

Bijlage 6 bij het besluit van de Vlaamse Regering tot wijziging van de regelgeving over de indeling van studiegebieden in opleidingen van het secundair volwassenenonderwijs, de studiebekrachtiging, de organisatie van het opleidingsaanbod en de modulaire structuur van het secundair volwassenenonderwijs voor de studiegebieden ambachtelijke accessoires, grafische communicatie en media, meubelmakerij, mode: maatwerk en printmedia

Bijlage 9 bij het besluit van de Vlaamse Regering van 7 oktober 2011 betreffende de modulaire structuur van het secundair volwassenenonderwijs voor de studiegebieden fotografie, grafische communicatie en media en printmedia

Beroepsopleiding

Studiegebied grafische communicatie en media

• 01.09.2026

Crossmedia Assistent in Interactieve Producties

Opleidingsprofiel

secundair volwassenenonderwijs

BO GCM 003

REFERENTIEKADER:

ERKENDE BEROEPSKWALIFICATIE: "CROSSMEDIA ASSISTENT IN
INTERACTIEVE PRODUCTIES"

NIVEAU BEROEPSKWALIFICATIE: 4

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, om 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. Volgende modules van de opleiding Crossmedia Assistent zitten ook vervat in de opleiding Crossmedia Assistent in Interactieve Producties:

- Content visualiseren met lay-out en typografie
- Animatie
- Project crossmedia assistent
- Webtoepassingen
- Complexe webtoepassingen

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 Animatie

LINK BEROEPSKWALIFICATIE

[Crossmedia Assistent in interactieve Producties](#) [2020]
BK-0484-1

MODULAIR TRAJECT

De opleiding Crossmedia Assistent in Interactieve Producties bestaat uit 10 modules:

– Content visualiseren met lay-out en typografie	60 Lt	M PM	C001
– Digitaal design	80 Lt	M GCM	094
– Animatie	60 Lt	M GCM	C080
– Multimedia en communicatie	80 Lt	M GCM	095
– Webtoepassingen	60 Lt	M GCM	G085
– Complexe webtoepassingen	60 Lt	M GCM	G086
– Project crossmedia assistent	60 Lt	M GCM	G082
– User interface en user experience	60 Lt	M GCM	090
– Front-endscripting	60 Lt	M GCM	096
– Back-endscripting	60 Lt	M GCM	097

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

– 3D-animaties	60 Lt	OM GCM	087
– 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 640 lestijden.

DUAAL LEREN

De opleiding Crossmedia Assistent in Interactieve Producties kan duaal georganiseerd worden, vanaf 1 september 2026, conform de bepalingen van het decreet van 25 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.

ATTESTEN EN VOORWAARDEN

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 volgorde relatie 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 Assistent 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	<i>Neemt kennis van het productieorder en -voorschriften</i> <ul style="list-style-type: none">– Neemt kennis van de briefing voor de productie– Neemt kennis van de wensen van de klant– Houdt zich aan vooropgestelde eisen betreffende de te gebruikte 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)	<ul style="list-style-type: none">– Kennis van technische en visuele oplossingen en mogelijkheden voor de realisatie van de productie– Kennis van vakterminologie
3	<i>Bewerkt de aangeleverde inhoudelijke content en ontwikkelt onderdelen van een crossmediaal design</i> <ul style="list-style-type: none">– 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, ...)	<ul style="list-style-type: none">– Basiskennis van doelgroep- en resultaatgerichte lay-out en typografie– 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	<p><i>Past beeldbewerking en beeldmanipulatie toe op het aangeleverde beeldmateriaal</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – 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 	<ul style="list-style-type: none"> – 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	<p><i>Gebruikt software en hardware op een efficiënte manier</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – 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 	<ul style="list-style-type: none"> – 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	<p><i>Bewerkt de aangeleverde content</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – 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) 	<ul style="list-style-type: none"> – 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 bijstellingen – Kennis van digitale bestandsformaten in relatie tot de eigen werkzaamheden – Kennis van visueel verantwoorde kleurschakeringen – Kennis van papierformaten

	<ul style="list-style-type: none"> – Integreert een bestaande huisstijl binnen het (gevraagde) design 	<ul style="list-style-type: none"> – 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 te werken met essentiële tools binnen het landschap van het digitale design. Naast de technische beheersing van deze tools wordt ook de nodige aandacht besteed aan het creatieve aspect van beeldbewerking en beeldmanipulatie. De cursist leert bovendien een concept professioneel te presenteren en constructieve feedback te verwerken in het eindresultaat.

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

NR	COMPETENTIES	TE INTEGREREN KENNIS
4	<p><i>Past beeldbewerking en beeldmanipulatie toe op het aangeleverde beeldmateriaal</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – 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 	<ul style="list-style-type: none"> – Basiskennis van digitale bestandsformaten in relatie tot de eigen werkzaamheden – Basiskennis van kleurentheorie – 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 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 Color Management – Kennis van conversiemogelijkheden van de digitale bestandsformaten
3	<p><i>Bewerkt de aangeleverde inhoudelijke content en ontwikkelt onderdelen van een crossmediaal design</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – 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 	<ul style="list-style-type: none"> – 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

	<ul style="list-style-type: none"> – 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, ...) 	<ul style="list-style-type: none"> – 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 bedrijfseigen software
9	<p><i>Bewerkt de aangeleverde illustratieve content</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – 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 ...) 	<ul style="list-style-type: none"> – 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 (bedrijfseigen) professionele software voor het aanmaken en bewerken van illustratiemateriaal
10	<p><i>Gebruikt software en hardware op een efficiënte manier</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – 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 	<ul style="list-style-type: none"> – 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 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	<p><i>Realiseert eenvoudige animaties voor crossmediale publicaties</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – 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 	<ul style="list-style-type: none"> – 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	<p><i>Maakt geanimeerd beeldmateriaal aan</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Maakt, op basis van statische beelden, geanimeerd beeldmateriaal aan in functie van online van online campagnes op sociale media 	<ul style="list-style-type: none"> – 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	<p><i>Bewerkt de aangeleverde inhoudelijke content en ontwikkelt onderdelen van een crossmediaal design</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – 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 	<ul style="list-style-type: none"> – 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

	<ul style="list-style-type: none"> – 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, ...) 	<ul style="list-style-type: none"> – Kennis van de stappen die genomen worden om nauwkeurigheid te kunnen garanderen – Kennis van sectoreigen software
6	<p><i>Levert (onderdelen van) crossmediale producties op en onderhoudt deze</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – 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 	<ul style="list-style-type: none"> – 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	<p><i>Gebruikt software en hardware op een efficiënte manier</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – 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 	<ul style="list-style-type: none"> – 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 databaseersystemen 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 moderne communicatiekanalen te gebruiken en effectief in te zetten en eenvoudige multimedialbestanden te integreren. De focus van de module ligt op het strategisch kiezen tussen verschillende mediaoutlets en advertentiemogelijkheden en het correct aanleveren van functionele crossmediale designs voor deze kanalen. De cursist verzamelt, integreert, bewerkt en ontwikkelt onderdelen van een crossmediaal design, waarbij ook de basis van een technisch en correcte verwerking van video en audio aan bod komt.

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

NR	COMPETENTIES	TE INTEGREREN KENNIS
3	<p><i>Bewerkt de aangeleverde inhoudelijke content en ontwikkelt onderdelen van een crossmediaal design</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – 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, ...) 	<ul style="list-style-type: none"> – 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 bedrijfseigen software
7	<p><i>Maakt gebruik van audio- en videobestanden in de crossmediale online productie</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – 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 audio- en videofragmenten te manipuleren en gebruiksklaar te maken voor implementatie in de crossmediale productie en in sociale media 	<ul style="list-style-type: none"> – Basiskennis van audiomateriaal – Basiskennis van videomateriaal – Basiskennis van de minimale kwaliteitseisen van geluidsfragmenten – Basiskennis van moodboard – 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 geluidsoptname – Kennis van geschikte bronnen voor geluids- en video-opnames (vinden, selecteren en beoordelen op bruikbaarheid, kwaliteit, ...)

10	<p><i>Gebruikt software en hardware op een efficiënte manier</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Werkt met de beschikbare besturingssystemen – Gebruikt bedrijfseigen 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 bedrijfseigen software op een efficiënte manier – Maakt gericht gebruik van zoekmachines 	<ul style="list-style-type: none"> – 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 bedrijfseigen software voor de realisatie van de opdracht – Kennis van software om digitale producties online te publiceren – Kennis van de werking van bedrijfseigen randapparatuur van computersystemen in een grafische/crossmediale omgeving – Kennis van databaseersystemen i.f.v. het online opslaan van bedrijfseigen gegevens – Kennis van de verschillende online platformen waarop kan gepubliceerd worden – Kennis van de correcte aanmaak en manipulatie van een PDF
14	<p><i>Gebruikt communicatietechnieken</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – 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 	<ul style="list-style-type: none"> – 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	<p><i>Ontwikkelt de eigen technologische praktijk en vergroot de eigen deskundigheid</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – 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 	<ul style="list-style-type: none"> – 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

		<ul style="list-style-type: none"> – 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	<p><i>Werkt deontologisch</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – 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 	<ul style="list-style-type: none"> – 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

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	<i>Neemt kennis van het productieorder en –voorschriften</i> <ul style="list-style-type: none">– Neemt kennis van de briefing voor de productie– Neemt kennis van de wensen van de klant– Houdt zich aan vooropgestelde eisen betreffende de te gebruikte 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)	<ul style="list-style-type: none">– 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	<i>Programmeert (onderdelen van) de crossmediale (web)toepassingen</i> <ul style="list-style-type: none">– 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	<ul style="list-style-type: none">– 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	<i>Neemt kennis van het productieorder en –voorschriften</i> <ul style="list-style-type: none">– Neemt kennis van de briefing voor de productie– Neemt kennis van de wensen van de klant– Houdt zich aan vooropgestelde eisen betreffende de te gebruikte 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)	<ul style="list-style-type: none">– 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 opdrachtschrijving (= interne vertaling wensen van de klant)– Kennis van technische en visuele oplossingen en mogelijkheden voor de realisatie van de productie– Kennis van vakterminologie
3	<i>Bewerkt de aangeleverde inhoudelijke content en ontwikkelt complexe onderdelen van een crossmediaal design</i> <ul style="list-style-type: none">– 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, ...)	<ul style="list-style-type: none">– 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	<p><i>Programmeert complexe (onderdelen van) de crossmediale (web)toepassingen</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – 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 	<ul style="list-style-type: none"> – 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	<p><i>Neemt kennis van het productieorder en -voorschriften</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Neemt kennis van de briefing voor de productie – Neemt kennis van de wensen van de klant – Houdt zich aan vooropgestelde eisen betreffende de te gebruikte 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) 	<ul style="list-style-type: none"> – 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 opdrachtoomschrijving (= interne vertaling wensen van de klant) – Kennis van technische en visuele oplossingen en mogelijkheden voor de realisatie van de productie – Kennis van vakterminologie
2	<p><i>Houdt rekening met de verschillende stappen die de productie in functie van de realisatie moet doorlopen</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – 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 	<ul style="list-style-type: none"> – 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 bijstellingen – 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	<p><i>Bewerkt de aangeleverde inhoudelijke content en ontwikkelt onderdelen van een crossmediaal design</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – 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, ...) 	<ul style="list-style-type: none"> – 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	<p><i>Gebruikt software en hardware op een efficiënte manier</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – 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 	<ul style="list-style-type: none"> – 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 databaseersystemen 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	<p><i>Registreert en rapporteert over het eigen aandeel in het verloop van het productieorder</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – 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 leidinggevendenden/verantwoordelijke bij problemen en houdt de status van de problemen bij 	<ul style="list-style-type: none"> – Basiskennis van registratiesystemen (zoals bijv. MIS-systemen) – Kennis van kantoorsoftware in relatie tot de eigen werkzaamheden
12	<p><i>Werkt met oog voor veiligheid, milieu, kwaliteit en welzijn</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Werkt ergonomisch – Werkt economisch – Werkt conform voorgeschreven procedures – Past de veiligheids- en milieuvoorschriften toe 	<ul style="list-style-type: none"> – 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	<p><i>Werkt in teamverband</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – 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 	<ul style="list-style-type: none"> – 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	<p><i>Participeert aan de voorbereidende werkzaamheden voor de ontwikkeling van een crossmediale productie</i></p> <ul style="list-style-type: none">– 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	<ul style="list-style-type: none">– Basiskennis van projectomschrijving in het productieproces van websites– Basiskennis van het beschrijven van inhoud/functionaliiteit, 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	<p><i>Houdt tijdens de ontwikkeling van het crossmediaal product rekening met de gebruiksvriendelijkheid van de productie</i></p> <ul style="list-style-type: none">– 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)	<ul style="list-style-type: none">– 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 leert de cursist de basisprincipes van programmeren, zoals conditionele structuren, lussen, ... toe te passen binnen een scriptingtaal om eenvoudige scripts op te bouwen. De focus ligt op front-endscripting binnen de browser en op het correct structureren en gebruiken van de verschillende elementen waaruit webpagina's zijn samengesteld. Daarnaast leert de cursist standaard functionaliteiten en bestaande frameworks in te zetten om de vorm en inhoud van webpagina's aan te passen.

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

NR	COMPETENTIES	TE INTEGREREN KENNIS
5	<p><i>Programmeert (onderdelen van) de crossmediale (web)toepassingen</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – 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 	<ul style="list-style-type: none"> – 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	<p><i>Levert (onderdelen van) crossmediale producties op en onderhoudt deze</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – 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 	<ul style="list-style-type: none"> – 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

		<ul style="list-style-type: none"> – 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	<p><i>Voegt interactiviteit toe aan crossmediale producties</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Gebruikt de gepaste front-endscripting om interactiviteit aan een crossmediale productie toe te voegen – Gebruikt bestaande frameworks 	<ul style="list-style-type: none"> – Basiskennis van bestaande toepassingen en mogelijkheden van VR (virtual reality) – 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 – Kennis van digitale gemengde workflow

MODULE BACK-ENDSCRIPTING

SITUERING

In deze module leert de cursist webtoepassingen te ontwikkelen met behulp van een serverside scriptingtaal en bestaande frameworks. De cursist programmeert en beheert (onderdelen van) online toepassingen, met aandacht voor de technische beperkingen van het platform en voor een correcte online publicatie. Daarnaast leert de cursist te werken met databanken, Content Management Systemen (CMS), ... om inhoud te beheren, te koppelen en te onderhouden.

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

NR	COMPETENTIES	TE INTEGREREN KENNIS
5	<p><i>Programmeert (onderdelen van) de crossmediale (web)toepassingen</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – 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 	<ul style="list-style-type: none"> – 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	<p><i>Levert (onderdelen van) crossmediale producties op en onderhoudt deze</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – 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 	<ul style="list-style-type: none"> – 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

		<ul style="list-style-type: none"> – 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	<i>Voegt interactiviteit toe aan crossmediale producties</i> <ul style="list-style-type: none"> – Gebruikt een serverside scriptingtaal – Gebruikt bestaande frameworks 	<ul style="list-style-type: none"> – Basiskennis van bestaande toepassingen en mogelijkheden van VR (virtual reality) – 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 – Kennis van digitale gemengde workflow

OPTIONELE MODULE 3D-ANIMATIES

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	<i>Realiseert eenvoudige 3D animaties voor crossmediale publicaties</i> <ul style="list-style-type: none"> – 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 	<ul style="list-style-type: none"> – 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	<i>Maakt geanimeerd 3D beeldmateriaal aan</i> <ul style="list-style-type: none"> – Maakt, op basis van statische beelden, geanimeerd 3D beeldmateriaal aan in functie van online van online campagnes op sociale media 	<ul style="list-style-type: none"> – Kennis van het aanmaken van geanimeerd beeldmateriaal in 3D – Kennis van de vormvereisten voor geanimeerd beeldmateriaal, online en offline
3	<i>Bewerkt de aangeleverde inhoudelijke content en ontwikkelt onderdelen van een crossmediaal design</i> <ul style="list-style-type: none"> – 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 	<ul style="list-style-type: none"> – 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	<p><i>Levert (onderdelen van) crossmediale producties op en onderhoudt deze</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – 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 	<ul style="list-style-type: none"> – Kennis van juiste videoformaten – Kennis van framerates – Kennis van resolutie
10	<p><i>Gebruikt software en hardware op een efficiënte manier</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – 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 – Gebruikt framerate 	<ul style="list-style-type: none"> – 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	<p><i>Ontwikkelt de eigen technologische praktijk en vergroot de eigen deskundigheid</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – 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 bijstellingen, 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 	<ul style="list-style-type: none"> – 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	<p><i>Neemt kennis van het productieorder en -voorschriften</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – 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 gebruiken technologie – Houdt zich aan de vooropgestelde eisen betreffende lay-out, opmaak en vorm – Neemt de productieplanning door – Volgt de vooropgestelde planning nauwgezet op 	<ul style="list-style-type: none"> – 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 opdrachtschrijving – Kennis van technische en visuele oplossingen en mogelijkheden voor de realisatie van de productie – Kennis van vakterminologie
2	<p><i>Houdt rekening met de verschillende stappen die de productie in functie van de realisatie moet doorlopen</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – 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) 	<ul style="list-style-type: none"> – Basiskennis van productieplanning – Kennis van de verschillende stappen in het productieproces van crossmediale producten op het niveau van de realisatie, correcties en/of bijstellingen – 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	<p><i>Bewerkt de aangeleverde inhoudelijke content en ontwikkelt onderdelen van een crossmediaal design</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – 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 – 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 	<ul style="list-style-type: none"> – 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 databaseersystemen i.f.v. het online opslaan van de sectoreigen gegevens
6	<p><i>Levert (onderdelen van) crossmediale producties op en onderhoudt deze</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – 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 	<ul style="list-style-type: none"> – 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	<p><i>Gebruikt software en hardware op een efficiënte manier</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – 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 	<ul style="list-style-type: none"> – 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	<p><i>Ontwikkelt de eigen technologische praktijk en vergroot de eigen deskundigheid</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – 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 bijstellingen, evoluties/vernieuwingen met de leidinggevende/verantwoordelijke 	<ul style="list-style-type: none"> – 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

	<ul style="list-style-type: none"> – 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 	<ul style="list-style-type: none"> – Inschatten van de kwaliteit gedurende opeenvolgende productiefases. – Overleggen en aanpassen op basis van feedback
--	---	--

Gezien om gevoegd te worden bij het besluit van de Vlaamse Regering tot wijziging van de regelgeving over de indeling van studiegebieden in opleidingen van het secundair volwassenenonderwijs, de studiebekrachtiging, de organisatie van het opleidingsaanbod en de modulaire structuur van het secundair volwassenenonderwijs voor de studiegebieden ambachtelijke accessoires, grafische communicatie en media, meubelmakerij, mode: maatwerk en printmedia.

Brussel, (datum).

De minister-president van de Vlaamse Regering,

Matthias DIEPENDAELE

De Vlaamse minister van Onderwijs, Justitie en Werk,

Zuhal DEMIR