

D&P Design B4 Keuzevak

3D-vormgeving en -realisatie

2023
2024



Periode	Code	Eindtermen/(deel)taken Wat moet je kennen en kunnen?	Inhoud onderwijsprogramma Wat ga je hiervoor doen?	Toetsvorm	Duur	Weging	Herkansbaar
Leerjaar 3	3dvr301	K/MVI/1.1 Een concept/plan ontwikkelen van een 3D product naar de wensen van een opdrachtgever K/MVI/1.3 Presenteren en promoten van een 3D product.	<u>Ruimte ontwerpen en inrichten:</u> <ul style="list-style-type: none">– Onderzoek doen naar een opdrachtgever– Een moodboard maken– Een 3D tekening maken in SketchUp– Een maquette maken– Het ontwerp presenteren	Praktische opdracht	1800 min	3	Gedeeltelijk: <ul style="list-style-type: none">– Moodboard– 3D tekening– Presentatie
Leerjaar 3	3dvr302	K/MVI/1.2 Een 3D product realiseren.	<u>Product maken</u> <ul style="list-style-type: none">– Het product voorbereiden– Het product maken en monteren– onderdelen op juiste wijze monteren	Praktische opdracht	900 min	1	Nee

Weging: SE1 x 3 + SE2 x 1 / 4 = cijfer SE keuzevak 3D-vormgeving en -realisatie

D&P Design B4 Keuzevak

Fotografie

2023
2024



Periode	Code	Eindtermen/(deel)taken Wat moet je kennen en kunnen?	Inhoud onderwijsprogramma Wat ga je hiervoor doen?	Toetsvorm	Duur	Weging	Herkansbaar
Leerjaar 4	foto301	<i>K/MVI/7.1 een fotografie concept en/of plan voor de opdrachtgever ontwikkelen. K/MVI/7.2 fotografische beelden realiseren en bewerken. K/MVI/7.3 fotografie apparatuur en materiaal onderhouden en beheren. K/MVI/7.4 fotografiewerk presenteren en promoten.</i>	Fotografieopdracht: <ul style="list-style-type: none">– Onderzoek doen naar de opdracht– Onderzoek doen naar verschillende foto's.– Plan van aanpak maken.– Apparatuur verzamelen– Fotograferen (met smartphone en spiegelreflexcamera)– Foto's (digitaal) bewerken– De opdracht presenteren	Praktische opdracht	1260 min	1	Gedeeltelijk: <ul style="list-style-type: none">– Losse foto's– Presentatie

Weging: SE1 = cijfer SE keuzevak Fotografie

D&P Design B4 Keuzevak

2023
2024



Idee-ontwikkeling

Periode	Code	Eindtermen/(deel)taken Wat moet je kennen en kunnen?	Inhoud onderwijsprogramma Wat ga je hiervoor doen?	Toetsvorm	Duur	Weging	Herkansbaar
Leerjaar 3	idee301	<i>K/MVI/2.1 Een probleemanalyse maken en visualiseren.</i> <i>K/MVI/2.2 Ontwerpstrategieën toepassen</i> <i>K/MVI/2.3 Een onderzoek doen</i> <i>K/MVI/2.4 Een ontwerp visualiseren.</i>	<u>Ontwerp maken voor een opdrachtgever</u> <ul style="list-style-type: none">– Onderzoek doen naar de opdracht– Een ontwerp maken– Het ontwerp presenteren	Praktische opdracht	1800 min	1	ja

Weging: SE1 = cijfer SE keuzevak Idee-ontwikkeling

D&P Design B4 Keuzevak Sign

2023
2024



Periode	Code	Eindtermen/(deel)taken Wat moet je kennen en kunnen?	Inhoud onderwijsprogramma Wat ga je hiervoor doen?	Toetsvorm	Duur	Weging	Herkansbaar
Leerjaar 4	sign301	<p>K/MVI/11.1 Een ontwerp maken, uitwerken in een vector-georiënteerd opmaakprogramma, uitsnijden, pellen en op een substraat plakken.</p> <p>K/MVI/11.2 Een ontwerp maken, uitwerken in een pixel-georiënteerde applicatie en op een substraat aanbrenge.</p>	<p><u>Werken met Adobe Illustrator:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – Een ontwerp maken – Het ontwerp uitsnijden in plakfolie – De folie netjes aanbrenge op een ondergrond <p><u>Werken met Adobe Photoshop:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – Een foto bewerken – Het bewerkte bestand printen – Het werkstuk op een juiste manier presenteren. 	Praktische opdracht	1260 min	1	ja
Weging: SE1 = cijfer SE keuzevak Sign							

D&P Design B4 Keuzevak

2023
2024



Tekenen, schilderen en illustreren

Periode	Code	Eindtermen/(deel)taken Wat moet je kennen en kunnen?	Inhoud onderwijsprogramma Wat ga je hiervoor doen?	Toetsvorm	Duur	Weging	Herkansbaar
Leerjaar 3	SE1	<i>K/MVI/5.2 een personage tekenen in een modelsheet en walkcycle.</i>	<u>Een figuur ontwerpen:</u> <ul style="list-style-type: none">– Een modelsheet tekenen– Een walkcycle maken	Praktische opdracht	540 min	1	Gedeeltelijk: <ul style="list-style-type: none">– Moodboard– 3D tekening– Presentatie
Leerjaar 3	SE2	<i>K/MVI/5.4 een concept ontwikkelen voor een mediaproduct in de stijl van een bepaalde of gekozen kunststroming</i> <i>K/MVI/5.5 een mediaproduct in de stijl van een bepaalde of gekozen kunststroming realiseren.</i> <i>K/MVI/5.6 een mediaproduct in de stijl van een bepaalde of gekozen kunststroming presenteren</i>	<u>Werkstuk maken met gemixte technieken:</u> <ul style="list-style-type: none">– onderzoek doen naar een kunststroming– een idee ontwikkelen– een plan van aanpak maken– de juiste materialen en technieken inzetten– Werkstuk maken– Werkstuk presenteren	Praktische opdracht	540 min	1	Gedeeltelijk: <ul style="list-style-type: none">– Werkstuk
Leerjaar 4	SE3	<i>K/MVI/5.1 onderzoek doen en een schetsontwerp maken.</i> <i>K/MVI/5.3 op een 2D medium een plastische weergave maken</i>	<u>Werkstuk maken met een plastische weergave:</u> <ul style="list-style-type: none">– onderzoek doen– een schetsontwerp maken– materialen op de juiste wijze inzetten– accenten aanbrengen	Praktische opdracht	1260 min	1	ja

Weging: SE1 + SE2 + SE3 / 3 = cijfer SE keuzevak Tekenen, schilderen en illustreren