

# D&P Design KADER 4 Keuzevak

2023  
2024



## 3D-vormgeving en -realisatie

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	<b>K/MVI/1.1</b> Een concept/plan ontwikkelen van een 3D product naar de wensen van een opdrachtgever  <b>K/MVI/1.3</b> Presenteren en promoten van een 3D product.	<u>Ruimte ontwerpen en inrichten:</u> <ul style="list-style-type: none"><li>– Onderzoek doen naar een opdrachtgever</li><li>– Een moodboard maken</li><li>– Een 3D tekening maken in SketchUp</li><li>– Een maquette maken</li><li>– Het ontwerp presenteren</li></ul>	Praktische opdracht	1800 min	3	Gedeeltelijk: <ul style="list-style-type: none"><li>– Moodboard</li><li>– 3D tekening</li><li>– Presentatie</li></ul>
Leerjaar 3	3dvr302	<b>K/MVI/1.2</b> Een 3D product realiseren.	<u>Product maken</u> <ul style="list-style-type: none"><li>– Het product voorbereiden</li><li>– Het product maken en monteren</li><li>– onderdelen op juiste wijze monteren</li></ul>	Praktische opdracht	900 min	1	Nee

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

# D&P Design KADER 4 Keuzevak

2023  
2024



## Fotografie

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><b>K/MVI/7.1</b> een fotografie concept en/of plan voor de opdrachtgever ontwikkelen. <b>K/MVI/7.2</b> fotografische beelden realiseren en bewerken. <b>K/MVI/7.3</b> fotografie apparatuur en materiaal onderhouden en beheren. <b>K/MVI/7.4</b> fotografiewerk presenteren en promoten.</i>	<b>Fotografieopdracht:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– Onderzoek doen naar de opdracht</li><li>– Onderzoek doen naar verschillende foto's.</li><li>– Plan van aanpak maken.</li><li>– Apparatuur verzamelen</li><li>– Fotograferen (met smartphone en spiegelreflexcamera)</li><li>– Foto's (digitaal) bewerken</li><li>– De opdracht presenteren</li></ul>	Praktische opdracht	1260 min	1	Gedeeltelijk: <ul style="list-style-type: none"><li>– Losse foto's</li><li>– Presentatie</li></ul>

**Weging: SE1 = cijfer SE keuzevak Fotografie**

# D&P Design KADER 4 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"><li>– Onderzoek doen naar de opdracht</li><li>– Een ontwerp maken</li><li>– Het ontwerp presenteren</li></ul>	Praktische opdracht	1800 min	1	ja

**Weging: SE1 = cijfer SE keuzevak Idee-ontwikkeling**

# D&P Design KADER 4 Keuzevak

2023  
2024



## Sign

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	<b>K/MVI/11.1</b> Een ontwerp maken, uitwerken in een vector-georiënteerd opmaakprogramma, uitsnijden, pellen en op een substraat plakken. <b>K/MVI/11.2</b> Een ontwerp maken, uitwerken in een pixel-georiënteerde applicatie en op een substraat aanbrengen.	<u>Werken met Adobe Illustrator:</u> <ul style="list-style-type: none"><li>– Een ontwerp maken</li><li>– Het ontwerp uitsnijden in plakfolie</li><li>– De folie netjes aanbrengen op een ondergrond</li></ul> <u>Werken met Adobe Photoshop:</u> <ul style="list-style-type: none"><li>– Een foto bewerken</li><li>– Het bewerkte bestand printen</li><li>– Het werkstuk op een juiste manier presenteren.</li></ul>	Praktische opdracht	1260 min	1	ja

**Weging: SE1 = cijfer SE keuzevak Sign**

# D&P Design KADER 4 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	Herkans-baar
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"><li>– Een modelsheet tekenen</li><li>– Een walkcycle maken</li></ul>	Praktische opdracht	540 min	1	Gedeeltelijk: <ul style="list-style-type: none"><li>– Moodboard</li><li>– 3D tekening</li><li>– Presentatie</li></ul>
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"><li>– onderzoek doen naar een kunststroming</li><li>– een idee ontwikkelen</li><li>– een plan van aanpak maken</li><li>– de juiste materialen en technieken inzetten</li><li>– Werkstuk maken</li><li>– Werkstuk presenteren</li></ul>	Praktische opdracht	540 min	1	Gedeeltelijk: <ul style="list-style-type: none"><li>– Werkstuk</li></ul>
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"><li>– onderzoek doen</li><li>– een schetsontwerp maken</li><li>– materialen op de juiste wijze inzetten</li><li>– accenten aanbrengen</li></ul>	Praktische opdracht	1260 min	1	ja

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