepaalde vorm, vaak met behulp van een stansmes.
Rillen	Het "indrukken" van een lijn in dikkere papiersoorten op de plaats waar het papier gemakkelijk te vouwen moet zijn. Hier kun je bijv. een vouwbeen voor gebruiken.
Dummy	Voorbeeldmodel van een boek
Kleurenmodus	Kleurmodel, bestaat uit primaire kleuren, waarbij door vermenging vele kleuren kunnen worden gemaakt; CMYK (cyaan, magenta, geel en zwart) zijn de primaire kleuren voor prints en drukwerk, RGB (rood, groen en blauw) zijn de primaire kleuren voor beeldscherm.

Profielmodule 3: ICT

Hardware	Alle (zichtbare) digitale apparatuur, onderdelen daarvan en randapparatuur.
Assembleren	Samenstellen van alle losse componenten tot één geheel. Bijvoorbeeld uit vele onderdelen - zoals een geluidskaart, moederbord, processor, koeling, videokaart, geheugen en behuizing - een computer samenstellen.
Systeemkast	Computerkast
Voeding	Levert spanning aan diverse componenten in een computer.
Moederbord	De basis van iedere pc is het moederbord, de grootste printplaat in een pc. Hierop vind je allerlei aansluitingen voor kaarten, kabeltjes, chips. Het moederbord verbindt alle componenten met elkaar.
CPU	Central Processing Unit (de processor) is het hart van een computer.
Koeling	Ventilator of Fan in de computerkast die voor verkoeling zorgt. Bij het plaatsen van de fans zorgt de computerbouwer dat er een juiste airflow ontstaat, waarbij de computer een optimale koele luchtdoorstroming heeft.

Interne geheugenkaart	Werkgeheugen, Memory, RAM. Een aantal chips in de pc waarin gegevens/ berekeningen kunnen worden opgeslagen, waarmee de machine op een bepaald moment aan het werk is.
Geluidskaart	Insteekkaart die geluid om kan zetten in digitale gegevens en andersom. De invoer van geluid vindt plaats met een op de kaart aangesloten microfoon. De uitvoer door luidsprekers of een hoofdtelefoon.
Grafische kaart	Een uitbreidingskaart die digitale gegevens omzet in beeldsignalen, die naar het beeldscherm worden gestuurd.
Cardreader	Geheugenkaart lezer.
ESD polsbandje	Polsbandje dat gedragen wordt om elektrostatische ontlading te voorkomen. De polsband wordt veelal vastgemaakt aan daarvoor bestemde ESD werkmatten.
Voedingtester	Een testapparaatje welke test of de voeding de juiste spanning levert.
Kabelstripper	Met een kabelstripper kun je netjes kabels afkorten en strippen en de juiste kabel- dikte instellen.
Multimeter	Een multimeter of universeelmeter is de benaming van een elektrisch meetinstrument waar een aantal grootheden mee gemeten kunnen worden zoals spanning, stroomsterkte en weerstand.
Randapparatuur	Printer, toetsenbord, pointing devices (muis, trackball, styluspen, touchpad) scanner, beeldscherm, beamer, externe opslagapparatuur (externe harde schijf, flash drive, mobiele mediaspeler, smartphone), (Wi-Fi)router.
Componenten	Onderdelen; stukken hardware die in de computer geïntegreerd worden en los van de computer niet kunnen werken.
Wi-Fi	Standaard voor draadloze netwerken, hetzij via radiogolven, hetzij via infrarood licht.
FTP server	Afkorting van 'File Transfer Protocol'. Overdrachtsprotocol dat speciaal is ontwikkeld om websites van de pc naar de webserver van de host te kunnen uploaden en bestanden in omgekeerde richting te kunnen downloaden.
Configureren	Het instellen van de software en de hardware, wijzigingen aanbrengen in het besturingssysteem of applicatie.
Beveiliging	firewall: een systeem dat het netwerk of computer kan beschermen tegen misbruik van buitenaf virusscanner: Een programma waarmee u de computer kunt nalopen op virussen. Er zit vaak een virusscanner in uw antivirusprogramma. Dit programma zorgt voor continue bescherming. encryptie: Het in code omzetten van gegevens zodat deze niet door derden kunnen worden ingezien. Om de gegevens weer te kunnen lezen, moeten ze worden gedecodeerd. Dit gebeurt door middel van een wachtwoord of sleutel. beveiligingssleutel: De beveiligingssleutel wordt gebruikt om een draadloos netwerk te beveiligen tegen ongeautoriseerd gebruik van het netwerk. Deze wordt geconfigureerd op de router of het toegangspunt en dezelfde sleutel moet worden ingevoerd op elk draadloos apparaat op het draadloze netwerk.

	Apparaten kunnen niet communiceren op het draadloze netwerk als ze niet beschikken over de juiste beveiligingssleutel.
Besturingssysteem	Een verzameling systeemprogramma's en -bestanden die ervoor zorgt dat een computer functioneert, de aangesloten apparaten bruikbaar maakt en een interface beschikbaar stelt aan de gebruiker. Voorbeelden zijn Linux, MacOS, MS-DOS en Windows.
FAQ's	Frequently Asked Questions, veelvoorkomende vragen en antwoorden.
ICT-infrastructuur	Geheel aan voorzieningen dat nodig is voor datatransport, zoals netwerken, communicatielijnen en (internet)verbindingen.
Dataopslag	Het bewaren van digitale gegevens; data. Dit kan bijvoorbeeld op een usb stick, op de harde schijf, in de cloud.
Clouddiensten	Cloud computing is het via het internet op aanvraag beschikbaar stellen van hardware, software en gegevens, ongeveer zoals elektriciteit uit het lichtnet. Bekende lagen m.b.t Cloud Computing zijn: <ul style="list-style-type: none">• SaaS: software as a services• PaaS: Platform as as service• IaaS: Infrastructure as a service
Verbindingsmogelijkheden	Wi-Fi, Bluetooth, UTP-kabel, Glasvezel, 3G/4G, usb-kabels.
Bekabelingstekening	Technische tekening, waarop af te lezen is waar welke kabels moeten komen.
Gebruikersdoelen	Wat wil de gebruiker met ict of de computer doen, bijvoorbeeld zakelijk of privégebruik, veel downloaden, bepaalde games spelen etc.
Offerte	Prijsopgave
Factuur	Rekening
Spreadsheetprogramma	Programma waarmee tabellen, formules en grafieken gemaakt en gebruikt kunnen worden.
Database	Een digitale kaartenbak waarin gegevens geordend zijn en makkelijk op verschillende manieren op te halen zijn door een 'Query' een zoekterm, in te vullen. Dit maak je met database software.

Profielmodule 4: Interactief

Interactief	Samen in actie. Term die aangeeft dat er uitwisseling kan plaatsvinden tussen de gebruiker en bijvoorbeeld een webpagina of app. De gebruiker kan meer doen dan alleen informatie tot zich nemen, bijvoorbeeld een bericht plaatsen, een formulier invullen, iets 'liken' een achtergrond aanpassen of een spelletje spelen.
Doelen	Functie van een product. Bijvoorbeeld naamsbekendheid (branding) commercieel belang, leerzaam (educatief)
Wireframe/Flowchart	Schematische weergave van de structuur van een website. Vaak in vlakken en lijnen, soms pijlen.

Navigatie	Hoe ga je van A naar B en welke bediening heb je daarvoor nodig. Scrolls, Swype, klikken, rollover zijn handelingen die zorgen dat een gebruiker navigeert door bijvoorbeeld een website of digitaal magazine.
Schermmformaten	Schermmresolutie. Hoeveel pixels bij pixels een beeldscherm is. Tablet, smartphone, computer (desktop) hebben verschillende schermformaten.
Interactieve elementen	Onderdelen van het media product, waarop de gebruiker invloed heeft, zoals animatie, slideshows, audio, movieclips, links, knoppen.
Gebruiksvriendelijk	De gebruiker weet waar te klikken, swypen, etc. om een site of app goed te bekijken. Hier wordt in de vormgeving rekening mee gehouden.
Lay-out	Opzet van een pagina of gehele website. In de lay-out worden de juiste lettertypen, het lijnwerk en de plaats en oppervlakten van de illustraties, knoppen etc. aangegeven.
Bestandstype	Indeling van een bestand, bijvoorbeeld jpg, png voor afbeeldingen.
Resolutie	Term die het aantal gebruikte pixels op bijvoorbeeld een beeldscherm beschrijft.
Kleurmodus	RGB, rood groen blauw, de kleuren waarmee een beeldscherm werkt.
Moodboard	Onderdeel van een creatief proces om de uitstraling van een product in beeld te brengen. Een moodboard geeft de klant een indruk van het toekomstige product. Vaak gemaakt met collage technieken waarbij vaak gebruik wordt gemaakt van overlapping, afsnijdingen, transparantie.

