

2D3D BB / KB

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

2.1.1 in eigen woorden de verkregen opdracht uitleggen

in de uitleg van de gegeven opdracht de volgende elementen benoemen:

- doel
- doelgroep
- plaats
- sfeer
- vormgeving
- technische mogelijkheden

2D3D BB / KB

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

2.1.2 een idee ontwikkelen voor een 2D mediaproduct

een idee ontwikkelen voor een 2D mediaproduct, zoals een:

- logo
- folder
- flyer
- poster
- kaart
- illustratie

2D3D BB / KB

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

2.1 een concept ontwikkelen voor een 2D mediaproduct

2.1.3 het werk voorbereiden en plannen

werkzaamheden voorbereiden voor het maken van een 2D mediaproduct:

- werkopdracht interpreteren
- werkvolgorde bepalen
- een plan van aanpak maken met daarin een tijdsplanning, benodigde materialen, machines en gereedschappen

2D3D BB / KB

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

2.1 een concept ontwikkelen voor een 2D mediaproduct

2.1.4 onderzoek doen naar de vormgeving van een 2D mediaproduct

in een onderzoek de volgende elementen van een 2D mediaproduct gebruiken:

- typografie
- stramien of lay-out
- kleursferen
- afbeeldingsgebruik

2D3D BB / KB

2.1.5 een schetsontwerp en een dummy maken van een 2D mediaproduct

1. aan de hand van gegeven onderzoeks resultaten een idee visualiseren, een schetsontwerp en een dummy maken, rekening houdend met:
 - typografie
 - stramien of lay-out
 - kleursferen
 - afbeeldingsgebruik
2. aan de hand van zelf uitgevoerd onderzoek een idee visualiseren, een schetsontwerp en een dummy maken, rekening houdend met:
 - typografie
 - stramien of lay-out
 - kleursferen
 - afbeeldingsgebruik

2D3D BB / KB

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

2.1.6 een concept presenteren

1. een concept presenteren en de keuzes die gemaakt zijn in de ontwerpfase beargumenteren toelichten
2. een concept presenteren en de keuzes die gemaakt zijn in de ontwerpfase beargumenteren

2D3D BB / KB

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

2.2 een 2D mediaproduct realiseren en presenteren

2.2.1 de realisatie voorbereiden

zorgen dat de benodigde materialen, machines en gereedschappen aanwezig en beschikbaar zijn

2D3D BB / KB

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

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

aan de hand van een concept en opdrachteisen een 2D mediaproduct maken

2D3D BB / KB

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

2.2 een 2D mediaproduct realiseren en presenteren

2.2.3 de nabewerking uitvoeren

de volgende begrippen met betrekking tot de nabewerking omschrijven en toepassen:

- snijtekens
- schoonsnijden
- verzamelen
- vergaren
- nieten
- vouwen
- rillen
- snijden

2D3D BB / KB

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

2.2.4 een bij het product passende presentatie geven over het product en het proces

1. de geschikte presentatiemiddelen gebruiken
2. de realisatie van een 2D mediaproduct op een aantrekkelijke, overzichtelijke en heldere wijze presenteren

de gemaakte keuzes bij het maken van een 2D mediaproduct beargumenteren

2D3D BB / KB

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

2.3 een concept ontwikkelen voor een 3D product

2.3.1 in eigen woorden de verkregen opdracht uitleggen

in de uitleg van de gegeven opdracht de volgende elementen benoemen:

- doel
- doelgroep
- plaats
- sfeer
- vormgeving/hoe verbeelden
- technische (on)mogelijkheden
- benodigd materiaal/machines

2D3D BB / KB

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

2.3.2 een idee ontwikkelen voor een 3D product

werkzaamheden voorbereiden voor het maken van een 3D product:

- werkopdracht interpreteren
- werkvolgorde bepalen
- een plan van aanpak maken met daarin een tijdsplanning, benodigde materialen, machines, gereedschappen en werkruimtes

2D3D BB / KB

een 3D product passend bij een doelgroep vormgeven, maken en presenteren

2.3.3 het werk voorbereiden en plannen

werkzaamheden voorbereiden voor het maken van een 3D product:

- werkopdracht interpreteren
- werkvolgorde bepalen
- een plan van aanpak maken met daarin een tijdsplanning, benodigde materialen, machines, gereedschappen en werkruimtes

2D3D BB / KB

een 3D product passend bij een doelgroep vormgeven, maken en presenteren

2.3.4 onderzoek doen naar de vormgeving van een 3D product

in een onderzoek de volgende elementen van een 3D product opnemen:

- materialen
- verbindingen
- kleur
- vorm

2D3D BB

een 3D product passend bij een doelgroep vormgeven, maken en presenteren

2.3.5 een schetsontwerp en model maken van een 3D product

aan de hand van gegeven onderzoeksresultaten een idee visualiseren, een schetsontwerp en model maken, rekening houdend met:

- verhoudingen
- materialen
- kleursferen
- verbindingen
- vorm

2D3D KB

een 3D product passend bij een doelgroep vormgeven, maken en presenteren

2.3.5 een schetsontwerp en model maken van een 3D product

aan de hand van een zelf uitgevoerd onderzoek een idee visualiseren, een schetsontwerp en model maken, rekening houdend met:

- verhoudingen
- materialen
- kleursferen
- verbindingen
- vorm

2D3D BB / KB

een 3D product passend bij een doelgroep vormgeven, maken en presenteren

2.3.6 een concept presenteren

1. een concept presenteren en de keuzes die gemaakt zijn in de ontwerpfase beargumenteren toelichten
2. een concept presenteren en de keuzes die gemaakt zijn in de ontwerpfase beargumenteren

2D3D BB / KB

een 3D product passend bij een doelgroep vormgeven, maken en presenteren

2.4 een 3D product realiseren en presenteren

2.4.1 de realisatie voorbereiden

zorgen dat de benodigde materialen, machines, gereedschappen en werkruimtes aanwezig en beschikbaar zijn

2D3D BB / KB

een 3D product passend bij een doelgroep vormgeven, maken en presenteren

2.4 een 3D product realiseren en presenteren

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

aan de hand van een concept en opdrachteisen een 3D product maken, zoals:

- verpakking
- display
- maquette
- pop-up kaart
- schuifkaart
- mobile
- flipboekje
- sleutelhanger

2D3D BB / KB

een 3D product passend bij een doelgroep vormgeven, maken en presenteren

2.4.3 onderdelen op de juiste wijze monteren

de onderdelen monteren en hierbij rekening houden met:

- samenstelling van de gebruikte materialen
- verbindingen die passen bij de gebruikte materialen

2D3D BB / KB

een 3D product passend bij een doelgroep vormgeven, maken en presenteren

2.4.4 een bij het product passende presentatie geven over het product en het proces

1. de geschikte presentatiemiddelen gebruiken
2. de realisatie van een 3D product op een aantrekkelijke, overzichtelijke en heldere wijze presenteren
1. de gemaakte keuzes bij het maken van een 3D product beargumenteren

2D3D BB / KB

2D3D BB / KB

2D3D BB / KB