



Vakinhoudelijke voorbeelduitwerking keuzevak

Media, Vormgeving en ICT

Idee-ontwikkeling

Deze vakinhoudelijke uitwerking is in opdracht van de Stichting Platforms Vmbo en met financiering van het Ministerie van OCW in het kader van het projectprogramma Nieuw VMBO ontwikkeld en gereviseerd door een team van docenten en vakinhoudelijke specialisten.

De voorbeelduitwerking heeft geen officiële status en is alleen bedoeld om docenten een goede indruk te geven van hoe het keuzevak geïnterpreteerd kan worden om tot een zinvolle en werkbare uitwerking ervan te komen in onderwijs en schoolexaminering.

De vakinhoudelijke uitwerking is gebaseerd op het landelijk vastgestelde examenprogramma voor dit keuzevak (o.a. te vinden op www.platformsvmbo.nl). Het examenprogramma is door het ontwikkelteam uitgewerkt in zo toetsbaar en in het onderwijs herkenbaar mogelijke onderdelen.

De inhoudelijke verwantschap van dit keuzevak met kwalificaties, keuzedelen en certificaten in het mbo is vastgesteld door de Toetsingskamer van SBB.

De nieuwste versie van deze vakinhoudelijke voorbeelduitwerking is altijd te vinden op www.platformsvmbo.nl.

Aan deze vakinhoudelijke voorbeelduitwerking kunnen geen rechten worden ontleend.

Versie 1.0
23 december 2019

© Stichting Platforms Vmbo

K/MVI/2 Idee-ontwikkeling

Ontwikkelaar	Kim Eijkelhof, Arnoud Warschauer
Versie	1.0
Datum	23-12-2019

Taak:

Met verschillende ontwerpstrategieën voor een mediaproductie een idee ontwikkelen en visualiseren

In het keuzevak Idee-ontwikkeling leert de leerling om op verschillende manieren vanuit een opdracht tot ideeën komen en deze visueel te maken. De vaardigheden van Idee-ontwikkeling vormen de start van (bijna) ieder ontwerpproces. Idee-ontwikkeling richt zich niet alleen op het keuzevak, maar kan ook (gedeeltelijk) geïntegreerd worden binnen opdrachten voor anderen keuze-/profielvakken. De deeltaken vormen de start van een (grotere) ontwerpopdracht; ideeën genereren en visualiseren door te brainstormen en vormgeving- of sfeeronderzoek te doen.

Van de KBL- en GL-leerling wordt daarnaast verwacht dat zij een opdracht leren analyseren voordat zij starten met het genereren van ideeën en de verdere uitwerking hiervan.

Voor het uitvoeren van de taak beheerst de kandidaat de voorwaardelijke kennis, vaardigheden en houding.

K/MVI/2.1 Deeltaak: Een probleemanalyse maken

In deze deeltaak leert de leerling op een doordachte manier omgaan met de informatie die gegeven wordt. De meeste (ontwerp)opdrachten starten met een opdrachtomschrijving, een probleemstelling of een casus. Deze informatiestukken geven de context en de opdrachteisen waar de leerling zijn keuzes op moet kunnen maken en onderbouwen.

De basis hierbij ligt in het op de juiste manier filteren van informatie. Net zoals overige keuzevakken wordt van de KBL- en GL-leerling verwacht dat ze hoofd- en bijzaken kunnen onderscheiden doordat ze zelfstandig een goede analyse kunnen maken van aangeleverde informatie. De BBL-leerling krijgt de informatie gefilterd aangeleverd.

Eindtermen

De kandidaat kan:		BB	KB	GL
1	een analyse maken van een aangeleverde opdracht		x	x
2	hoofd- en bijzaken onderscheiden		x	x

De volgende professionele kennis en vaardigheden uit het Kernprogramma Media, vormgeving en ICT zijn op deze deeltaak van toepassing: B2, B4, B7.

Uitwerking

K/MVI/2.1.1 een analyse maken van een aangeleverde opdracht

In dit verband kan de kandidaat:		BB	KB	GL
1	de eisen waaraan de opdracht moet voldoen in eigen woorden beschrijven		x	x
2	de gegeven eisen analyseren en de belangrijkste punten benoemen		x	x

3	in de uitleg van de gegeven opdracht de volgende elementen benoemen: - doel - doelgroep - plaats - sfeer - vormgeving - technische mogelijkheden		x	x
---	--	--	---	---

K/MVI/2.1.2 hoofd- en bijzaken onderscheiden

In dit verband kan de kandidaat:		BB	KB	GL
1	De hoofdzaken (belangrijkste informatie) uit een aangeleverde bron halen. Denk binnen een ontwerpdracht aan: - opdrachtomschrijving - een probleemstelling - een casus		x	x
2	De essentie (het hoofddoel) benoemen		x	x
3	Bepalen wat de bijzaken (minder essentiële punten) zijn		x	x

K/MVI/2.2 Deeltaak: Ontwerpstrategieën toepassen

In deze deeltaak leert de leerling om vanuit een startpunt (zoals een opdrachtanalyse^{2.1}) naar gelang doel en opdracht bewust verschillende ideeën te genereren en ontwerpstrategieën toe te passen. De leerling past zowel in teamverband als individueel verschillende brainstormvormen toe. Deze brainstormopdrachten en ontwerpstrategieën kunnen ook binnen een ontwerpdracht voor een ander profiel- of keuzevak worden behandeld.

Eindtermen

De kandidaat kan:		BB	KB	GL
1	met verschillende denktechnieken/ontwerpstrategieën komen tot ideeën	x	x	x

De volgende professionele kennis en vaardigheden uit het Kernprogramma Media, vormgeving en ICT zijn op deze deeltaak van toepassing: B2, B4, B16, B17, B18.

Uitwerking

K/MVI/2.2.1 met verschillende denktechnieken/ontwerpstrategieën komen tot ideeën

In dit verband kan de kandidaat:		BB	KB	GL
1	verschillende denktechnieken inzetten om tot ideeën te komen. Denk aan: - brainstorm - woordspin - mindmap - placemat - associatiespel	x	x	x
2	verschillende ontwerpstrategieën inzetten in een ontwerpproces. Denk aan: - parallel ontwikkelen (tegelijkertijd met een team ontwikkelen) - reverse engineering (een bestaand product verbeteren) - watervalmethode (een ontwerpcyclus van begin tot eind)	x	x	x

K/MVI/2.3 Deeltaak: Onderzoek doen

De leerling leert belangrijke beeldende begrippen onderzoeken en toepassen, hiervoor is gedegen kennis van deze begrippen nodig. De wijze waarop de leerling onderzoek doet en waar de nadruk ligt

hangt af van het doel en de opdracht. De leerling leert hoe beeldende begrippen kunnen worden ingezet en onderzoekt het gebruik van verschillende materialen. Als voorbereiding op het uitwerken van een ontwerpopdracht maakt de leerling aan de hand van het onderzoek een moodboard, dummy of ideeënboek.

Eindtermen

De kandidaat kan:		BB	KB	GL
1	onderzoek doen naar de bijpassende sfeer, vormtoepassingen, gebruik van materiaal en gebruik van beeld en typografie	x	x	x
2	een onderzoek visueel maken in de vorm van een moodboard, dummy of ideeënboek	x	x	x

De volgende professionele kennis en vaardigheden uit het Kernprogramma Media, vormgeving en ICT zijn op deze deeltaak van toepassing: B2, B4, B14, B15, B16, B17, B18, B19.

Uitwerking

K/MVI/2.3.1 onderzoek doen naar de bijpassende sfeer, vormtoepassingen, gebruik van materiaal en gebruik van beeld en typografie

In dit verband kan de kandidaat:		BB	KB	GL
1	onderzoek doen naar sfeer passend bij de doelgroep en product waarbij de leerling dit kan beschrijven in relatie tot; <ul style="list-style-type: none"> - tijd- en plaats - kleurgebruik - doel en doelgroep 	x	x	x
2	onderzoek doen naar vormtoepassingen passend bij doel en doelgroep	x	x	x
3	onderzoek doen naar verschillende materialen, rekening houdend met: <ul style="list-style-type: none"> - doel en doelgroep - technische (on)mogelijkheden - de wensen van de opdrachtgever 	x	x	x
4	beelden kiezen en toepassen die passen bij de doelgroep en het product waarbij de leerlingen begrippen kan benoemen, zoals: <ul style="list-style-type: none"> - resolutie - pixel- en vectorafbeeldingen 	x	x	x
5	onderzoek doen naar typografie passend bij de doelgroep en product waarbij de leerling begrippen kan benoemen, zoals; <ul style="list-style-type: none"> - letterfamilie - corpgrootte - schreef- en schreefloze lettertypen - platte tekst en koptekst 	x	x	x

K/MVI/2.3.2 een onderzoek visueel maken in de vorm van een moodboard, dummy of ideeënboek

In dit verband kan de kandidaat:		BB	KB	GL
1	het doel van een moodboard weten en kunnen maken door middel van (digitale) collagetechniek	x	x	x
2	door het gebruik van kleuren een sfeer kunnen uitdrukken en laten zien aan een klant	x	x	x
3	aan de hand van de onderzoeksresultaten een simpel prototype of dummy maken	x	x	x
4	de onderzoeksresultaten, inspiratiebronnen en ideeën documenteren in een	x	x	x

(digitaal) ideeënboek			
-----------------------	--	--	--

K/MVI/2.4 Deeltaak: Een ontwerp visualiseren

De leerling leert een idee aan de hand van (beeldend) onderzoek uit te werken tot een ontwerp. Door middel van een visualisatie zoals een schets of model, leert de leerling (de kern) van een idee over te brengen en presenteren. Dit ontwerp is het eindproduct van het keuzevak Idee-ontwikkeling maar kan dienen als voorbereidingsfase voor ontwerp opdrachten van andere profiel- of keuzevakken.

Eindtermen

De kandidaat kan:		BB	KB	GL
1	een idee visueel maken tot een ontwerp	x	x	x
2	een ontwerp presentabel visualiseren	x	x	x

De volgende professionele kennis en vaardigheden uit het Kernprogramma Media, vormgeving en ICT zijn op deze deeltaak van toepassing: B2, B4, B13, B19, B20, B23.

Uitwerking

K/MVI/2.4.1 een idee visueel maken tot een ontwerp

In dit verband kan de kandidaat:		BB	KB	GL
1	aan de hand van onderzoeksresultaten een idee visualiseren. Denk aan: <ul style="list-style-type: none"> - schetsontwerp - model - dummy 	x	x	x
2	bij het visualiseren van een idee rekening houden met: <ul style="list-style-type: none"> - doel - doelgroep - sfeer - kleur - typografie 	x	x	x
3	door middel van een beeldende weergave (de kern van) een idee duidelijk overbrengen	x	x	x

K/MVI/2.4.2 een ontwerp presentabel visualiseren

In dit verband kan de kandidaat:		BB	KB	GL
1	Een ontwerp van een idee op een aantrekkelijke, overzichtelijke en heldere wijze presenteren. Waarbij rekening gehouden wordt met: <ul style="list-style-type: none"> - doel en doelgroep - overbrengen van (de kern van) het idee - onderzoeksresultaten 	x	x	x
2	voor het presenteren van een ontwerp de geschikte presentatiemiddelen (materialen en/of software) inzetten	x	x	x

Doorstroom mbo

Dit keuzevak biedt doorstroommogelijkheden naar de volgende kwalificaties binnen het mbo: *Het keuzevak idee-ontwikkeling is een waardevolle basis voor het starten van een creatief proces. De doorstroommogelijkheden zijn divers. Creatieve mbo-opleidingen waarbij het keuzevak idee-ontwikkeling waardevol is zijn onder andere:*

- 25194 – AV-specialist – niveau 4
- 25195 – Fotograaf – niveau 4
- 25201 – Mediavormgever – niveau 4
- 25212 – Ruimtelijk vormgever – niveau 4
- 25215 – Signspecialist – niveau 4

Begrippenlijst

De volgende vakinhoudelijke begrippen zijn relevant voor dit keuzevak:

Term	Omschrijving
Algemeen	
Analyseren	Het nauwkeurig onderzoeken van een opdracht of probleem om de belangrijkste informatie eruit te halen. Analyseren kan je helpen om tot een ontwerpidee of oplossing te komen.
Doel	Wat je uiteindelijk wil bereiken met jouw oplossing.
Doelgroep	De groep mensen die uiteindelijk jouw oplossing of ontwerp gaan gebruiken. Het bepalen van een doelgroep helpt je om jouw ontwerp gebruiksvriendelijker of interessanter voor de gebruiker te maken.
Functie	Wat moet het product kunnen/doen? Waar wordt het voor gebruikt?
Hoofdzaken	De belangrijkste dingen in een opdrachtoomschrijving. Hoofdzaken zijn dingen die je niet weg kunt laten zoals de doelgroep, de deadline, etc.
Bijzaken	Minder belangrijke dingen en details in een opdrachtoomschrijving. Meestal begin je met het ontwerpen van de hoofdzaken, om je later te focussen op de bijzaken.
Brainstormen	Brainstormen is een techniek om zoveel mogelijk ideeën te bedenken bij een bepaald onderwerp of opdracht. Er zijn een 4 basisregels voor brainstormen: <ol style="list-style-type: none"> 1. Niets is fout (gewoon opschrijven wat in je opkomt, kritisch kijken komt later) 2. Schrijf zoveel mogelijk op (je gaat later de goede ideeën eruit halen) 3. Hoe gekker hoe beter (gekke ideeën helpen je om op onverwachte en originele oplossingen te komen) 4. Vul elkaars ideeën aan (het is makkelijker om een idee te verbeteren, dan een heel nieuw idee te bedenken)
Woordweb	Een techniek om te brainstormen. Werkwijze: In het midden van een vel papier wordt een beginwoord geschreven (de opdracht, het thema, etc). Je bedenkt nu ideeën bij het beginwoord en schrijft deze rondom het beginwoord op. Bij elk opgeschreven idee denk je weer nieuwe ideeën die je rond dat vervolgidee schrijft. Dit herhaal je totdat je een spinnenweb ideeën hebt.

Mindmap	<p>Een techniek om te brainstormen.</p> <p>Werkwijze: Letterlijk: Gedachten-kaart.</p> <p>Werkt hetzelfde als een woordweb, maar dan mag je ook (kleine) tekeningen gebruiken. Je analyseert meerdere wegen en onderwerpen door jouw mindmap en geeft deze aan met kleuren. Zo kunnen mensen kijken naar jouw gedachtestappen in jouw hoofd en hierop verder bouwen.</p>
Visualiseren	Je ideeën omzetten naar beeld.
Strategieën	
Ontwerpstrategie	Een ontwerpstrategie is een doordacht plan om van een startpunt (een idee, een opdracht, etc...) via een ontwerpproces tot een eindproduct te komen.
Bottom-up design	<p>Een ontwerpstrategie die start met het ontwerpen van de bijzaken (details). Later in het ontwerpproces komen de hoofdzaken aan bod.</p> <p><i>Voorbeeld: Bij het ontwerpen van een website wordt eerst de technische basis bepaald hoe een bezoeker kan chatten. Later pas de vormgeving van de chatfunctie.</i></p>
Top-down design	<p>Een ontwerpstrategie die begint met de hoofdzaken. In het ontwerpproces wordt er naar de bijzaken (details) toegewerkt.</p> <p><i>Voorbeeld: Bij het ontwerpen van een website wordt eerst de vormgeving van de chatfunctie bepaald en daarna wordt bedacht hoe de technische basis ervoor werkt.</i></p>
Parallel ontwikkelen	<p>Een populaire ontwerpstrategie waarbij een team, gelijktijdig, aan het ontwerp van een product werkt. Hierbij is een goed doel, rolverdeling en communicatie erg belangrijk.</p> <p><i>Voorbeeld: op basis van de bedachte doelgroep en einddoel wordt er door een team parallel gewerkt aan een app en de marketing voor die app.</i></p>
Reverse engineering	<p>Een ontwerpstrategie waarbij de werking van een bestaand product (tot in de kleinste details) wordt ontraadseld. Dit wordt gedaan om erachter te komen hoe het product werkt om het vervolgens te kunnen namaken of verbeteren.</p> <p><i>Voorbeeld: Samsung kijkt met een microscoop naar de AirPods van Apple en begrijpt daardoor hoe hun technologie werkt.</i></p>
Watervalmethode	Een ontwerpstrategie waarin de ontwikkeling van een product precies volgens de vaste stappen in het ontwerpproces loopt. Je begint Top-Down (analyseren en werkt langzaam naar beneden (de details) tot het eindproduct.
Onderzoek	
Sfeer	Sfeer is een gevoel, stemming die mensen kunnen krijgen in bepaalde situatie, bij bepaalde gelegenheden en ook bij het kijken naar bepaalde beelden. Een sfeer kan positief maar ook negatief zijn.

Vorm	Het uiterlijk van een product. Maar ook hoe het product in de hand voelt en werkt in gebruik. De vorm is gekozen op basis van de doelgroep.
Typografie	Bewust vormgegeven tekst (voor een doelgroep) Hieronder vallen ook lettertype, gekozen witruimte, regelafstand, lettergrootte, letterdikte, etc. <i>Voorbeeld: Een krant is bewust met een ander lettertype vormgegeven dan een grote advertentie op een billboard.</i>
Collage	Een techniek waarbij met losse afbeeldingen een nieuw beeld wordt gemaakt door afbeeldingen, foto's, teksten enz, bij elkaar te plakken.
Moodboard	Een moodboard maak je om te brainstormen over de stijl, sfeer of doelgroep van een idee. Het is een collage van geplakte en gevonden afbeeldingen op een bepaald thema. Een moodboard wordt vaak gemaakt aan een begin van een creatieve opdracht.
Dummy	Een niet werkend prototype om een gevoel te krijgen van de vorm van het eindproduct.
Ideeënboek	Een boek waarin je al je goede ideeën bewaard die je tijdens het ontwerpen bedenkt of tegenkomt. Dit kan later helpen als inspiratiebron bij nieuwe opdrachten.
Vormtoepassing	In welke vorm wordt een idee uitgewerkt? In het geval van ontwerpen kun je denken aan vormen van media zoals: een poster, een film, een 3D-object, etc.