

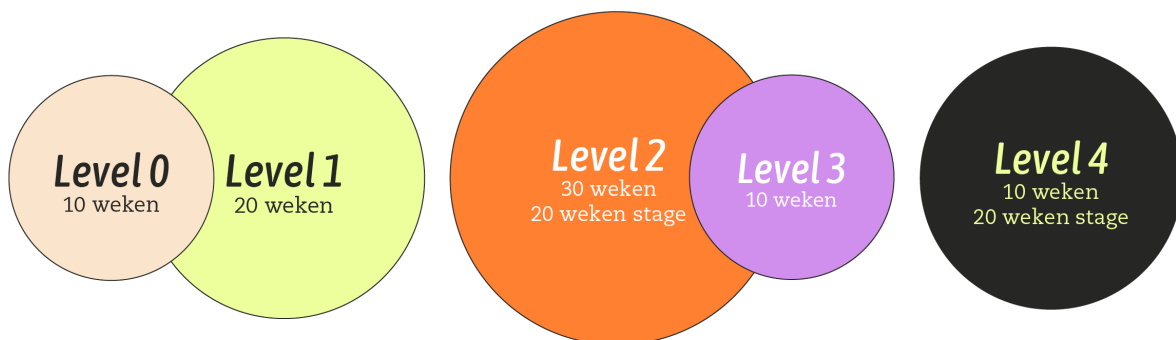
OPBOUW OPLEIDING

MEDIAVORMGEVER

Mediavormgever is opgezet als hybride leeromgeving. Daarin halen we de praktijk naar binnen en werken we zoveel als mogelijk met echte opdrachten en echte klanten.

Je werkt aan je ontwikkeling in levels. Deze zijn niet gekoppeld aan een schooljaar maar aan je eigen ontwikkeling en snelheid waarmee je opdrachten maakt en onderdelen afrondt. Ben je klaar met een level aan het eind van het schooljaar is dat prima, is dat pas 2 maanden na de zomervakantie is dat ook prima. Je kan dus niet blijven zitten.

Net als in games zit er in de levels een opbouw. Je start in level 0 met een introductieperiode waarin we zoveel mogelijk uitleggen en laten zien over de opleiding, over de systemen en vooral kennis gaan maken met elkaar. Daarna ga je verder met de opdrachten die bij level 0 horen. Om bij te houden hoever je bent met je ontwikkeling binnen een level verzamel je Experience Points (XP).



LEVEL 0

DOEL	Oriënteren op de opleiding, op het beroep en kennismaken met elkaar.
JE KUNT DIT LEVEL AFRONDEN IN ...	10 lesweken
WAT GA JE DOEN?	Dit is het eerste level. Je leert hier het werkproces, het beroepenveld, de opleiding en elkaar kennen met een aantal opdrachten. Je volgt tutorials en (online) workshops om de eerste (software) skills te ontwikkelen. Alle opdrachten zijn voor je ingepland in een schema dat je dagelijks kunt volgen.
AFRONDEN	Zodra je alles af hebt, presenteer je je portfolio in een driehoeksgesprek met een ouder/ verzorger erbij.

LEVEL 1

DOEL	Het doel van dit level is te ontdekken wat er te doen is in de wereld van vormgeving en het vergroten van je software- en vormgevingskennis. Verder zoek je uit wat je leuk vindt om te doen en probeer je erachter te komen waar je talent voor hebt.
JE KUNT DIT LEVEL AFRONDEN IN ...	20 lesweken
WAT GA JE DOEN?	We starten level 1 met een menukaart. Deze menukaart bevat ons leermateriaal waaruit je kan kiezen en wat een beeld geeft van wat je allemaal kunt leren. In een gesprek bekijken we dat leermateriaal en spreken we samen met jou af wat je gaat doen in level 1. Dit is het startpunt. Kom je er tijdens level 1 achter dat je nog iets anders ook interessant vindt, dan kan dat natuurlijk altijd. Iedere student je heeft dus een persoonlijk level 1. In level 1 ga je aan de slag met kleine uitvoerende dagtaken (KUDT) waarmee je die technieken leert kennen en waardoor je je (verder) ontwikkelt in de software van een Mediavormgever. Je verzamelt minimaal 60 XP aan KUDT-opdrachten en kickstarts. Ook ga je een project doen van ongeveer 20 XP volgens de werkwijzer, om het werkproces te leren kennen hoe we binnen MV een opdracht maken. In dit level start je ook met het kiezen van keuzedelen.
AFRONDEN	Je sluit het level weer af met een portfoliogesprek. Hierin kijken we snel nog naar level 0 en daarna uitvoerig naar wat je gemaakt hebt in level 1. Je laat alle KUDT-opdrachten en kickstarts zien en we kijken naar je gemaakte project.

LEVEL 2

DOEL	Dit level gaat helemaal om het werkproces van een Mediavormgever en bereid je voor op het examen. Je traint dit werkproces een aantal keer in verschillende projecten.
JE KUNT DIT LEVEL AFRONDEN IN ...	30 lesweken + 20 weken stage = 50 weken
WAT GA JE DOEN?	In level 2 ga je aan de slag met echte opdrachten die je van idee tot eindproduct gaat uitvoeren. Verzamel hier minimaal 120 XP aan projecten. Ook ga je in dit level een periode op stage van ongeveer 20 weken.
AFRONDEN	Ook dit level sluit je af met een portfoliogesprek. Eerst komen de eerdere level 0 en 1 voorbij. Daarna kijken we naar je gerealiseerde projecten uit level 2. Hebben we het idee dat je het werkproces al voldoende beheerst? Dan ga je starten met level 3.

LEVEL 3

DOEL	Proefexamen, kun je zelfstandig een project uitvoeren?
JE KUNT DIT LEVEL AFRONDEN IN ...	10 lesweken
WAT GA JE DOEN?	Nu je al flink wat opdrachten hebt uitgevoerd kun je gaan laten zien dat je klaar bent voor het examen. Je gaat een echte opdracht uitvoeren van idee tot eindproduct, zonder hulp en/of feedback van je coaches.
AFRONDEN	Dit is een belangrijk moment. Je toont je opgebouwde portfolio, van level 0 t/m 3. We kijken natuurlijk extra goed naar de opdracht uit level 3.

LEVEL 4

DOEL	Examen doen; een portfolio examen, een echte opdracht en afsluitende stageperiode.
JE KUNT DIT LEVEL AFRONDEN IN ...	10 lesweken + 20 weken stage = 30 weken
WAT GA JE DOEN?	Nu je hebt aangetoond klaar te zijn voor het examen, ga je helemaal zelfstandig aan de slag. Dit level bestaat uit 2 examens. Een examen waarin je een project uitvoert van begin tot eindproduct en een examen waarin je een portfolio laat zien met je beste werk tot dan toe. Ook ga je nog een periode op stage. Tijdens deze stage krijg je 1 opdracht: een opdracht maken binnen het bedrijf van begin tot eind waarbij je begeleider je proces beoordeelt.
AFRONDEN	Beoordelingsgesprek van je 2 examenopdrachten.

ECHTE OPDRACHTEN

De echte opdrachten worden uitgevoerd voor echte klanten. Mensen, bedrijven of bijvoorbeeld stichtingen of verenigingen die iets van vormgeving nodig hebben. Je mag ook zelf opdrachten meenemen naar school.

Een opdracht maken we in 4 stappen:

1. Klantgesprek: achterhalen wat er gemaakt moet worden
2. Conceptfase: onderzoek doen, verschillende ideeën bedenken en voorstellen
3. Ontwerpvoorstel: gekozen concept uitwerken met kleur, typografie en compositie
4. Realisatie en oplevering: het maken van de vormgeefoplossing (drukklaar maken van drukwerk, maken van filmpje of animatie en andere media) en alles opleveren aan de klant

WAAR JE VERDER AAN MOET VOLDOEN

- In totaal moet je 1350 klokuren stagelopen, verdeeld over 2 stageperiodes.
- Naast MV moet je ook examen doen in Engels, Nederlands en rekenen.
- Je maakt een serie Burgerschap opdrachten en laat die in een portfolio beoordelen door de Burgerschapsdocent.
- Je moet 720 uren aan keuzedelen afgerond hebben met een keuzedeel examen. Dit komt neer op 3x een keuzedeel van 240 of 1x 480 en 1x 240.