Leerplan

OPLEIDING

Crossmedia assistent in de interactieve producties

Modulair

Studiegebied

Grafische communicatie en media

Goedkeuringscode: 2023/1928/6//D Indieningsdatum: 30 november 2022

VISIE OP HET LEERPLAN

Dit leerplan is gebaseerd op het gelijknamige opleidingsprofiel (goedkeuringsdatum BVR 2/09/2022 B.S. 12/12/2022).

In het opleidingsprofiel werd per module een selectie gemaakt van activiteiten en te integreren ondersteunende kennis uit de erkende beroepskwalificatie.

In dit leerplan worden per module alle competenties met de te integreren kenniselementen uit het opleidingsprofiel als leerplandoelstellingen opgenomen.

Deze werkwijze heeft tot doel de opleiding op een competentiegerichte manier te benaderen, waarbij de focus ligt op het verwerven van competenties als zijnde een **geïntegreerd geheel van vaardigheden, kennis en attitudes**.

MINIMALE MATERIELE VEREISTEN

Voor deze opleiding dienen de lokalen alsook de overige materiële vereisten (gereedschappen, machines, uitrusting e.d.) steeds te beantwoorden aan de reglementaire eisen op het vlak van veiligheid, gezondheid, ergonomie en milieu.

Het betreft de materiële vereisten die minimum noodzakelijk zijn voor een kwaliteitsvolle realisatie van het leerplan.

Om de leerplandoelstellingen geïntegreerd te realiseren is het noodzakelijk dat de lessen gegeven worden in een daartoe aangepast (vak)lokaal.

Algemeen

- Nutsvoorzieningen: water en elektriciteit
- ICT-voorzieningen om op een kwaliteitsvolle manier met audiovisueel materiaal te kunnen werken, o.a. projectiemogelijkheid
- Een internetverbinding met een aanvaardbare snelheid
- Toepassen van de preventiepiramide in functie van de risico-analyse
- Toepassen van de codex Welzijn op het werk
- Bergruimte

Specifieke uitrusting en materialen

Onderstaande uitrusting, materialen en benodigdheden dienen beschikbaar te zijn in het centrum en/of op de werkplek en/of stageplaats, alnaargelang de plaats waar de leerplandoelen van de desbetreffende module(s) worden verworven:

- Cursistgebonden materialen
  - Digitale camera of smartphone

- Centrumgebonden materialen
  - Computers met aangepaste software en hardware voor grafische en crossmedia toepassingen
  - Audio-opname apparatuur
  - Boxen of hoofdtelefoons
  - Opslagmedia en/of -toepassingen
  - Digitale camera
  - Webhosting service

- Extra voor de optionele modules 3D-tekenen en 3D-animatie
  - Computers met aangepaste software en hardware voor 3D-toepassingen

Crossmedia Assistent in Interactieve Producties

OMSCHRIJVING OPLEIDING

In de opleiding Crossmedia Assistent in Interactieve Producties leert men aangeleverde content bewerken en mee vormgeven en ontwikkelt men interactieve onderdelen van een crossmediaal design en houdt hierbij rekening met zowel de grafische als technisch voorbereide eisen/kaders, teneinde ondersteuning te bieden voor het mee ontwikkelen van kwaliteitsvolle crossmediale/multimediale producties

RELATIE OPLEIDING BEROEPSKWALIFICATIE

Elke module is samengesteld uit de competenties en de descriptorelementen kennis en vaardigheden van de erkende beroepskwalificatie.

De descriptorelementen context, autonomie en verantwoordelijkheid gelden als algemeen kader voor de volledige opleiding.

SAMENHANG

De opleiding Crossmedia Assistent in Interactieve Producties heeft inhoudelijk verwantschap met de andere opleidingen binnen het studiegebied Grafische communicatie en media. De modules van de opleiding Crossmedia Assistent zitten volledig vervat in de opleiding Crossmedia Assistent in Interactieve Producties

Deze opleiding deelt ook een aantal competenties en kenniselementen en omvat een aantal gemeenschappelijke modules met opleidingen uit het studiegebied Printmedia namelijk

- Module Content visualiseren met lay-out en typografie
- Module Digitale beeldverwerking
- Module Complexe digitale beeldverwerking
- Module illustratieve content
- Module Animatie
- Module Online media en communicatie

LINK BEROEPSKWALIFICATIE

Crossmedia assistent in interactieve producties [2020]

BK-0484-1

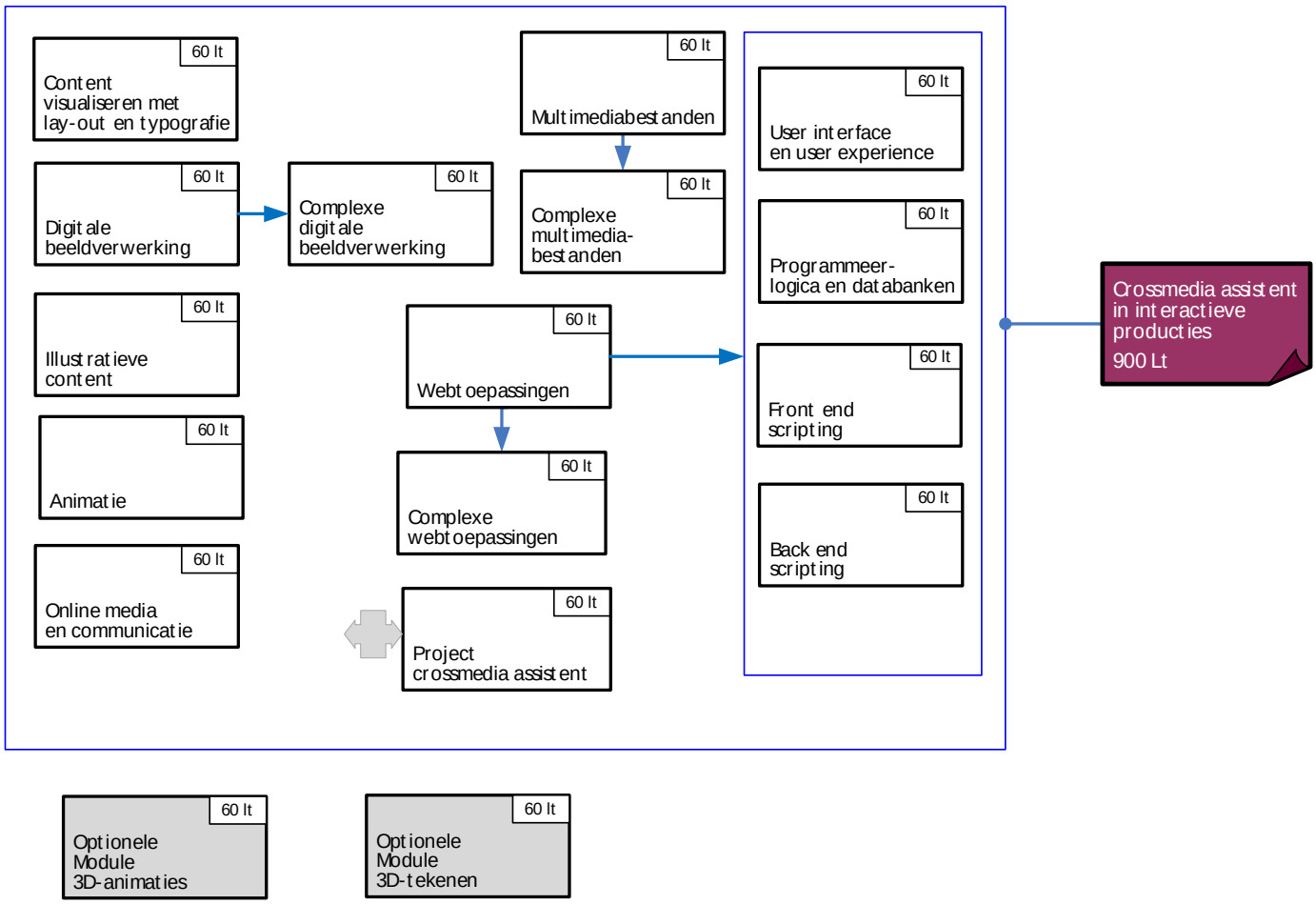
MODULAIR TRAJECT

De opleiding Crossmedia Assistent in Interactieve Producties bestaat uit 15 modules:

– Module Content visualiseren met lay-out en typografie	60 Lt	M PM C001
– Module Digitale beeldverwerking	60 Lt	M PM C002
– Module Complexe digitale beeldverwerking	60 Lt	M PM C003
– Module Illustratieve content	60 Lt	M PM C004
– Module Animatie	60 Lt	M GCM C080
– Module Online media en communicatie	60 Lt	M GCM C081
– Module Project crossmedia assistent	60 Lt	M GCM G082
– Module Multimediabestanden	60 Lt	M GCM G083
– Module Complexe multimediabestanden	60 Lt	M GCM G084
– Module Webtoepassingen	60 Lt	M GCM G085
– Module Complexe webtoepassingen	60 Lt	M GCM G086
– Module User interface en user experience	60 Lt	M GCM 090
– Module Programmeerlogica en databanken	60 Lt	M GCM 091
– Module Front end scripting	60 Lt	M GCM 092
– Module Back end scripting	60 Lt	M GCM 093

Bij deze opleiding horen ook twee optionele modules: deze maken geen deel uit van het certificaattraject:

– Optionele module 3D-animaties	60 Lt	OM GCM 087
– Optionele module 3D-tekenen	60 Lt	OM GCM 088



CERTIFICERING

Elke module wordt bekrachtigd met een deelcertificaat.

Deze opleiding leidt tot het certificaat Crossmedia Assistent in Interactieve Producties en een bewijs van beroepskwalificatie van niveau 4 van Crossmedia Assistent in Interactieve Producties.

OPLEIDINGSDUUR

De opleiding omvat in totaal **900** lestijden.

DUAAL LEREN

De opleiding Crossmedia assistent in interactieve producties kan duaal georganiseerd worden conform de bepalingen van het decreet van 23 maart 2022 tot regeling van bepaalde aspecten van duale opleidingen in het volwassenenonderwijs. In dat geval omvat de werkplekcomponent minstens 50% van het totaal aantal lestijden van de opleiding op de reële werkplek.

In het kader van de werkplekcomponent moet er voorafgaandelijk een gezondheidsbeoordeling plaatsvinden indien de welzijnswetgeving dit vereist.

DIPLOMA SO

Het certificaat leidt in combinatie met het certificaat Aanvullende algemene vorming tot het diploma secundair onderwijs.

TOELATINGS-VOORWAARDEN

– Algemeen geldende toelatingsvoorwaarden van het decreet van 15 juni 2007 betreffende het volwassenenonderwijs
Decreet volwassenenonderwijs

INSTAPVEREISTEN

GEEN PIJLEN TUSSEN MODULES

De cursist is niet gebonden aan een verplichte volgorderelatie in het traject en moet niet beschikken over een deelcertificaat (deelcertificaten) om aan de module te participeren.

PIJLEN TUSSEN MODULES

De cursist is door de pijl gebonden aan een verplichte volgorde in het traject. De cursist beschikt over het deelcertificaat van de module die in sequentieel verband staat met de betrokken module (= verbonden via de pijl) of voldoet aan één van de overige toelatingsvoorwaarden voor sequentieel geordende modules van het decreet van 15 juni 2007 betreffende het volwassenenonderwijs.

INSTAPVEREISTEN VOOR DE MODULE

Voor de module 'Project crossmedia assistent' beschikt de cursist over minimaal 4 deelcertificaten van de modules uit de opleidingen
- Crossmedia assistent,
- Crossmedia assistnet in interactieve producties

met een gezamenlijke duur van minstens 240 lestijden.

Of voldoet de cursist aan één van de overige toelatingsvoorwaarden voor sequentieel geordende modules van het decreet van 15 juni 2007 betreffende het volwassenenonderwijs.

Modules

MODULE CONTENT VISUALISEREN MET LAY-OUT EN TYPOGRAFIE

SITUERING

In deze module leert de cursist een compositie maken met aandacht voor lay-out en typografie. De cursist staat stil bij de verschillende aspecten die noodzakelijk zijn voor het evenwichtig opmaken en positioneren van content (tekst, kleur, beeldmateriaal en illustraties).
De cursist leert in functie van het beoogde doel en de doelgroep de verschillende aangeleerde vaardigheden combineren en rekening houden met de vereisten van het grafisch digitaal product in functie van het drukproces of publicatie op een mediakanaal

De competenties en kennis komen geïntegreerd aan bod in de module. De module wordt als geheel geëvalueerd.

NR	COMPETENTIES	TE INTEGREREN KENNIS
1	*Neemt kennis van het productieorder en -voorschriften* – Neemt kennis van de briefing voor de productie – Neemt kennis van de wensen van de klant – Houdt zich aan vooropgestelde eisen betreffende de te gebruikten technologie – Houdt zich aan de vooropgestelde eisen betreffende lay-out, opmaak en vorm – Neemt de productieplanning door – Volgt de vooropgestelde planning nauwgezet op – Neemt kennis van de binnen de organisatie geldende afspraken en deadlines in het kader van het rendement – Neemt de werkzaamheden van de vorige ploeg over (indien van toepassing)	– Kennis van technische en visuele oplossingen en mogelijkheden voor de realisatie van de productie – Kennis van vakterminologie
3	*Bewerkt de aangeleverde inhoudelijke content en ontwikkelt onderdelen van een crossmediaal design* – Zorgt voor een evenwichtige opmaak en verdeling van de content in functie van het beoogde doel en de doelgroep van crossmediale product – Maakt voor de opmaak van de content gebruik van een aangename en verantwoorde typografie – Zorgt voor een vlotte en aangenaam leesbare content – Combineert de geselecteerde lettertypes in functie van het te realiseren grafisch product – Springt omzichtig om met het combineren van fontstijlen van een lettertype (o.a. bij gecombineerde lettertypes) – Werkt nauwkeurig om fouten te vermijden en neemt de nodige stappen om foutloze producties op te leveren (zoals tekst achter foto's vermijden, verkeerde beelden, nalezen van de content, copywriter of andere bevoegden inschakelen om tik- en spellingsfouten en correcte en logische splitsingen in de tekst te controleren, …)	– Basiskennis van doelgroep- en resultaatgerichte lay-out en typografie (2) – Kennis van visueel verantwoorde kleurschakeringen – Kennis van de visuele en technische mogelijkheden van de aangeleverde voorstellen op het vlak van de opmaak (met het oog op de digitale realisatie van de publicatie/media) – Kennis van de kenmerken en beperkingen van lettertypes in functie van het te gebruiken medium en het beoogde doel – Basiskennis van moodboard

4	*Past beeldbewerking en beeldmanipulatie toe op het aangeleverde beeldmateriaal* – Zoekt en selecteert geschikt beeldmateriaal op servers en/of online en beoordeelt de kwaliteit, beeldresolutie, kleurmodus, … – Informeert zich over de regels van het intellectuele eigendomsrecht en handelt ernaar	– Basiskennis van schermkalibratie – Kennis van digitale bestandsformaten in relatie tot de eigen werkzaamheden – Basiskennis van separatietechnieken: cyaan, magenta, geel en zwart (CMYK) en alternatieve separatietechnieken (zoals hexachromie) in functie van het druk- en afwerkingsproces en/of het gewenste mediakanaal – Kennis van exports in verschillende bestandsformaten – Kennis van kleurentheorie
10	*Gebruikt software en hardware op een efficiënte manier* – Voert basishandelingen uit op hardware die gebruikt wordt voor het presenteren van de digitale productie – Maakt gericht gebruik van zoekmachines – Maakt back-ups en zet deze desgewenst terug op de oorspronkelijke locatie	– Basiskennis van software om digitale producties online te publiceren – Kennis van vakterminologie – Kennis van de werking en toepassingsmogelijkheden van sectoreigen randapparatuur en computersystemen in een grafische/crossmediale werkomgeving – Kennis van de mogelijkheden van de beschikbare sectoreigen software voor de realisatie van de opdracht – Kennis van databeheersystemen i.f.v. het online opslaan van de sectoreigen gegevens – Kennis van het online transporteren en delen van gegevens – Kennis van het gericht gebruik van online zoekmachines met behulp van de juiste zoektermen – Kennis van de correcte aanmaak en manipulatie van een PDF – Kennis van de verschillende online platformen waarop kan gepubliceerd worden
6 / BK-0483 - 3	*Bewerkt de aangeleverde content* – Maakt gebruik van in ruwe vorm aangeleverde voorstellen en voorontwerpen (al dan niet digitaal uitgewerkt) of het stramien voor de paginaopmaak – Bundelt en vraagt ontbrekend materiaal op – Maakt voor de opmaak van de content gebruik van een aangename en verantwoorde typografie – Zorgt voor een evenwichtige opmaak en verdeling van de content en volgt de instructies in functie van het beoogde doel en de doelgroep – Volgt de instructies met het oog op een evenwichtig verdeelde en opgemaakte content – Zorgt voor een vlotte en aangenaam leesbare content – Combineert de geselecteerde lettertypes in functie van het te realiseren grafisch product – Springt omzichtig om met het combineren van fontstijlen van een lettertype (o.a. bij gecombineerde lettertypes) – Integreert een bestaande huisstijl binnen het (gevraagde) design	– Basiskennis van doelgroep- en resultaatgerichte lay-out en typografie – Basiskennis van automatisering in softwareapplicaties voor de optimale realisatie van het digitaal product – Kennis van de geldende afspraken inzake de kwaliteitsstandaard – Kennis van de verschillende stappen in het productieproces van grafische producten op het niveau van de realisatie, correcties en/of bijsturingen – Kennis van digitale bestandsformaten in relatie tot de eigen werkzaamheden – Kennis van visueel verantwoorde kleurschakeringen – Kennis van papierformaten – Kennis van (sectoreigen) professionele software voor het bewerken/aanmaken van inhoudelijke content – Kennis van het handmatig aanpassen van digitale bestandsformaten

		– Kennis van de werking en toepassingsmogelijkheden van sectoreigen randapparatuur en computersystemen in een grafische/crossmediale werkomgeving – Kennis van de visuele en technische mogelijkheden van de aangeleverde voorstellen op het vlak van de opmaak (met het oog op de digitale realisatie van de publicatie/ media) – Kennis van de kenmerken en beperkingen van lettertypes in functie van het te gebruiken medium en het beoogde doel – Kennis van de werking van de beschikbare tool(s) voor spellingscontrole – Kennis van de instructies die het ontleden van content vergemakkelijken – Kennis van opmaken van de content, in functie van het specifieke platform of gebruikersprofiel – Kennis van opmaak van grafisch digitale producten met een taalwissel (1) – Kennis van vormvereisten van het grafisch digitaal product in functie van het druk- en afwerkingsproces en/of het gewenste mediakanaal – Basiskennis van separatietechnieken: cyaan, magenta, geel en zwart (CMYK) en alternatieve separatietechnieken (zoals hexachromie) in functie van het druk- en afwerkingsproces en/of het gewenste mediakanaal – Kennis van de stappen die genomen worden om nauwkeurigheid in de opmaak te kunnen garanderen – Kennis van het, binnen een vastgelegd kader, creatief uitwerken van de content in functie van het specifieke platform of gebruikersprofiel – Kennis van de vormvereisten en beperkingen van een huisstijl

SITUERING

In deze module leert de cursist digitale beelden bewerken. De cursist maakt kennis met de elementaire begrippen van digitale beeldverwerking en leert omgaan met elementaire basistechnieken aan de hand van eenvoudige toepassingen. De focus van de module ligt zowel op het bewerken en verwerken van beelden, als op de kwaliteitscontrole. De cursist verwerft inzicht in het gebruik en de toepassingsmogelijkheden van de elementaire digitale tools. Met deze kennis en vaardigheden zal de cursist eenvoudige beeldbestanden bewerken, corrigeren en verwerken in functie van het einddoel (output).

De competenties en kennis komen geïntegreerd aan bod in de module. De module wordt als geheel geëvalueerd.

NR	COMPETENTIES	TE INTEGREREN KENNIS
4	*Past beeldbewerking en beeldmanipulatie toe op het aangeleverde beeldmateriaal* – Werkt met de beschikbare besturingssystemen – Converteert aangeleverde bestanden naar een geschikt bestandsformaat – Zoekt en selecteert geschikt beeldmateriaal op servers en/of online en beoordeelt de kwaliteit, beeldresolutie, kleurmodus, … – Informeert zich over de regels van het intellectuele eigendomsrecht en handelt ernaar – Bepaalt de stappen voor de beeldmanipulatie en/of beeldcorrectie – Manipuleert en corrigeert beeldmateriaal (zoals kleur, kleurenruimte, helderheid, …) en maakt het klaar voor publicatie of levert het op voor integratie in digitale (crossmediale) publicaties en/of toepassingen – Kadreert aangeleverd beeldmateriaal en houdt hierbij rekening met de vormvereisten voor een correcte visuele interpretatie / positieve ervaring door de gebruiker	– Basiskennis van digitale bestandsformaten in relatie tot de eigen werkzaamheden – Basiskennis van separatietechnieken: cyaan, magenta, geel en zwart (CMYK) en alternatieve separatietechnieken (zoals hexachromie) in functie van het druk- en afwerkingsproces en/of het gewenste mediakanaal – Kennis van diverse mogelijkheden om bestanden online op te slaan en/of te transporteren – Kennis van (sectoreigen) professionele software voor het aanmaken en bewerken van beeldmateriaal – Basiskennis van de vormvereisten voor beeldmateriaal i.f.v. het eindproduct (zoals resoluties, kleurformaten, kleurprofielen (3), kadrering, positionering, omzetting van beeldschermkleuren naar druktechnische kleuren, densiteit, druk- en afwerkingsproces, drukdrager en/of mediakanaal, …) – Kennis van exports in verschillende bestandsformaten – Basiskennis van kleurentheorie
3	*Bewerkt de aangeleverde crossmediale publicaties en ontwikkelt onderdelen van een crossmediaal design* – Neemt kennis van aangeleverde voorstellen (al dan niet digitaal uitgewerkt) – Bundelt en vraagt ontbrekend materiaal op en maakt origineel beeldmateriaal aan wanneer nodig (rekening houdend met de beschikbare tijd en het budget) – Houdt rekening met de wensen en de feedback van de klant/opdrachtgever en/of de leidinggevende/ verantwoordelijke – Werkt nauwkeurig om fouten te vermijden en neemt de nodige stappen om foutloze producties op te leveren	– Basiskennis van de technische beperkingen van de online eindproducten en het online platform – Kennis van de instructies die het ontleden van content vergemakkelijken – Kennis van het, binnen een vastgelegd kader, creatief uitwerken van de content in functie van het specifieke platform of gebruikersprofiel – Kennis van digitale bestandsformaten in relatie tot de eigen werkzaamheden – Kennis van de stappen die genomen worden om nauwkeurigheid te kunnen garanderen – Kennis van sectoreigen software

10	*Gebruikt software en hardware op een efficiënte manier* – Werkt met de beschikbare besturingssystemen – Gebruikt sectoreigen software – Gebruikt de geschikte hardware om de producties te presenteren – Voert basishandelingen uit op hardware die gebruikt wordt voor het presenteren van de digitale productie – Maakt het grafisch digitaal product klaar voor productie en optimaliseert het voor de verdere digitale verwerking – Stockeert de content volgens de procedures om een vlotte en logische toegankelijkheid* van de content te garanderen (*bijv.in functie van nabewerkingen, herwerking, herdruk, …) – Maakt back-ups en zet deze desgewenst terug op de oorspronkelijke locatie – Gebruikt zoekfuncties van de sectoreigen software op een efficiënte manier – Maakt gericht gebruik van zoekmachines	– Kennis van het online plaatsen en/of publiceren van een crossmediaal product – Kennis van het gericht gebruik van online zoekmachines met behulp van de juiste zoektermen – Kennis van de mogelijkheden van de beschikbare sectoreigen software voor de realisatie van de opdracht – Kennis van software om digitale producties online te publiceren – Kennis van de werking van sectoreigen randapparatuur van computersystemen in een grafische/crossmediale omgeving – Kennis van databeheersystemen i.f.v. het online opslaan van sectoreigen gegevens – Kennis van de verschillende online platformen waarop kan gepubliceerd worden – Kennis van de correcte aanmaak en manipulatie van een PDF

MODULE COMPLEXE DIGITALE BEELDVERWERKING

SITUERING

In deze module leert de cursist de meer uitgebreide mogelijkheden van beeldbewerking en -ontwikkeling toepassen. De cursist verwerft de kennis en vaardigheden over geavanceerde begrippen om complexe bewerkingstechnieken en creatieve beeldmanipulatie te gebruiken en te combineren aan de hand van complexe toepassingen. De focus van de module ligt zowel op complexe beeldmanipulatie en -ontwikkeling, als op de kwaliteitscontrole. Inzicht in efficiënt werken, technieken combineren en gereedschappen aanmaken, gebruiken en juist toepassen vormen een essentieel onderdeel van de module om een complex beeldontwerp te maken en correct te verwerken, afhankelijk van het einddoel (output).

De competenties en kennis komen geïntegreerd aan bod in de module. De module wordt als geheel geëvalueerd.

NR	COMPETENTIES	TE INTEGREREN KENNIS
4	*Past complexe beeldbewerking en beeldmanipulatie toe op het aangeleverde beeldmateriaal* – Werkt met de beschikbare besturingssystemen – Converteert aangeleverde bestanden naar een geschikt bestandsformaat – Zoekt en selecteert geschikt beeldmateriaal op servers en/of online en beoordeelt de kwaliteit, beeldresolutie, kleurmodus, … – Informeert zich over de regels van het intellectuele eigendomsrecht en handelt ernaar – Bepaalt de stappen voor de beeldmanipulatie en/of beeldcorrectie – Manipuleert en corrigeert beeldmateriaal (zoals kleur, kleurenruimte, helderheid, …) en maakt het klaar voor publicatie of levert het op voor integratie in digitale (crossmediale) publicaties en/of toepassingen – Kadreert aangeleverd beeldmateriaal en houdt hierbij rekening met de vormvereisten voor een correcte visuele interpretatie / positieve ervaring door de gebruiker	– Basiskennis van automatisering in softwareapplicaties voor de optimale realisatie van het product – Basiskennis van schermkalibratie – Kennis van digitale bestandsformaten in relatie tot de eigen werkzaamheden – Kennis van het handmatig aanpassen van digitale bestandsformaten – Kennis van separatietechnieken: cyaan, magenta, geel en zwart (CMYK) en alternatieve separatietechnieken (zoals hexachromie) in functie van het druk- en afwerkingsproces en/of het gewenste mediakanaal – Kennis van conversiemogelijkheden van de digitale bestandsformaten – Kennis van diverse mogelijkheden om bestanden online op te slaan en/of te transporteren – Kennis van (sectoreigen) professionele software voor het aanmaken en bewerken van beeldmateriaal – Kennis van de vormvereisten voor beeldmateriaal i.f.v. het eindproduct (zoals resoluties, kleurformaten, kleurprofielen (3), kadrering, positionering, omzetting van beeldschermkleuren naar druktechnische kleuren, densiteit, druk- en afwerkingsproces, drukdrager en/of mediakanaal, …) – Kennis van exports in verschillende bestandsformaten – Kennis van kleurentheorie – Kennis van Color Management

3	*Bewerkt de aangeleverde crossmediale publicaties en ontwikkelt onderdelen van een crossmediaal design* – Neemt kennis van aangeleverde voorstellen (al dan niet digitaal uitgewerkt) – Bundelt en vraagt ontbrekend materiaal op en maakt origineel beeldmateriaal aan wanneer nodig (rekening houdend met de beschikbare tijd en het budget) – Zorgt voor een evenwichtige opmaak en verdeling van de content in functie van het beoogde doel en de doelgroep van crossmediale product – Houdt rekening met de wensen en de feedback van de klant/opdrachtgever en/of de leidinggevende/ verantwoordelijke – Werkt nauwkeurig om fouten te vermijden en neemt de nodige stappen om foutloze producties op te leveren (zoals tekst achter foto's vermijden, verkeerde beelden, nalezen van de content, copywriter of andere bevoegden inschakelen om tik- en spellingsfouten en correcte en logische splitsingen in de tekst te controleren, …	– Basiskennis van usability – Basiskennis van de technische beperkingen van de online eindproducten en het online platform – Kennis van de instructies die het ontleden van content vergemakkelijken – Kennis van het, binnen een vastgelegd kader, creatief uitwerken van de content in functie van het specifieke platform of gebruikersprofiel – Kennis van digitale bestandsformaten in relatie tot de eigen werkzaamheden – Kennis van de stappen die genomen worden om nauwkeurigheid te kunnen garanderen – Kennis van sectoreigen software
10	*Gebruikt software en hardware op een efficiënte manier* – Werkt met de beschikbare besturingssystemen – Gebruikt sectoreigen software – Gebruikt de geschikte hardware om de producties te presenteren – Voert basishandelingen uit op hardware die gebruikt wordt voor het presenteren van de digitale productie – Maakt het grafisch digitaal product klaar voor productie en optimaliseert het voor de verdere digitale verwerking – Stockeert de content volgens de procedures om een vlotte en logische toegankelijkheid* van de content te garanderen (*bijv.in functie van nabewerkingen, herwerking, herdruk, …) – Maakt back-ups en zet deze desgewenst terug op de oorspronkelijke locatie – Gebruikt zoekfuncties van de sectoreigen software op een efficiënte manier – Maakt gericht gebruik van zoekmachines	– Kennis van het online plaatsen en/of publiceren van een crossmediaal product – Kennis van het gericht gebruik van online zoekmachines met behulp van de juiste zoektermen – Kennis van de mogelijkheden van de beschikbare sectoreigen software voor de realisatie van de opdracht – Kennis van software om digitale producties online te publiceren – Kennis van de werking van sectoreigen randapparatuur van computersystemen in een grafische/crossmediale omgeving – Kennis van databeheersystemen i.f.v. het online opslaan van sectoreigen gegevens – Kennis van de verschillende online platformen waarop kan gepubliceerd worden – Kennis van de correcte aanmaak en manipulatie van een PDF

MODULE ILLUSTRATIEVE CONTENT

SITUERING

In deze module leert de cursist illustratieve content bewerken en ontwikkelen. De cursist ontdekt hoe men illustraties digitaal (vectorieel) uitwerkt en vorm geeft, zodat ze geschikt zijn voor verdere verwerking/implementatie in het productieproces voor print-, web- en communicatietoepassingen. In de module focust de cursist zich zowel op ontwikkelen, bewerken/editen en verwerken als op kwaliteitscontrole. De cursist leert de elementaire digitale tools optimaal gebruiken en verwerft inzicht in de toepassingsmogelijkheden.

De competenties en kennis komen geïntegreerd aan bod in de module. De module wordt als geheel geëvalueerd.

NR	COMPETENTIES	TE INTEGREREN KENNIS
9	*Bewerkt de aangeleverde illustratieve content* – Manipuleert en bewerkt aangeleverde illustratieve content met het oog op de implementatie voor een optimale publicatie – Herwerkt aangeleverde illustratieve elementen die niet aan de kwaliteitseisen* voldoen (*wanneer daar een budget voor beschikbaar is …)	– Kennis van digitale bestandsformaten in relatie tot de eigen werkzaamheden – Kennis van het handmatig aanpassen van digitale bestandsformaten – Kennis van de werking en toepassingsmogelijkheden van sectoreigen randapparatuur en computersystemen in een grafische/crossmediale werkomgeving – Kennis van separatietechnieken: cyaan, magenta, geel en zwart (CMYK) en alternatieve separatietechnieken (zoals hexachromie) in functie van het druk- en afwerkingsproces en/of het gewenste mediakanaal – Kennis van (sectoreigen) professionele software voor het aanmaken en bewerken van illustratiemateriaal
3	*Bewerkt de aangeleverde inhoudelijke content en ontwikkelt onderdelen van een crossmediaal design* – Neemt kennis van aangeleverde voorstellen (al dan niet digitaal uitgewerkt) – Bundelt en vraagt ontbrekend materiaal op en maakt originele illustratieve content aan wanneer nodig (rekening houdend met de beschikbare tijd en het budget) – Zorgt voor een evenwichtige opmaak en verdeling van de content in functie van het beoogde doel en de doelgroep van crossmediale product – Houdt rekening met de wensen en de feedback van de klant/opdrachtgever en/of de leidinggevende/ verantwoordelijke	– Basiskennis van usability – Basiskennis van de technische beperkingen van de online eindproducten en het online platform – Kennis van de instructies die het ontleden van content vergemakkelijken – Kennis van het, binnen een vastgelegd kader, creatief uitwerken van de content in functie van het specifieke platform of gebruikersprofiel – Kennis van de vormvereisten en beperkingen van een huisstijl – Kennis van digitale bestandsformaten in relatie tot de eigen werkzaamheden – Kennis van de stappen die genomen worden om nauwkeurigheid te kunnen garanderen – Kennis van sectoreigen software
10	*Gebruikt software en hardware op een efficiënte manier* – Werkt met de beschikbare besturingssystemen – Gebruikt sectoreigen software – Gebruikt de geschikte hardware om de producties te presenteren	– Kennis van het online plaatsen en/of publiceren van een crossmediaal product – Kennis van het gericht gebruik van online zoekmachines met behulp van de juiste zoektermen

	– Voert basishandelingen uit op hardware die gebruikt wordt voor het presenteren van de digitale productie – Maakt het grafisch digitaal product klaar voor productie en optimaliseert het voor de verdere digitale verwerking – Stockeert de content volgens de procedures om een vlotte en logische toegankelijkheid* van de content te garanderen (*bijv.in functie van nabewerkingen, herwerking, herdruk, …) – Maakt back-ups en zet deze desgewenst terug op de oorspronkelijke locatie – Gebruikt zoekfuncties van de sectoreigen software op een efficiënte manier – Maakt gericht gebruik van zoekmachines	– Kennis van de mogelijkheden van de beschikbare sectoreigen software voor de realisatie van de opdracht – Kennis van software om digitale producties online te publiceren – Kennis van de werking van sectoreigen randapparatuur van computersystemen in een grafische/crossmediale omgeving – Kennis van databeheersystemen i.f.v. het online opslaan van sectoreigen gegevens – Kennis van de verschillende online platformen waarop kan gepubliceerd worden – Kennis van de correcte aanmaak en manipulatie van een PDF

SITUERING

In deze module leert de cursist eenvoudige multimediabestanden bewerken en ontwikkelen. De cursist verzamelt, integreert, bewerkt en ontwikkelt eenvoudige onderdelen van een crossmediaal design. De focus van deze module ligt op de beheersing van technieken voor het bewerken van audio- en videomateriaal. De cursist leert op een nauwkeurige en efficiënte manier werken met sectoreigen hard- en software. De cursist leert eenvoudige onderdelen van een crossmediale productie met minimale kwaliteitseisen op een technisch correcte manier afleveren.

De competenties en kennis komen geïntegreerd aan bod in de module. De module wordt als geheel geëvalueerd.

NR	COMPETENTIES	TE INTEGREREN KENNIS
7	*Maakt gebruik van audio- en videobestanden in de crossmediale online productie* – Zoekt en selecteert geschikte geluidsfragmenten – Beoordeelt het geselecteerde audiomateriaal op bruikbaarheid en houdt rekening met minimale kwaliteitseisen – Zoekt en selecteert videomateriaal – Beoordeelt het geselecteerde videomateriaal op bruikbaarheid en houdt rekening met minimale kwaliteitseisen – Gebruikt software om audiofragmenten te manipuleren	– Basiskennis van audiomateriaal – Basiskennis van videomateriaal – Basiskennis van de minimale kwaliteitseisen van geluidsfragmenten – Basiskennis van de minimale kwaliteitseisen van videofragmenten – Basiskennis van het bewerken (inkorten) van een korte video-opname – Basiskennis van het bewerken (inkorten) van een korte geluidsopname – Kennis van geschikte bronnen voor geluids- en video-opnames (vinden, selecteren en beoordelen op bruikbaarheid, kwaliteit, …)
3	*Bewerkt de aangeleverde inhoudelijke content en ontwikkelt onderdelen van een crossmediaal design* – Neemt kennis van aangeleverde voorstellen (al dan niet digitaal uitgewerkt) – Bundelt en vraagt ontbrekend materiaal op en maakt origineel audio- en videomateriaal aan wanneer nodig (rekening houdend met de beschikbare tijd en het budget) – Werkt nauwkeurig om fouten te vermijden en neemt de nodige stappen om foutloze producties op te leveren (zoals nalezen van de content, copywriter of andere bevoegden inschakelen, …)	– Basiskennis van usability – Kennis van de instructies die het ontleden van content vergemakkelijken – Kennis van digitale bestandsformaten in relatie tot de eigen werkzaamheden – Kennis van de stappen die genomen worden om nauwkeurigheid te kunnen garanderen – Kennis van sectoreigen software
10	*Gebruikt software en hardware op een efficiënte manier* – Werkt met de beschikbare besturingssystemen – Gebruikt sectoreigen software – Gebruikt de geschikte hardware om de producties te presenteren – Voert basishandelingen uit op hardware die gebruikt wordt voor het presenteren van de digitale productie – Maakt het grafisch digitaal product klaar voor productie – Stockeert de content volgens de procedures om een vlotte en logische toegankelijkheid* van de content te garanderen (*bijv.in functie van nabewerkingen, herwerking, herdruk, …) – Maakt back-ups en zet deze desgewenst terug op de oorspronkelijke locatie	– Kennis van het gericht gebruik van online zoekmachines met behulp van de juiste zoektermen – Kennis van de mogelijkheden van de beschikbare sectoreigen software voor de realisatie van de opdracht – Kennis van de werking van sectoreigen randapparatuur van computersystemen in een grafische/crossmediale omgeving – Kennis van de verschillende online platformen waarop kan gepubliceerd worden

	– Gebruikt zoekfuncties van de sectoreigen software op een efficiënte manier – Maakt gericht gebruik van zoekmachines	

MODULE COMPLEXE MULTIMEDIABESTANDEN

SITUERING

I n deze module leert de cursist de kennis en vaardigheden uit de module “multimediabestanden” toepassen en gebruiken in een volledige productie. De cursist werkt doel- en doelgroepgericht en zet hiervoor de nodige technieken in. De cursist werkt gevorderde onderdelen van een crossmediaal design uit, waarbij ook aandacht uitgaat naar de eigen creatieve inbreng om onderdelen van het crossmediaal design in de volledige productie te integreren. Het technische luik van de complexe crossmediale productie wordt op een correcte manier afgeleverd, in functie van de volgende stap in het productieproces. Rekening houden met de beschikbare tijd en het budget vormen een constante tijdens dit proces.

De competenties en kennis komen geïntegreerd aan bod in de module. De module wordt als geheel geëvalueerd.

NR	COMPETENTIES	TE INTEGREREN KENNIS
7	*Maakt gebruik van audio- en videobestanden in de crossmediale online productie* – Zoekt en selecteert geschikte geluidsfragmenten in functie van het specifieke productieproces – Beoordeelt het geselecteerde audiomateriaal op bruikbaarheid en houdt rekening met minimale kwaliteitseisen – Zoekt en selecteert videomateriaal in functie van het specifieke productieproces – Beoordeelt het geselecteerde videomateriaal op bruikbaarheid en houdt rekening met minimale kwaliteitseisen – Gebruikt software om audiofragmenten te manipuleren en gebruiksklaar te maken voor implementatie in de crossmediale productie en in sociale media	– Basiskennis van audiomateriaal – Basiskennis van videomateriaal – Basiskennis van de minimale kwaliteitseisen van geluidsfragmenten – Basiskennis van moodboard – Basiskennis van storyboard – Basiskennis van de minimale kwaliteitseisen van videofragmenten – Basiskennis van het bewerken (inkorten) van een korte video-opname – Basiskennis van het bewerken (inkorten) van een korte geluidsopname – Kennis van geschikte bronnen voor geluids- en video-opnames (vinden, selecteren en beoordelen op bruikbaarheid, kwaliteit, …)
3	*Bewerkt de aangeleverde inhoudelijke content en ontwikkelt complexe onderdelen van een crossmediaal design* – Neemt kennis van aangeleverde voorstellen (al dan niet digitaal uitgewerkt) – Bundelt en vraagt ontbrekend materiaal op en maakt origineel audio- en videomateriaal l aan wanneer nodig (rekening houdend met de beschikbare tijd en het budget) – Zorgt voor een evenwichtige opmaak en verdeling van de content in functie van het beoogde doel en de doelgroep van crossmediale product – Integreert een bestaande huisstijl binnen het (gevraagde) design – Volgt de instructies van de klant en/of de feedback van de interne marketeer om een onderscheid tussen de hoofdgedachte en ondersteunende info in de content te maken – Houdt rekening met de wensen en de feedback van de klant/opdrachtgever en/of de leidinggevende/ verantwoordelijke – Werkt nauwkeurig om fouten te vermijden en neemt de nodige stappen om foutloze producties op te leveren (zoals nalezen van de content, copywriter of andere bevoegden inschakelen, …)	– Basiskennis van usability – Basiskennis van de technische beperkingen van de online eindproducten en het online platform – Kennis van de instructies die het ontleden van content vergemakkelijken – Kennis van het, binnen een vastgelegd kader, creatief uitwerken van de content in functie van het specifieke platform of gebruikersprofiel – Kennis van de vormvereisten en beperkingen van een huisstijl – Kennis van digitale bestandsformaten in relatie tot de eigen werkzaamheden – Kennis van de stappen die genomen worden om nauwkeurigheid te kunnen garanderen – Kennis van sectoreigen software

6	*Levert complexe (onderdelen van) crossmediale producties op en onderhoudt deze* – Biedt ondersteuning bij de verschillende stappen van oplevering van het crossmediale product – Past de verschillende stappen toe om (onderdelen van) een productie technisch correct op te leveren, in functie van de volgende stap in het productieproces	– Basiskennis van online (sociale) media en hun integratiemogelijkheden – Basiskennis van de koppeling van databases aan crossmediale producties – Kennis van het online plaatsen en/of publiceren van een crossmediaal product – Kennis van de realisatie van geschikte crossmediale ontwerpen voor een specifiek platform of gebruikersprofiel – Kennis van digitale bestandsformaten in relatie tot de eigen werkzaamheden – Kennis van het inhoudelijk grafisch en technisch onderhouden en updaten van crossmediale producties
10	*Gebruikt software en hardware op een efficiënte manier* – Werkt met de beschikbare besturingssystemen – Gebruikt sectoreigen software – Gebruikt de geschikte hardware om de producties te presenteren – Voert basishandelingen uit op hardware die gebruikt wordt voor het presenteren van de digitale productie – Maakt het grafisch digitaal product klaar voor productie en optimaliseert het voor de verdere digitale verwerking – Stockeert de content volgens de procedures om een vlotte en logische toegankelijkheid* van de content te garanderen (*bijv.in functie van nabewerkingen, herwerking, herdruk, …) – Maakt back-ups en zet deze desgewenst terug op de oorspronkelijke locatie – Gebruikt zoekfuncties van de sectoreigen software op een efficiënte manier – Maakt gericht gebruik van zoekmachines	– Kennis van het online plaatsen en/of publiceren van een crossmediaal product – Kennis van het gericht gebruik van online zoekmachines met behulp van de juiste zoektermen – Kennis van de mogelijkheden van de beschikbare sectoreigen software voor de realisatie van de opdracht – Kennis van software om digitale producties online te publiceren – Kennis van de werking van sectoreigen randapparatuur van computersystemen in een grafische/crossmediale omgeving – Kennis van databeheersystemen i.f.v. het online opslaan van sectoreigen gegevens – Kennis van de verschillende online platformen waarop kan gepubliceerd worden

MODULE ANIMATIE

SITUERING

In deze module leert de cursist eenvoudige animaties uitwerken voor crossmediale producties. De cursist leert doelgroepgericht een esthetisch verantwoord ontwerp maken. Het accent ligt hoofdzakelijk op het toepassen van animaties op statisch beeldmateriaal. In deze module krijgt de cursist inzicht in de gangbare animatietechnieken en leert men de productie publiceren.

De competenties en kennis komen geïntegreerd aan bod in de module. De module wordt als geheel geëvalueerd.

NR	COMPETENTIES	TE INTEGREREN KENNIS
8	*Realiseert eenvoudige animaties voor crossmediale publicaties* – Kiest de geschikte software voor de aanmaak en manipulatie van eenvoudige animaties – Zoekt en selecteert geschikt beeld- en tekst materiaal om te integreren in een animatie – Realiseert eenvoudige animaties voor integratie in crossmediale publicaties	– Basiskennis van bestaande toepassingen en mogelijkheden van VR (virtual reality) – Basiskennis van gangbare animatietechnieken – Kennis van software voor het aanmaken en bewerken van eenvoudige animaties – Kennis van digitale bestandsformaten in relatie tot de eigen werkzaamheden – Kennis van de integratie van eenvoudige animaties in websites/online toepassingen en/of crossmediale producties
18/BK-0485-1	*Maakt geanimeerd beeldmateriaal aan* – Maakt, op basis van statische beelden, geanimeerd beeldmateriaal aan in functie van online van online campagnes op sociale media	– Kennis van het aanmaken van beeldmateriaal geschikt voor online campagnes – Kennis van het aanmaken van geanimeerd beeldmateriaal – Kennis van de vormvereisten voor geanimeerd beeldmateriaal, online en offline – Kennis van het toevoegen van visuele effecten aan illustratiemateriaal
3	*Bewerkt de aangeleverde inhoudelijke content en ontwikkelt onderdelen van een crossmediaal design* – Neemt kennis van aangeleverde voorstellen (al dan niet digitaal uitgewerkt) – Bundelt en vraagt ontbrekend materiaal op en maakt originele animaties aan wanneer nodig (rekening houdend met de beschikbare tijd en het budget) – Zorgt voor een evenwichtige opmaak en verdeling van de content in functie van het beoogde doel en de doelgroep van crossmediale product – Integreert een bestaande huisstijl binnen het (gevraagde) design – Volgt de instructies van de klant en/of de feedback van de interne marketeer om een onderscheid tussen de hoofdgedachte en ondersteunende info in de content te maken – Houdt rekening met de wensen en de feedback van de klant/opdrachtgever en/of de leidinggevende/ verantwoordelijke	– Basiskennis van usability – Basiskennis van de technische beperkingen van de online eindproducten en het online platform – Kennis van de instructies die het ontleden van content vergemakkelijken – Kennis van het, binnen een vastgelegd kader, creatief uitwerken van de content in functie van het specifieke platform of gebruikersprofiel – Kennis van de vormvereisten en beperkingen van een huisstijl – Kennis van digitale bestandsformaten in relatie tot de eigen werkzaamheden – Kennis van de stappen die genomen worden om nauwkeurigheid te kunnen garanderen – Kennis van sectoreigen software

	– Werkt nauwkeurig om fouten te vermijden en neemt de nodige stappen om foutloze producties op te leveren (zoals tekst achter foto's vermijden, verkeerde beelden, nalezen van de content, copywriter of andere bevoegden inschakelen om tik- en spellingsfouten en correcte en logische splitsingen in de tekst te controleren, …)	
6	*Levert (onderdelen van) crossmediale producties op en onderhoudt deze* – Biedt ondersteuning bij de verschillende stappen van oplevering van het crossmediale product – Past de verschillende stappen toe om (onderdelen van) een productie technisch correct op te leveren, in functie van de volgende stap in het productieproces	– Basiskennis van online (sociale) media en hun integratiemogelijkheden – Basiskennis van de koppeling van databases aan crossmediale producties – Kennis van het online plaatsen en/of publiceren van een crossmediaal product – Kennis van de realisatie van geschikte crossmediale ontwerpen voor een specifiek platform of gebruikersprofiel – Kennis van digitale bestandsformaten in relatie tot de eigen werkzaamheden – Kennis van standaard functionaliteiten van gangbare programmeertalen – Kennis van software voor het aanmaken en bewerken van programmeercode i.f.v. een specifiek crossmediaal eindproduct – Kennis van het inhoudelijk grafisch en technisch onderhouden en updaten van crossmediale producties
10	*Gebruikt software en hardware op een efficiënte manier* – Werkt met de beschikbare besturingssystemen – Gebruikt sectoreigen software – Gebruikt de geschikte hardware om de producties te presenteren – Voert basishandelingen uit op hardware die gebruikt wordt voor het presenteren van de digitale productie – Maakt het grafisch digitaal product klaar voor productie en optimaliseert het voor de verdere digitale verwerking – Stockeert de content volgens de procedures om een vlotte en logische toegankelijkheid* van de content te garanderen (*bijv.in functie van nabewerkingen, herwerking, herdruk, …) – Maakt back-ups en zet deze desgewenst terug op de oorspronkelijke locatie – Gebruikt zoekfuncties van de sectoreigen software op een efficiënte manier – Maakt gericht gebruik van zoekmachines	– Kennis van het online plaatsen en/of publiceren van een crossmediaal product – Kennis van het gericht gebruik van online zoekmachines met behulp van de juiste zoektermen – Kennis van de mogelijkheden van de beschikbare sectoreigen software voor de realisatie van de opdracht – Kennis van software om digitale producties online te publiceren – Kennis van de werking van sectoreigen randapparatuur van computersystemen in een grafische/crossmediale omgeving – Kennis van databeheersystemen i.f.v. het online opslaan van sectoreigen gegevens – Kennis van de verschillende online platformen waarop kan gepubliceerd worden – Kennis van de correcte aanmaak en manipulatie van een PDF

MODULE ONLINE MEDIA EN COMMUNICATIE

SITUERING

In deze module ontdekt de cursist meer over de evoluties van en het omgaan met verschillende communicatietools. De cursist ontdekt de mogelijkheden van online advertenties, diverse mediakanalen en nieuwe communicatiemiddelen.

Communicatiestrategieën en de nodige knowhow zijn van essentieel belang om gepaste media te selecteren in functie van succesvolle content en communicatiecampagnes.

De competenties en kennis komen geïntegreerd aan bod in de module. De module wordt als geheel geëvalueerd.

NR	COMPETENTIES	TE INTEGREREN KENNIS
14	*Gebruikt communicatietechnieken* – Communiceert tijdens het (mogelijke) contact met de klant/gebruiker volgens de communicatiestrategie van het bedrijf – Slaagt erin om via communicatie de noodzakelijke informatie te verzamelen – Communiceert en geeft mee input voor de projecten en het te leveren werk – Communiceert en geeft mee feedback over de projecten en het geleverde werk	– Basiskennis van principes van klantvriendelijkheid – Basiskennis van Franstalige vakterminologie – Kennis van doelgerichte mondelinge en schriftelijke communicatietechnieken – Kennis van het efficiënt gebruik van de beschikbare communicatiekanalen – Kennis van Engelstalige vakterminologie
15	*Ontwikkelt de eigen technologische praktijk en vergroot de eigen deskundigheid* – Informeert zich over de ontwikkelingen/evoluties in relatie tot de eigen werkzaamheden op het vlak van grafische en/of crossmediale producties – Exploreert, raadpleegt en zoekt mee externe informatiebronnen binnen het werkdomein op en schat deze mee naar waarde in – Bespreekt mogelijke interessante bijsturingen, evoluties/vernieuwingen met de leidinggevende/verantwoordelijke – Identificeert de behoefte aan verdere ontwikkeling – Meldt de nood aan bijscholing – Verwerft nieuwe kennis, vaardigheden en inzichten over de evoluties/vernieuwingen en zet deze in	– Basiskennis van Franstalige vakterminologie – Basiskennis van verschillende trends/evoluties in grafisch digitale en/of crossmediale producties – Basiskennis van technische informatiebronnen – Basiskennis van GDPR in relatie tot de eigen werkzaamheden – Basiskennis van de beschikbare opleidings- en navormingsmogelijkheden – Basiskennis van beschikbare software voor mogelijke oplossingen – Basiskennis van vakliteratuur – Basiskennis van het beoordelen op betrouwbaarheid van de info op vakgerichte websites – Kennis van Engelstalige vakterminologie – Kennis van het gericht gebruik van online zoekmachines met behulp van de juiste zoektermen – Kennis van verschillende stromingen/genres in relatie tot het takenpakket

16	*Werkt deontologisch* – Gaat op ethische wijze om met informatie – Respecteert de deontologische code van de werkgever en/of klant – Past de regels van het intellectuele eigendomsrecht toe in de uitvoering van de opdracht	– Basiskennis van GDPR in relatie tot de eigen werkzaamheden – Basiskennis van intellectueel eigendomsrecht en de implicaties op het eigen werk – Kennis van deontologie en beroepsethiek in functie van de uit te voeren opdracht
10	*Gebruikt software en hardware op een efficiënte manier* – Werkt met de beschikbare besturingssystemen – Gebruikt sectoreigen software – Voert basishandelingen uit op hardware die gebruikt wordt voor het presenteren van de digitale productie – Maakt het grafisch digitaal product klaar voor productie en optimaliseert het voor de verdere digitale verwerking – Maakt gericht gebruik van zoekmachines	– Kennis van het online plaatsen en/of publiceren van een crossmediaal product – Kennis van het gericht gebruik van online zoekmachines met behulp van de juiste zoektermen – Kennis van software om digitale producties online te publiceren – Kennis van de verschillende online platformen waarop kan gepubliceerd worden
6	*Levert (onderdelen van) crossmediale producties op en onderhoudt deze* – Biedt ondersteuning bij de verschillende stappen van oplevering van het crossmediale product – Past de verschillende stappen toe om (onderdelen van) een productie technisch correct op te leveren, in functie van de volgende stap in het productieproces	– Basiskennis van online (sociale) media en hun integratiemogelijkheden – Basiskennis van de koppeling van databases aan crossmediale producties – Kennis van het online plaatsen en/of publiceren van een crossmediaal product – Kennis van de realisatie van geschikte crossmediale ontwerpen voor een specifiek platform of gebruikersprofiel – Kennis van digitale bestandsformaten in relatie tot de eigen werkzaamheden – Kennis van standaard functionaliteiten van gangbare programmeertalen – Kennis van software voor het aanmaken en bewerken van programmeercode i.f.v. een specifiek crossmediaal eindproduct – Kennis van het inhoudelijk grafisch en technisch onderhouden en updaten van crossmediale producties

MODULE WEBTOEPASSINGEN

SITUERING

In deze module leert de cursist eenvoudige webtoepassingen ontwikkelen. De cursist bouwt een webtoepassing met behulp van een content management system (CMS). De cursist leert het CMS installeren, gebruiken en onderhouden. De focus van deze module ligt op het aanmaken, structureren en invullen van pagina's met aangeleverde inhoud, voornamelijk tekst en beeld, binnen bestaande templates. De cursist maakt kennis met de gangbare codetalen die de bouwstenen van elke webtoepassing zijn.
De competenties en kennis komen geïntegreerd aan bod in de module. De module wordt als geheel geëvalueerd.

NR	COMPETENTIES	TE INTEGREREN KENNIS
1	*Neemt kennis van het productieorder en -voorschriften* – Neemt kennis van de briefing voor de productie – Neemt kennis van de wensen van de klant – Houdt zich aan vooropgestelde eisen betreffende de te gebruikten technologie – Houdt zich aan de vooropgestelde eisen betreffende lay-out, opmaak en vorm – Neemt de productieplanning door – Volgt de vooropgestelde planning nauwgezet op – Neemt kennis van de binnen de organisatie geldende afspraken en deadlines in het kader van het rendement – Neemt de werkzaamheden van de vorige ploeg over (indien van toepassing)	– Basiskennis over het maken van technische en beeldtechnische ontwerpen voor de klant – Basiskennis van productieplanning – Kennis van sectoreigen software – Kennis van de geldende afspraken inzake de kwaliteitsstandaard – Kennis over de opdrachtomschrijving (= interne vertaling wensen van de klant) – Kennis van technische en visuele oplossingen en mogelijkheden voor de realisatie van de productie – Kennis van vakterminologie
5	*Programmeert (onderdelen van) de crossmediale (web)toepassingen* – Houdt in de technische programmeerfase rekening met technische beperkingen eigen aan het online eindproduct/ online platform – Plaatst een crossmediaal product online – Maakt gebruik van een Content Management Systeem (zoals invulling van tekst en beeld …) – Vult de templates in het Content Management Systeem (CMS systeem) in – Integreert en positioneert de aangeleverde inhoud in het crossmediaal product – Gebruikt standaard functionaliteiten van gangbare programmeertalen eigen aan het online publiceren – Onderscheidt de elementen waaruit webpagina's zijn opgebouwd om ze op een correcte manier te gebruiken en ze een correcte invulling te geven – Integreert externe inhoud binnen webpagina's of online toepassingen – Raadpleegt een database en koppelt deze met een crossmediaal product	– Basiskennis van add-ons (CMS) – Basiskennis van de koppeling van databases aan crossmediale producties – Kennis van de opbouw van webpagina's/online toepassingen – Kennis van de integratie van externe inhoud in webpagina's/online toepassingen – Kennis van het online plaatsen en/of publiceren van een crossmediaal product – Kennis van het aanpassen van de content in een bestaand content management systeem (CMS systeem) – Kennis van het invullen van templates in een content van een bestaand management systeem (CMS systeem) – Kennis van software voor het aanmaken en bewerken van programmeercode i.f.v. een specifiek crossmediaal eindproduct

MODULE COMPLEXE WEBTOEPASSINGEN

SITUERING

In deze module leert de cursist complexe webtoepassingen ontwikkelen. De cursist breidt de functionaliteit van een content management systeem uit in functie van de productie, o.a. door add-ons te installeren en te configureren.
De cursist gebruikt de gangbare codetalen om templates aan te passen of op te bouwen in functie van de productie. De cursist leert een complexe webtoepassing opleveren, publiceren en onderhouden.

De competenties en kennis komen geïntegreerd aan bod in de module. De module wordt als geheel geëvalueerd.

NR	COMPETENTIES	TE INTEGREREN KENNIS
1	*Neemt kennis van het productieorder en -voorschriften* – Neemt kennis van de briefing voor de productie – Neemt kennis van de wensen van de klant – Houdt zich aan vooropgestelde eisen betreffende de te gebruikten technologie – Houdt zich aan de vooropgestelde eisen betreffende lay-out, opmaak en vorm – Neemt de productieplanning door – Volgt de vooropgestelde planning nauwgezet op – Neemt kennis van de binnen de organisatie geldende afspraken en deadlines in het kader van het rendement – Neemt de werkzaamheden van de vorige ploeg over (indien van toepassing)	– Basiskennis over het maken van technische en beeldtechnische ontwerpen voor de klant – Basiskennis van productieplanning – Kennis van sectoreigen software – Kennis van de geldende afspraken inzake de kwaliteitsstandaard – Kennis over de opdrachtomschrijving (= interne vertaling wensen van de klant) – Kennis van technische en visuele oplossingen en mogelijkheden voor de realisatie van de productie – Kennis van vakterminologie
3	*Bewerkt de aangeleverde inhoudelijke content en ontwikkelt complexe onderdelen van een crossmediaal design* – Neemt kennis van aangeleverde voorstellen (al dan niet digitaal uitgewerkt) – Bundelt en vraagt ontbrekend materiaal op – Zorgt voor een evenwichtige opmaak en verdeling van de content in functie van het beoogde doel en de doelgroep van crossmediale product – Integreert een bestaande huisstijl binnen het (gevraagde) design – Volgt de instructies van de klant en/of de feedback van de interne marketeer om een onderscheid tussen de hoofdgedachte en ondersteunende info in de content te maken – Houdt rekening met de wensen en de feedback van de klant/opdrachtgever en/of de leidinggevende/ verantwoordelijke – Werkt nauwkeurig om fouten te vermijden en neemt de nodige stappen om foutloze producties op te leveren (zoals tekst achter foto's vermijden, verkeerde beelden, nalezen van de content, copywriter of andere bevoegden inschakelen om tik- en spellingsfouten en correcte en logische splitsingen in de tekst te controleren, …)	– Basiskennis van usability – Basiskennis van de technische beperkingen van de online eindproducten en het online platform – Kennis van de instructies die het ontleden van content vergemakkelijken – Kennis van het, binnen een vastgelegd kader, creatief uitwerken van de content in functie van het specifieke platform of gebruikersprofiel – Kennis van de vormvereisten en beperkingen van een huisstijl – Kennis van digitale bestandsformaten in relatie tot de eigen werkzaamheden – Kennis van de stappen die genomen worden om nauwkeurigheid te kunnen garanderen – Kennis van sectoreigen software

5	*Programmeert complexe (onderdelen van) de crossmediale (web)toepassingen* – Houdt in de technische programmeerfase rekening met technische beperkingen eigen aan het online eindproduct/ online platform – Plaatst een crossmediaal product online – Integreert en positioneert de zelf aangemaakte inhoud in het crossmediaal product – Gebruikt standaard functionaliteiten van gangbare programmeertalen eigen aan het online publiceren – Onderscheidt de elementen waaruit webpagina's zijn opgebouwd om ze op een correcte manier te gebruiken en ze een correcte invulling te geven – Raadpleegt een database en koppelt deze met een crossmediaal product – Integreert een eenvoudige animatie in een website/online publicatie	– Basiskennis van add-ons (CMS) – Basiskennis van online (sociale) media en hun integratiemogelijkheden – Basiskennis van de koppeling van databases aan crossmediale producties – Kennis van het online plaatsen en/of publiceren van een crossmediaal product – Kennis van digitale bestandsformaten in relatie tot de eigen werkzaamheden – Kennis van software voor het aanmaken en bewerken van programmeercode i.f.v. een specifiek crossmediaal eindproduct – Kennis van de integratie van eenvoudige animaties in websites/online toepassingen en/of crossmediale producties

MODULE PROJECT CROSSMEDIA ASSISTENT

SITUERING

In deze module worden in een project alle vaardigheden geïntegreerd die de cursist in de andere modules verworven heeft.
De cursist werkt een realistisch en op de arbeidsmarktgericht project van A tot Z uit.
Dit kan voor een (fictieve) opdrachtgever zijn, maar evengoed kan deze module gekoppeld worden aan een stage in binnen- of buitenland
De competenties en kennis komen geïntegreerd aan bod in de module. De module wordt als geheel geëvalueerd.

NR	COMPETENTIES	TE INTEGREREN KENNIS
1	*Neemt kennis van het productieorder en -voorschriften* – Neemt kennis van de briefing voor de productie – Neemt kennis van de wensen van de klant – Houdt zich aan vooropgestelde eisen betreffende de te gebruikten technologie – Houdt zich aan de vooropgestelde eisen betreffende lay-out, opmaak en vorm – Neemt de productieplanning door – Volgt de vooropgestelde planning nauwgezet op – Neemt kennis van de binnen de organisatie geldende afspraken en deadlines in het kader van het rendement – Neemt de werkzaamheden van de vorige ploeg over (indien van toepassing)	– Basiskennis over het maken van technische en beeldtechnische ontwerpen voor de klant – Basiskennis van productieplanning – Kennis van sectoreigen software – Kennis van de geldende afspraken inzake de kwaliteitsstandaard – Kennis over de opdrachtomschrijving (= interne vertaling wensen van de klant) – Kennis van technische en visuele oplossingen en mogelijkheden voor de realisatie van de productie – Kennis van vakterminologie
2	*Houdt rekening met de verschillende stappen die de productie in functie van de realisatie moet doorlopen* – Participeert aan het overleg dat de stappen in kaart brengt om de productie te realiseren – Houdt rekening met de specifieke stappen/taken die nodig zijn in het productieproces – Overlegt met de betrokken medewerkers die het kader* waarbinnen gewerkt wordt vastleggen (huisstijl, de visie op de typografie en kleurgebruik, procedures i.f.v. het beeldmateriaal, …) – Houdt zich aan het vastgelegde kader en vertaalt de instructies naar de verschillende kaders van de productie – Signaleert de mogelijke onbruikbaarheid van aangeleverd materiaal en/of bestanden – Schat mee de extra werkduur in bij aanlevering van onbruikbaar materiaal en/of digitale bestanden – Houdt bij de participatie aan het overleg rekening met voorschriften voor het productieorder, het voorziene budget en het tijdsbestek – Interpreteert de briefing/feedback van een klant correct, houdt rekening met de wensen van de klant en met de instructies van de verantwoordelijke/leidinggevende	– Basiskennis van productieplanning – Kennis van kantoorsoftware in relatie tot de eigen werkzaamheden – Kennis van de verschillende stappen in het productieproces van crossmediale producten op het niveau van de realisatie, correcties en/of bijsturingen – Kennis van de geldende afspraken inzake de kwaliteitsstandaard – Kennis van de realisatie van crossmediale producten – Kennis van de verschillende stappen voor de realisatie van een crossmediaal product binnen een vastgelegd kader

3	*Bewerkt de aangeleverde inhoudelijke content en ontwikkelt onderdelen van een crossmediaal design* – Neemt kennis van aangeleverde voorstellen (al dan niet digitaal uitgewerkt) – Bundelt en vraagt ontbrekend materiaal op – Zorgt voor een evenwichtige opmaak en verdeling van de content in functie van het beoogde doel en de doelgroep van crossmediale product – Integreert een bestaande huisstijl binnen het (gevraagde) design – Volgt de instructies van de klant en/of de feedback van de interne marketeer om een onderscheid tussen de hoofdgedachte en ondersteunende info in de content te maken – Houdt rekening met de wensen en de feedback van de klant/opdrachtgever en/of de leidinggevende/ verantwoordelijke – Werkt nauwkeurig om fouten te vermijden en neemt de nodige stappen om foutloze producties op te leveren (zoals tekst achter foto's vermijden, verkeerde beelden, nalezen van de content, copywriter of andere bevoegden inschakelen om tik- en spellingsfouten en correcte en logische splitsingen in de tekst te controleren, …)	– Basiskennis van usability – Basiskennis van de technische beperkingen van de online eindproducten en het online platform – Kennis van de instructies die het ontleden van content vergemakkelijken – Kennis van het, binnen een vastgelegd kader, creatief uitwerken van de content in functie van het specifieke platform of gebruikersprofiel – Kennis van de vormvereisten en beperkingen van een huisstijl – Kennis van digitale bestandsformaten in relatie tot de eigen werkzaamheden – Kennis van de stappen die genomen worden om nauwkeurigheid te kunnen garanderen – Kennis van sectoreigen software
10	*Gebruikt software en hardware op een efficiënte manier* – Werkt met de beschikbare besturingssystemen – Gebruikt sectoreigen software – Gebruikt de geschikte hardware om de producties te presenteren – Voert basishandelingen uit op hardware die gebruikt wordt voor het presenteren van de digitale productie – Maakt het grafisch digitaal product klaar voor productie en optimaliseert het voor de verdere digitale verwerking – Stockeert de content volgens de procedures om een vlotte en logische toegankelijkheid* van de content te garanderen (*bijv.in functie van nabewerkingen, herwerking, herdruk, …) – Maakt back-ups en zet deze desgewenst terug op de oorspronkelijke locatie – Gebruikt zoekfuncties van de sectoreigen software op een efficiënte manier – Maakt gericht gebruik van zoekmachines	– Kennis van het online plaatsen en/of publiceren van een crossmediaal product – Kennis van het gericht gebruik van online zoekmachines met behulp van de juiste zoektermen – Kennis van de mogelijkheden van de beschikbare sectoreigen software voor de realisatie van de opdracht – Kennis van software om digitale producties online te publiceren – Kennis van de werking van sectoreigen randapparatuur van computersystemen in een grafische/crossmediale omgeving – Kennis van databeheersystemen i.f.v. het online opslaan van sectoreigen gegevens – Kennis van de verschillende online platformen waarop kan gepubliceerd worden – Kennis van de correcte aanmaak en manipulatie van een PDF
11	*Registreert en rapporteert over het eigen aandeel in het verloop van het productieorder* – Houdt gegevens bij en rapporteert over het productieverloop – Rapporteert mondeling en/of schriftelijk aan collega's en/of leidinggevende/verantwoordelijke – Doet beroep op collega's en/of leidinggevenden/verantwoordelijke bij problemen en houdt de status van de problemen bij	– Basiskennis van registratiesystemen (zoals bijv. MIS-systemen – Kennis van kantoorsoftware in relatie tot de eigen werkzaamheden

12	*Werkt met oog voor veiligheid, milieu, kwaliteit en welzijn* – Werkt ergonomisch – Werkt economisch – Werkt conform voorgeschreven procedures – Past de veiligheids- en milieuvoorschriften toe	– Basiskennis van kostenbesparend (economisch) werken – Basiskennis van de opslag en de milieurichtlijnen voor de gebruikte grondstoffen om de producties te presenteren (print) – Basiskennis van recycleren van elektronica en de mogelijke gevolgen voor het milieu – Basiskennis van nood- en evacuatieprocedures – Kennis van ecologisch werken – Kennis van veiligheidsregels – Kennis van ergonomisch beeldschermwerk
13	*Werkt in teamverband* – Communiceert effectief en efficiënt met collega's, klanten en/of de leidinggevende/verantwoordelijke – Wisselt informatie uit met collega's, klanten en/of de leidinggevende/verantwoordelijke – Rapporteert over het verloop van het proces – Werkt efficiënt samen met collega's – Volgt aanwijzingen van verantwoordelijken op – Verleent hulp en advies bij problemen – Grijpt tijdig in bij het overstijgen van vooropgestelde budgetten	– Basiskennis van principes van klantvriendelijkheid – Basiskennis van regels met betrekking tot welzijn op het werk – Kennis van de interne procedures

MODULE USER INTERFACE EN USER EXPERIENCE

SITUERING

In deze module krijgt de cursist inzicht in het ontwikkelproces van een website. De focus ligt zowel op de voorbereidings- als op de ontwerpfase. Oog hebben voor user interface (UI), het ontwerp van de interface van een website of andere digitale omgeving, staat in deze module centraal. Het uiteindelijke doel is de realisatie van een website waarbij de gebruiksvriendelijkheid centraal staat. Daarnaast richt de cursist zich op de user experience (UX). Men leert tijdens het ontwikkelproces rekening houden met de behoeftes van gebruikers en bij te sturen waar nodig. Er wordt in deze module ook aandacht besteed aan de nauwe relatie tussen UX-design en UI-design en hoe deze elkaar ondersteunen.

De competenties en kennis komen geïntegreerd aan bod in de module. De module wordt als geheel geëvalueerd.

NR	COMPETENTIES	TE INTEGREREN KENNIS
17	*Participeert aan de voorbereidende werkzaamheden voor de ontwikkeling van een crossmediale productie* – Participeert aan het overleg dat de projectomschrijving in kaart brengt – Geeft mee input met betrekking tot de verschillende stappen voor de ontwikkeling van het project – Geeft, in functie van de tijdsduur en de kostprijs van het project, mee input	– Basiskennis van projectomschrijving in het productieproces van websites – Basiskennis van het beschrijven van inhoud/functionaliteit, stroomschema's, synopsis, wireframes, … – Basiskennis van het afwegen van de balans tijd versus kwaliteit en kosten – Kennis van de technische mogelijkheden en beperkingen van crossmediale producties
18	*Houdt tijdens de ontwikkeling van het crossmediaal product rekening met de gebruiksvriendelijkheid van de productie* – Houdt rekening met het digitale medium waarop moet gepubliceerd worden i.f.v. de gebruiksvriendelijkheid – Rangschikt informatie in een visuele logische volgorde – Verplaatst zich in het standpunt van de gebruiker/doelgroep – Plaatst vormgevingselementen – Staat (mee) in voor het ontwerp en de structuur van het digitaal product – Werkt eenvoudige illustratieve elementen grafisch uit en houdt hierbij rekening met de regels van het eigendomsrecht – Wisselt ideeën uit met de collega's – Houdt tijdens het ontwikkelen van de ontwerpen rekening met de aanpasbaarheid van het digitaal product naar verschillende vormen van output (= digitale gemengde workflow)	– Kennis van gebruiksvriendelijkheid – Kennis van het gebruik van vormgevingselementen – Kennis van het opmaken van een logische structuur binnen het crossmediaal product – Kennis van het uitwerken van vormgevingselementen

SITUERING

In deze module verwerft de cursist inzicht in de onderliggende werking en logica van een interactieve productie. De cursist maakt kennis met de algoritmische basisprincipes: If, else, loops en methodes van programmeren en past deze toe. De cursist leert de basis van de werking van databanken: van het opzetten van een database tot het beheer. Er worden eenvoudige query's opgesteld en gegevens in de database worden genormaliseerd.

De competenties en kennis komen geïntegreerd aan bod in de module. De module wordt als geheel geëvalueerd.

NR	COMPETENTIES	TE INTEGREREN KENNIS
5	*Programmeert (onderdelen van) de crossmediale (web)toepassingen* – Plaatst een crossmediaal product online – Gebruikt standaard functionaliteiten van gangbare programmeertalen eigen aan het online publiceren – Integreert externe inhoud binnen webpagina's of online toepassingen – Raadpleegt een database en koppelt deze met een crossmediaal product	– Basiskennis van de koppeling van databases aan crossmediale producties – Kennis van de opbouw van webpagina's/online toepassingen – Kennis van de integratie van externe inhoud in webpagina's/online toepassingen – Kennis van het online plaatsen en/of publiceren van een crossmediaal product – Kennis van software voor het aanmaken en bewerken van programmeercode i.f.v. een specifiek crossmediaal eindproduct
17	*Participeert aan de voorbereidende werkzaamheden voor de ontwikkeling van een crossmediale productie* – Participeert aan het overleg dat de projectomschrijving in kaart brengt – Geeft mee input met betrekking tot de verschillende stappen voor de ontwikkeling van het project – Geeft, in functie van de tijdsduur en de kostprijs van het project, mee input	– Basiskennis van projectomschrijving in het productieproces van websites – Basiskennis van het beschrijven van inhoud/functionaliteit, stroomschema's, synopsis, wireframes, …

MODULE FRONT END SCRIPTING

SITUERING

In deze module leert de cursist clientscripts toevoegen aan een crossmediaal product. De cursist leert de algoritmiek toepassen in een scriptingtaal om basis scripts op te bouwen. Door gebruik te maken van een scriptingtaal leert men dynamische websites en webapplicaties bouwen. In deze module gaat men aan de slag met het schrijven van codes om de vorm en/of inhoud van een webpagina binnen de browser te manipuleren. De cursist leert de scriptingtaal gebruiken in een framework.

De competenties en kennis komen geïntegreerd aan bod in de module. De module wordt als geheel geëvalueerd.

NR	COMPETENTIES	TE INTEGREREN KENNIS
5	*Programmeert (onderdelen van) de crossmediale (web)toepassingen* – Houdt in de technische programmeerfase rekening met technische beperkingen eigen aan het online eindproduct/ online platform – Plaatst een crossmediaal product online – Maakt gebruik van een Content Management Systeem (zoals invulling van tekst en beeld …) – Vult de templates in het Content Management Systeem (CMS systeem) in – Integreert en positioneert de zelf aangemaakte of aangeleverde inhoud in het crossmediaal product – Gebruikt standaard functionaliteiten van gangbare programmeertalen eigen aan het online publiceren – Onderscheidt de elementen waaruit webpagina's zijn opgebouwd om ze op een correcte manier te gebruiken en ze een correcte invulling te geven – Integreert externe inhoud binnen webpagina's of online toepassingen – Raadpleegt een database en koppelt deze met een crossmediaal product – Integreert een eenvoudige animatie in een website/online publicatie	– Basiskennis van add-ons (CMS) – Basiskennis van online (sociale) media en hun integratiemogelijkheden – Basiskennis van de koppeling van databases aan crossmediale producties – Kennis van de opbouw van webpagina's/online toepassingen – Kennis van de integratie van externe inhoud in webpagina's/online toepassingen – Kennis van het online plaatsen en/of publiceren van een crossmediaal product – Kennis van digitale bestandsformaten in relatie tot de eigen werkzaamheden – Kennis van het aanpassen van de content in een bestaand content management systeem (CMS systeem) – Kennis van het invullen van templates in een content van een bestaand management systeem (CMS systeem) – Kennis van software voor het aanmaken en bewerken van programmeercode i.f.v. een specifiek crossmediaal eindproduct – Kennis van de integratie van eenvoudige animaties in websites/online toepassingen en/of crossmediale producties
6	*Levert (onderdelen van) crossmediale producties op en onderhoudt deze* – Biedt ondersteuning bij de verschillende stappen van oplevering van het crossmediale product – Past de verschillende stappen toe om (onderdelen van) een productie technisch correct op te leveren, in functie van de volgende stap in het productieproces	– Basiskennis van online (sociale) media en hun integratiemogelijkheden – Basiskennis van de koppeling van databases aan crossmediale producties – Kennis van het online plaatsen en/of publiceren van een crossmediaal product – Kennis van de realisatie van geschikte crossmediale ontwerpen voor een specifiek platform of gebruikersprofiel – Kennis van digitale bestandsformaten in relatie tot de eigen werkzaamheden – Kennis van standaard functionaliteiten van gangbare programmeertalen

		– Kennis van software voor het aanmaken en bewerken van programmeercode i.f.v. een specifiek crossmediaal eindproduct – Kennis van het inhoudelijk grafisch en technisch onderhouden en updaten van crossmediale producties
19	*Voegt interactiviteit toe aan crossmediale producties* – Gebruikt de gepaste front end scripting om interactiviteit aan een crossmediale productie toe te voegen – Gebruikt bestaande frameworks	– Kennis van scriptingtalen – Kennis van het opzetten, onderhouden en parametriseren van een bestaand CMS-systeem – kennis van het programmeren van interactieve functionaliteiten in een website

MODULE BACK END SCRIPTING

SITUERING

In deze module leert de cursist om via een serverside-scriptingtaal gegevens ophalen, wijzigen, verwijderen en opslaan in een externe database. De cursist ontwikkelt een online applicatie en past hierop de aangeleerde backend technologie toe. In deze module gaat men aan de slag met het schrijven van code die de inhoud van een website of webapplicaties aanpast alvorens ze door de gebruiker worden gedownload. Door gebruik te maken van een framework kan de cursist eenvoudig beveiliging en authenticatie toevoegen aan de applicatie

De competenties en kennis komen geïntegreerd aan bod in de module. De module wordt als geheel geëvalueerd.

NR	COMPETENTIES	TE INTEGREREN KENNIS
5	*Programmeert (onderdelen van) de crossmediale (web)toepassingen* – Houdt in de technische programmeerfase rekening met technische beperkingen eigen aan het online eindproduct/ online platform – Plaatst een crossmediaal product online – Maakt gebruik van een Content Management Systeem (zoals invulling van tekst en beeld …) – Vult de templates in het Content Management Systeem (CMS systeem) in – Integreert en positioneert de zelf aangemaakte of aangeleverde inhoud in het crossmediaal product – Gebruikt standaard functionaliteiten van gangbare programmeertalen eigen aan het online publiceren – Onderscheidt de elementen waaruit webpagina's zijn opgebouwd om ze op een correcte manier te gebruiken en ze een correcte invulling te geven – Integreert externe inhoud binnen webpagina's of online toepassingen – Raadpleegt een database en koppelt deze met een crossmediaal product – Integreert een eenvoudige animatie in een website/online publicatie	– Basiskennis van add-ons (CMS) – Basiskennis van online (sociale) media en hun integratiemogelijkheden – Basiskennis van de koppeling van databases aan crossmediale producties – Kennis van de opbouw van webpagina's/online toepassingen – Kennis van de integratie van externe inhoud in webpagina's/online toepassingen – Kennis van het online plaatsen en/of publiceren van een crossmediaal product – Kennis van digitale bestandsformaten in relatie tot de eigen werkzaamheden – Kennis van het aanpassen van de content in een bestaand content management systeem (CMS systeem) – Kennis van het invullen van templates in een content van een bestaand management systeem (CMS systeem) – Kennis van software voor het aanmaken en bewerken van programmeercode i.f.v. een specifiek crossmediaal eindproduct – Kennis van de integratie van eenvoudige animaties in websites/online toepassingen en/of crossmediale producties
6	*Levert (onderdelen van) crossmediale producties op en onderhoudt deze* – Biedt ondersteuning bij de verschillende stappen van oplevering van het crossmediale product – Past de verschillende stappen toe om (onderdelen van) een productie technisch correct op te leveren, in functie van de volgende stap in het productieproces	– Basiskennis van online (sociale) media en hun integratiemogelijkheden – Basiskennis van de koppeling van databases aan crossmediale producties – Kennis van het online plaatsen en/of publiceren van een crossmediaal product – Kennis van de realisatie van geschikte crossmediale ontwerpen voor een specifiek platform of gebruikersprofiel – Kennis van digitale bestandsformaten in relatie tot de eigen werkzaamheden – Kennis van standaard functionaliteiten van gangbare programmeertalen

		– Kennis van software voor het aanmaken en bewerken van programmeercode i.f.v. een specifiek crossmediaal eindproduct – Kennis van het inhoudelijk grafisch en technisch onderhouden en updaten van crossmediale producties
19	*Voegt interactiviteit toe aan crossmediale producties* – Gebruikt een serverside scriptingtaal – Gebruikt bestaande frameworks	– Kennis van scriptingtalen – Kennis van het opzetten, onderhouden en parametriseren van een bestaand CMS-systeem – kennis van het programmeren van interactieve functionaliteiten in een website

OPTIONELE MODULE - 3D ANIMATIE

SITUERING

In deze module leert de cursist de animatieprincipes die werden aangeleerd in de module “animatie” toepassen in een 3D omgeving. Deze competentie biedt de cursist een breder scala aan technieken en tools om een animatie te bouwen. Wanneer de cursist kan werken in een 3D omgeving is het ook mogelijk om combinaties tussen 2D en 3D animatie (vaak 2.5D genoemd) toe te passen, iets wat in praktijk vaak voorkomt. Dit biedt de cursist in bepaalde beroepscontexten de nodige ondersteuning om aan mogelijke extra wensen van een klant te voldoen.

De competenties en kennis komen geïntegreerd aan bod in de module. De module wordt als geheel geëvalueerd.

NR	COMPETENTIES	TE INTEGREREN KENNIS
8	*Realiseert eenvoudige 3D animaties voor crossmediale publicaties* – Kiest de geschikte software voor de aanmaak en manipulatie van eenvoudige animaties – Zoekt en selecteert geschikt beeld- en tekst materiaal om te integreren in een animatie – Realiseert eenvoudige animaties voor integratie in crossmediale publicaties	– Basiskennis van gangbare animatietechnieken in 3D – Kennis van software voor het aanmaken en bewerken van eenvoudige animaties in 3D – Kennis van digitale bestandsformaten in relatie tot de eigen werkzaamheden
18/BK-0485-1	*Maakt geanimeerd 3D beeldmateriaal aan* – Maakt, op basis van statische beelden, geanimeerd 3D beeldmateriaal aan in functie van online van online campagnes op sociale media	– Kennis van het aanmaken van geanimeerd beeldmateriaal in 3D – Kennis van de vormvereisten voor geanimeerd beeldmateriaal, online en offline
3	*Bewerkt de aangeleverde inhoudelijke content en ontwikkelt onderdelen van een crossmediaal design* – Neemt kennis van aangeleverde voorstellen (al dan niet digitaal uitgewerkt) – Bundelt en vraagt ontbrekend materiaal op en maakt originele animaties aan wanneer nodig (rekening houdend met de beschikbare tijd en het budget) – Zorgt voor een evenwichtige opmaak en verdeling van de content in functie van het beoogde doel en de doelgroep van crossmediale product – Houdt rekening met de wensen en de feedback van de klant/opdrachtgever en/of de leidinggevende/ verantwoordelijke – Werkt nauwkeurig om fouten te vermijden en neemt de nodige stappen om foutloze producties op te leveren (zoals tekst achter foto’s vermijden, verkeerde beelden, nalezen van de content, copywriter of andere bevoegden inschakelen om tik- en spellingsfouten en correcte en logische splitsingen in de tekst te controleren, …) – Maakt creatieve keuzes op basis van beschikbare tijd – Past de animaties aan op basis van feedback – Organiseert bestanden overzichtelijk – Controleert individuele animatieframes op fouten – Animeert bestaande 3D content – Gebruikt aangeleverde 2D content in een 3D omgeving	– Kennis van het animeren van bestaande 3D content – Kennis van het gebruik van aangeleverde 2D content (zoals tekst) in een 3D omgeving – Kennis van sectoreigen 3D software – Kennis van databeheersystemen i.f.v. het online opslaan van de sectoreigen gegevens – Kennis van animatieframes.
6	*Levert (onderdelen van) crossmediale producties op en onderhoudt deze*	– Kennis van juiste videoformaten – Kennis van framerates

	– Biedt ondersteuning bij de verschillende stappen van oplevering van het crossmediale product – Past de verschillende stappen toe om (onderdelen van) een productie technisch correct op te leveren, in functie van de volgende stap in het productieproces	– Kennis van resolutie
10	*Gebruikt software en hardware op een efficiënte manier* – Gebruikt de geschikte hardware om de producties te presenteren – Maakt het grafisch digitaal product klaar voor productie en optimaliseert het voor de verdere digitale verwerking – Legt de link tussen de hardware en de animatie – Identificeert bottlenecks (zoals CPU, GPU, RAM) – Gebruikt videoformaten – Gebruikt kleurformaten – Gebuikt framerate	– Kennis van het gebruik van hardware in relatie tot animaties – Kennis van de identificatie van bottlenecks (zoals CPU, GPU, RAM) – Kennis van videoformaten – Kennis van kleurformaten – Kennis van framerate
15	*Ontwikkelt de eigen technologische praktijk en vergroot de eigen deskundigheid* – Informeert zich over de ontwikkelingen/evoluties in relatie tot de eigen werkzaamheden op het vlak van grafische en/of crossmediale producties – Exploreert, raadpleegt en zoekt mee externe informatiebronnen binnen het werkdomein op en schat deze mee naar waarde in – Bespreekt mogelijke interessante bijsturingen, evoluties/vernieuwingen met de leidinggevende/verantwoordelijke – Identificeert de behoefte aan verdere ontwikkeling – Meldt de nood aan bijscholing – Verwerft nieuwe kennis, vaardigheden en inzichten over de evoluties/vernieuwingen en zet deze in	– Kennis van beschikbare software voor mogelijke oplossingen – Kennis van de mogelijkheden bij software updates – Kennis van het gericht gebruik van online zoekmachines met behulp van de juiste zoektermen

OPTIONELE MODULE - 3D TEKENEN

SITUERING

In deze module krijgt de cursist een introductie in het werken met stilstaande beelden in 3D. Dit biedt de cursist de mogelijkheid om een extra dimensie toe te voegen aan het 2D-palet van de grafische modules. Inzicht in 3D is een vaardigheid die, in een multimediale/crossmediale context, de cursist in bepaalde beroepscontexten beter in staat stelt de mogelijke wensen van een klant te ondersteunen.

De competenties en kennis komen geïntegreerd aan bod in de module. De module wordt als geheel geëvalueerd.

NR	COMPETENTIES	TE INTEGREREN KENNIS
1	*Neemt kennis van het productieorder en -voorschriften* – Kiest de geschikte software voor de aanmaak en manipulatie van eenvoudige beelden – Neemt kennis van de briefing voor de productie – Houdt zich aan vooropgestelde eisen betreffende de te gebruikten technologie – Houdt zich aan de vooropgestelde eisen betreffende lay-out, opmaak en vorm – Neemt de productieplanning door – Volgt de vooropgestelde planning nauwgezet op	– Basiskennis over het maken van technische en beeldtechnische ontwerpen voor de klant – Basiskennis van productieplanning – Kennis van de geldende afspraken inzake de kwaliteitsstandaard – Kennis over de opdrachtomschrijving – Kennis van technische en visuele oplossingen en mogelijkheden voor de realisatie van de productie – Kennis van vakterminologie
2	*Houdt rekening met de verschillende stappen die de productie in functie van de realisatie moet doorlopen* – Houdt rekening met de specifieke stappen/taken die nodig zijn in het productieproces – Houdt zich aan het vastgelegde kader en vertaalt de instructies naar de verschillende kaders van de productie – Signaleert de mogelijke onbruikbaarheid van aangeleverd materiaal en/of bestanden – Schat mee de extra werkduur in bij aanlevering van onbruikbaar materiaal en/of digitale bestanden – Houdt bij de participatie aan het overleg rekening met voorschriften voor het productieorder, het voorziene budget en het tijdsbestek – Interpreteert de briefing/feedback van een klant correct, houdt rekening met de wensen van de klant en met de instructies van de verantwoordelijke/leidinggevende – Zet voor de aanmaak van een 3D beeld de opdracht om in een stappenplan (modellen, texturen, belichting, rendering)	– Basiskennis van productieplanning – Kennis van de verschillende stappen in het productieproces van crossmediale producten op het niveau van de realisatie, correcties en/of bijsturingen – Kennis van de geldende afspraken inzake de kwaliteitsstandaard – Kennis van de verschillende stappen voor de realisatie van een crossmediaal product binnen een vastgelegd kader
3	*Bewerkt de aangeleverde inhoudelijke content en ontwikkelt onderdelen van een crossmediaal design* – Neemt kennis van aangeleverde voorstellen (al dan niet digitaal uitgewerkt) – Bundelt en vraagt ontbrekend materiaal op – Zorgt voor een evenwichtige opmaak en verdeling van de content in functie van het beoogde doel en de doelgroep van crossmediale product – Houdt rekening met de wensen en de feedback van de klant/opdrachtgever en/of de leidinggevende/ verantwoordelijke	– Kennis van sectoreigen software voor het aanmaken van stilstaand beeldmateriaal in 3D – Kennis van het gebruik van aangeleverde 2D content (zoals tekst en afbeeldingen) in een stilstaande 3D omgeving – Kennis van databeheersystemen i.f.v. het online opslaan van de sectoreigen gegevens

	– Werkt nauwkeurig om fouten te vermijden en neemt de nodige stappen om foutloze producties op te leveren (zoals tekst achter foto's vermijden, verkeerde beelden, nalezen van de content, copywriter of andere bevoegden inschakelen om tik- en spellingsfouten en correcte en logische splitsingen in de tekst te controleren, …) – Werkt met bestaande stilstaande beelden in 3D – Controleert aangeleverd 2D materiaal – Gebruikt en vertaalt aangeleverde 2D content (zoals tekst en afbeeldingen) naar een 3D omgeving – Past de 3D beelden aan op basis van feedback – Organiseert bestanden overzichtelijk – Controleert aangeleverd materiaal (3D modellen, bestandstypes) op fouten	
6	*Levert (onderdelen van) crossmediale producties op en onderhoudt deze* – Biedt ondersteuning bij de verschillende stappen van oplevering van het crossmediale product – Past de verschillende stappen toe om (onderdelen van) een productie technisch correct op te leveren, in functie van de volgende stap in het productieproces	– Kennis van digitale bestandsformaten in relatie tot de eigen werkzaamheden – Zorgt voor de vereiste kwaliteit inzake formaten, resoluties, … – Kennis van de (onderlinge relatie tussen de) vier fases in het opleveren van een 3D beeld (modellen, texturen, belichting, renderen)
10	*Gebruikt software en hardware op een efficiënte manier* – Gebruikt de geschikte hardware om de producties te presenteren – Maakt het grafisch digitaal product klaar voor productie en optimaliseert het voor de verdere digitale verwerking	– Begrijpen welke hardware van belang is voor de creatie en presentatie van de 3D beelden, en bottlenecks identificeren (CPU, GPU, RAM). – Gebruik en optimaliseren van toepasselijke bestandstypes, beeldresoluties, kleurformaten
15	*Ontwikkelt de eigen technologische praktijk en vergroot de eigen deskundigheid* – Informeert zich over de ontwikkelingen/evoluties in relatie tot de eigen werkzaamheden op het vlak van grafische en/of crossmediale producties – Exploreert, raadpleegt en zoekt mee externe informatiebronnen binnen het werkdomein op en schat deze mee naar waarde in – Bespreekt mogelijke interessante bijsturingen, evoluties/vernieuwingen met de leidinggevende/verantwoordelijke – Identificeert de behoefte aan verdere ontwikkeling – Meldt de nood aan bijscholing – Verwerft nieuwe kennis, vaardigheden en inzichten over de evoluties/vernieuwingen en zet deze in	– Basiskennis van de vakterminologie – Opvolgen van nieuwigheden bij het uitkomen van een software-update. – Kan online informatie terugvinden over onbekende technieken binnen de software. – Kennis van verschillende productiefases in relatie tot het takenpakket – Inschatten van de kwaliteit gedurende opeenvolgende productiefases. – Overleggen en aanpassen op basis van feedback