



Landelijke Kwalificaties MBO

Mediatechnologie

Crebonummer:	90610
Sector:	Kunst, Cultuur en Media
Branche:	
Cohort:	Cohort 2009 - 2010

Inhoudsopgave

Inleiding	3
Deel A: Beeld van de beroepsgroep	4
Deel B: De kwalificaties	6
1 Inleiding	6
2 Algemene informatie	6
2.1 Colofon	6
2.2 Formele vereisten	7
2.3 Typering Beroepsgroep	8
2.4 Loopbaanperspectief	9
2.5 Trends en innovaties	10
3 Overzicht van het kwalificatiedossier	11
4 Beschrijving van de uitstromen	13
4.1 Webdeveloper	14
4.2 Crossmedia Publishing	16
4.3 Workflow Beheer	18
4.4 Gamedeveloper	20
5 Beschrijving van de kerntaken	22
5.1 Kerntaak 1: Ontwikkelt mediasystemen	22
5.2 Kerntaak 2: Beheert de crossmedia workflow	24
5.3 Kerntaak 3: Faciliteert het netwerkgebruik in mediaproductieomgevingen	25
5.4 Kerntaak 4: Ontwikkelt gamesysteem voor 3D platform games	26
6 Totaal overzicht proces-competentie-matrices	27
6.1 Proces-competentie-matrix Kerntaak 1: Ontwikkelt mediasystemen	28
6.2 Proces-competentie-matrix Kerntaak 2: Beheert de crossmedia workflow	30
6.3 Proces-competentie-matrix Kerntaak 3: Faciliteert het netwerkgebruik in mediaproductieomgevingen	32
6.4 Proces-competentie-matrix Kerntaak 4: Ontwikkelt gamesysteem voor 3D platform games	34
Deel C: Uitwerking van de kwalificaties	36
1 Inleiding	36
2 Uitstromen	36
2.1 Webdeveloper	37
2.2 Crossmedia Publishing	62
2.3 Workflow Beheer	90
2.4 Gamedeveloper	121
3 Certificeerbare eenheden	140
Deel D: Verantwoording	141
1 Inleiding	141
2 Proces- en inhoudsinformatie	142
2.1 Betrokkenen	142
2.2 Verwantschap	143
2.3 Vertaling beroepscompetentieprofielen in kwalificatiedossier	146
2.4 Discussiepunten	149
2.5 Wijzigingen ten opzichte van de voorgaande versie	150
3 Ontwikkel- en onderhoudsperspectief	151

Inleiding

Voor u ligt het kwalificatiedossier Mediatechnologie. Dit dossier bestaat uit een aantal onderdelen.

In deel A wordt voor alle geïnteresseerden een korte omschrijving gegeven van de beroepsgroep en de taken die de beroepsbeoefenaar zoal uitvoert en de competenties die hij/zij daarbij nodig heeft.

In deel B, de kwalificaties, worden op hoofdlijnen de diploma-eisen beschreven. Deze eisen geven samen weer wat de gediplomeerde moet kunnen als hij/zij op de arbeidsmarkt start.

In deel C wordt een uitwerking gegeven aan hetgeen in deel B is gesteld. Deel C is zowel inhoudelijk als methodologisch aan deel B gekoppeld, er is een 1-1 relatie tussen respectievelijk de kerntaken, de proces-competentie-matrices en de daarin opgenomen werkprocessen, de certificeerbare eenheden met deze entiteiten in deel C.

In deel D wordt verantwoording afgelegd over de totstandkoming van dit kwalificatiedossier. Ook vindt u hier de verwijzingen naar het voor dit dossier relevante bronnenmateriaal.

Hieronder vindt u de grafische weergave van de relaties tussen de verschillende elementen van dit kwalificatiedossier.



Deel A: Beeld van de beroepengroep

Beeld van de beroepengroep

1. Korte omschrijving

De productie van media bestaat uit drie onderdelen: vormgeving, techniek en organisatie. De techniek is in handen van de medewerker Mediatechnologie. Hij maakt het technisch ontwerp en realiseert onder meer cd-rom's, dvd's, games en websites. De medewerker Mediatechnologie kan werken bij een groot aantal verschillende bedrijven. Vaak zijn dat bureaus voor reclame, ontwerp of webdesign. Maar we vinden hem ook bij multimediabedrijven, audiovisuele bedrijven, drukkerijen en uitgeverijen. En hij werkt tegenwoordig bij bedrijven die games of onderdelen van games ontwikkelen. Vaak gebruiken die bedrijven eigen functiebenamingen. Bekende voorbeelden daarvan zijn webdesigner, webmaster, contentbeheerder, technisch DTP-er, multimediaontwikkelaar, gameprogrammer.

Het diploma Mediatechnologie heeft vier uitstromen:

- De medewerker Mediatechnologie Webdeveloper zorgt ervoor dat internetpublicaties er goed uitzien en goed functioneren. Ook beheert hij de webserver, de software en de databases.
- De medewerker Mediatechnologie Crossmedia Publishing is gespecialiseerd in publicaties die gebruik maken van verschillende media. Dat heet crossmedia publishing. Hij zorgt ervoor dat de content dynamisch uit een database gehaald kan worden. Daarvoor maakt hij gebruik van bestaande software of schrijft hij zelf een script.
- De medewerker Mediatechnologie Workflow Beheer beheert het netwerk en de systemen die ervoor zorgen dat mediaproductieprocessen goed verlopen. We noemen dat de technische workflow. Hij zorgt ervoor dat zijn collega's goed en effectief kunnen werken met het systeem.
- De medewerker Mediatechnologie Gamedeveloper is verantwoordelijk voor de technische realisatie van een game of van gameonderdelen. Hij zoekt op een creatieve manier naar technische gameoplossingen.

Bij alle vier de richtingen geldt dat de invulling van de functie verschilt per bedrijf. In kleine bedrijven neemt één medewerker vaak een combinatie van de verschillende richtingen voor zijn rekening.

2. Om de opleiding te gaan volgen

Een medewerker Mediatechnologie moet zelfstandig en initiatiefrijk zijn. Hij moet goed kunnen analyseren en structureren. Het is immers belangrijk goed helder te krijgen wat de opdrachtgever precies wil. Hij moet ook handig zijn bij het vinden van oplossingen. Daarbij maakt hij gebruik van zijn eigen inzicht, informatie op internet en contacten met vakgenoten. Belangrijk is ook dat hij bereid en in staat is zijn vakkennis up to date te houden.

3. Aan het werk: wat wordt er van een medewerker Mediatechnologie verwacht?

Van een medewerker Mediatechnologie wordt b.v. verwacht dat hij:

- de behoefte van opdrachtgever aan een interactief mediasysteem analyseert
- een plan van aanpak en een functioneel technisch ontwerp maakt voor een interactief mediasysteem
- een interactief mediasysteem realiseert en implementeert
- een eenvoudig contentmanagementsysteem realiseert
- mediacontrolesystemen voor crossmediale dataverwerking hanteert
- mediabestanden voor crossmediale dataverwerking bewerkt
- de opslag van crossmediaal te gebruiken data beheert
- colormanagement uitvoert
- complexe contentmanagementsystemen beheert
- een netwerk in een mediaproductieomgeving ontwerpt en realiseert
- de mediasoftware beheert

Van een medewerker Mediatechnologie Webdeveloper wordt verder verwacht dat hij:

- databasegestuurde webapplicaties bouwt
- volledig ingerichte webservers realiseert

Van een medewerker Mediatechnologie Crossmedia Publishing wordt verder verwacht dat hij:

- content vanuit een database samenvoegt met een opmaakstramien
- een script ontwikkelt voor het samenvoegen van content met een opmaakstramien

Van een medewerker Mediatechnologie Workflow Beheer wordt verder verwacht dat hij:

- de netwerkstructuur in de mediaproductieomgeving realiseert
- meerdere platforms in één netwerk integreert
- dataverbindingen tussen netwerkkapparatuur maakt
- het netwerk beveiligd

Van een medewerker Mediatechnologie Gamedeveloper wordt verder verwacht dat hij:

- zoekt naar creatieve oplossingen voor technische problemen tijdens de ontwikkeling van de game
- advies geeft over gameplatform en hard- en softwareconfiguratie voor de technische gamerealitatie
- animaties, grafische, audiovisuele en functionele componenten van verschillende bronnen in de game integreert
- ontwikkeltools voor gamedevelopment kiest en creatief inzet
- 3D games of gameonderdelen programmeert
- Op het volgende plaatje is te zien hoe de kwalificatie zich verhoudt tot andere kwalificaties binnen de sector.

De kwalificaties van de competentiegerichte kwalificatiestructuur van de communicatie- & mediabranche 2009 - 2010

4	Gaming • Game-design	Mediatechnologie • Webdeveloper • Crossmedia publishing • Workflow beheer • Gamedeveloper	Mediavormgever1 • Grafische vormgeving • Animatie / audiovisuele vormgeving • Interactieve vormgeving • Art & design	Mediamanagement • Media intermediair • Mediaproductie management • Mediacontent management	Printmedia • Printmedia-technologie	AV-productie1 • Beeldtechnicus • Video-editor • Cameraman • Fotograaf • Lichttechnicus • Geluidstechnicus	P e • e t • e li • e g	
3		DTP-er1 • Allround DTP-er			• Zeefdrukken • Digitaal drukken • Vellenoffset • Rotatieoffset • Snijden • Vouwen • Geniet brochuren • Gelijmd/genaaid brochuren	• Allround AV medewerker	• e	
2		• Medewerker grafische en multimedia opmaak			• Basis press & print • Basis finishing	• Medewerker fotografie	• & te	
1	Arbeidsmarkt kwalificerend assistent2							

(1) Kwalificaties ontwikkeld in samenwerking met andere kenniscentra. Onze samenwerkingspartners zijn Ecabo, Calibris, Savantis en Kenniscentrum PMLF.

(2) Ontwikkeld in opdracht van het gezamenlijke procesmanagement kwalificatiestructuur en herontwerp middelbaar beroepsopleiding, onder regie van Colo.

Deel B: De kwalificaties

1. Inleiding

Voor u ligt Deel B van het kwalificatiedossier Mediatechnologie. In dit deel worden op hoofdlijnen de diploma-eisen beschreven voor:

- *Webdeveloper*
- *Crossmedia Publishing*
- *Workflow Beheer*
- *Gamedeveloper*

2. Algemene informatie

2.1 Colofon

Onder regie van	Kenniscentrum GOC
Ontwikkeld door	Kenniscentrum GOC in nauwe samenwerking met (vertegenwoordigers van) de branche en het middelbaar beroepsonderwijs
Verantwoording	Vastgesteld door: Bestuur VBGI Op: 02-12-2008 Te: Veenendaal

2.2 Formele vereisten

Diploma(s)	Webdeveloper - 4 Crossmedia Publishing - 4 Workflow Beheer - 4 Gamedeveloper - 4
In- en doorstroomrechten	Voor instroom- en doorstroomrechten worden de wettelijke bepalingen aangehouden zoals vermeld in: <ul style="list-style-type: none"> • de Doorstroomregeling VMBO-Beroepsonderwijs (ministerie van OCW, 2003) • WEB: Wet educatie en beroepsonderwijs (Staatsblad 501, 31 oktober 1995) • WHW: Wet op het hoger onderwijs en wetenschappelijk onderzoek, stb. 1992, 593)
Certificeerbare eenheden	
Wettelijke beroepsvereisten	Nee
Branche vereisten	Nee
Bron- en referentiedocumenten	<p>In dit kwalificatiedossier is gebruik gemaakt van het referentiedocument (Moderne) Vreemde talen en Nederlands.</p> <p>Tevens is in dit kwalificatiedossier gebruik gemaakt van het raamwerk Rekenen/Wiskunde mbo. Dit raamwerk is te vinden op www.fi.uu.nl/mbo/raamwerkrekenenwiskunde/welcome.xml</p> <p>Onlosmakelijk met dit kwalificatiedossier verbonden is het Brondocument Leren, Loopbaan en Burgerschap. De kwalificatie-eisen die in dit brondocument worden beschreven vormen samen met de diplomaverreisten in dit kwalificatiedossier de wettelijke basis voor het onderwijs. Het brondocument is te vinden op www.coördinatiepunt.nl</p> <p>De volgende beroepscompetentieprofielen vormen de basis voor dit dossier:</p> <p>Media IT-er (februari 2003)</p> <p>Gamedeveloper (juli 2007)</p>

2.3 Typering beroepengroep

De sector

De medewerker Mediatechnologie kan werkzaam zijn bij vele soorten bedrijven binnen de mediabranche zoals reclamebureaus, bureaus voor vormgeving & PR, multimediabedrijven, AV bedrijven, printmedia bedrijven en uitgeverijen. In toenemende mate werkt hij bij bedrijven die games of gameonderdelen ontwikkelen. Kenmerkend is dat het bedrijf media ontwikkelt en/of beheert voor digitale en/of gedrukte uitingen. Daarbij gaat het om bijvoorbeeld cd-rom of dvd producties, websites, digitale of gedrukte media-uitingen in de vorm van nieuwsbrieven, jaarverslagen en reclame-uitingen en games of gameonderdelen.

De medewerker Mediatechnologie is degene die zich met de functioneel technische kant van de mediaontwikkeling bezighoudt.

De context

Bij de productie van media zijn drie vakgebieden te onderscheiden: vormgeving, techniek en organisatie. Mediatechnologie heeft betrekking op het vakgebied techniek. Het gaat om het technische ontwerp en de technische realisatie van media-uitingen.

Aard van de werkzaamheden

De medewerker Mediatechnologie is de specialist die initieert en faciliteert. In kleine en middelgrote bedrijven zijn er vaak weinig anderen met specifieke kennis van dit vakgebied of specifieke vaardigheden in bepaalde tools. Daardoor werkt hij tamelijk zelfstandig. Bij het zoeken naar oplossingen voor vraagstukken op het gebied van mediatechnologie zijn eigen inzicht, internet raadplegen en contacten met vakgenoten, ook buiten de eigen organisatie, heel belangrijk.

Bij de werkzaamheden gaat het om het nemen van initiatieven op het gebied van hardware, software en toepassingen, het creëren van faciliteiten of tools, implementatie ervan, het oplossen van problemen van gebruikers en zorgen voor technisch geschikte content of onderdelen en systemen in een mediaproductieomgeving.

Bij veel mediaproducties werkt de medewerker Mediatechnologie samen in een ontwikkelteam met bijvoorbeeld Mediavormgevers of Gamedesigners. Als er niet in een ontwikkelteam wordt gewerkt, moet er toch regelmatig overleg worden met anderen van binnen of buiten de organisatie.

Essentiële beroepshouding

De medewerker Mediatechnologie moet kunnen analyseren en structureren om de vraag van de opdrachtgever duidelijk te krijgen. Hij werkt vaak zelfstandig aan de oplossing van het mediatechnologische vraagstuk. Hierbij is vakdeskundigheid van groot belang. Hij weet de weg bij het raadplegen van bronnen. Het up-to-date houden van zijn vakkennis vormt een integraal onderdeel van zijn werk.

Nauwkeurig werken is een vereiste voor de medewerker Mediatechnologie.

Onderscheid tussen de kwalificaties

De kwalificaties hebben een brede basis. Daarbinnen specialiseert de medewerker Mediatechnologie zich.

De Webdeveloper is in het bijzonder verantwoordelijk voor de technische realisatie van websites.

De medewerker Crossmedia Publishing is in het bijzonder verantwoordelijk voor de technische realisatie van crossmediaal te gebruiken media.

De medewerker Workflow Beheer is in het bijzonder verantwoordelijk voor de technische realisatie van de workflow in een mediaproductieomgeving.

De Gamedeveloper is in het bijzonder verantwoordelijk voor de technische realisatie van een game.

2.4 Loopbaanperspectief

Voor de medewerker Mediatechnologie (niveau 4) is doorstroom naar een nauw verwante HBO-opleiding mogelijk aan een Hogeschool. Opleidingen die op dit gebied worden aangeboden zijn HBO mediatechnologie, ICT Media Design en Gamedevelopment. Een andere mogelijkheid zou zijn om een Informatica opleiding te volgen die op meerdere Hogescholen wordt gegeven, maar deze opleidingen zijn niet specifiek gericht op mediaproductieomgevingen. Wie het diploma medewerker Mediatechnologie haalt, beschikt wel over een gedegen basis voor een Informatica opleiding op HBO niveau.

Op mediagebied is er verder een HBO Managementopleiding. Dit is eventueel een optie voor studenten die de opleiding medewerker Mediatechnologie hebben gedaan en ervoor voelen ook iets met management te gaan doen.

Met een MBO opleiding Mediatechnologie kun je terecht komen in beroepen als webmaster, contentbeheerder, nieuwe media programmeur, nieuwe media ICT-er, web editor, technisch webdesigner, ontwikkelaar multimedia, gameprogrammer. Doorstromen naar functioneren op HBO niveau is mogelijk via werkervaring. Hierbij gaat het om dezelfde beroepsinhoud maar dan op HBO niveau. Er zijn veel mogelijkheden om jezelf blijvend verder te ontwikkelen. Eigen initiatief is hierbij wel belangrijk.

2.5 Trends en innovaties

Hieronder worden enkele, voor de in dit kwalificatiedossier beschreven beroepen relevante ontwikkelingen beschreven. Het gaat hierbij om ontwikkelingen op de arbeidsmarkt en de beroepspraktijkvorming, ontwikkelingen in wetgeving en overheidsregulering en ontwikkelingen in de beroepsuitoefening zelf (b.v. technologische veranderingen of marktontwikkelingen in de sector). Deze ontwikkelingen worden beschreven om instellingen daarmee de mogelijkheid te bieden in de opleiding al rekening te houden met toekomstige veranderingen in de beroepsuitoefening.

Arbeidsmarkt en beroepspraktijkvorming	De vraag naar mensen met een mediatechnologische achtergrond neemt toe. De verwachting is dat dit soort werk niet zo snel naar lage lonenlanden zal verdwijnen omdat het dicht tegen het mediaproductieproces aanligt. Medewerkers met een mediatechnologische achtergrond worden in het algemeen niet ingehuurd (zoals wel gebeurt met algemeen opgeleide ICT-ers) maar zijn in dienst van het bedrijf omdat zij een cruciale schakel vormen bij de mediaproductie. Als de arbeidsmarkt aantrekt, zal de vraag naar medewerkers Mediatechnologie toenemen. Het gaat om een beroep dat weliswaar dicht tegen mediacreatie aanligt, maar toch een technische insteek heeft. Hierdoor zal de vraag naar medewerkers groter zijn dan het aanbod. We zien dit in de stagemarkt al gebeuren. Kenniscentrum GOC volgt via trendonderzoeken en marktmonitoring de ontwikkelingen op de arbeidsmarkt en stelt deze informatie beschikbaar aan MBO scholen. Via deze instrumenten wijzen wij scholen op (toekomstige) overschotten en tekorten in de markt. Er zijn in het algemeen genoeg stageplaatsen beschikbaar. Door de veelal drukke werkzaamheden bij deze afdelingen is het wel van belang dat de stagiair tamelijk zelfstandig kan functioneren. De branche waarschuwt ervoor dat plaatsen voor de uitstroom Gamedeveloper onder druk kunnen komen te staan als er veel studenten worden opgeleid. Specifieke publicaties hierover van Kenniscentrum GOC: Trends in grafimedia 2008, Marktmonitor Gaming 2007 en Marktmonitor Mediatechnologie 2004. De meest actuele gegevens over de stagemarkt zijn te vinden op www.kansopstage.nl .
Wetgeving en regelgeving	Wat in dit werkveld speelt is dat er uitsluitend gewerkt mag worden met legale software. Voor de toekomst worden geen ingrijpende wijzigingen verwacht in wet- en regelgeving hieromtrent. Mogelijk gaat open source software in de toekomst een grotere rol spelen.
Ontwikkelingen in de beroepsuitoefening	Wat bij de beroepsuitoefening vooral zal veranderen zijn de tools. Deze ontwikkelen zich steeds verder waarbij crossmediaal gebruik een belangrijke factor zal zijn. Capaciteit en snelheid nemen verder toe. Dit is in het bijzonder van belang bij Gamedevelopment. Het gebruiksgemak wordt groter en de mogelijkheden ook. De medewerker Mediatechnologie zal deze ontwikkelingen moeten volgen en waar nodig bijhouden om niet door jongere generaties te worden ingehaald. Ontsluiting van heel veel informatie en communicatiemogelijkheden voor een breed publiek is het toekomstscenario en daarin speelt de medewerker Mediatechnologie op mediatechnologisch gebied een cruciale rol. Hij is de sleutel bij deze ontsluiting want informatie en communicatie kunnen op nog zo'n aantrekkelijke manier worden gebracht, het moet ook allemaal technisch in orde zijn.

3. Overzicht van het kwalificatiedossier

Een kwalificatiedossier kan een of meerdere uitstromen bevatten. Met behulp van onderstaande matrix wordt, door te markeren welke kerntaken en werkprocessen de verschillende uitstromen gemeen hebben, duidelijk gemaakt waar de verwantschap tussen de verschillende uitstromen zich bevindt en waar uitstromen van elkaar verschillen.

Indien een dossier slechts 1 uitstroom bevat, wordt in deze matrix alleen het overzicht gegeven van de kerntaken en werkprocessen die bij deze uitstroom horen.

Legenda:

U1: Webdeveloper
 U2: Crossmedia Publishing
 U3: Workflow Beheer
 U4: Gamedeveloper

Kerntaak	Werkproces	Uitstroom			
		U1	U2	U3	U4
Kerntaak 1: Ontwikkelt mediasystemen					
	1.1 analyseert behoefte van de opdrachtgever aan een interactief mediasysteem	x	x	x	x
	1.2 maakt plan van aanpak voor een interactief mediasysteem	x	x	x	x
	1.3 maakt functioneel technisch ontwerp voor een interactief mediasysteem	x	x	x	x
	1.4 realiseert een interactief mediasysteem	x	x	x	x
	1.5 implementeert een interactief mediasysteem	x	x	x	x
	1.6 realiseert een eenvoudig contentmanagementsysteem	x	x	x	
	1.7 bouwt databasegestuurde webapplicaties	x			x
	1.8 realiseert een volledig ingerichte webserver	x			
	1.9 bewaakt de voortgang en evalueert het project	x	x	x	x
Kerntaak 2: Beheert de crossmedia workflow					
	2.1 hanteert mediacontrolesystemen ten behoeve van crossmediale dataverwerking	x	x	x	
	2.2 bewerkt mediabestanden ten behoeve van crossmediale dataverwerking	x	x	x	
	2.3 beheert de opslag van crossmediaal te gebruiken data	x	x	x	
	2.4 implementeert en beheert colormanagementsysteem	x	x	x	
	2.5 beheert complexe contentmanagementsystemen	x	x	x	
	2.6 voegt content vanuit database dynamisch samen met opmaakstramien		x		
	2.7 stelt script samen ten behoeve van het samenvoegen van content vanuit een database en een opmaakstramien		x		
Kerntaak 3: Faciliteert het netwerkgebruik in					

Kerntaak	Werkproces	Uitstroom				
		U1	U2	U3	U4	
mediaproductieomgevingen						
	3.1	ontwerpt een netwerk in een mediaproductieomgeving	x	x	x	
	3.2	realiseert een netwerk in een mediaproductieomgeving	x	x	x	
	3.3	beheert de mediasoftware	x	x	x	
	3.4	realiseert de netwerkstructuur in een mediaproductieomgeving			x	
	3.5	integreert meerdere platforms in één netwerk in een mediaproductieomgeving			x	
	3.6	maakt dataverbindingen tussen netwerkapparatuur			x	
	3.7	beveiligt netwerken in een mediaproductieomgeving			x	
Kerntaak 4: Ontwikkelt gamesysteem voor 3D platform games						
	4.1	zoekt creatieve oplossingen voor technische problemen tijdens de ontwikkeling van de game				x
	4.2	geeft advies over gameplatform en hard- en softwareconfiguratie voor de technische realisatie van de game				x
	4.3	integreert animaties, grafische, audiovisuele en functionele componenten van verschillende bronnen in de game				x
	4.4	kiest ontwikkeltools en zet ontwikkeltools creatief in voor gamedevelopment				x
	4.5	programmeert 3D games of gameonderdelen				x

4. Beschrijving van de uitstromen

In dit hoofdstuk worden de verschillende uitstromen van dit kwalificatiedossier nader omschreven.

De uitstromen welke deel uit maken van dit dossier zijn:

- *Webdeveloper*
- *Crossmedia Publishing*
- *Workflow Beheer*
- *Gamedeveloper*

4.1 Webdeveloper

Algemene informatie

Context van de uitstroom	De medewerker Mediatechnologie Webdeveloper werkt bij een mediaproductiebedrijf op de afdeling die verantwoordelijk is voor het oplossen van mediatechnologische vraagstukken. Bedrijven in dit werkveld zijn bijvoorbeeld communicatiebureaus, reclamebureaus, ontwerp bureaus, vormgeefstudio's, webdesignbureaus, multimediabedrijven, audiovisuele bedrijven, uitgeverijen en drukkerijen.																																								
Typerende beroepshouding	De medewerker Mediatechnologie Webdeveloper speelt een actieve rol bij het zoeken naar oplossingen voor mediatechnologische vraagstukken. Hij is vooral systeemtechnisch gericht. Nauwkeurig werken en het creatief zoeken naar oplossingen is een onmisbare beroepshouding. Zijn speciale interesse gaat uit naar webtechnologie.																																								
Niveau van de beroepsuitoefening	Niveau 4																																								
Rol en verantwoordelijkheden	De medewerker Mediatechnologie Webdeveloper heeft een adviserende en uitvoerende rol bij de realisatie van mediaproducties. Hierbij zijn drie disciplines betrokken: mediamanagement, mediavormgeving en mediatechnologie. Voor dat laatste is de medewerker Mediatechnologie Webdeveloper verantwoordelijk. De medewerker Mediatechnologie Webdeveloper werkt meestal zelfstandig en draagt verantwoordelijkheid voor eigen werk. Wel moet hij met de andere disciplines overleggen zodat de werkzaamheden goed op elkaar zijn afgestemd.																																								
Complexiteit	Voor dit beroep zijn gedegen specialistische en theoretische kennis en vaardigheden op het gebied van mediaspecifieke systemen, apparatuur en software nodig. Een beginnend beroepsbeoefenaar beschikt over kennis en vaardigheden die vaak niet onderdoen voor meer ervaren beroepsbeoefenaren. Daarnaast moet de medewerker Mediatechnologie Webdeveloper helder kunnen krijgen wat de opdrachtgever wil. Dat is niet altijd meteen duidelijk omdat de opdrachtgever dikwijls onvoldoende bekend is met mediatechnologische kwesties. De medewerker Mediatechnologie Webdeveloper heeft een diversiteit aan werkzaamheden. Hij is gespecialiseerd in webzaken en dat betekent dat hij ook de complexere vraagstukken op dit terrein op moet kunnen lossen.																																								
Wettelijke beroepsvereisten	Nee																																								
Branche vereisten	Nee																																								
Nederlands en (moderne) vreemde talen, rekenen en wiskunde	<p>Standaard is in onderstaande matrix uitgewerkt wat voor de startende beroepsbeoefenaar de eisen zijn voor de beheersing van het Nederlands.</p> <p>De (moderne) vreemde taal of talen zijn voor zover relevant voor de beroepsuitoefening uitgewerkt.</p> <p>De eisen voor rekenen en wiskunde zijn, voor zover relevant voor de beroepsuitoefening, uitgewerkt.</p> <p>Nederlands</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Luisteren</th> <th>Lezen</th> <th>Gesprekken voeren</th> <th>Spreken</th> <th>Schrijven</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>C2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>C1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>B2</td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> </tr> <tr> <td>B1</td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> </tr> <tr> <td>A2</td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> </tr> </tbody> </table>						Luisteren	Lezen	Gesprekken voeren	Spreken	Schrijven	C2						C1						B2	x	x	x	x	x	B1	x	x	x	x	x	A2	x	x	x	x	x
	Luisteren	Lezen	Gesprekken voeren	Spreken	Schrijven																																				
C2																																									
C1																																									
B2	x	x	x	x	x																																				
B1	x	x	x	x	x																																				
A2	x	x	x	x	x																																				

	Luisteren	Lezen	Gesprekken voeren	Spreken	Schrijven
A1	x	x	x	x	x
Engels					
	Luisteren	Lezen	Gesprekken voeren	Spreken	Schrijven
C2					
C1					
B2					
B1					
A2	x	x	x	x	x
A1	x	x	x	x	x
Rekenen en wiskunde					
	Getallen	Ruimte en vorm	Gegevens verwerking	Verbanden	
Z2					
Z1					
Y2					
Y1					
X2		x			
X1		x			

4.2 Crossmedia Publishing

Algemene informatie

Context van de uitstroom	De medewerker Mediatechnologie Crossmedia publishing werkt bij een mediaproductiebedrijf op de afdeling die verantwoordelijk is voor het oplossen van mediatechnologische vraagstukken. Bedrijven in dit werkveld zijn bijvoorbeeld communicatiebureaus, reclamebureaus, ontwerp bureaus, vormgeefstudio's, webdesignbureaus, multimediabedrijven, audiovisuele bedrijven, uitgeverijen en drukkerijen.																																								
Typerende beroepshouding	De medewerker Mediatechnologie Crossmedia publishing speelt een actieve rol bij het zoeken naar oplossingen voor mediatechnologische vraagstukken. Hij is vooral systeemtechnisch gericht. Nauwkeurig werken en het creatief zoeken naar oplossingen is een onmisbare beroepshouding. Zijn speciale interesse gaat uit naar crossmedia publishing.																																								
Niveau van de beroepsuitoefening	Niveau 4																																								
Rol en verantwoordelijkheden	De medewerker Mediatechnologie Crossmedia publishing heeft een adviserende en uitvoerende rol bij de realisatie van mediaproducties. Hierbij zijn drie disciplines betrokken: mediamanagement, mediavormgeving en mediatechnologie. Voor dat laatste is de medewerker Mediatechnologie Crossmedia publishing verantwoordelijk. De medewerker Mediatechnologie Crossmedia publishing werkt meestal zelfstandig en draagt verantwoordelijkheid voor eigen werk. Wel moet hij met de andere disciplines overleggen zodat de werkzaamheden goed op elkaar zijn afgestemd.																																								
Complexiteit	Voor dit beroep zijn gedegen specialistische en theoretische kennis en vaardigheden op het gebied van mediaspecifieke systemen, apparatuur en software nodig. Een beginnend beroepsbeoefenaar beschikt over kennis en vaardigheden die vaak niet onderdoen voor meer ervaren beroepsbeoefenaren. Daarnaast moet de medewerker Mediatechnologie Crossmedia publishing helder kunnen krijgen wat de opdrachtgever wil. Dat is niet altijd meteen duidelijk omdat de opdrachtgever dikwijls onvoldoende bekend is met mediatechnologische kwesties. De medewerker Mediatechnologie Crossmedia publishing heeft een diversiteit aan werkzaamheden. Hij is gespecialiseerd in crossmedia publishing en dat betekent dat hij ook de complexere vraagstukken op dit terrein op moet kunnen lossen.																																								
Wettelijke beroepsvereisten	Nee																																								
Branche vereisten	Nee																																								
Nederlands en (moderne) vreemde talen, rekenen en wiskunde	<p>Standaard is in onderstaande matrix uitgewerkt wat voor de startende beroepsbeoefenaar de eisen zijn voor de beheersing van het Nederlands.</p> <p>De (moderne) vreemde taal of talen zijn voor zover relevant voor de beroepsuitoefening uitgewerkt.</p> <p>De eisen voor rekenen en wiskunde zijn, voor zover relevant voor de beroepsuitoefening, uitgewerkt.</p> <p>Nederlands</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Luisteren</th> <th>Lezen</th> <th>Gesprekken voeren</th> <th>Spreken</th> <th>Schrijven</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>C2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>C1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>B2</td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> </tr> <tr> <td>B1</td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> </tr> <tr> <td>A2</td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> </tr> </tbody> </table>						Luisteren	Lezen	Gesprekken voeren	Spreken	Schrijven	C2						C1						B2	x	x	x	x	x	B1	x	x	x	x	x	A2	x	x	x	x	x
	Luisteren	Lezen	Gesprekken voeren	Spreken	Schrijven																																				
C2																																									
C1																																									
B2	x	x	x	x	x																																				
B1	x	x	x	x	x																																				
A2	x	x	x	x	x																																				

	Luisteren	Lezen	Gesprekken voeren	Spreken	Schrijven
A1	x	x	x	x	x
Engels					
	Luisteren	Lezen	Gesprekken voeren	Spreken	Schrijven
C2					
C1					
B2					
B1					
A2	x	x	x	x	x
A1	x	x	x	x	x
Rekenen en wiskunde					
	Getallen	Ruimte en vorm	Gegevens verwerking	Verbanden	
Z2					
Z1					
Y2					
Y1					
X2		x			
X1		x			

4.3 Workflow Beheer

Algemene informatie

Context van de uitstroom	De medewerker Mediatechnologie Workflow beheer werkt bij een mediaproductiebedrijf op de afdeling die verantwoordelijk is voor het oplossen van mediatechnologische vraagstukken. Bedrijven in dit werkveld zijn bijvoorbeeld communicatiebureaus, reclamebureaus, ontwerp bureaus, vormgeefstudio's, webdesignbureaus, multimediabedrijven, audiovisuele bedrijven, uitgeverijen en drukkerijen.																																								
Typerende beroepshouding	De medewerker Mediatechnologie Workflow beheer speelt een actieve rol bij het zoeken naar oplossingen voor mediatechnologische vraagstukken. Hij is vooral systeemtechnisch gericht. Nauwkeurig werken en het creatief zoeken naar oplossingen is een onmisbare beroepshouding. Zijn speciale interesse en vaardigheden liggen op het gebied van workflow beheer.																																								
Niveau van de beroepsuitoefening	Niveau 4																																								
Rol en verantwoordelijkheden	De medewerker Mediatechnologie Workflow beheer heeft een adviserende en uitvoerende rol bij de realisatie van mediaproducties. Hierbij zijn drie disciplines betrokken: mediamanagement, mediavormgeving en mediatechnologie. Voor dat laatste is de medewerker Mediatechnologie Workflow beheer verantwoordelijk. De medewerker Mediatechnologie Workflow beheer werkt meestal zelfstandig en draagt verantwoordelijkheid voor eigen werk. Wel moet hij met de andere disciplines overleggen zodat de werkzaamheden goed op elkaar zijn afgestemd.																																								
Complexiteit	Voor dit beroep zijn gedegen specialistische en theoretische kennis en vaardigheden op het gebied van mediaspecifieke systemen, apparatuur en software nodig. Een beginnend beroepsbeoefenaar beschikt over kennis en vaardigheden die vaak niet onderdoen voor meer ervaren beroepsbeoefenaren. Daarnaast moet de medewerker Mediatechnologie Workflow Beheer helder kunnen krijgen wat de opdrachtgever wil. Dat is niet altijd meteen duidelijk omdat de opdrachtgever dikwijls onvoldoende bekend is met mediatechnologische kwesties. De medewerker Mediatechnologie Workflow heeft een diversiteit aan werkzaamheden. Hij is gespecialiseerd in workflow beheer en dat betekent dat hij ook de complexere vraagstukken op dit terrein op moet kunnen lossen.																																								
Wettelijke beroepsvereisten	Nee																																								
Branche vereisten	Nee																																								
Nederlands en (moderne) vreemde talen, rekenen en wiskunde	<p>Standaard is in onderstaande matrix uitgewerkt wat voor de startende beroepsbeoefenaar de eisen zijn voor de beheersing van het Nederlands.</p> <p>De (moderne) vreemde taal of talen zijn voor zover relevant voor de beroepsuitoefening uitgewerkt.</p> <p>De eisen voor rekenen en wiskunde zijn, voor zover relevant voor de beroepsuitoefening, uitgewerkt.</p> <p>Nederlands</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Luisteren</th> <th>Lezen</th> <th>Gesprekken voeren</th> <th>Spreken</th> <th>Schrijven</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>C2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>C1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>B2</td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> </tr> <tr> <td>B1</td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> </tr> <tr> <td>A2</td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> </tr> </tbody> </table>						Luisteren	Lezen	Gesprekken voeren	Spreken	Schrijven	C2						C1						B2	x	x	x	x	x	B1	x	x	x	x	x	A2	x	x	x	x	x
	Luisteren	Lezen	Gesprekken voeren	Spreken	Schrijven																																				
C2																																									
C1																																									
B2	x	x	x	x	x																																				
B1	x	x	x	x	x																																				
A2	x	x	x	x	x																																				

	Luisteren	Lezen	Gesprekken voeren	Spreken	Schrijven
A1	x	x	x	x	x
Engels					
	Luisteren	Lezen	Gesprekken voeren	Spreken	Schrijven
C2					
C1					
B2					
B1					
A2	x	x	x	x	x
A1	x	x	x	x	x
Rekenen en wiskunde					
	Getallen	Ruimte en vorm	Gegevens verwerking	Verbanden	
Z2					
Z1					
Y2					
Y1					
X2		x			
X1		x			

4.4 Gamedeveloper

Algemene informatie

Context van de uitstroom	De medewerker Mediatechnologie Gamedeveloper werkt bij een bedrijf dat complete games of gameonderdelen ontwikkelt voor de entertainment of de simulatie markt. Het komt ook voor dat de Gamedeveloper werkt bij een bedrijf dat totale mediaconcepten ontwikkelt. Een game is dan een onderdeel van het totale mediaconcept.																																														
Typerende beroepshouding	De medewerker Mediatechnologie Gamedeveloper speelt een actieve rol bij het zoeken naar oplossingen voor mediatechnologische vraagstukken. Hij is vooral systeemtechnisch gericht. Nauwkeurig werken en het creatief zoeken naar oplossingen is een onmisbare beroepshouding. Zijn speciale interesse gaat uit naar gametechnologie.																																														
Niveau van de beroepsuitoefening	Niveau 4																																														
Rol en verantwoordelijkheden	De Gamedeveloper heeft een uitvoerende rol bij de ontwikkeling van games maar denkt op onderdelen ook mee. De Gamedeveloper die een kleinere game ontwikkelt, werkt behoorlijk zelfstandig en draagt verantwoordelijkheid voor het eigen werk. Als de Gamedeveloper aan een grotere game werkt, werkt hij zelfstandig binnen een opdracht (onderdelen die hij ontwikkelt) en is hij verantwoordelijk voor dit deel van het werk. Voor andere onderdelen of het grotere geheel kan de Gamedeveloper met voorstellen komen, maar iemand anders (bijvoorbeeld de Lead- of Senior Programmer) neemt de beslissingen.																																														
Complexiteit	Een Gamedeveloper heeft een diversiteit aan werkzaamheden waarvoor specialistische kennis en vaardigheden nodig zijn. Een game technisch realiseren is als het om een kleinere game gaat voor iemand met ervaring niet al te complex. Een grotere game vereist behoorlijk wat technische know how. Er komt een team aan te pas waarin taken worden verdeeld. De Gamedeveloper is één van de teamleden die gameonderdelen technisch realiseert. Voor het realiseren van de game is vooral een uitstekende beheersing van de tools nodig.																																														
Wettelijke beroepsvereisten	Nee																																														
Branche vereisten	Nee																																														
Nederlands en (moderne) vreemde talen, rekenen en wiskunde	<p>Standaard is in onderstaande matrix uitgewerkt wat voor de startende beroepsbeoefenaar de eisen zijn voor de beheersing van het Nederlands.</p> <p>De (moderne) vreemde taal of talen zijn voor zover relevant voor de beroepsuitoefening uitgewerkt.</p> <p>De eisen voor rekenen en wiskunde zijn, voor zover relevant voor de beroepsuitoefening, uitgewerkt.</p> <p>Nederlands</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Luisteren</th> <th>Lezen</th> <th>Gesprekken voeren</th> <th>Spreken</th> <th>Schrijven</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>C2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>C1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>B2</td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> </tr> <tr> <td>B1</td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> </tr> <tr> <td>A2</td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> </tr> <tr> <td>A1</td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> </tr> </tbody> </table>						Luisteren	Lezen	Gesprekken voeren	Spreken	Schrijven	C2						C1						B2	x	x	x	x	x	B1	x	x	x	x	x	A2	x	x	x	x	x	A1	x	x	x	x	x
	Luisteren	Lezen	Gesprekken voeren	Spreken	Schrijven																																										
C2																																															
C1																																															
B2	x	x	x	x	x																																										
B1	x	x	x	x	x																																										
A2	x	x	x	x	x																																										
A1	x	x	x	x	x																																										

Engels					
	Luisteren	Lezen	Gesprekken voeren	Spreken	Schrijven
C2					
C1					
B2					
B1					
A2	x	x	x	x	x
A1	x	x	x	x	x

Rekenen en wiskunde				
	Getallen	Ruimte en vorm	Gegevens verwerking	Verbanden
Z2				
Z1				
Y2				
Y1				
X2		x		
X1		x		

5. Beschrijving van de kerntaken

In dit hoofdstuk zijn de verschillende kerntaken in dit kwalificatiedossier beschreven.

5.1 Kerntaak 1: Ontwikkelt mediasystemen

Kerntaak 1 Ontwikkelt mediasystemen	Werkprocessen bij kerntaak 1	
<p>Beschrijving kerntaak:</p> <p>De medewerker Mediatechnologie overlegt met de opdrachtgever om diens vraag naar de technische realisatie van een interactief mediasysteem duidelijk te krijgen. Hij analyseert de beschikbare gegevens om een duidelijk beeld te krijgen voor de technische realisatie. Hij brengt een advies uit voor de oplossing van de vraag van de opdrachtgever. De medewerker Mediatechnologie stelt op basis van het goedgekeurde advies voor de technische realisatie van het interactief mediasysteem de planning op. Hij bepaalt welke deeltaken uitgevoerd moeten worden. Hij stelt de specificaties voor oplevering van de mediaoplossing vast. Deze gegevens legt hij vast in het plan van aanpak. Gedurende de realisatie stelt hij waar nodig het plan van aanpak bij. De medewerker Mediatechnologie maakt op basis van het plan van aanpak een eerste versie van het functioneel technisch ontwerp voor het interactief mediasysteem. Hij bepaalt welke conversies er uitgevoerd moeten worden op het aangeleverde materiaal. Hij stemt met de vormgever het functioneel technisch ontwerp af op het vormgevingsontwerp. Als er bepaalde keuzes moeten worden gemaakt overlegt hij met de opdrachtgever. Hij documenteert de specificaties. Als de opdrachtgever of leidinggevende met nieuwe ideeën komt, staat hij hiervoor open en verwerkt ze. De medewerker Mediatechnologie maakt een definitief functioneel technisch ontwerp. De medewerker Mediatechnologie maakt op basis van het functioneel technisch ontwerp een eerste versie van het interactief mediasysteem. Hij bespreekt deze versie met de vormgever en/of de projectleider en past zaken desgewenst aan. Hij voert waar nodig conversies uit op het aangeleverde materiaal. Als bepaalde keuzes gemaakt moeten worden, overlegt hij met de opdrachtgever. Hij test het interactief mediasysteem van voert de nodige verbeteringen door. Hij presenteert opeenvolgende versies van het product aan de opdrachtgever of leidinggevende. Hij legt de definitieve versie voor aan de opdrachtgever. De medewerker Mediatechnologie installeert het interactief mediasysteem. Hij configureert het systeem en test het. Hij voert waar nodig verbeteringen door. Als de implementatie succesvol is afgerond, documenteert hij de configuratie van het interactief mediasysteem. De medewerker Mediatechnologie brengt in kaart welk type content in de database moet komen. Hij gaat na hoe de content aangeleverd wordt of aangeleverd kan worden. Hij bepaalt hoe de content uit de database gebruikt gaat worden. Hij bedenkt een mogelijke structuur en stelt de specificaties op. Hij realiseert en test de database en voert waar nodig verbeteringen door. Hij verleent rechten aan gebruikers van de database. Hij legt alle relevante gegevens vast. Waar nodig past hij de database op een later moment aan. De medewerker Mediatechnologie Webdeveloper maakt, ten behoeve van het bouwen van een databasegestuurde webapplicatie, de keuze voor een programmeertaal of programmeertalen. Hij maakt de keuze voor het databasesysteem. Vervolgens programmeert hij de volledige code voor de webapplicatie. Ten slotte realiseert hij een dynamische koppeling naar de database. De medewerker Mediatechnologie Webdeveloper maakt, ten behoeve van het realiseren van een volledig ingerichte webserver, de keuze voor het type server op basis van de webapplicaties die op de server moeten draaien. Hij richt de webserver in en beveiligd deze. Hij beheert de webserver. De medewerker Mediatechnologie overlegt met betrokkenen over het</p>	<p>1.1</p> <p>1.2</p> <p>1.3</p> <p>1.4</p> <p>1.5</p> <p>1.6</p> <p>1.7</p> <p>1.8</p> <p>1.9</p>	<p>analyseert behoefte van de opdrachtgever aan een interactief mediasysteem</p> <p>maakt plan van aanpak voor een interactief mediasysteem</p> <p>maakt functioneel technisch ontwerp voor een interactief mediasysteem</p> <p>realiseert een interactief mediasysteem</p> <p>implementeert een interactief mediasysteem</p> <p>realiseert een eenvoudig contentmanagementsysteem</p> <p>bouwt databasegestuurde webapplicaties</p> <p>realiseert een volledig ingerichte webserver</p> <p>bewaakt de voortgang en evalueert het project</p>

projectverloop, hij zoekt samen naar oplossingen en hij zorgt ervoor dat betrokkenen zich aan afspraken houden. Hij zorgt ervoor dat het werk goed op elkaar afgestemd wordt en dat producten op tijd worden opgeleverd. Hij verantwoordt gemaakte keuzes en hij evalueert het project. Toelichting: Een punt dat van meer dan gemiddeld belang is voor de medewerker Mediatechnologie is het actief volgen van ontwikkelingen in het vakgebied en hiermee zijn werk voortdurend naar een hoger niveau tillen.

5.2 Kerntaak 2: Beheert de crossmedia workflow

Kerntaak 2 Beheert de crossmedia workflow	Werkprocessen bij kerntaak 2	
<p>Beschrijving kerntaak:</p> <p>De medewerker Mediatechnologie beheert controlesystemen in media software. Hij configureert controlesystemen in media software. Hij beheert modulaire controlesoftware ten behoeve van dataverwerking. Hij gebruikt controlesoftware om bestanden te controleren volgens vooraf vastgestelde protocollen of profielen en koppelt fouten in de gecontroleerde bestanden terug. De medewerker Mediatechnologie analyseert type, kwaliteit en compressiefactor van mediabestanden ten behoeve van crossmediale dataverwerking. Hij bepaalt het gewenste type en de gewenste kwaliteit voor verwerking. Hij bepaalt de benodigde software ten behoeve van de conversie en de compressie. Hij voert de conversie en de compressie met de geselecteerde software uit. Hij controleert de output op het gewenste type, de gewenste kwaliteit en compressiefactor en past waar nodig zaken aan. De medewerker Mediatechnologie bepaalt de back-up strategie ten behoeve van het beheer van de opslag van crossmediaal te gebruiken data. Hij voert de back-up strategie uit. Hij bepaalt de opslagstructuur, zorgt voor de opslag van data en onderhoudt de data. Hij zorgt ervoor dat back-up strategieën bedrijfseconomisch tot stand komen. Zodra nodig voert hij het terugzetten van een back-up uit. De medewerker Mediatechnologie voert een procesanalyse uit en bepaalt overdrachtsmomenten van het ene medium naar een ander met het oog op goed colormanagementbeheer. Hij karakteriseert apparatuur en hij kalibreert apparatuur volgens geldende kwaliteitsnormen. Hij maakt een profiel dat geschikt is voor het medium waarop de media-uiting gepubliceerd wordt. Hij stelt een profiel in dat geschikt is voor het medium waarop de media-uiting gepubliceerd wordt. Hij installeert en beheert colormanagementsoftware en implementeert het colormanagementsysteem in de bestaande workflow. De medewerker Mediatechnologie structureert content ten behoeve van het beheer van het contentmanagementsysteem. Hij voegt content toe, brengt waar nodig structurele wijzigingen aan in de content en schoont content op. Hij maakt gebruikersinstellingen. Hij beheert het contentmanagementsysteem zodanig dat systeemuitval geminimaliseerd wordt. De medewerker Mediatechnologie Crossmedia publishing analyseert het opmaakstramien om content vanuit een database hiermee dynamisch samen te kunnen voegen. Aan de hand van de analyse bepaalt hij de gewenste dataconversie. Hij maakt of selecteert geschikte software en voert de conversie uit. Hij controleert de output op de gewenste samenvoeging en past waar nodig zaken aan. De medewerker Mediatechnologie Crossmedia publishing analyseert het opmaakstramien om een script samen te kunnen stellen ten behoeve van het samenvoegen van content vanuit een database en een opmaakstramien. Aan de hand van de analyse bepaalt hij het functioneel technisch ontwerp. Op basis van het functioneel technisch ontwerp schrijft hij het script dat de content geschikt maakt voor het opmaakstramien. Hij selecteert de software waarmee het script verwerkt moet worden. Hij voert het script uit met de geselecteerde software en test de werking van het script. Waar nodig brengt hij aanpassingen aan. Toelichting: Crossmedia publishing maakt het mogelijk dat content met behulp van een diversiteit aan media publiekelijk gemaakt kan worden. De content is niet exclusief voor een bepaald medium gemaakt. Echter, nog niet alle bedrijven zijn zover. Dit betekent dat niet alle medewerkers Mediatechnologie hier nu al mee te maken hebben. Er is wel sprake van een tendens die door zal werken in alle sectoren van de mediabranche.</p>	<p>2.1</p> <p>2.2</p> <p>2.3</p> <p>2.4</p> <p>2.5</p> <p>2.6</p> <p>2.7</p>	<p>hanteert mediacontrolesystemen ten behoeve van crossmediale dataverwerking</p> <p>bewerkt mediabestanden ten behoeve van crossmediale dataverwerking</p> <p>beheert de opslag van crossmediaal te gebruiken data</p> <p>implementeert en beheert colormanagementsysteem</p> <p>beheert complexe contentmanagementsystemen</p> <p>voegt content vanuit database dynamisch samen met opmaakstramien</p> <p>stelt script samen ten behoeve van het samenvoegen van content vanuit een database en een opmaakstramien</p>

5.3 Kerntaak 3: Faciliteert het netwerkgebruik in mediaproductieomgevingen

Kerntaak 3 Faciliteert het netwerkgebruik in mediaproductieomgevingen	Werkprocessen bij kerntaak 3	
<p>Beschrijving kerntaak:</p> <p>De medewerker Mediatechnologie overlegt met de opdrachtgever om een ontwerp te kunnen maken voor een netwerk in een mediaproductieomgeving. Hij voert een onderzoek uit om de gewenste specificaties te kunnen vaststellen. Hij maakt een tekening van de gewenste infrastructuur in de mediaproductieomgeving. Hij bepaalt de benodigde hard- en software. Hij maakt een begroting. Hij documenteert de specificaties van het netwerk conform afspraken of procedures. Hij faciliteert het netwerk zodanig dat dit op eenvoudige wijze is uit te breiden. De medewerker Mediatechnologie plaatst en koppelt hardware volgens tekening. Hij richt de server en de werkstations in. Hij installeert en configureert antivirus software en een softwarematige firewall. Hij test de netwerkstructuur en brengt waar nodig verbeteringen aan. Hij documenteert de opbouw van het netwerk en de specificaties. Ook stelt hij de beheerpolicy in. De medewerker Mediatechnologie voert mediasoftware updates uit. Hij voert versiecontroles uit. Waar nodig verwijdert hij mediasoftware op de juiste wijze. Hij beheert licenties. De medewerker Mediatechnologie Workflow beheer plaatst en koppelt hardware volgens tekening, richt servers in, maakt een clustering van servers en brengt segmentering aan in het netwerk. Hij test de netwerkstructuur en verbetert deze waar nodig. Hij documenteert de opbouw van het netwerk en de specificaties. Hij maakt een planning voor de implementatie en past deze waar nodig aan. De medewerker Mediatechnologie Workflow beheer configureert en beheert meerdere netwerktopologieën. Hij brengt fysieke koppelingen tussen platforms tot stand. Bij het beheren van netwerktopologieën faciliteert hij de netwerken zodanig dat deze op eenvoudige wijze gekoppeld kunnen worden. De medewerker Mediatechnologie Workflow beheer koppelt apparatuur voor dataverkeer tussen netwerkonderdelen. Hij controleert de verbinding en monitort het dataverkeer op gewenste kwaliteit. Hij verhelpt eventuele problemen. Hij selecteert de juiste programmatuur. De medewerker Mediatechnologie Workflow beheer kiest de meest optimale antivirus strategie en voert deze uit. Hij installeert en configureert hardware/software routers. Ook beheert hij de inlogs-scripts. Toelichting: In bovenstaande situatie kan sprake zijn van een nieuw ontwerp voor de infrastructuur in de mediaproductieomgeving. Het komt in de praktijk ook regelmatig voor dat een bestaande infrastructuur moet worden aangepast. Dit is soms nog lastiger dan een nieuwe infrastructuur ontwerpen en realiseren.</p>	3.1	ontwerpt een netwerk in een mediaproductieomgeving
	3.2	realiseert een netwerk in een mediaproductieomgeving
	3.3	beheert de mediasoftware
	3.4	realiseert de netwerkstructuur in een mediaproductieomgeving
	3.5	integreert meerdere platforms in één netwerk in een mediaproductieomgeving
	3.6	maakt dataverbindingen tussen netwerkapparatuur
	3.7	beveiligt netwerken in een mediaproductieomgeving

5.4 Kerntaak 4: Ontwikkelt gamesysteem voor 3D platform games

Kerntaak 4 Ontwikkelt gamesysteem voor 3D platform games	Werkprocessen bij kerntaak 4	
<p>Beschrijving kerntaak:</p> <p>De medewerker Mediatechnologie Gamedeveloper overlegt met Gamedesign voor afstemming tussen de disciplines, hij brengt in wat technisch (on)mogelijk is en zoekt creatief naar technische gameoplossingen voor 3D platform games vanuit de mogelijkheden die er zijn, hij past waar nodig zijn gametechnische voorstellen aan en bedenkt net zo lang oplossingen totdat de game succesvol gerealiseerd kan worden. De medewerker Mediatechnologie Gamedeveloper komt in zijn advies met overtuigende keuzes over gameplatform en hard- en softwareconfiguratie. Hij maakt een keuze voor geëigende middelen. Hij achterhaalt bij de klant of toeleverancier de benodigde gegevens om een gefundeerd advies te kunnen geven over gameplatform en hard- en softwareconfiguratie. Hij neemt de nieuwste ontwikkelingen mee in zijn advies over gameplatform en hard- en softwareconfiguratie. De medewerker Mediatechnologie Gamedeveloper integreert animaties, grafische, audiovisuele en functionele componenten in de game. Hij komt met creatieve ideeën en oplossingen die binnen de gestelde kwaliteitseisen voor 3D platform games vallen. De medewerker Mediatechnologie Gamedeveloper kiest in verschillende technische settings de ontwikkeltools die het meest geëigend zijn voor de realisatie van een 3D platform game. In een gegeven bedrijfssituatie bedenkt hij verschillende mogelijkheden om de ontwikkeltool(s) creatief in te zetten. De medewerker Mediatechnologie Gamedeveloper programmeert games of gameonderdelen. Hij bedenkt programmeertechnische oplossingen die niet voor de hand liggen maar wel nodig en/of wenselijk zijn. 'Programmeertechnische oplossingen' houden concreet in dat de Gamedeveloper bestaande algoritmes in de programmeercode gebruikt om de game werkend te krijgen. Daar waar geen bestaande algoritmes voor handen zijn, ontwikkelt hij ze zelf. Hij houdt bij het programmeren rekening met aanpassingen die later nodig of wenselijk kunnen zijn.</p>	4.1	zoekt creatieve oplossingen voor technische problemen tijdens de ontwikkeling van de game
	4.2	geeft advies over gameplatform en hard- en softwareconfiguratie voor de technische realisatie van de game
	4.3	integreert animaties, grafische, audiovisuele en functionele componenten van verschillende bronnen in de game
	4.4	kiest ontwikkeltools en zet ontwikkeltools creatief in voor gamedevelopment
	4.5	programmeert 3D games of gameonderdelen

6. Totaal overzicht proces-competentie-matrices

In de proces-competentie-matrix wordt aangegeven welke competenties aangewend worden bij de uitvoering van de werkprocessen van een kerntaak. Dit wordt per uitstroom aangegeven middels donker oranje blokjes. Indien de blokjes in de matrix licht grijs zijn gekleurd, zijn deze niet van toepassing op de desbetreffende uitstroom.

6.1 Proces-competentie-matrix Kerntaak 1: Ontwikkelt mediasystemen

Kerntaak 1 Ontwikkelt mediasystemen	Competenties																									
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	
	Beslissen en activiteiten initiëren	Aansturen	Begeleiden	Aandacht en begrip tonen	Samenwerken en overleggen	Ethisch en integer handelen	Relaties bouwen en netwerken	Overtuigen en beïnvloeden	Presenteren	Formuleren en rapporteren	Vakdeskundigheid toepassen	Materialen en middelen inzetten	Analyseren	Onderzoeken	Creëren en innoveren	Leren	Plannen en organiseren	Op de behoeften en verwachtingen van de "Klant" richten	Kwaliteit leveren	Instructies en procedures opvolgen	Omgaan met verandering en aanpassen	Met druk en tegenslag omgaan	Gedrevenheid en ambitie tonen	Ondernemend en commercieel handelen	Bedrijfsmatig handelen	
Werkprocessen																										
1.1	analyseert behoefte van de opdrachtgever aan een interactief mediasysteem									■	■		■													
1.2	maakt plan van aanpak voor een interactief mediasysteem										■	■					■	■								
1.3	maakt functioneel technisch ontwerp voor een interactief mediasysteem				■	■				■	■									■	■					
1.4	realiseert een interactief mediasysteem				■	■			■	■																
1.5	implementeert een interactief mediasysteem									■	■											■	■			
1.6	realiseert een eenvoudig contentmanagementsysteem										■	■						■	■							
1.7	bouwt databasegestuurde webapplicaties										■	■			■	■						■	■			

6.3 Proces-competentie-matrix Kerntaak 3: Faciliteert het netwerkgebruik in mediaproductieomgevingen

Kerntaak 3 Faciliteert het netwerkgebruik in mediaproductieomgevingen		Competenties																									
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	
		Beslissen en activiteiten initiëren	Aansturen	Begeleiden	Aandacht en begrip tonen	Samenwerken en overleggen	Ethisch en integer handelen	Relaties bouwen en netwerken	Overtuigen en beïnvloeden	Presenteren	Formuleren en rapporteren	Vakdeskundigheid toepassen	Materialen en middelen inzetten	Analyseren	Onderzoeken	Creëren en innoveren	Leren	Plannen en organiseren	Op de behoeften en verwachtingen van de "Klant" richten	Kwaliteit leveren	Instructies en procedures opvolgen	Omgaan met verandering en aanpassen	Omgaan met tegenslag omgaan	Met druk en tegenstrijdigheden omgaan	Gedrevenheid en ambitie tonen	Ondernemend en commercieel handelen	Bedrijfsmatig handelen
Werkprocessen																											
3.1	ontwerpt een netwerk in een mediaproductieomgeving										☐☐	☐☐			☐☐												☐☐
3.2	realiseert een netwerk in een mediaproductieomgeving				☐☐							☐☐	☐☐		☐☐												
3.3	beheert de mediasoftware											☐☐									☐☐						
3.4	realiseert de netwerkstructuur in een mediaproductieomgeving										☐☐	☐☐							☐☐							☐☐	



6.4 Proces-competentie-matrix Kerntaak 4: Ontwikkelt gamesysteem voor 3D platform games

Kerntaak 4 Ontwikkelt gamesysteem voor 3D platform games	Competenties																								
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y
	Beslissen en activiteiten initiëren	Aansturen	Begeleiden	Aandacht en begrip tonen	Samenwerken en overleggen	Ethisch en integer handelen	Relaties bouwen en netwerken	Overtuigen en beïnvloeden	Presenteren	Formuleren en rapporteren	Vakdeskundigheid toepassen	Materialen en middelen inzetten	Analyseren	Onderzoeken	Creëren en innoveren	Leren	Plannen en organiseren	Op de behoeften en verwachtingen van de "Klant" richten	Kwaliteit leveren	Instructies en procedures opvolgen	Omgaan met verandering en aanpassen	Met druk en tegenslag omgaan	Gedrevenheid en ambitie tonen	Ondernemend en commercieel handelen	Bedrijfsmatig handelen
Werkprocessen																									
4.1	zoekt creatieve oplossingen voor technische problemen tijdens de ontwikkeling van de game																								
4.2	geeft advies over gameplatform en hard- en softwareconfiguratie voor de technische realisatie van de game																								
4.3	integreert animaties, grafische, audiovisuele en functionele componenten van verschillende bronnen in de game																								

Kerntaak 4 Ontwikkelt gamesysteem voor 3D platform games		Competenties																									
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	
		Beslissen en activiteiten initiëren	Aansturen	Begeleiden	Aandacht en begrip tonen	Samenwerken en overleggen	Ethisch en integer handelen	Relaties bouwen en netwerken	Overtuigen en beïnvloeden	Presenteren	Formuleren en rapporteren	Vakdeskundigheid toepassen	Materialen en middelen inzetten	Analyseren	Onderzoeken	Creëren en innoveren	Leren	Plannen en organiseren	Op de behoeften en verwachtingen van de "Klant" richten	Kwaliteit leveren	Instructies en procedures opvolgen	Omgaan met verandering en aanpassen	Met druk en tegenslag omgaan	Gedrevenheid en ambitie tonen	Ondernemend en commercieel handelen	Bedrijfsmatig handelen	
Werkprocessen																											
4.4	kiest ontwikkeltools en zet ontwikkeltools creatief in voor gamedevelopment																										
4.5	programmeert 3D games of gameonderdelen																										

Deel C: Uitwerking van de kwalificaties

1. Inleiding

Deel C is vastgesteld door het bestuur van het kenniscentrum, op advies van de paritaire commissie beroepsonderwijs en bedrijfsleven. Het (beroeps)onderwijs en bedrijfsleven hebben in gezamenlijkheid besloten dat de nadere uitwerking van deel C het onderwijs een goede basis biedt om een beroepsopleiding op te bouwen.

In dit deel van het kwalificatiedossier wordt de informatie uit deel B gespecificeerd, voor elke uitstroom. In de proces-competentie-matrices wordt specifiek per uitstroom aangegeven welke competenties aangewend worden bij de uitvoering van de onderscheiden werkprocessen. In de detaillering van de matrices wordt verantwoord waarom en hoe deze competenties van toepassing zijn.

2. Uitstromen

Detaillering proces-competentie-matrices

In de detaillering van de matrices wordt duidelijk dat een bepaalde competentie van toepassing is, en wordt beschreven hoe die competenties worden aangewend ten behoeve van het resultaat van het werkproces. Per competentie kunnen meerdere componenten van toepassing zijn. Waar van toepassing, zijn kennis en vaardigheden vermeld welke nodig zijn voor competent gedrag, eventueel aangevuld met referenties (naar concrete geldende normen).

2.1 Webdeveloper

Kerntaak 1 Ontwikkelt mediasystemen

Proces-competentie-matrix Webdeveloper

Kerntaak 1 Ontwikkelt mediasystemen		Competenties																									
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	
		Beslissen en activiteiten initiëren	Aansturen	Begeleiden	Aandacht en begrip tonen	Samenwerken en overleggen	Ethisch en integer handelen	Relaties bouwen en netwerken	Overtuigen en beïnvloeden	Presenteren	Formuleren en rapporteren	Vakdeskundigheid toepassen	Materialen en middelen inzetten	Analyseren	Onderzoeken	Creëren en innoveren	Leren	Plannen en organiseren	Op de behoeften en verwachtingen van de "Klant" richten	Kwaliteit leveren	Instructies en procedures opvolgen	Omgaan met verandering en aanpassen	Met druk en tegenslag omgaan	Gedrevenheid en ambitie tonen	Ondernemend en commercieel handelen	Bedrijfsmatig handelen	
Werkprocessen																											
1.1	analyseert behoefte van de opdrachtgever aan een interactief mediasysteem										X	X		X													
1.2	maakt plan van aanpak voor een interactief mediasysteem											X						X									
1.3	maakt functioneel technisch ontwerp voor een interactief mediasysteem				X						X	X										X					
1.4	realiseert een interactief mediasysteem				X				X		X																
1.5	implementeert een interactief mediasysteem									X	X												X				
1.6	realiseert een eenvoudig contentmanagementsysteem										X								X	X							

Kerntaak 1 Ontwikkelt mediasystemen	Competenties																								
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y
	Beslissen en activiteiten initiëren	Aansturen	Begeleiden	Aandacht en begrip tonen	Samenwerken en overleggen	Ethisch en integer handelen	Relaties bouwen en netwerken	Overtuigen en beïnvloeden	Presenteren	Formuleren en rapporteren	Vakdeskundigheid toepassen	Materialen en middelen inzetten	Analyseren	Onderzoeken	Creëren en innoveren	Leren	Plannen en organiseren	Op de behoeften en verwachtingen van de "Klant" richten	Kwaliteit leveren	Instucties en procedures opvolgen	Omgaan met verandering en aanpassen	Met druk en tegenslag omgaan	Gedrevenheid en ambitie tonen	Ondernemend en commercieel handelen	Bedrijfsmatig handelen
Werkprocessen																									
1.7	bouwt databasegestuurde webapplicaties										X				X							X			
1.8	realiseert een volledig ingerichte webserver										X				X							X			
1.9	bewaakt de voortgang en evalueert het project				X												X								

Betekenis van de kerntaak voor deze uitstroom

In deze matrix is per kerntaak aangegeven welke competenties aangewend worden bij de uitvoering van de werkprocessen voor deze uitstroom. Dit is zichtbaar door middel van een kruisje in de matrix.

Detaillering proces-competentie-matrix Webdeveloper

Kerntaak 1 Ontwikkelt mediasystemen			
1.1 werkproces: analyseert behoefte van de opdrachtgever aan een interactief mediasysteem			
Omschrijving	De Webdeveloper overlegt met de opdrachtgever om diens vraag naar de technische realisatie van een interactief mediasysteem duidelijk te krijgen. Hij analyseert de beschikbare gegevens om een duidelijk beeld te krijgen voor de technische realisatie. Hij brengt een advies uit voor de oplossing van de vraag van de opdrachtgever.		
Gewenst resultaat	Er ligt een voor de opdrachtgever passende oplossing voor de technische realisatie van een interactief mediasysteem.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Analyseren	<ul style="list-style-type: none"> Informatie genereren uit gegevens 	De Webdeveloper analyseert de wensen en beschikbare gegevens om een duidelijk beeld te krijgen voor het technisch realiseren van een interactief mediasysteem.	<ul style="list-style-type: none"> Inzicht hebben in hetgeen voorafgaat aan de technische realisatie van interactieve mediasystemen. Recente ontwikkelingen bijhouden zodat die meegenomen kunnen worden in het advies voor een interactief mediasysteem.
Formuleren en rapporteren	<ul style="list-style-type: none"> Structuur aanbrengen 	De Webdeveloper brengt op basis van de informatie van de opdrachtgever en de analyse van de gegevens een helder schriftelijk advies uit aan de opdrachtgever waarbij kosten en kwaliteit in evenwicht zijn zodat er een onderbouwd advies ligt.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none"> Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden 	Om boven water te krijgen aan welke eisen het interactief mediasysteem moet voldoen stelt de Webdeveloper vragen aan de opdrachtgever die getuigen van adequaat vaktechnisch inzicht.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 1 Ontwikkelt mediasystemen			
1.2 werkproces: maakt plan van aanpak voor een interactief mediasysteem			
Omschrijving	De Webdeveloper stelt op basis van het goedgekeurde advies voor de technische realisatie van het interactief mediasysteem de planning op. Hij bepaalt welke deeltaken uitgevoerd moeten worden. Hij stelt de specificaties voor oplevering van de mediaoplossing vast. Deze gegevens legt hij vast in het plan van aanpak. Gedurende de realisatie stelt hij waar nodig het plan van aanpak bij.		
Gewenst resultaat	Er is een goed en up-to-date plan van aanpak voor de technische realisatie van het interactief mediasysteem.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Plannen en organiseren	<ul style="list-style-type: none"> Activiteiten plannen 	De Webdeveloper stelt op basis van het advies aan de opdrachtgever een planning op voor het technisch realiseren van het interactieve mediasysteem, hij bepaalt welke deeltaken moeten worden uitgevoerd en stelt gedurende het ontwikkeltraject waar nodig het plan van aanpak bij om een goede planning te hebben.	<ul style="list-style-type: none"> De stappen kennen die nodig zijn om een plan van aanpak te maken voor een interactief mediasysteem, weten hoe deze moeten worden uitgevoerd en wat met wie gecommuniceerd moet worden. Specificaties op kunnen stellen waaraan media-uitingen technisch moeten voldoen.
Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none"> Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden 	De Webdeveloper bepaalt op basis van zijn vaktechnisch inzicht hoe de media-uiting moet worden opgeleverd zodat deze aan de eisen voldoet.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 1 Ontwikkelt mediasystemen			
1.3 werkproces: maakt functioneel technisch ontwerp voor een interactief mediasysteem			
Omschrijving	De Webdeveloper maakt op basis van het plan van aanpak een eerste versie van het functioneel technisch ontwerp voor het interactief mediasysteem. Hij bepaalt welke conversies er uitgevoerd moeten worden op het aangeleverde materiaal. Hij stemt met de vormgever het functioneel technisch ontwerp af op het vormgevingsontwerp. Als er bepaalde keuzes moeten worden gemaakt overlegt hij met de opdrachtgever. Hij documenteert de specificaties. Als de opdrachtgever of leidinggevende met nieuwe ideeën komt, staat hij hiervoor open en verwerkt ze. De medewerker Mediatechnologie maakt een definitief functioneel technisch ontwerp.		
Gewenst resultaat	Er ligt een goedgekeurd functioneel technisch ontwerp.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Formuleren en rapporteren	<ul style="list-style-type: none"> Nauwkeurig en volledig rapporteren 	De Webdeveloper documenteert de specificaties van het functioneel technisch ontwerp conform afspraken of procedures en overlegt deze rapportage aan zijn leidinggevende en / of opdrachtgever zodat de juiste specificaties zijn gedocumenteerd.	<ul style="list-style-type: none"> Actueel inzicht hebben in en recente ervaring hebben met het maken van functioneel technische ontwerpen voor interactieve mediasystemen. Inzicht hebben in wat je met wie moet communiceren. Inzicht hebben in wat vastgelegd moet worden en hoe.
Omgaan met verandering en aanpassen	<ul style="list-style-type: none"> Nieuwe ideeën accepteren 	De Webdeveloper staat open voor nieuwe ideeën en plannen die aangedragen worden door de opdrachtgever of leidinggevende en kan deze verwerken in het functioneel technisch ontwerp zodat de laatste aanpassingen zijn verwerkt.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Samenwerken en overleggen	<ul style="list-style-type: none"> Afstemmen 	De Webdeveloper stemt met de vormgever en/of communicatieadviseur het functioneel technisch ontwerp af op het vormgevings-/communicatief ontwerp en hij overlegt met de opdrachtgever als bepaalde keuzes moeten worden gemaakt zodat er een realistisch ontwerp komt.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 1 Ontwikkelt mediasystemen

1.3 werkproces: maakt functioneel technisch ontwerp voor een interactief mediasysteem

Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none">Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden	De Webdeveloper maakt op basis van het plan van aanpak en zijn vaktechnisch inzicht een eerste versie van het functioneel technisch ontwerp voor het interactieve mediasysteem, hij bepaalt welke conversies er uitgevoerd moeten worden op het aangeleverde materiaal, stelt specificaties op voor de wijze van aanlevering van materiaal en maakt, aan de hand van de punten uit het overleg, het definitieve functioneel technische ontwerp zodat er een onderbouwd ontwerp ligt.	<ul style="list-style-type: none">Zie de eerste competentie van dit werkproces
----------------------------	---	--	--

Kerntaak 1 Ontwikkelt mediasystemen			
1.4 werkproces: realiseert een interactief mediasysteem			
Omschrijving	<p>De Webdeveloper maakt op basis van het functioneel technisch ontwerp een eerste versie van het interactief mediasysteem. Hij bespreekt deze versie met de vormgever en/of de projectleider en past zaken desgewenst aan. Hij voert waar nodig conversies uit op het aangeleverde materiaal.</p> <p>Als bepaalde keuzes gemaakt moeten worden, overlegt hij met de opdrachtgever. Hij test het interactief mediasysteem van voert de nodige verbeteringen door. Hij presenteert opeenvolgende versies van het product aan de opdrachtgever of leidinggevende. Hij legt de definitieve versie voor aan de opdrachtgever.</p>		
Gewenst resultaat	Er is een interactief mediasysteem dat voldoet aan de wensen en verwachtingen van de opdrachtgever gerealiseerd.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Presenteren	<ul style="list-style-type: none"> Duidelijk uitleggen en toelichten 	De Webdeveloper is in staat om een eerste en volgende versies van het product op duidelijke wijze te presenteren en toe te lichten aan de opdrachtgever of leidinggevende zodat de gemaakte keuzes duidelijk zijn.	<ul style="list-style-type: none"> Actueel inzicht hebben in en recente ervaring hebben met de realisatie van interactieve mediasystemen. Inzicht hebben in wat je met wie moet communiceren.
Samenwerken en overleggen	<ul style="list-style-type: none"> Afstemmen 	De Webdeveloper bespreekt in verschillende stadia van de realisatie (onderdelen van) het interactief mediasysteem met de vormgever en/of communicatieadviseur en met de opdrachtgever om ervoor te zorgen dat het systeem aan diens verwachtingen voldoet.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none"> Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden 	De Webdeveloper maakt op basis van het functioneel technische ontwerp en zijn vaktechnisch inzicht een eerste versie van het interactief mediasysteem, past het systeem aan de hand van de punten uit het overleg met betrokkenen en zo vaak als nodig aan, test het systeem, voert verbeteringen en (waar overeengekomen) aanpassingen door.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 1 Ontwikkelt mediasystemen			
1.5 werkproces: implementeert een interactief mediasysteem			
Omschrijving	De Webdeveloper installeert het interactief mediasysteem. Hij configureert het systeem en test het. Hij voert waar nodig verbeteringen door. Als de implementatie succesvol is afgerond, documenteert hij de configuratie van het interactief mediasysteem.		
Gewenst resultaat	Er is een succesvolle en gedocumenteerde implementatie van het interactieve mediasysteem gerealiseerd.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Formuleren en rapporteren	<ul style="list-style-type: none"> Nauwkeurig en volledig rapporteren 	De Webdeveloper documenteert de configuratie van het interactieve mediasysteem op een voor anderen helder wijze zodat later na te gaan is hoe het systeem in elkaar zit.	<ul style="list-style-type: none"> Inzicht hebben in en ervaring hebben met de implementatie van interactieve mediasystemen. Inzicht hebben in wat vastgelegd moet worden en hoe.
Met druk en tegenslag omgaan	<ul style="list-style-type: none"> Effectief blijven presteren onder druk 	De Webdeveloper blijft constructief te werk gaan bij tegenslag tijdens de implementatie van het interactieve mediasysteem en is in staat om zijn planning dusdanig aan te passen dat overschrijding van de deadline voorkomen of beperkt wordt.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none"> Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden 	De Webdeveloper installeert op basis van zijn vaktechnisch inzicht het interactieve mediasysteem, hij configureert het systeem, test het en voert waar nodig verbeteringen door zodat er een goedwerkend systeem is.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 1 Ontwikkelt mediasystemen			
1.6 werkproces: realiseert een eenvoudig contentmanagementsysteem			
Omschrijving	De Webdeveloper brengt in kaart welk type content in de database moet komen. Hij gaat na hoe de content aangeleverd wordt of aangeleverd kan worden. Hij bepaalt hoe de content uit de database gebruikt gaat worden. Hij bedenkt een mogelijke structuur en stelt de specificaties op. Hij realiseert en test de database en voert waar nodig verbeteringen door. Hij verleent rechten aan gebruikers van de database. Hij legt alle relevante gegevens vast. Waar nodig past hij de database op een later moment aan.		
Gewenst resultaat	Er is een functionele database gerealiseerd ten behoeve van contentmanagement.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Kwaliteit leveren	<ul style="list-style-type: none"> Kwaliteit- en productiviteitsniveaus bewaken 	De Webdeveloper signaleert problemen die gebruikers hebben met de contentdatabase, past in overleg de database aan om de gesignaleerde problemen op te lossen en past de database ook aan als ontwikkelingen daarom vragen zodat de database gebruiksvriendelijk en up-to-date blijft.	<ul style="list-style-type: none"> Actueel inzicht hebben in de realisatie van een eenvoudig contentmanagementsysteem (waarbij content betrekking heeft op tekst, stilstaand beeld, bewegend beeld, geluid en combinaties hiervan). Inzicht hebben in de (on)mogelijkheden van oplossingen voor problemen met de contentdatabase. Recente ervaring hebben met de realisatie van een eenvoudig contentmanagementsysteem.
Op de behoeften en verwachtingen van de "klant" richten	<ul style="list-style-type: none"> Behoeften en verwachtingen achterhalen 	De Webdeveloper brengt, ten behoeve van de realisatie van een eenvoudig contentmanagementsysteem, in kaart welk type content de klant in de database wil, hoe de klant de content aangeleverd krijgt of moet krijgen en bepaalt hoe de klant de content uit de database gaat gebruiken zodat duidelijk is wat diens wensen zijn.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none"> Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden 	De Webdeveloper bedenkt op basis van zijn inzicht, ervaring en de analyse een mogelijke structuur en specificaties voor de contentdatabase, hij realiseert en test de database, verleent rechten aan gebruikers van de database en legt alle relevante gegevens vast zodat er een functionele contentdatabase is.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 1 Ontwikkelt mediasystemen			
1.7 werkproces: bouwt databasegestuurde webapplicaties			
Omschrijving	De Webdeveloper maakt, ten behoeve van het bouwen van een databasegestuurde webapplicatie, de keuze voor een programmeertaal of programmeertalen. Hij maakt de keuze voor het databasesysteem. Vervolgens programmeert hij de volledige code voor de webapplicatie. Ten slotte realiseert hij een dynamische koppeling naar de database.		
Gewenst resultaat	Er is een goede databasegestuurde webapplicatie gebouwd.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Creëren en innoveren	<ul style="list-style-type: none"> Verandering zoeken en introduceren 	De Webdeveloper volgt nieuwe ontwikkelingen op het gebied van databasetechniek en programmeertalen en integreert deze op doeltreffende wijze in zijn producten waar mogelijk.	<ul style="list-style-type: none"> Actueel inzicht hebben in en recente ervaring hebben met het bouwen van een databasegestuurde webapplicatie. Nieuwe ontwikkelingen in databasetechniek en programmeertalen kunnen toepassen.
Met druk en tegenslag omgaan	<ul style="list-style-type: none"> Effectief blijven presteren onder druk 	De Webdeveloper blijft constructief te werk gaan bij tegenslag en is in staat om zijn planning dusdanig aan te passen dat overschrijding van de deadline voorkomen of beperkt wordt.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none"> Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden 	De Webdeveloper maakt op basis van zijn vaktechnisch inzicht, ten behoeve van het bouwen van een databasegestuurde webapplicatie, de keuze voor een programmeertaal of programmeertalen en voor het databasesysteem, hij programmeert de volledige code voor de webapplicatie op basis van het functioneel technisch ontwerp en realiseert een dynamische koppeling naar de database zodat er een goed functionerende databasegestuurde webapplicatie is.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 1 Ontwikkelt mediasystemen			
1.8 werkproces: realiseert een volledig ingerichte webserver			
Omschrijving	De Webdeveloper maakt, ten behoeve van het realiseren van een volledig ingerichte webserver, de keuze voor het type server op basis van de webapplicaties die op de server moeten draaien. Hij richt de webserver in en beveiligd deze. Hij beheert de webserver.		
Gewenst resultaat	Er is een goed en volledig ingerichte webserver gerealiseerd.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Creëren en innoveren	<ul style="list-style-type: none"> Verandering zoeken en introduceren 	De Webdeveloper volgt nieuwe ontwikkelingen op het gebied van webserver techniek en integreert deze op doeltreffende wijze in zijn producten waar mogelijk zodat nieuwe ontwikkelingen zijn verwerkt.	<ul style="list-style-type: none"> Actueel inzicht hebben in en recente ervaring hebben met het realiseren van webserver. Nieuwe ontwikkelingen in webserver techniek kunnen toepassen.
Met druk en tegenslag omgaan	<ul style="list-style-type: none"> Effectief blijven presteren onder druk 	De Webdeveloper blijft constructief te werk gaan bij tegenslag tijdens de implementatie van de webserver en is in staat om zijn planning dusdanig aan te passen dat overschrijding van de deadline voorkomen of beperkt wordt.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none"> Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden 	De Webdeveloper maakt op basis van zijn vaktechnisch inzicht, ten behoeve van het realiseren van een volledig ingerichte webserver, de keuze voor het type server op basis van de webapplicaties die op de server moeten draaien, hij richt de webserver in, hij beveiligd en beheert de webserver zodat er een volledig ingerichte webserver is gerealiseerd.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 1 Ontwikkelt mediasystemen			
1.9 werkproces: bewaakt de voortgang en evalueert het project			
Omschrijving	De Webdeveloper overlegt met betrokkenen over het projectverloop, hij zoekt samen naar oplossingen en hij zorgt ervoor dat betrokkenen zich aan afspraken houden. Hij zorgt ervoor dat het werk goed op elkaar afgestemd wordt en dat producten op tijd worden opgeleverd. Hij begeleidt uitbestedingen. Hij verantwoordt gemaakte keuzes en hij evalueert het project.		
Gewenst resultaat	Het project is zo optimaal mogelijk verlopen en afgerond.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Plannen en organiseren	<ul style="list-style-type: none"> Activiteiten plannen 	De Webdeveloper zorgt ervoor dat het werk goed op elkaar afgestemd wordt en dat hij (tussen)producten op tijd oplevert waarbij hij soepel inspeelt op veranderende eisen en wensen zodat de ontwikkeling van de game vlot verloopt.	<ul style="list-style-type: none"> Bewaken van de projectvoortgang met inzicht in de technische (on)mogelijkheden. Project evalueren met vaktechnisch inzicht.
Samenwerken en overleggen	<ul style="list-style-type: none"> Afstemmen 	De Webdeveloper overlegt met betrokkenen over het projectverloop en zoekt samen naar oplossingen .	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 2 Beheert de crossmedia workflow

Proces-competentie-matrix Webdeveloper

Kerntaak 2 Beheert de crossmedia workflow	Competenties																									
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	
	Beslissen en activiteiten initiëren	Aansturen	Begeleiden	Aandacht en begrip tonen	Samenwerken en overleggen	Ethisch en integer handelen	Relaties bouwen en netwerken	Overtuigen en beïnvloeden	Presenteren	Formuleren en rapporteren	Vakdeskundigheid toepassen	Materialen en middelen inzetten	Analyseren	Onderzoeken	Creëren en innoveren	Leren	Plannen en organiseren	Op de behoeften en verwachtingen van de "klant" richten	Kwaliteit leveren	Instructies en procedures opvolgen	Omgaan met verandering en aanpassen	Met druk en tegenslag omgaan	Gedrevenheid en ambitie tonen	Ondernemend en commercieel handelen	Bedrijfsmatig handelen	
Werkprocessen																										
2.1	hanteert mediacontrolesystemen ten behoeve van crossmediale dataverwerking										X	X								X						
2.2	bewerkt mediabestanden ten behoeve van crossmediale dataverwerking										X		X						X							
2.3	beheert de opslag van crossmediaal te gebruiken data										X				X											X
2.4	implementeert en beheert colormanagementsysteem										X								X							
2.5	beheert complexe contentmanagementsystemen										X									X						X
2.6	voegt content vanuit database dynamisch samen met opmaakstramien																									

Kerntaak 2 Beheert de crossmedia workflow		Competenties																									
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	
		Beslissen en activiteiten initiëren	Aansturen	Begeleiden	Aandacht en begrip tonen	Samenwerken en overleggen	Ethisch en integer handelen	Relaties bouwen en netwerken	Overtuigen en beïnvloeden	Presenteren	Formuleren en rapporteren	Vakdeskundigheid toepassen	Materialen en middelen inzetten	Analyseren	Onderzoeken	Creëren en innoveren	Leren	Plannen en organiseren	Kwaliteit leveren	Op de behoeften en verwachtingen van de "Klant" richten	Omgaan met verandering en aanpassen	Instructies en procedures opvolgen	Met druk en tegenslag omgaan	Gedrevenheid en ambitie tonen	Ondernemend en commercieel handelen	Bedrijfsmatig handelen	
Werkprocessen																											
2.7	stelt script samen ten behoeve van het samenvoegen van content vanuit een database en een opmaakstramien																										

Betekenis van de kerntaak voor deze uitstroom

In deze matrix is per kerntaak aangegeven welke competenties aangewend worden bij de uitvoering van de werkprocessen voor deze uitstroom. Dit is zichtbaar door middel van een kruisje in de matrix.

Detaillering proces-competentie-matrix Webdeveloper

Kerntaak 2 Beheert de crossmedia workflow			
2.1 werkproces: hanteert mediacontrolesystemen ten behoeve van crossmediale dataverwerking			
Omschrijving	De Webdeveloper beheert controlesystemen in media software. Hij configureert controlesystemen in media software. Hij beheert modulaire controlesoftware ten behoeve van dataverwerking. Hij gebruikt controlesoftware om bestanden te controleren volgens vooraf vastgestelde protocollen of profielen en koppelt fouten in de gecontroleerde bestanden terug.		
Gewenst resultaat	Mediacontrolesystemen zijn juist en efficiënt geconfigureerd voor crossmediale dataverwerking.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Instructies en procedures opvolgen	<ul style="list-style-type: none"> Werken conform voorgeschreven procedures 	De Webdeveloper voert controle op mediabestanden uit volgens vooraf vastgestelde protocollen of profielen zodat er geen problemen ontstaan in de verdere productieworkflow.	<ul style="list-style-type: none"> Actueel inzicht hebben in en recente ervaring hebben met mediacontrolesystemen voor crossmediale dataverwerking. Controlesoftware doeltreffend kunnen gebruiken.
Materialen en middelen inzetten	<ul style="list-style-type: none"> Materialen en middelen doeltreffend gebruiken 	De Webdeveloper gebruikt controlesoftware doeltreffend zodat mediacontrolesystemen efficiënt zijn geconfigureerd.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none"> Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden 	De Webdeveloper beheert en configureert op basis van zijn vaktechnisch inzicht controlesystemen in media software, hij beheert modulaire controlesoftware ten behoeve van dataverwerking, hij gebruikt controlesoftware om bestanden te controleren, hij koppelt fouten in de gecontroleerde bestanden terug naar de betreffende afdeling en past versiebeheer toe op databestanden zodat mediacontrolesystemen op de juiste wijze zijn geconfigureerd.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 2 Beheert de crossmedia workflow			
2.2 werkproces: bewerkt mediabestanden ten behoeve van crossmediale dataverwerking			
Omschrijving	De Webdeveloper analyseert type, kwaliteit en compressiefactor van mediabestanden ten behoeve van crossmediale dataverwerking. Hij bepaalt het gewenste type en de gewenste kwaliteit voor verwerking. Hij bepaalt de benodigde software ten behoeve van de conversie en de compressie. Hij voert de conversie en de compressie met de geselecteerde software uit. Hij controleert de output op het gewenste type, de gewenste kwaliteit en compressiefactor en past waar nodig zaken aan.		
Gewenst resultaat	Mediabestanden worden opgeleverd in het (de) voor crossmediale dataverwerking gewenste type, kwaliteit en compressiefactor.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Analyseren	<ul style="list-style-type: none"> Informatie genereren uit gegevens 	De Webdeveloper analyseert type, kwaliteit en compressiefactor van mediabestanden ten behoeve van crossmediale dataverwerking zodat er een juiste analyse is voor het opleveren van mediabestanden in het gewenste type en met de gewenste kwaliteit en compressiefactor.	<ul style="list-style-type: none"> Actueel inzicht hebben in en recente ervaring hebben met het bewerken van mediabestanden ten behoeve van crossmediale dataverwerking. Kennis en ervaring met het analyseren van mediabestanden ten behoeve van crossmediale dataverwerking. Kennis van de kwaliteitsnormen van mediabestanden voor crossmediale dataverwerking en de toepassing hiervan.
Kwaliteit leveren	<ul style="list-style-type: none"> Kwaliteit- en productiviteitsniveaus bewaken 	De Webdeveloper stelt vast wat de kwaliteitsnormen moeten zijn om mediabestanden crossmediaal te kunnen verwerken en toetst de mediabestanden aan de hand van deze kwaliteitsnormen zodat mediabestanden worden opgeleverd met de gewenste kwaliteit.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none"> Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden 	De Webdeveloper bepaalt op basis van zijn vaktechnisch inzicht het gewenste type mediabestanden en de gewenste specificaties voor verwerking, hij bepaalt de benodigde software voor conversie en compressie en voert de conversie en compressie uit zodat mediabestanden worden opgeleverd die crossmediaal op de gewenste wijze kunnen worden verwerkt.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 2 Beheert de crossmedia workflow			
2.3 werkproces: beheert de opslag van crossmediaal te gebruiken data			
Omschrijving	De Webdeveloper bepaalt de back-up strategie ten behoeve van het beheer van de opslag van crossmediaal te gebruiken data. Hij voert de back-up strategie uit. Hij bepaalt de opslagstructuur, zorgt voor de opslag van data en onderhoudt de data. Hij zorgt ervoor dat back-up strategieën bedrijfseconomisch tot stand komen. Zodra nodig voert hij het terugzetten van een back-up uit.		
Gewenst resultaat	De data worden gestructureerd opgeslagen en zijn veilig gesteld.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Bedrijfsmatig handelen	<ul style="list-style-type: none"> Financieel bewustzijn tonen 	De Webdeveloper is zich bewust van de kosten die gemoeid zijn bij het inrichten van mediabanken en zorgt er daarom voor dat back-up strategieën bedrijfseconomisch verantwoord tot stand komen.	<ul style="list-style-type: none"> Actueel inzicht hebben in en recente ervaring hebben met de opslag van crossmediaal te gebruiken data. Bedrijfsmatig inzicht hebben in het gebruik van opslagmedia. Nieuwe ontwikkelingen in back-up technieken en opslagmedia kunnen toepassen.
Creëren en innoveren	<ul style="list-style-type: none"> Verandering zoeken en introduceren 	De Webdeveloper volgt nieuwe ontwikkelingen op het gebied van back-up technieken en opslagmedia en integreert deze op doeltreffende wijze in zijn producten waar mogelijk zodat nieuwe ontwikkelingen zijn verwerkt.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none"> Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden 	De Webdeveloper bepaalt op basis van zijn vaktechnisch inzicht de back-up strategie ten behoeve van het beheer van de opslag van crossmediaal te gebruikend data en voert de back-up strategie uit, hij bepaalt de opslagstructuur, zorgt voor de opslag van data, onderhoudt de data en voert het terugzetten van een back-up uit zodat de data gestructureerd worden opgeslagen en veilig zijn gesteld.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 2 Beheert de crossmedia workflow			
2.4 werkproces: implementeert en beheert colormanagementsysteem			
Omschrijving	De Webdeveloper voert een procesanalyse uit en bepaalt overdrachtmomenten van het ene medium naar een ander met het oog op goed colormanagementbeheer. Hij karakteriseert apparatuur en hij kalibreert apparatuur volgens geldende kwaliteitsnormen. Hij maakt een profiel dat geschikt is voor het medium waarop de media-uiting gepubliceerd wordt. Hij stelt een profiel in dat geschikt is voor het medium waarop de media-uiting gepubliceerd wordt. Hij installeert en beheert colormanagementsoftware en implementeert het colormanagementsysteem in de bestaande workflow.		
Gewenst resultaat	Het colormanagementsysteem is geïmplementeerd en geconfigureerd. De kleurafstemmingen tussen hard- en software is in de gehele workflow ingesteld.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Kwaliteit leveren	<ul style="list-style-type: none"> Kwaliteit- en productiviteitsniveaus bewaken 	De Webdeveloper voert de karakterisatie en kalibratie van apparatuur uit volgens geldende kwaliteitsnormen en bewaakt deze om vertraging in de workflow te voorkomen.	<ul style="list-style-type: none"> Actueel inzicht hebben in en recente ervaring hebben met colormanagementtoepassing. Actueel inzicht hebben in karakterisatie en kalibratie van apparatuur ten behoeve van color management.
Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none"> Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden 	De Webdeveloper voert op basis van zijn vaktechnisch inzicht een procesanalyse uit en bepaalt overdrachtmomenten van het ene medium naar een ander met het oog op goed colormanagementbeheer, hij karakteriseert en kalibreert apparatuur, maakt een profiel dat geschikt is voor het medium waarop de media-uiting gepubliceerd wordt, hij installeert en beheert colormanagementsoftware en implementeert het colormanagementsysteem in de huidige workflow zodat colormanagement integraal kan worden toegepast.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 2 Beheert de crossmedia workflow			
2.5 werkproces: beheert complexe contentmanagementsystemen			
Omschrijving	De Webdeveloper structureert content ten behoeve van het beheer van het contentmanagementsysteem. Hij voegt content toe, brengt waar nodig structurele wijzigingen aan in de content en schoont content op. Hij maakt gebruikersinstellingen. Hij beheert het contentmanagementsysteem zodanig dat systeemuitval geminimaliseerd wordt.		
Gewenst resultaat	Het contentmanagementsysteem wordt goed beheerd.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Bedrijfsmatig handelen	<ul style="list-style-type: none"> Financieel bewustzijn tonen 	De Webdeveloper is zich bewust van de kosten die gemoeid zijn met een stagnerend contentmanagementsysteem en hij beheert het contentmanagementsysteem daarom zodanig dat systeemuitval geminimaliseerd wordt.	<ul style="list-style-type: none"> Actueel inzicht hebben in en recente ervaring hebben met het beheer van mediasoftware. Inzicht hebben in mogelijke oorzaken en oplossingen bij uitval van het contentmanagementsysteem en mogelijkheden kennen ter voorkoming van uitval.
Instructies en procedures opvolgen	<ul style="list-style-type: none"> Werken conform voorgeschreven procedures 	De Webdeveloper voert werkzaamheden aan het content management systeem uit volgens vooraf vastgestelde protocollen zodat het contentmanagementsysteem gestructureerd beheerd wordt.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none"> Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden 	De Webdeveloper structureert op basis van zijn vaktechnisch inzicht content ten behoeve van het beheer van het contentmanagementsysteem, hij voegt content toe, brengt structurele wijzigingen aan in de content, schoont content op en maakt gebruikersinstellingen zodat er een goed beheerd contentmanagementsysteem is.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 3 Faciliteert het netwerkgebruik in mediaproductieomgevingen

Proces-competentie-matrix Webdeveloper

Kerntaak 3 Faciliteert het netwerkgebruik in mediaproductieomgevingen		Competenties																										
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y		
		Beslissen en activiteiten initiëren	Aansturen	Begeleiden	Aandacht en begrip tonen	Samenwerken en overleggen	Ethisch en integer handelen	Relaties bouwen en netwerken	Overtuigen en beïnvloeden	Presenteren	Formuleren en rapporteren	Vakdeskundigheid toepassen	Materialen en middelen inzetten	Analyseren	Onderzoeken	Creëren en innoveren	Leren	Plannen en organiseren	Op de behoeften en verwachtingen van de "klant" richten	Kwaliteit leveren	Instructies en procedures opvolgen	Omgaan met verandering en aanpassen	Omgaan met tegenslag omgaan	Met druk en tegenslag tonen	Gedrevenheid en ambitie	Ondernemend en commercieel handelen	Bedrijfsmatig handelen	
Werkprocessen																												
3.1	ontwerpt een netwerk in een mediaproductieomgeving										X	X			X													X
3.2	realiseert een netwerk in een mediaproductieomgeving					X						X	X			X												
3.3	beheert de mediasoftware											X										X						
3.4	realiseert de netwerkstructuur in een mediaproductieomgeving																											
3.5	integreert meerdere platforms in één netwerk in een mediaproductieomgeving																											
3.6	maakt dataverbindingen tussen netwerkapparatuur																											
3.7	beveiligt netwerken in een mediaproductieomgeving																											

Betekenis van de kerntaak voor deze uitstroom

In deze matrix is per kerntaak aangegeven welke competenties aangewend worden bij de uitvoering van de werkprocessen voor deze uitstroom. Dit is zichtbaar door middel van een kruisje in de matrix.

Detaillering proces-competentie-matrix Webdeveloper

Kerntaak 3 Faciliteert het netwerkgebruik in mediaproductieomgevingen			
3.1 werkproces: ontwerpt een netwerk in een mediaproductieomgeving			
Omschrijving	De Webdeveloper overlegt met de opdrachtgever om een ontwerp te kunnen maken voor een netwerk in een mediaproductieomgeving. Hij voert een onderzoek uit om de gewenste specificaties te kunnen vaststellen. Hij maakt een tekening van de gewenste infrastructuur in de mediaproductieomgeving. Hij bepaalt de benodigde hard- en software. Hij maakt een begroting. Hij documenteert de specificaties van het netwerk conform afspraken of procedures. Hij faciliteert het netwerk zodanig dat dit op eenvoudige wijze is uit te breiden.		
Gewenst resultaat	Er ligt een compleet ontwerp voor een netwerk in een mediaproductieomgeving dat voldoet aan de verwachtingen van de opdrachtgever.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Bedrijfsmatig handelen	<ul style="list-style-type: none"> Inzicht tonen in de dynamiek van de organisatie 	De Webdeveloper is zich bewust van de mogelijkheid tot groei van een bedrijf, bij het vaststellen van de specificaties van het netwerkontwerp houdt hij rekening met een overhead of faciliteert hij het netwerk zodanig dat dit op eenvoudige wijze uitgebreid kan worden.	<ul style="list-style-type: none"> Actueel inzicht hebben in en recente ervaring hebben met het ontwerpen van netwerken voor mediaproductieomgevingen. Bedrijfsmatig inzicht hebben in het uitbreiden van netwerken in mediaproductieomgevingen.
Formuleren en rapporteren	<ul style="list-style-type: none"> Nauwkeurig en volledig rapporteren 	De Webdeveloper documenteert de specificaties van het netwerkontwerp conform afspraken of procedures en overlegt deze rapportage aan zijn leidinggevende en / of opdrachtgever zodat de specificaties conform afspraken gedocumenteerd zijn.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Onderzoeken	<ul style="list-style-type: none"> Informatie achterhalen 	De Webdeveloper voert een onderzoek uit om de gewenste specificaties van de netwerkinfrastructuur te kunnen vaststellen en maakt op basis daarvan een ontwerp voor een netwerk in een mediaproductieomgeving.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none"> Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden 	De Webdeveloper maakt op basis van zijn vaktechnisch inzicht een tekening van de gewenste infrastructuur in de mediaproductieomgeving, hij bepaalt de benodigde hard- en software en maakt een begroting zodat er een goed ontwerp ligt voor een netwerk in de mediaproductieomgeving.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 3 Faciliteert het netwerkgebruik in mediaproductieomgevingen			
3.2 werkproces: realiseert een netwerk in een mediaproductieomgeving			
Omschrijving	De Webdeveloper plaatst en koppelt hardware volgens tekening. Hij richt de server en de werkstations in. Hij installeert en configureert antivirus software en een softwarematige firewall. Hij test de netwerkstructuur en brengt waar nodig verbeteringen aan. Hij documenteert de opbouw van het netwerk en de specificaties. Ook stelt hij de beheerpolicy in.		
Gewenst resultaat	Het netwerk is naar tevredenheid van de gebruikers in de mediaproductieomgeving gerealiseerd.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Creëren en innoveren	<ul style="list-style-type: none"> Verandering zoeken en introduceren 	De Webdeveloper volgt nieuwe ontwikkelingen op het gebied van netwerktechniek en integreert deze op doeltreffende wijze in zijn producten waar mogelijk zodat nieuwe ontwikkelingen zijn verwerkt.	<ul style="list-style-type: none"> Actueel inzicht hebben in en recente ervaring hebben met het realiseren van netwerken in mediaproductieomgeving en. Constant op de hoogte blijven van alle ontwikkelingen op het gebied van virusprotectie. Nieuwe ontwikkelingen in netwerktechniek kunnen toepassen. Weten wat je met wie moet communiceren. Weten wat je van het netwerk in de mediaproductieomgeving moet documenteren en hoe je dit moet doen.
Materialen en middelen inzetten	<ul style="list-style-type: none"> Materialen en middelen doeltreffend gebruiken 	De Webdeveloper raadpleegt de juiste bronnen voor een doeltreffende virusprotectie.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Samenwerken en overleggen	<ul style="list-style-type: none"> Afstemmen 	De Webdeveloper stemt bij de realisatie van het netwerk in de mediaproductieomgeving de uitvoering af met de opdrachtgever/leverancier zodat de uitvoering gunstig verloopt.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 3 Faciliteert het netwerkgebruik in mediaproductieomgevingen

3.2 werkproces: realiseert een netwerk in een mediaproductieomgeving

Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none">Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden	De Webdeveloper plaatst en koppelt op basis van zijn vaktechnisch inzicht hardware volgens de tekening van het netwerkontwerp, hij richt de server en de werkstations in, hij installeert en configureert antivirus software en de softwarematige firewall, vervolgens test hij de netwerkstructuur en verbetert deze waar nodig, tenslotte stelt hij de beheerpolicy in zodat het netwerk naar tevredenheid van de gebruikers is gerealiseerd.	<ul style="list-style-type: none">Zie de eerste competentie van dit werkproces
----------------------------	---	---	--

Kerntaak 3 Faciliteert het netwerkgebruik in mediaproductieomgevingen			
3.3 werkproces: beheert de mediasoftware			
Omschrijving	De Webdeveloper voert mediasoftware updates uit. Hij voert versiecontroles uit. Waar nodig verwijdert hij mediasoftware op de juiste wijze. Hij beheert licenties.		
Gewenst resultaat	De mediasoftware wordt op de juiste wijze beheerd.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Instructies en procedures opvolgen	<ul style="list-style-type: none"> Werken conform voorgeschreven procedures 	De Webdeveloper beheert licenties conform voorgeschreven procedures zodat het licentiebeheer op orde is.	<ul style="list-style-type: none"> Actueel inzicht hebben in en recente ervaring hebben met het beheer van mediasoftware. Bekend zijn met procedures voor licentiebeheer.
Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none"> Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden 	De Webdeveloper voert op basis van zijn vaktechnisch inzicht mediasoftware updates uit, hij voert versiecontroles uit en verwijdert waar nodig mediasoftware zodat de mediasoftware op de juiste wijze wordt beheerd.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

2.2 Crossmedia Publishing

Kerntaak 1 Ontwikkelt mediasystemen

Proces-competentie-matrix Crossmedia Publishing

Kerntaak 1 Ontwikkelt mediasystemen		Competenties																									
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	
		Beslissen en activiteiten initiëren	Aansturen	Begeleiden	Aandacht en begrip tonen	Samenwerken en overleggen	Ethisch en integer handelen	Relaties bouwen en netwerken	Overtuigen en beïnvloeden	Presenteren	Formuleren en rapporteren	Vakdeskundigheid toepassen	Materialen en middelen inzetten	Analyseren	Onderzoeken	Creëren en innoveren	Leren	Plannen en organiseren	Op de behoeften en verwachtingen van de "Klant" richten	Kwaliteit leveren	Instructies en procedures opvolgen	Omgaan met verandering en aanpassen	Met druk en tegenslag omgaan	Gedrevenheid en ambitie tonen	Ondernemend en commercieel handelen	Bedrijfsmatig handelen	
Werkprocessen																											
1.1	analyseert behoefte van de opdrachtgever aan een interactief mediasysteem										X	X		X													
1.2	maakt plan van aanpak voor een interactief mediasysteem											X						X									
1.3	maakt functioneel technisch ontwerp voor een interactief mediasysteem				X						X	X										X					
1.4	realiseert een interactief mediasysteem				X				X		X																
1.5	implementeert een interactief mediasysteem									X	X												X				
1.6	realiseert een eenvoudig contentmanagementsysteem										X								X	X							

Kerntaak 1 Ontwikkelt mediasystemen	Competenties																									
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	
	Beslissen en activiteiten initiëren	Aansturen	Begeleiden	Aandacht en begrip tonen	Samenwerken en overleggen	Ethisch en integer handelen	Relaties bouwen en netwerken	Overtuigen en beïnvloeden	Presenteren	Formuleren en rapporteren	Vakdeskundigheid toepassen	Materialen en middelen inzetten	Analyseren	Onderzoeken	Creëren en innoveren	Leren	Plannen en organiseren	Op de behoeften en verwachtingen van de "Klant" richten	Kwaliteit leveren	Instructies en procedures opvolgen	Omgaan met verandering en aanpassen	Met druk en tegenslag omgaan	Gedrevenheid en ambitie tonen	Ondernemend en commercieel handelen	Bedrijfsmatig handelen	
Werkprocessen																										
1.7	bouwt databasegestuurde webapplicaties																									
1.8	realiseert een volledig ingerichte webserver																									
1.9	bewaakt de voortgang en evalueert het project				x												x									

Betekenis van de kerntaak voor deze uitstroom

In deze matrix is per kerntaak aangegeven welke competenties aangewend worden bij de uitvoering van de werkprocessen voor deze uitstroom. Dit is zichtbaar door middel van een kruisje in de matrix.

Detaillering proces-competentie-matrix Crossmedia Publishing

Kerntaak 1 Ontwikkelt mediasystemen			
1.1 werkproces: analyseert behoefte van de opdrachtgever aan een interactief mediasysteem			
Omschrijving	De medewerker Crossmedia publishing overlegt met de opdrachtgever om diens vraag naar de technische realisatie van een interactief mediasysteem duidelijk te krijgen. Hij analyseert de beschikbare gegevens om een duidelijk beeld te krijgen voor de technische realisatie. Hij brengt een advies uit voor de oplossing van de vraag van de opdrachtgever.		
Gewenst resultaat	Er ligt een voor de opdrachtgever passende oplossing voor de technische realisatie van een interactief mediasysteem.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Analyseren	<ul style="list-style-type: none"> • Informatie genereren uit gegevens 	De medewerker Crossmedia publishing analyseert de wensen en beschikbare gegevens om een duidelijk beeld te krijgen voor het technisch realiseren van een interactief mediasysteem.	<ul style="list-style-type: none"> • Inzicht hebben in hetgeen voorafgaat aan de technische realisatie van interactieve mediasystemen. • Recente ontwikkelingen bijhouden zodat die meegenomen kunnen worden in het advies voor een interactief mediasysteem.
Formuleren en rapporteren	<ul style="list-style-type: none"> • Structuur aanbrengen 	De medewerker Crossmedia publishing brengt op basis van de informatie van de opdrachtgever en de analyse van de gegevens een helder schriftelijk advies uit aan de opdrachtgever waarbij kosten en kwaliteit in evenwicht zijn zodat er een onderbouwd advies ligt.	<ul style="list-style-type: none"> • Zie de eerste competentie van dit werkproces
Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none"> • Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden 	Om boven water te krijgen aan welke eisen het interactief mediasysteem moet voldoen stelt de medewerker Crossmedia publishing vragen aan de opdrachtgever die getuigen van adequaat vaktechnisch inzicht.	<ul style="list-style-type: none"> • Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 1 Ontwikkelt mediasystemen			
1.2 werkproces: maakt plan van aanpak voor een interactief mediasysteem			
Omschrijving	De medewerker Crossmedia publishing stelt op basis van het goedgekeurde advies voor de technische realisatie van het interactief mediasysteem de planning op. Hij bepaalt welke deeltaken uitgevoerd moeten worden. Hij stelt de specificaties voor oplevering van de mediaoplossing vast. Deze gegevens legt hij vast in het plan van aanpak. Gedurende de realisatie stelt hij waar nodig het plan van aanpak bij.		
Gewenst resultaat	Er is een goed en up-to-date plan van aanpak voor de technische realisatie van het interactief mediasysteem.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Plannen en organiseren	<ul style="list-style-type: none"> Activiteiten plannen 	De medewerker Crossmedia publishing stelt op basis van het advies aan de opdrachtgever een planning op voor het technisch realiseren van het interactieve mediasysteem, hij bepaalt welke deeltaken moeten worden uitgevoerd en stelt gedurende het ontwikkeltraject waar nodig het plan van aanpak bij om een goede planning te hebben.	<ul style="list-style-type: none"> De stappen kennen die nodig zijn om een plan van aanpak te maken voor een interactief mediasysteem, weten hoe deze moeten worden uitgevoerd en wat met wie gecommuniceerd moet worden. Specificaties op kunnen stellen waaraan media-uitingen technisch moeten voldoen.
Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none"> Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden 	De medewerker Crossmedia publishing bepaalt op basis van zijn vaktechnisch inzicht hoe de media-uiting moet worden opgeleverd zodat deze aan de eisen voldoet.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 1 Ontwikkelt mediasystemen			
1.3 werkproces: maakt functioneel technisch ontwerp voor een interactief mediasysteem			
Omschrijving	De medewerker Crossmedia publishing maakt op basis van het plan van aanpak een eerste versie van het functioneel technisch ontwerp voor het interactief mediasysteem. Hij bepaalt welke conversies er uitgevoerd moeten worden op het aangeleverde materiaal. Hij stemt met de vormgever het functioneel technisch ontwerp af op het vormgevingsontwerp. Als er bepaalde keuzes moeten worden gemaakt overlegt hij met de opdrachtgever. Hij documenteert de specificaties. Als de opdrachtgever of leidinggevende met nieuwe ideeën komt, staat hij hiervoor open en verwerkt ze. De medewerker Mediatechnologie maakt een definitief functioneel technisch ontwerp.		
Gewenst resultaat	Er ligt een goedgekeurd functioneel technisch ontwerp.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Formuleren en rapporteren	<ul style="list-style-type: none"> Nauwkeurig en volledig rapporteren 	De medewerker Crossmedia publishing documenteert de specificaties van het functioneel technisch ontwerp conform afspraken of procedures en overlegt deze rapportage aan zijn leidinggevende en / of opdrachtgever zodat de juiste specificaties zijn gedocumenteerd.	<ul style="list-style-type: none"> Actueel inzicht hebben in en recente ervaring hebben met het maken van functioneel technische ontwerpen voor interactieve mediasystemen. Inzicht hebben in wat je met wie moet communiceren. Inzicht hebben in wat vastgelegd moet worden en hoe.
Omgaan met verandering en aanpassen	<ul style="list-style-type: none"> Nieuwe ideeën accepteren 	De medewerker Crossmedia publishing staat open voor nieuwe ideeën en plannen die aangedragen worden door de opdrachtgever of leidinggevende en kan deze verwerken in het functioneel technisch ontwerp zodat de laatste aanpassingen zijn verwerkt.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Samenwerken en overleggen	<ul style="list-style-type: none"> Afstemmen 	De medewerker Crossmedia publishing stemt met de vormgever en/of communicatieadviseur het functioneel technisch ontwerp af op het vormgevings-/communicatief ontwerp en hij overlegt met de opdrachtgever als bepaalde keuzes moeten worden gemaakt zodat er een realistisch ontwerp komt.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 1 Ontwikkelt mediasystemen

1.3 werkproces: maakt functioneel technisch ontwerp voor een interactief mediasysteem

Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none">Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden	De medewerker Crossmedia publishing maakt op basis van het plan van aanpak en zijn vaktechnisch inzicht een eerste versie van het functioneel technisch ontwerp voor het interactieve mediasysteem, hij bepaalt welke conversies er uitgevoerd moeten worden op het aangeleverde materiaal, stelt specificaties op voor de wijze van aanlevering van materiaal en maakt aan de hand van de punten uit het overleg het definitieve functioneel technische ontwerp zodat er een onderbouwd ontwerp ligt.	<ul style="list-style-type: none">Zie de eerste competentie van dit werkproces
----------------------------	---	--	--

Kerntaak 1 Ontwikkelt mediasystemen			
1.4 werkproces: realiseert een interactief mediasysteem			
Omschrijving	<p>De medewerker Crossmedia publishing maakt op basis van het functioneel technisch ontwerp een eerste versie van het interactief mediasysteem. Hij bespreekt deze versie met de vormgever en/of de projectleider en past zaken desgewenst aan. Hij voert waar nodig conversies uit op het aangeleverde materiaal.</p> <p>Als bepaalde keuzes gemaakt moeten worden, overlegt hij met de opdrachtgever. Hij test het interactief mediasysteem van voert de nodige verbeteringen door. Hij presenteert opeenvolgende versies van het product aan de opdrachtgever of leidinggevende. Hij legt de definitieve versie voor aan de opdrachtgever.</p>		
Gewenst resultaat	Er is een interactief mediasysteem dat voldoet aan de wensen en verwachtingen van de opdrachtgever gerealiseerd.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Presenteren	<ul style="list-style-type: none"> Duidelijk uitleggen en toelichten 	De medewerker Crossmedia publishing is in staat om een eerste en volgende versies van het product op duidelijke wijze te presenteren en toe te lichten aan de opdrachtgever of leidinggevende zodat de gemaakte keuzes duidelijk zijn.	<ul style="list-style-type: none"> Actueel inzicht hebben in en recente ervaring hebben met de realisatie van interactieve mediasystemen. Inzicht hebben in wat je met wie moet communiceren.
Samenwerken en overleggen	<ul style="list-style-type: none"> Anderen raadplegen en betrekken 	De medewerker Crossmedia publishing bespreekt in verschillende stadia van de realisatie (onderdelen van) het interactieve mediasysteem met de vormgever en/of communicatieadviseur en met de opdrachtgever om ervoor te zorgen dat het systeem aan diens verwachtingen voldoet.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none"> Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden 	De medewerker Crossmedia publishing maakt op basis van het functioneel technische ontwerp en zijn vaktechnisch inzicht een eerste versie van het interactieve mediasysteem, past het systeem aan de hand van de punten uit het overleg met betrokkenen en zo vaak als nodig aan, test het systeem, voert verbeteringen en (waar overeengekomen) aanpassingen door en legt de definitieve versie voor aan de opdrachtgever zodat er een media-informatiesysteem is dat optimaal voldoet aan de eisen.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 1 Ontwikkelt mediasystemen			
1.5 werkproces: implementeert een interactief mediasysteem			
Omschrijving	De medewerker Crossmedia publishing installeert het interactief mediasysteem. Hij configureert het systeem en test het. Hij voert waar nodig verbeteringen door. Als de implementatie succesvol is afgerond, documenteert hij de configuratie van het interactief mediasysteem.		
Gewenst resultaat	Er is een succesvolle en gedocumenteerde implementatie van het interactieve mediasysteem gerealiseerd.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Formuleren en rapporteren	<ul style="list-style-type: none"> Nauwkeurig en volledig rapporteren 	De medewerker Crossmedia publishing documenteert de configuratie van het interactieve mediasysteem op een voor anderen helder wijze zodat later na te gaan is hoe het systeem in elkaar zit.	<ul style="list-style-type: none"> Inzicht hebben in en ervaring hebben met de implementatie van interactieve mediasystemen. Inzicht hebben in wat vastgelegd moet worden en hoe.
Met druk en tegenslag omgaan	<ul style="list-style-type: none"> Effectief blijven presteren onder druk 	De medewerker Crossmedia publishing blijft constructief te werk gaan bij tegenslag tijdens de implementatie van het interactieve mediasysteem en is in staat om zijn planning dusdanig aan te passen dat overschrijding van de deadline voorkomen of beperkt wordt.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none"> Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden 	De medewerker Crossmedia publishing installeert op basis van zijn vaktechnisch inzicht het interactieve mediasysteem, hij configureert het systeem, test het en voert waar nodig verbeteringen door zodat er een goedwerkend systeem is.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 1 Ontwikkelt mediasystemen			
1.6 werkproces: realiseert een eenvoudig contentmanagementsysteem			
Omschrijving	De medewerker Crossmedia publishing brengt in kaart welk type content in de database moet komen. Hij gaat na hoe de content aangeleverd wordt of aangeleverd kan worden. Hij bepaalt hoe de content uit de database gebruikt gaat worden. Hij bedenkt een mogelijke structuur en stelt de specificaties op. Hij realiseert en test de database en voert waar nodig verbeteringen door. Hij verleent rechten aan gebruikers van de database. Hij legt alle relevante gegevens vast. Waar nodig past hij de database op een later moment aan.		
Gewenst resultaat	Er is een functionele database gerealiseerd ten behoeve van contentmanagement.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Kwaliteit leveren	<ul style="list-style-type: none"> Kwaliteitsniveaus halen 	De medewerker Crossmedia publishing signaleert problemen die gebruikers hebben met de contentdatabase, past in overleg de database aan om de gesignaleerde problemen op te lossen en past de database ook aan als ontwikkelingen daarom vragen zodat de database gebruiksvriendelijk en up-to-date blijft.	<ul style="list-style-type: none"> Actueel inzicht hebben in de realisatie van een eenvoudig contentmanagementsysteem (waarbij content betrekking heeft op tekst, stilstaand beeld, bewegend beeld, geluid en combinaties hiervan). Inzicht hebben in de (on)mogelijkheden van oplossingen voor problemen met de contentdatabase. Recente ervaring hebben met de realisatie van een eenvoudig contentmanagementsysteem.
Op de behoeften en verwachtingen van de "klant" richten	<ul style="list-style-type: none"> Behoeften en verwachtingen achterhalen 	De medewerker Crossmedia publishing brengt, ten behoeve van de realisatie van een eenvoudig contentmanagementsysteem, in kaart welk type content de klant in de database wil, hoe de klant de content aangeleverd krijgt of moet krijgen en bepaalt hoe de klant de content uit de database gaat gebruiken zodat duidelijk is wat diens wensen zijn.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 1 Ontwikkelt mediasystemen

1.6 werkproces: realiseert een eenvoudig contentmanagementsysteem

Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none">Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden	De medewerker Crossmedia publishing bedenkt op basis van zijn inzicht, ervaring en de analyse een mogelijke structuur en specificaties voor de contentdatabase, hij realiseert en test de database, verleent rechten aan gebruikers van de database en legt alle relevante gegevens vast zodat er een functionele contentdatabase is.	<ul style="list-style-type: none">Zie de eerste competentie van dit werkproces
----------------------------	---	---	--

Kerntaak 1 Ontwikkelt mediasystemen			
1.9 werkproces: bewaakt de voortgang en evalueert het project			
Omschrijving	De medewerker Crossmedia publishing overlegt met betrokkenen over het projectverloop, hij zoekt samen naar oplossingen en hij zorgt ervoor dat betrokkenen zich aan afspraken houden. Hij zorgt ervoor dat het werk goed op elkaar afgestemd wordt en dat producten op tijd worden opgeleverd. Hij begeleidt uitbestedingen. Hij verantwoordt gemaakte keuzes en hij evalueert het project.		
Gewenst resultaat	Het project is zo optimaal mogelijk verlopen en afgerond.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Plannen en organiseren	<ul style="list-style-type: none"> Activiteiten plannen 	De medewerker Crossmedia publishing zorgt ervoor dat het werk goed op elkaar afgestemd wordt en dat hij (tussen)producten op tijd oplevert waarbij hij soepel inspeelt op veranderende eisen en wensen zodat de ontwikkeling van de game vlot verloopt.	<ul style="list-style-type: none"> Bewaken van de projectvoortgang met inzicht in de technische (on)mogelijkheden. Project evalueren met vaktechnisch inzicht.
Samenwerken en overleggen	<ul style="list-style-type: none"> Afstemmen 	De medewerker Crossmedia publishing overlegt met betrokkenen over het projectverloop en hij zoekt samen naar oplossingen.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 2 Beheert de crossmedia workflow

Proces-competentie-matrix Crossmedia Publishing

Kerntaak 2 Beheert de crossmedia workflow		Competenties																								
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y
		Beslissen en activiteiten initiëren	Aansturen	Begeleiden	Aandacht en begrip tonen	Samenwerken en overleggen	Ethisch en integer handelen	Relaties bouwen en netwerken	Overtuigen en beïnvloeden	Presenteren	Formuleren en rapporteren	Vakdeskundigheid toepassen	Materialen en middelen inzetten	Analyseren	Onderzoeken	Creëren en innoveren	Leren	Plannen en organiseren	Op de behoeften en verwachtingen van de "Klant" richten	Kwaliteit leveren	Instructies en procedures opvolgen	Omgaan met verandering en aanpassen	Met druk en tegenslag omgaan	Gedrevenheid en ambitie tonen	Ondernemend en commercieel handelen	Bedrijfsmatig handelen
Werkprocessen																										
2.1	hanteert mediacontrolesystemen ten behoeve van crossmediale dataverwerking											X	X								X					
2.2	bewerkt mediabestanden ten behoeve van crossmediale dataverwerking											X		X						X						
2.3	beheert de opslag van crossmediaal te gebruiken data											X				X										X
2.4	implementeert en beheert colormanagementsysteem											X								X						
2.5	beheert complexe contentmanagementsystemen											X									X					X
2.6	voegt content vanuit database dynamisch samen met opmaakstramien											X		X		X							X			

Kerntaak 2 Beheert de crossmedia workflow	Competenties																									
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	
	Beslissen en activiteiten initiëren	Aansturen	Begeleiden	Aandacht en begrip tonen	Samenwerken en overleggen	Ethisch en integer handelen	Relaties bouwen en netwerken	Overtuigen en beïnvloeden	Presenteren	Formuleren en rapporteren	Vakdeskundigheid toepassen	Materialen en middelen inzetten	Analyseren	Onderzoeken	Creëren en innoveren	Leren	Plannen en organiseren	Op de behoeften en verwachtingen van de "Klant" richten	Kwaliteit leveren	Instructies en procedures opvolgen	Omgaan met verandering en aanpassen	Met druk en tegenslag omgaan	Gedrevenheid en ambitie tonen	Ondernemend en commercieel handelen	Bedrijfsmatig handelen	
Werkprocessen																										
2.7	stelt script samen ten behoeve van het samenvoegen van content vanuit een database en een opmaakstramien										X		X		X							X				

Betekenis van de kerntaak voor deze uitstroom

In deze matrix is per kerntaak aangegeven welke competenties aangewend worden bij de uitvoering van de werkprocessen voor deze uitstroom. Dit is zichtbaar door middel van een kruisje in de matrix.

Detaillering proces-competentie-matrix Crossmedia Publishing

Kerntaak 2 Beheert de crossmedia workflow			
2.1 werkproces: hanteert mediacontrolesystemen ten behoeve van crossmediale dataverwerking			
Omschrijving	De medewerker Crossmedia publishing beheert controlesystemen in media software. Hij configureert controlesystemen in media software. Hij beheert modulaire controlesoftware ten behoeve van dataverwerking. Hij gebruikt controlesoftware om bestanden te controleren volgens vooraf vastgestelde protocollen of profielen en koppelt fouten in de gecontroleerde bestanden terug.		
Gewenst resultaat	Mediacontrolesystemen zijn juist en efficiënt geconfigureerd voor crossmediale dataverwerking.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Instructies en procedures opvolgen	<ul style="list-style-type: none"> Werken conform voorgeschreven procedures 	De medewerker Crossmedia publishing voert controle op mediabestanden uit volgens vooraf vastgestelde protocollen of profielen zodat er geen problemen ontstaan in de verdere productieworkflow.	<ul style="list-style-type: none"> Actueel inzicht hebben in en recente ervaring hebben met mediacontrolesystemen voor crossmediale dataverwerking. Controlesoftware doeltreffend kunnen gebruiken.
Materialen en middelen inzetten	<ul style="list-style-type: none"> Materialen en middelen doeltreffend gebruiken 	De medewerker Crossmedia publishing gebruikt controlesoftware doeltreffend zodat mediacontrolesystemen efficiënt zijn geconfigureerd.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none"> Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden 	De medewerker Crossmedia publishing beheert en configureert op basis van zijn vaktechnisch inzicht controlesystemen in media software, hij beheert modulaire controlesoftware ten behoeve van dataverwerking, hij gebruikt controlesoftware om bestanden te controleren, hij koppelt fouten in de gecontroleerde bestanden terug naar de betreffende afdeling en past versiebeheer toe op databestanden zodat mediacontrolesystemen op de juiste wijze zijn geconfigureerd.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 2 Beheert de crossmedia workflow			
2.2 werkproces: bewerkt mediabestanden ten behoeve van crossmediale dataverwerking			
Omschrijving	De medewerker Crossmedia publishing analyseert type, kwaliteit en compressiefactor van mediabestanden ten behoeve van crossmediale dataverwerking. Hij bepaalt het gewenste type en de gewenste kwaliteit voor verwerking. Hij bepaalt de benodigde software ten behoeve van de conversie en de compressie. Hij voert de conversie en de compressie met de geselecteerde software uit. Hij controleert de output op het gewenste type, de gewenste kwaliteit en compressiefactor en past waar nodig zaken aan.		
Gewenst resultaat	Mediabestanden worden opgeleverd in het (de) voor crossmediale dataverwerking gewenste type, kwaliteit en compressiefactor.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Analyseren	<ul style="list-style-type: none"> Informatie genereren uit gegevens 	De medewerker Crossmedia publishing analyseert type, kwaliteit en compressiefactor van mediabestanden ten behoeve van crossmediale dataverwerking zodat er een juiste analyse is voor het opleveren van mediabestanden in het gewenste type en met de gewenste kwaliteit en compressiefactor.	<ul style="list-style-type: none"> Actueel inzicht hebben in en recente ervaring hebben met het bewerken van mediabestanden ten behoeve van crossmediale dataverwerking. Kennis en ervaring met het analyseren van mediabestanden ten behoeve van crossmediale dataverwerking. Kennis van de kwaliteitsnormen van mediabestanden voor crossmediale dataverwerking en de toepassing hiervan.
Kwaliteit leveren	<ul style="list-style-type: none"> Kwaliteit- en productiviteitsniveaus bewaken 	De medewerker Crossmedia publishing stelt vast wat de kwaliteitsnormen moeten zijn om mediabestanden crossmediaal te kunnen verwerken en toetst de mediabestanden aan de hand van deze kwaliteitsnormen zodat mediabestanden worden opgeleverd met de gewenste kwaliteit.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 2 Beheert de crossmedia workflow

2.2 werkproces: bewerkt mediabestanden ten behoeve van crossmediale dataverwerking

Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none">Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden	De medewerker Crossmedia publishing bepaalt op basis van zijn vaktechnisch inzicht het gewenste type mediabestanden en de gewenste specificaties voor verwerking, hij bepaalt de benodigde software voor conversie en compressie en voert de conversie en compressie uit zodat mediabestanden worden opgeleverd die crossmediaal op de gewenste wijze kunnen worden verwerkt.	<ul style="list-style-type: none">Zie de eerste competentie van dit werkproces
----------------------------	---	---	--

Kerntaak 2 Beheert de crossmedia workflow			
2.3 werkproces: beheert de opslag van crossmediaal te gebruiken data			
Omschrijving	De medewerker Crossmedia publishing bepaalt de back-up strategie ten behoeve van het beheer van de opslag van crossmediaal te gebruiken data. Hij voert de back-up strategie uit. Hij bepaalt de opslagstructuur, zorgt voor de opslag van data en onderhoudt de data. Hij zorgt ervoor dat back-up strategieën bedrijfseconomisch tot stand komen. Zodra nodig voert hij het terugzetten van een back-up uit.		
Gewenst resultaat	De data worden gestructureerd opgeslagen en zijn veilig gesteld.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Bedrijfsmatig handelen	<ul style="list-style-type: none"> Financieel bewustzijn tonen 	De medewerker Crossmedia publishing is zich bewust van de kosten die gemoeid zijn bij het inrichten van mediabanken en zorgt er daarom voor dat back-up strategieën bedrijfseconomisch verantwoord tot stand komen.	<ul style="list-style-type: none"> Actueel inzicht hebben in en recente ervaring hebben met de opslag van crossmediaal te gebruiken data. Bedrijfsmatig inzicht hebben in het gebruik van opslagmedia. Nieuwe ontwikkelingen in back-up technieken en opslagmedia kunnen toepassen.
Creëren en innoveren	<ul style="list-style-type: none"> Verandering zoeken en introduceren 	De medewerker Crossmedia publishing volgt nieuwe ontwikkelingen op het gebied van back-up technieken en opslagmedia en integreert deze op doeltreffende wijze in zijn producten waar mogelijk zodat nieuwe ontwikkelingen zijn verwerkt.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none"> Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden 	De medewerker Crossmedia publishing bepaalt op basis van zijn vaktechnisch inzicht de back-up strategie ten behoeve van het beheer van de opslag van crossmediaal te gebruikend data en voert de back-up strategie uit, hij bepaalt de opslagstructuur, zorgt voor de opslag van data, onderhoudt de data en voert het terugzetten van een back-up uit zodat de data gestructureerd worden opgeslagen en veilig zijn gesteld.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 2 Beheert de crossmedia workflow			
2.4 werkproces: implementeert en beheert colormanagementsysteem			
Omschrijving	De medewerker Crossmedia publishing voert een procesanalyse uit en bepaalt overdrachtmomenten van het ene medium naar een ander met het oog op goed colormanagementbeheer. Hij karakteriseert apparatuur en hij kalibreert apparatuur volgens geldende kwaliteitsnormen. Hij maakt een profiel dat geschikt is voor het medium waarop de media-uiting gepubliceerd wordt. Hij stelt een profiel in dat geschikt is voor het medium waarop de media-uiting gepubliceerd wordt. Hij installeert en beheert colormanagementsoftware en implementeert het colormanagementsysteem in de bestaande workflow.		
Gewenst resultaat	Het colormanagementsysteem is geïmplementeerd en geconfigureerd. De kleurafstemmingen tussen hard- en software is in de gehele workflow ingesteld.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Kwaliteit leveren	<ul style="list-style-type: none"> Kwaliteit- en productiviteitsniveaus bewaken 	De medewerker Crossmedia publishing voert de karakterisatie en kalibratie van apparatuur uit volgens geldende kwaliteitsnormen en bewaakt deze om vertraging in de workflow te voorkomen.	<ul style="list-style-type: none"> Actueel inzicht hebben in en recente ervaring hebben met colormanagementtoepassing. Actueel inzicht hebben in karakterisatie en kalibratie van apparatuur ten behoeve van color management.
Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none"> Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden 	De medewerker Crossmedia publishing voert op basis van zijn vaktechnisch inzicht een procesanalyse uit en bepaalt overdrachtmomenten van het ene medium naar een ander met het oog op goed colormanagementbeheer, hij karakteriseert en kalibreert apparatuur, maakt een profiel dat geschikt is voor het medium waarop de media-uiting gepubliceerd wordt, hij installeert en beheert colormanagementsoftware en implementeert het colormanagementsysteem in de huidige workflow zodat colormanagement integraal kan worden toegepast.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 2 Beheert de crossmedia workflow			
2.5 werkproces: beheert complexe contentmanagementsystemen			
Omschrijving	De medewerker Crossmedia publishing structureert content ten behoeve van het beheer van het contentmanagementsysteem. Hij voegt content toe, brengt waar nodig structurele wijzigingen aan in de content en schoont content op. Hij maakt gebruikersinstellingen. Hij beheert het contentmanagementsysteem zodanig dat systeemuitval geminimaliseerd wordt.		
Gewenst resultaat	Het contentmanagementsysteem wordt goed beheerd.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Bedrijfsmatig handelen	<ul style="list-style-type: none"> Financieel bewustzijn tonen 	De medewerker Crossmedia publishing is zich bewust van de kosten die gemoeid zijn met een stagnerend contentmanagementsysteem en hij beheert het contentmanagementsysteem daarom zodanig dat systeemuitval geminimaliseerd wordt.	<ul style="list-style-type: none"> Actueel inzicht hebben in en recente ervaring hebben met het beheer van contentmanagementsystemen. Inzicht hebben in mogelijke oorzaken en oplossingen bij uitval van het contentmanagementsysteem en mogelijkheden kennen ter voorkoming van uitval.
Instructies en procedures opvolgen	<ul style="list-style-type: none"> Werken conform voorgeschreven procedures 	De medewerker Crossmedia publishing voert werkzaamheden aan het content management systeem uit volgens vooraf vastgestelde protocollen zodat het content management systeem gestructureerd beheerd wordt.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none"> Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden 	De medewerker Crossmedia publishing structureert op basis van zijn vaktechnisch inzicht content ten behoeve van het beheer van het contentmanagementsysteem, hij voegt content toe, brengt structurele wijzigingen aan in de content, schoont content op en maakt gebruikersinstellingen zodat er een goed beheerd contentmanagementsysteem is.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 2 Beheert de crossmedia workflow			
2.6 werkproces: voegt content vanuit database dynamisch samen met opmaakstramien			
Omschrijving	De medewerker Crossmedia publishing analyseert het opmaakstramien om content vanuit een database hiermee dynamisch samen te kunnen voegen. Aan de hand van de analyse bepaalt hij de gewenste dataconversie. Hij maakt of selecteert geschikte software en voert de conversie uit. Hij controleert de output op de gewenste samenvoeging en past waar nodig zaken aan.		
Gewenst resultaat	De content vanuit de database is op de juiste wijze samengevoegd met het opmaakstramien.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Analyseren	<ul style="list-style-type: none"> Gegevens controleren en aannames toetsen 	De medewerker Crossmedia publishing analyseert het opmaakstramien om content vanuit een database hiermee dynamisch samen te kunnen voegen.	<ul style="list-style-type: none"> Actueel inzicht hebben in en recente ervaring hebben met het samenvoegen van content vanuit een database met een opmaakstramien. Nieuwe ontwikkelingen in databasetechniek kunnen toepassen.
Creëren en innoveren	<ul style="list-style-type: none"> Verandering zoeken en introduceren 	De medewerker Crossmedia publishing volgt nieuwe ontwikkelingen op het gebied van databasetechniek en integreert deze op doeltreffende wijze in zijn producten waar mogelijk zodat nieuwe ontwikkelingen zijn verwerkt.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Met druk en tegenslag omgaan	<ul style="list-style-type: none"> Effectief blijven presteren onder druk 	De medewerker Crossmedia publishing blijft constructief te werk gaan bij tegenslag bij het samenvoegen van mediacontent en opmaakstramien en is in staat om zijn planning dusdanig aan te passen dat overschrijding van de deadline voorkomen of beperkt wordt.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none"> Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden 	De medewerker Crossmedia publishing bepaalt op basis van zijn vaktechnisch inzicht aan de hand van de analyse de gewenste dataconversie, maakt of selecteert voor de conversie geschikte software, test deze en voert de conversie uit en controleert de output op de gewenste samenvoeging zodat de content op de juiste wijze samengevoegd kan worden met het opmaakstramien.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 2 Beheert de crossmedia workflow			
2.7 werkproces: stelt script samen ten behoeve van het samenvoegen van content vanuit een database en een opmaakstramien			
Omschrijving	De medewerker Crossmedia publishing analyseert het opmaakstramien om een script samen te kunnen stellen ten behoeve van het samenvoegen van content vanuit een database en een opmaakstramien. Aan de hand van de analyse bepaalt hij het functioneel technisch ontwerp. Op basis van het functioneel technisch ontwerp schrijft hij het script dat de content geschikt maakt voor het opmaakstramien. Hij selecteert de software waarmee het script verwerkt moet worden. Hij voert het script uit met de geselecteerde software en test de werking van het script. Waar nodig brengt hij aanpassingen aan.		
Gewenst resultaat	Het script voor het samenvoegen van content vanuit een database met een opmaakstramien is goed samengesteld.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Analyseren	<ul style="list-style-type: none"> Gegevens controleren en aannames toetsen 	De medewerker Crossmedia publishing analyseert het opmaakstramien om een script samen te kunnen stellen ten behoeve van het samenvoegen van content vanuit een database en een opmaakstramien	<ul style="list-style-type: none"> Actueel inzicht hebben in en recente ervaring hebben met het samenstellen van scripts ten behoeve van het samenvoegen van content vanuit een database met een opmaakstramien. Nieuwe ontwikkelingen in scripting kunnen toepassen.
Creëren en innoveren	<ul style="list-style-type: none"> Verandering zoeken en introduceren 	De medewerker Crossmedia publishing volgt nieuwe ontwikkelingen op het gebied van scripting en integreert deze op doeltreffende wijze in zijn producten waar nodig zodat nieuwe ontwikkelingen zijn verwerkt.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Met druk en tegenslag omgaan	<ul style="list-style-type: none"> Effectief blijven presteren onder druk 	De medewerker Crossmedia publishing blijft constructief te werk gaan bij tegenslag en is in staat om zijn planning dusdanig aan te passen dat overschrijding van de deadline voorkomen of beperkt wordt.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none"> Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden 	De medewerker Crossmedia publishing bepaalt op basis van zijn vaktechnisch inzicht aan de hand van de analyse het functioneel technisch ontwerp en schrijft op basis hiervan het script dat de content geschikt maakt, selecteert de software waarmee het script verwerkt moet worden en voert hiermee het script uit, tenslotte test hij de werking van het script en past het waar nodig aan zodat een werkend script beschikbaar is.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 3 Faciliteert het netwerkgebruik in mediaproductieomgevingen

Proces-competentie-matrix Crossmedia Publishing

Kerntaak 3 Faciliteert het netwerkgebruik in mediaproductieomgevingen		Competenties																									
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	
		Beslissen en activiteiten initiëren	Aansturen	Begeleiden	Aandacht en begrip tonen	Samenwerken en overleggen	Ethisch en integer handelen	Relaties bouwen en netwerken	Overtuigen en beïnvloeden	Presenteren	Formuleren en rapporteren	Vakdeskundigheid toepassen	Materialen en middelen inzetten	Analyseren	Onderzoeken	Creëren en innoveren	Leren	Plannen en organiseren	Op de behoeften en verwachtingen van de "klant" richten	Kwaliteit leveren	Instructies en procedures opvolgen	Omgaan met verandering en aanpassen	Met druk en tegenslag omgaan	Gedrevenheid en ambitie tonen	Ondernemend en commercieel handelen	Bedrijfsmatig handelen	
Werkprocessen																											
3.1	ontwerpt een netwerk in een mediaproductieomgeving										X	X			X												X
3.2	realiseert een netwerk in een mediaproductieomgeving					X						X	X			X											
3.3	beheert de mediasoftware											X										X					
3.4	realiseert de netwerkstructuur in een mediaproductieomgeving																										
3.5	integreert meerdere platforms in één netwerk in een mediaproductieomgeving																										
3.6	maakt dataverbindingen tussen netwerkapparatuur																										
3.7	beveiligt netwerken in een mediaproductieomgeving																										

Betekenis van de kerntaak voor deze uitstroom

In deze matrix is per kerntaak aangegeven welke competenties aangewend worden bij de uitvoering van de werkprocessen voor deze uitstroom. Dit is zichtbaar door middel van een kruisje in de matrix.

Detaillering proces-competentie-matrix Crossmedia Publishing

Kerntaak 3 Faciliteert het netwerkgebruik in mediaproductieomgevingen			
3.1 werkproces: ontwerpt een netwerk in een mediaproductieomgeving			
Omschrijving	De medewerker Crossmedia publishing overlegt met de opdrachtgever om een ontwerp te kunnen maken voor een netwerk in een mediaproductieomgeving. Hij voert een onderzoek uit om de gewenste specificaties te kunnen vaststellen. Hij maakt een tekening van de gewenste infrastructuur in de mediaproductieomgeving. Hij bepaalt de benodigde hard- en software. Hij maakt een begroting. Hij documenteert de specificaties van het netwerk conform afspraken of procedures. Hij faciliteert het netwerk zodanig dat dit op eenvoudige wijze is uit te breiden.		
Gewenst resultaat	Er ligt een compleet ontwerp voor een netwerk in een mediaproductieomgeving dat voldoet aan de verwachtingen van de opdrachtgever.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Bedrijfsmatig handelen	<ul style="list-style-type: none"> Inzicht tonen in de dynamiek van de organisatie 	De medewerker Crossmedia publishing is zich bewust van de mogelijkheid tot groei van een bedrijf, bij het vaststellen van de specificaties van het netwerkontwerp houdt hij rekening met een overhead of faciliteert hij het netwerk zodanig dat dit op eenvoudige wijze uitgebreid kan worden.	<ul style="list-style-type: none"> Actueel inzicht hebben in en recente ervaring hebben met het ontwerpen van netwerken voor mediaproductieomgevingen. Bedrijfsmatig inzicht hebben in het uitbreiden van netwerken in mediaproductieomgevingen.
Formuleren en rapporteren	<ul style="list-style-type: none"> Nauwkeurig en volledig rapporteren 	De medewerker Crossmedia publishing documenteert de specificaties van het netwerkontwerp conform afspraken of procedures en overlegt deze rapportage aan zijn leidinggevende en / of opdrachtgever zodat de specificaties conform afspraken gedocumenteerd zijn.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Onderzoeken	<ul style="list-style-type: none"> Informatie achterhalen 	De medewerker Crossmedia publishing voert een onderzoek uit om de gewenste specificaties van de netwerkinfrastructuur te kunnen vaststellen en maakt op basis daarvan een ontwerp voor een netwerk in een mediaproductieomgeving.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 3 Faciliteert het netwerkgebruik in mediaproductieomgevingen

3.1 werkproces: ontwerpt een netwerk in een mediaproductieomgeving

Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none">• Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden	De medewerker Crossmedia publishing maakt op basis van zijn vaktechnisch inzicht een tekening van de gewenste infrastructuur in de mediaproductieomgeving, hij bepaalt de benodigde hard- en software en maakt een begroting zodat er een goed ontwerp ligt voor een netwerk in de mediaproductieomgeving.	<ul style="list-style-type: none">• Zie de eerste competentie van dit werkproces
----------------------------	---	--	--

Kerntaak 3 Faciliteert het netwerkgebruik in mediaproductieomgevingen			
3.2 werkproces: realiseert een netwerk in een mediaproductieomgeving			
Omschrijving	De medewerker Crossmedia publishing plaatst en koppelt hardware volgens tekening. Hij richt de server en de werkstations in. Hij installeert en configureert antivirus software en een softwarematige firewall. Hij test de netwerkstructuur en brengt waar nodig verbeteringen aan. Hij documenteert de opbouw van het netwerk en de specificaties. Ook stelt hij de beheerpolicy in.		
Gewenst resultaat	Het netwerk is naar tevredenheid van de gebruikers in de mediaproductieomgeving gerealiseerd.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Creëren en innoveren	<ul style="list-style-type: none"> Verandering zoeken en introduceren 	De medewerker Mediatechnologie volgt nieuwe ontwikkelingen op het gebied van netwerktechniek en integreert deze op doeltreffende wijze in zijn producten waar mogelijk zodat nieuwe ontwikkelingen zijn verwerkt.	<ul style="list-style-type: none"> Actueel inzicht hebben in en recente ervaring hebben met het realiseren van netwerkstructuren in mediaproductieomgeving en. Constant op de hoogte blijven van alle ontwikkelingen op het gebied van virusprotectie. Nieuwe ontwikkelingen in netwerktechniek kunnen toepassen. Weten wat je met wie moet communiceren. Weten wat je van het netwerk in de mediaproductieomgeving moet documenteren en hoe je dit moet doen.
Materialen en middelen inzetten	<ul style="list-style-type: none"> Materialen en middelen doeltreffend gebruiken 	De medewerker Crossmedia publishing raadpleegt de juiste bronnen voor een doeltreffende virusprotectie.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Samenwerken en overleggen	<ul style="list-style-type: none"> Afstemmen 	De medewerker Crossmedia publishing stemt bij de realisatie van het netwerk in de mediaproductieomgeving de uitvoering af met de opdrachtgever/leverancier zodat de uitvoering gunstig verloopt.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 3 Faciliteert het netwerkgebruik in mediaproductieomgevingen

3.2 werkproces: realiseert een netwerk in een mediaproductieomgeving

Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none">Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden	De medewerker Crossmedia publishing plaatst en koppelt op basis van zijn vaktechnisch inzicht hardware volgens de tekening van het netwerkontwerp, hij richt de server en de werkstations in, hij installeert en configureert antivirus software en de softwarematige firewall, vervolgens test hij de netwerkstructuur en verbetert deze waar nodig, hij documenteert de opbouw van het netwerk en de specificaties, tenslotte stelt hij de beheerpolicy in zodat het netwerk naar tevredenheid van de gebruikers is gerealiseerd.	<ul style="list-style-type: none">Zie de eerste competentie van dit werkproces
----------------------------	---	---	--

Kerntaak 3 Faciliteert het netwerkgebruik in mediaproductieomgevingen			
3.3 werkproces: beheert de mediasoftware			
Omschrijving	De medewerker Crossmedia publishing voert mediasoftware updates uit. Hij voert versiecontroles uit. Waar nodig verwijdert hij mediasoftware op de juiste wijze. Hij beheert licenties.		
Gewenst resultaat	De mediasoftware wordt op de juiste wijze beheerd.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Instructies en procedures opvolgen	<ul style="list-style-type: none"> Werken conform voorgeschreven procedures 	De medewerker Crossmedia publishing beheert licenties conform voorgeschreven procedures zodat het licentiebeheer op orde is.	<ul style="list-style-type: none"> Actueel inzicht hebben in en recente ervaring hebben met het beheer van mediasoftware. Bekend zijn met procedures voor licentiebeheer.
Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none"> Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden 	De medewerker Crossmedia publishing voert op basis van zijn vaktechnisch inzicht mediasoftware updates uit, hij voert versiecontroles uit en verwijdert waar nodig mediasoftware zodat de mediasoftware op de juiste wijze wordt beheerd.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

2.3 Workflow Beheer

Kerntaak 1 Ontwikkelt mediasystemen

Proces-competentie-matrix Workflow Beheer

Kerntaak 1 Ontwikkelt mediasystemen		Competenties																									
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	
		Beslissen en activiteiten initiëren	Aansturen	Begeleiden	Aandacht en begrip tonen	Samenwerken en overleggen	Ethisch en integer handelen	Relaties bouwen en netwerken	Overtuigen en beïnvloeden	Presenteren	Formuleren en rapporteren	Vakdeskundigheid toepassen	Materialen en middelen inzetten	Analyseren	Onderzoeken	Creëren en innoveren	Leren	Plannen en organiseren	Op de behoeften en verwachtingen van de "Klant" richten	Kwaliteit leveren	Instructies en procedures opvolgen	Omgaan met verandering en aanpassen	Met druk en tegenslag omgaan	Gedrevenheid en ambitie tonen	Ondernemend en commercieel handelen	Bedrijfsmatig handelen	
Werkprocessen																											
1.1	analyseert behoefte van de opdrachtgever aan een interactief mediasysteem										X	X		X													
1.2	maakt plan van aanpak voor een interactief mediasysteem											X						X									
1.3	maakt functioneel technisch ontwerp voor een interactief mediasysteem				X						X	X										X					
1.4	realiseert een interactief mediasysteem				X				X		X																
1.5	implementeert een interactief mediasysteem									X	X												X				
1.6	realiseert een eenvoudig contentmanagementsysteem										X								X	X							

Kerntaak 1 Ontwikkelt mediasystemen	Competenties																									
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	
	Beslissen en activiteiten initiëren	Aansturen	Begeleiden	Aandacht en begrip tonen	Samenwerken en overleggen	Ethisch en integer handelen	Relaties bouwen en netwerken	Overtuigen en beïnvloeden	Presenteren	Formuleren en rapporteren	Vakdeskundigheid toepassen	Materialen en middelen inzetten	Analyseren	Onderzoeken	Creëren en innoveren	Leren	Plannen en organiseren	Op de behoeften en verwachtingen van de "Klant" richten	Kwaliteit leveren	Instructies en procedures opvolgen	Omgaan met verandering en aanpassen	Met druk en tegenslag omgaan	Gedrevenheid en ambitie tonen	Ondernemend en commercieel handelen	Bedrijfsmatig handelen	
Werkprocessen																										
1.7	bouwt databasegestuurde webapplicaties																									
1.8	realiseert een volledig ingerichte webserver																									
1.9	bewaakt de voortgang en evalueert het project				x												x									

Betekenis van de kerntaak voor deze uitstroom

In deze matrix is per kerntaak aangegeven welke competenties aangewend worden bij de uitvoering van de werkprocessen voor deze uitstroom. Dit is zichtbaar door middel van een kruisje in de matrix.

Detaillering proces-competentie-matrix Workflow Beheer

Kerntaak 1 Ontwikkelt mediasystemen			
1.1 werkproces: analyseert behoefte van de opdrachtgever aan een interactief mediasysteem			
Omschrijving	De medewerker Workflow beheer overlegt met de opdrachtgever om diens vraag naar de technische realisatie van een interactief mediasysteem duidelijk te krijgen. Hij analyseert de beschikbare gegevens om een duidelijk beeld te krijgen voor de technische realisatie. Hij brengt een advies uit voor de oplossing van de vraag van de opdrachtgever.		
Gewenst resultaat	Er ligt een voor de opdrachtgever passende oplossing voor de technische realisatie van een interactief mediasysteem.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Analyseren	<ul style="list-style-type: none"> Informatie genereren uit gegevens 	De medewerker Workflow beheer analyseert de wensen en beschikbare gegevens om een duidelijk beeld te krijgen voor het technisch realiseren van een interactief mediasysteem.	<ul style="list-style-type: none"> Inzicht hebben in hetgeen voorafgaat aan de technische realisatie van interactieve mediasystemen. Recente ontwikkelingen bijhouden zodat die meegenomen kunnen worden in het advies voor een interactief mediasysteem.
Formuleren en rapporteren	<ul style="list-style-type: none"> Structuur aanbrengen 	De medewerker Workflow beheer brengt op basis van de informatie van de opdrachtgever en de analyse van de gegevens een helder schriftelijk advies uit aan de opdrachtgever waarbij kosten en kwaliteit in evenwicht zijn zodat er een onderbouwd advies ligt.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none"> Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden 	Om boven water te krijgen aan welke eisen het interactief mediasysteem moet voldoen stelt de medewerker Workflow beheer vragen aan de opdrachtgever die getuigen van adequaat vaktechnisch inzicht.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 1 Ontwikkelt mediasystemen			
1.2 werkproces: maakt plan van aanpak voor een interactief mediasysteem			
Omschrijving	De medewerker Workflow beheer stelt op basis van het goedgekeurde advies voor de technische realisatie van het interactief mediasysteem de planning op. Hij bepaalt welke deeltaken uitgevoerd moeten worden. Hij stelt de specificaties voor oplevering van de mediaoplossing vast. Deze gegevens legt hij vast in het plan van aanpak. Gedurende de realisatie stelt hij waar nodig het plan van aanpak bij.		
Gewenst resultaat	Er is een goed en up-to-date plan van aanpak voor de technische realisatie van het interactief mediasysteem.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Plannen en organiseren	<ul style="list-style-type: none"> Activiteiten plannen 	De medewerker Workflow beheer stelt op basis van het advies aan de opdrachtgever een planning op voor het technisch realiseren van het interactieve mediasysteem, hij bepaalt welke deeltaken moeten worden uitgevoerd en stelt gedurende het ontwikkeltraject waar nodig het plan van aanpak bij om een goede planning te hebben.	<ul style="list-style-type: none"> De stappen kennen die nodig zijn om een plan van aanpak te maken voor een interactief mediasysteem, weten hoe deze moeten worden uitgevoerd en wat met wie gecommuniceerd moet worden. Specificaties op kunnen stellen waaraan media-uitingen technisch moeten voldoen.
Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none"> Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden 	De medewerker Workflow beheer bepaalt op basis van zijn vaktechnisch inzicht hoe de media-uiting moet worden opgeleverd zodat deze aan de eisen voldoet.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 1 Ontwikkelt mediasystemen			
1.3 werkproces: maakt functioneel technisch ontwerp voor een interactief mediasysteem			
Omschrijving	De medewerker Workflow beheer maakt op basis van het plan van aanpak een eerste versie van het functioneel technisch ontwerp voor het interactief mediasysteem. Hij bepaalt welke conversies er uitgevoerd moeten worden op het aangeleverde materiaal. Hij stemt met de vormgever het functioneel technisch ontwerp af op het vormgevingsontwerp. Als er bepaalde keuzes moeten worden gemaakt overlegt hij met de opdrachtgever. Hij documenteert de specificaties. Als de opdrachtgever of leidinggevende met nieuwe ideeën komt, staat hij hiervoor open en verwerkt ze. De medewerker Mediatechnologie maakt een definitief functioneel technisch ontwerp.		
Gewenst resultaat	Er ligt een goedgekeurd functioneel technisch ontwerp.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Formuleren en rapporteren	<ul style="list-style-type: none"> Nauwkeurig en volledig rapporteren 	De medewerker Workflow beheer stemt met de vormgever en/of communicatieadviseur het functioneel technisch ontwerp af op het vormgevings-/communicatief ontwerp en hij overlegt met de opdrachtgever als bepaalde keuzes moeten worden gemaakt zodat er een realistisch ontwerp komt.	<ul style="list-style-type: none"> Actueel inzicht hebben in en recente ervaring hebben met het maken van functioneel technische ontwerpen voor interactieve mediasystemen. Inzicht hebben in wat je met wie moet communiceren. Inzicht hebben in wat vastgelegd moet worden en hoe.
Omgaan met verandering en aanpassen	<ul style="list-style-type: none"> Nieuwe ideeën accepteren 	De medewerker Workflow beheer staat open voor nieuwe ideeën en plannen die aangedragen worden door de opdrachtgever of leidinggevende en kan deze verwerken in het functioneel technisch ontwerp zodat de laatste aanpassingen zijn verwerkt.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Samenwerken en overleggen	<ul style="list-style-type: none"> Afstemmen 	De medewerker Workflow beheer stemt met de vormgever en/of communicatieadviseur het functioneel technisch ontwerp af op het vormgevings-/communicatief ontwerp en hij overlegt met de opdrachtgever als bepaalde keuzes moeten worden gemaakt zodat er een realistisch ontwerp komt.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 1 Ontwikkelt mediasystemen

1.3 werkproces: maakt functioneel technisch ontwerp voor een interactief mediasysteem

Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none">Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden	De medewerker Workflow beheer maakt op basis van het plan van aanpak en zijn vaktechnisch inzicht een eerste versie van het functioneel technisch ontwerp voor het interactieve mediasysteem, hij bepaalt welke conversies er uitgevoerd moeten worden op het aangeleverde materiaal, stelt specificaties op voor de wijze van aanlevering van materiaal en maakt aan de hand van de punten uit het overleg het definitieve functioneel technische ontwerp zodat er een onderbouwd ontwerp ligt.	<ul style="list-style-type: none">Zie de eerste competentie van dit werkproces
----------------------------	---	--	--

Kerntaak 1 Ontwikkelt mediasystemen			
1.4 werkproces: realiseert een interactief mediasysteem			
Omschrijving	<p>De medewerker Workflow beheer maakt op basis van het functioneel technisch ontwerp een eerste versie van het interactief mediasysteem. Hij bespreekt deze versie met de vormgever en/of de projectleider en past zaken desgewenst aan. Hij voert waar nodig conversies uit op het aangeleverde materiaal.</p> <p>Als bepaalde keuzes gemaakt moeten worden, overlegt hij met de opdrachtgever. Hij test het interactief mediasysteem van voert de nodige verbeteringen door. Hij presenteert opeenvolgende versies van het product aan de opdrachtgever of leidinggevende. Hij legt de definitieve versie voor aan de opdrachtgever.</p>		
Gewenst resultaat	Er is een interactief mediasysteem dat voldoet aan de wensen en verwachtingen van de opdrachtgever gerealiseerd.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Presenteren	<ul style="list-style-type: none"> Duidelijk uitleggen en toelichten 	De medewerker Workflow beheer in staat om een eerste en volgende versies van het product op duidelijke wijze te presenteren en toe te lichten aan de opdrachtgever of leidinggevende zodat de gemaakte keuzes duidelijk zijn.	<ul style="list-style-type: none"> Actueel inzicht hebben in en recente ervaring hebben met de realisatie van interactieve mediasystemen. Inzicht hebben in wat je met wie moet communiceren.
Samenwerken en overleggen	<ul style="list-style-type: none"> Anderen raadplegen en betrekken 	De medewerker Workflow beheer bespreekt in verschillende stadia van de realisatie (onderdelen van) het interactieve mediasysteem met de vormgever en/of communicatieadviseur en met de opdrachtgever om ervoor te zorgen dat het systeem aan diens verwachtingen voldoet.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none"> Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden 	De medewerker Workflow beheer maakt op basis van het functioneel technische ontwerp en zijn vaktechnisch inzicht een eerste versie van het interactieve mediasysteem, past het systeem aan de hand van de punten uit het overleg met betrokkenen en zo vaak als nodig aan, test het systeem, voert verbeteringen en (waar overeengekomen) aanpassingen door en legt de definitieve versie voor aan de opdrachtgever zodat er een media-informatiesysteem is dat optimaal voldoet aan de eisen.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 1 Ontwikkelt mediasystemen			
1.5 werkproces: implementeert een interactief mediasysteem			
Omschrijving	De medewerker Workflow beheer installeert het interactief mediasysteem. Hij configureert het systeem en test het. Hij voert waar nodig verbeteringen door. Als de implementatie succesvol is afgerond, documenteert hij de configuratie van het interactief mediasysteem.		
Gewenst resultaat	Er is een succesvolle en gedocumenteerde implementatie van het interactieve mediasysteem gerealiseerd.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Formuleren en rapporteren	<ul style="list-style-type: none"> Nauwkeurig en volledig rapporteren 	De medewerker Workflow beheer documenteert de configuratie van het interactieve mediasysteem op een voor anderen helder wijze zodat later na te gaan is hoe het systeem in elkaar zit.	<ul style="list-style-type: none"> Inzicht hebben in en ervaring hebben met de implementatie van interactieve mediasystemen. Inzicht hebben in wat vastgelegd moet worden en hoe.
Met druk en tegenslag omgaan	<ul style="list-style-type: none"> Effectief blijven presteren onder druk 	De medewerker Workflow beheer blijft constructief te werk gaan bij tegenslag tijdens de implementatie van het interactieve mediasysteem en is in staat om zijn planning dusdanig aan te passen dat overschrijding van de deadline voorkomen of beperkt wordt.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none"> Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden 	De medewerker Workflow beheer installeert op basis van zijn vaktechnisch inzicht het interactieve mediasysteem, hij configureert het systeem, test het en voert waar nodig verbeteringen door zodat er een goedwerkend systeem is.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 1 Ontwikkelt mediasystemen			
1.6 werkproces: realiseert een eenvoudig contentmanagementsysteem			
Omschrijving	De medewerker Workflow beheer brengt in kaart welk type content in de database moet komen. Hij gaat na hoe de content aangeleverd wordt of aangeleverd kan worden. Hij bepaalt hoe de content uit de database gebruikt gaat worden. Hij bedenkt een mogelijke structuur en stelt de specificaties op. Hij realiseert en test de database en voert waar nodig verbeteringen door. Hij verleent rechten aan gebruikers van de database. Hij legt alle relevante gegevens vast. Waar nodig past hij de database op een later moment aan.		
Gewenst resultaat	Er is een functionele database gerealiseerd ten behoeve van contentmanagement.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Kwaliteit leveren	<ul style="list-style-type: none"> Kwaliteitsniveaus halen 	De medewerker Workflow beheer signaleert problemen die gebruikers hebben met de contentdatabase, past in overleg de database aan om de gesignaleerde problemen op te lossen en past de database ook aan als ontwikkelingen daarom vragen zodat de database gebruiksvriendelijk en up-to-date blijft.	<ul style="list-style-type: none"> Actueel inzicht hebben in de realisatie van een eenvoudig contentmanagementsysteem (waarbij content betrekking heeft op tekst, stilstaand beeld, bewegend beeld, geluid en combinaties hiervan). Inzicht hebben in de (on)mogelijkheden van oplossingen voor problemen met de contentdatabase. Recente ervaring hebben met de realisatie van een eenvoudig contentmanagementsysteem.
Op de behoeften en verwachtingen van de "klant" richten	<ul style="list-style-type: none"> Behoeften en verwachtingen achterhalen 	De medewerker Workflow beheer brengt, ten behoeve van de realisatie van een eenvoudig contentmanagementsysteem, in kaart welk type content de klant in de database wil, hoe de klant de content aangeleverd krijgt of moet krijgen en bepaalt hoe de klant de content uit de database gaat gebruiken zodat duidelijk is wat diens wensen zijn.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 1 Ontwikkelt mediasystemen

1.6 werkproces: realiseert een eenvoudig contentmanagementsysteem

Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none">Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden	De medewerker Workflow beheer bedenkt op basis van zijn inzicht, ervaring en de analyse een mogelijke structuur en specificaties voor de contentdatabase, hij realiseert en test de database, verleent rechten aan gebruikers van de database en legt alle relevante gegevens vast zodat er een functionele contentdatabase is.	<ul style="list-style-type: none">Zie de eerste competentie van dit werkproces
----------------------------	---	---	--

Kerntaak 1 Ontwikkelt mediasystemen			
1.9 werkproces: bewaakt de voortgang en evalueert het project			
Omschrijving	De medewerker Workflow beheer overlegt met betrokkenen over het projectverloop, hij zoekt samen naar oplossingen en hij zorgt ervoor dat betrokkenen zich aan afspraken houden. Hij zorgt ervoor dat het werk goed op elkaar afgestemd wordt en dat producten op tijd worden opgeleverd. Hij begeleidt uitbestedingen. Hij verantwoordt gemaakte keuzes en hij evalueert het project.		
Gewenst resultaat	Het project is zo optimaal mogelijk verlopen en afgerond.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Plannen en organiseren	<ul style="list-style-type: none"> Activiteiten plannen 	De medewerker Workflow beheer zorgt ervoor dat het werk goed op elkaar afgestemd wordt en dat hij (tussen)producten op tijd oplevert waarbij hij soepel inspeelt op veranderende eisen en wensen zodat de ontwikkeling van de game vlot verloopt.	<ul style="list-style-type: none"> Bewaken van de projectvoortgang met inzicht in de technische (on)mogelijkheden. Project evalueren met vaktechnisch inzicht.
Samenwerken en overleggen	<ul style="list-style-type: none"> Afstemmen 	De medewerker Workflow beheer overlegt met betrokkenen over het projectverloop en hij zoekt samen naar oplossingen.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 2 Beheert de crossmedia workflow

Proces-competentie-matrix Workflow Beheer

Kerntaak 2 Beheert de crossmedia workflow	Competenties																								
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y
	Beslissen en activiteiten initiëren	Aansturen	Begeleiden	Aandacht en begrip tonen	Samenwerken en overleggen	Ethisch en integer handelen	Relaties bouwen en netwerken	Overtuigen en beïnvloeden	Presenteren	Formuleren en rapporteren	Vakdeskundigheid toepassen	Materialen en middelen inzetten	Analyseren	Onderzoeken	Creëren en innoveren	Leren	Plannen en organiseren	Op de behoeften en verwachtingen van de "Klant" richten	Kwaliteit leveren	Instructies en procedures opvolgen	Omgaan met verandering en aanpassen	Met druk en tegenslag omgaan	Gedrevenheid en ambitie tonen	Ondernemend en commercieel handelen	Bedrijfsmatig handelen
Werkprocessen																									
2.1	hanteert mediacontrolesystemen ten behoeve van crossmediale dataverwerking										X	X								X					
2.2	bewerkt mediabestanden ten behoeve van crossmediale dataverwerking										X		X						X						
2.3	beheert de opslag van crossmediaal te gebruiken data										X				X										X
2.4	implementeert en beheert colormanagementsysteem										X								X						
2.5	beheert complexe contentmanagementsystemen										X									X					X
2.6	voegt content vanuit database dynamisch samen met opmaakstramien																								

Kerntaak 2 Beheert de crossmedia workflow		Competenties																									
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	
		Beslissen en activiteiten initiëren	Aansturen	Begeleiden	Aandacht en begrip tonen	Samenwerken en overleggen	Ethisch en integer handelen	Relaties bouwen en netwerken	Overtuigen en beïnvloeden	Presenteren	Formuleren en rapporteren	Vakdeskundigheid toepassen	Materialen en middelen inzetten	Analyseren	Onderzoeken	Creëren en innoveren	Leren	Plannen en organiseren	Op de behoeften en verwachtingen van de "Klant" richten	Kwaliteit leveren	Omgaan met verandering en aanpassen	Instructies en procedures opvolgen	Omgaan met tegenslag omgaan	Met druk en tegenslag tonen	Gedrevenheid en ambitie	Ondernemend en commercieel handelen	Bedrijfsmatig handelen
Werkprocessen																											
2.7	stelt script samen ten behoeve van het samenvoegen van content vanuit een database en een opmaakstramien																										

Betekenis van de kerntaak voor deze uitstroom

In deze matrix is per kerntaak aangegeven welke competenties aangewend worden bij de uitvoering van de werkprocessen voor deze uitstroom. Dit is zichtbaar door middel van een kruisje in de matrix.

Detaillering proces-competentie-matrix Workflow Beheer

Kerntaak 2 Beheert de crossmedia workflow			
2.1 werkproces: hanteert mediacontrolesystemen ten behoeve van crossmediale dataverwerking			
Omschrijving	De medewerker Workflow beheer beheert controlesystemen in media software. Hij configureert controlesystemen in media software. Hij beheert modulaire controlesoftware ten behoeve van dataverwerking. Hij gebruikt controlesoftware om bestanden te controleren volgens vooraf vastgestelde protocollen of profielen en koppelt fouten in de gecontroleerde bestanden terug.		
Gewenst resultaat	Mediacontrolesystemen zijn juist en efficiënt geconfigureerd voor crossmediale dataverwerking.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Instructies en procedures opvolgen	<ul style="list-style-type: none"> Werken conform voorgeschreven procedures 	De medewerker Workflow beheer voert controle op mediabestanden uit volgens vooraf vastgestelde protocollen of profielen zodat er geen problemen ontstaan in de verdere productieworkflow.	<ul style="list-style-type: none"> Actueel inzicht hebben in en recente ervaring hebben met mediacontrolesystemen voor crossmediale dataverwerking. Controlesoftware doeltreffend kunnen gebruiken.
Materialen en middelen inzetten	<ul style="list-style-type: none"> Materialen en middelen doeltreffend gebruiken 	De medewerker Workflow beheer gebruikt controlesoftware doeltreffend zodat mediacontrolesystemen efficiënt zijn geconfigureerd.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none"> Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden 	De medewerker Workflow beheer beheert en configureert op basis van zijn vaktechnisch inzicht controlesystemen in media software, hij beheert modulaire controlesoftware ten behoeve van dataverwerking, hij gebruikt controlesoftware om bestanden te controleren, hij koppelt fouten in de gecontroleerde bestanden terug naar de betreffende afdeling en past versiebeheer toe op databestanden zodat mediacontrolesystemen op de juiste wijze zijn geconfigureerd.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 2 Beheert de crossmedia workflow			
2.2 werkproces: bewerkt mediabestanden ten behoeve van crossmediale dataverwerking			
Omschrijving	De medewerker Workflow beheer analyseert type, kwaliteit en compressiefactor van mediabestanden ten behoeve van crossmediale dataverwerking. Hij bepaalt het gewenste type en de gewenste kwaliteit voor verwerking. Hij bepaalt de benodigde software ten behoeve van de conversie en de compressie. Hij voert de conversie en de compressie met de geselecteerde software uit. Hij controleert de output op het gewenste type, de gewenste kwaliteit en compressiefactor en past waar nodig zaken aan.		
Gewenst resultaat	Mediabestanden worden opgeleverd in het (de) voor crossmediale dataverwerking gewenste type, kwaliteit en compressiefactor.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Analyseren	<ul style="list-style-type: none"> Informatie genereren uit gegevens 	De medewerker Workflow beheer analyseert type, kwaliteit en compressiefactor van mediabestanden ten behoeve van crossmediale dataverwerking zodat er een juiste analyse is voor het opleveren van mediabestanden in het gewenste type en met de gewenste kwaliteit en compressiefactor.	<ul style="list-style-type: none"> Actueel inzicht hebben in en recente ervaring hebben met het bewerken van mediabestanden ten behoeve van crossmediale dataverwerking. Kennis en ervaring met het analyseren van mediabestanden ten behoeve van crossmediale dataverwerking. Kennis van de kwaliteitsnormen van mediabestanden voor crossmediale dataverwerking en de toepassing hiervan.
Kwaliteit leveren	<ul style="list-style-type: none"> Kwaliteit- en productiviteitsniveaus bewaken 	De medewerker Workflow beheer stelt vast wat de kwaliteitsnormen moeten zijn om mediabestanden crossmediaal te kunnen verwerken en toetst de mediabestanden aan de hand van deze kwaliteitsnormen zodat mediabestanden worden opgeleverd met de gewenste kwaliteit.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 2 Beheert de crossmedia workflow

2.2 werkproces: bewerkt mediabestanden ten behoeve van crossmediale dataverwerking

Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none">Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden	De medewerker Workflow beheer bepaalt op basis van zijn vaktechnisch inzicht het gewenste type mediabestanden en de gewenste specificaties voor verwerking, hij bepaalt de benodigde software voor conversie en compressie en voert de conversie en compressie uit zodat mediabestanden worden opgeleverd die crossmediaal op de gewenste wijze kunnen worden verwerkt.	<ul style="list-style-type: none">Zie de eerste competentie van dit werkproces
----------------------------	---	---	--

Kerntaak 2 Beheert de crossmedia workflow			
2.3 werkproces: beheert de opslag van crossmediaal te gebruiken data			
Omschrijving	De medewerker Workflow beheer bepaalt de back-up strategie ten behoeve van het beheer van de opslag van crossmediaal te gebruiken data. Hij voert de back-up strategie uit. Hij bepaalt de opslagstructuur, zorgt voor de opslag van data en onderhoudt de data. Hij zorgt ervoor dat back-up strategieën bedrijfseconomisch tot stand komen. Zodra nodig voert hij het terugzetten van een back-up uit.		
Gewenst resultaat	De data worden gestructureerd opgeslagen en zijn veilig gesteld.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Bedrijfsmatig handelen	<ul style="list-style-type: none"> Financieel bewustzijn tonen 	De medewerker Workflow beheer is zich bewust van de kosten die gemoeid zijn bij het inrichten van mediabanken en zorgt er daarom voor dat back-up strategieën bedrijfseconomisch verantwoord tot stand komen.	<ul style="list-style-type: none"> Actueel inzicht hebben in en recente ervaring hebben met de opslag van crossmediaal te gebruiken data. Bedrijfsmatig inzicht hebben in het gebruik van opslagmedia. Nieuwe ontwikkelingen in back-up technieken en opslagmedia kunnen toepassen.
Creëren en innoveren	<ul style="list-style-type: none"> Verandering zoeken en introduceren 	De medewerker Workflow beheer volgt nieuwe ontwikkelingen op het gebied van back-up technieken en opslagmedia en integreert deze op doeltreffende wijze in zijn producten waar mogelijk zodat nieuwe ontwikkelingen zijn verwerkt.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none"> Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden 	De medewerker Workflow beheer bepaalt op basis van zijn vaktechnisch inzicht de back-up strategie ten behoeve van het beheer van de opslag van crossmediaal te gebruikend data en voert de back-up strategie uit, hij bepaalt de opslagstructuur, zorgt voor de opslag van data, onderhoudt de data en voert het terugzetten van een back-up uit zodat de data gestructureerd worden opgeslagen en veilig zijn gesteld.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 2 Beheert de crossmedia workflow			
2.4 werkproces: implementeert en beheert colormanagementsysteem			
Omschrijving	De medewerker Workflow beheer voert een procesanalyse uit en bepaalt overdrachtmomenten van het ene medium naar een ander met het oog op goed colormanagementbeheer. Hij karakteriseert apparatuur en hij kalibreert apparatuur volgens geldende kwaliteitsnormen. Hij maakt een profiel dat geschikt is voor het medium waarop de media-uiting gepubliceerd wordt. Hij stelt een profiel in dat geschikt is voor het medium waarop de media-uiting gepubliceerd wordt. Hij installeert en beheert colormanagementsoftware en implementeert het colormanagementsysteem in de bestaande workflow.		
Gewenst resultaat	Het colormanagementsysteem is geïmplementeerd en geconfigureerd. De kleurafstemmingen tussen hard- en software is in de gehele workflow ingesteld.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Kwaliteit leveren	<ul style="list-style-type: none"> Kwaliteit- en productiviteitsniveaus bewaken 	De medewerker Workflow beheer voert de karakterisatie en kalibratie van apparatuur uit volgens geldende kwaliteitsnormen en bewaakt deze om vertraging in de workflow te voorkomen.	<ul style="list-style-type: none"> Actueel inzicht hebben in en recente ervaring hebben met colormanagementtoepassingen. Actueel inzicht hebben in karakterisatie en kalibratie van apparatuur ten behoeve van color management.
Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none"> Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden 	De medewerker Workflow beheer voert op basis van zijn vaktechnisch inzicht een procesanalyse uit en bepaalt overdrachtmomenten van het ene medium naar een ander met het oog op goed colormanagementbeheer, hij karakteriseert en kalibreert apparatuur, maakt een profiel dat geschikt is voor het medium waarop de media-uiting gepubliceerd wordt, hij installeert en beheert colormanagementsoftware en implementeert het colormanagementsysteem in de huidige workflow zodat colormanagement integraal kan worden toegepast.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 2 Beheert de crossmedia workflow			
2.5 werkproces: beheert complexe contentmanagementsystemen			
Omschrijving	De medewerker Workflow beheer structureert content ten behoeve van het beheer van het contentmanagementsysteem. Hij voegt content toe, brengt waar nodig structurele wijzigingen aan in de content en schoont content op. Hij maakt gebruikersinstellingen. Hij voert de werkzaamheden volgens vooraf vastgestelde protocollen uit. Hij beheert het contentmanagementsysteem zodanig dat systeemuitval geminimaliseerd wordt.		
Gewenst resultaat	Het contentmanagementsysteem wordt goed beheerd.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Bedrijfsmatig handelen	<ul style="list-style-type: none"> Financieel bewustzijn tonen 	De medewerker Workflow beheer is zich bewust van de kosten die gemoeid zijn met een stagnerend contentmanagementsysteem en hij beheert het contentmanagementsysteem daarom zodanig dat systeemuitval geminimaliseerd wordt.	<ul style="list-style-type: none"> Actueel inzicht hebben in en recente ervaring hebben met het beheer van contentmanagementsystemen. Inzicht hebben in mogelijke oorzaken en oplossingen bij uitval van het contentmanagementsysteem en mogelijkheden kennen ter voorkoming van uitval.
Instructies en procedures opvolgen	<ul style="list-style-type: none"> Werken conform voorgeschreven procedures 	De medewerker Workflow beheer voert werkzaamheden aan het content management systeem uit volgens vooraf vastgestelde protocollen zodat het content management systeem gestructureerd beheerd wordt.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none"> Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden 	De medewerker Workflow beheer structureert op basis van zijn vaktechnisch inzicht content ten behoeve van het beheer van het contentmanagementsysteem, hij voegt content toe, brengt structurele wijzigingen aan in de content, schoont content op en maakt gebruikersinstellingen zodat er een goed beheerd contentmanagementsysteem is.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 3 Faciliteert het netwerkgebruik in mediaproductieomgevingen

Proces-competentie-matrix Workflow Beheer

Kerntaak 3 Faciliteert het netwerkgebruik in mediaproductieomgevingen		Competenties																										
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y		
		Beslissen en activiteiten initiëren	Aansturen	Begeleiden	Aandacht en begrip tonen	Samenwerken en overleggen	Ethisch en integer handelen	Relaties bouwen en netwerken	Overtuigen en beïnvloeden	Presenteren	Formuleren en rapporteren	Vakdeskundigheid toepassen	Materialen en middelen inzetten	Analyseren	Onderzoeken	Creëren en innoveren	Leren	Plannen en organiseren	Op de behoeften en verwachtingen van de "klant" richten	Kwaliteit leveren	Instructies en procedures opvolgen	Omgaan met verandering en aanpassen	Omgaan met tegenslag omgaan	Met druk en tegenslag tonen	Gedrevenheid en ambitie	Ondernemend en commercieel handelen	Bedrijfsmatig handelen	
Werkprocessen																												
3.1	ontwerpt een netwerk in een mediaproductieomgeving										X	X			X													X
3.2	realiseert een netwerk in een mediaproductieomgeving					X						X	X			X												
3.3	beheert de mediasoftware											X										X						
3.4	realiseert de netwerkstructuur in een mediaproductieomgeving										X	X					X						X					
3.5	integreert meerdere platforms in één netwerk in een mediaproductieomgeving											X																X
3.6	maakt dataverbindingen tussen netwerkapparatuur											X	X			X												
3.7	beveiligt netwerken in een mediaproductieomgeving											X				X												

Betekenis van de kerntaak voor deze uitstroom

In deze matrix is per kerntaak aangegeven welke competenties aangewend worden bij de uitvoering van de werkprocessen voor deze uitstroom. Dit is zichtbaar door middel van een kruisje in de matrix.

Detaillering proces-competentie-matrix Workflow Beheer

Kerntaak 3 Faciliteert het netwerkgebruik in mediaproductieomgevingen			
3.1 werkproces: ontwerpt een netwerk in een mediaproductieomgeving			
Omschrijving	De medewerker Workflow beheer overlegt met de opdrachtgever om een ontwerp te kunnen maken voor een netwerk in een mediaproductieomgeving. Hij voert een onderzoek uit om de gewenste specificaties te kunnen vaststellen. Hij maakt een tekening van de gewenste infrastructuur in de mediaproductieomgeving. Hij bepaalt de benodigde hard- en software. Hij maakt een begroting. Hij documenteert de specificaties van het netwerk conform afspraken of procedures. Hij faciliteert het netwerk zodanig dat dit op eenvoudige wijze is uit te breiden.		
Gewenst resultaat	Er ligt een compleet ontwerp voor een netwerk in een mediaproductieomgeving dat voldoet aan de verwachtingen van de opdrachtgever.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Bedrijfsmatig handelen	<ul style="list-style-type: none"> Inzicht tonen in de dynamiek van de organisatie 	De medewerker Workflow beheer is zich bewust van de mogelijkheid tot groei van een bedrijf, bij het vaststellen van de specificaties van het netwerkontwerp houdt hij rekening met een overhead of faciliteert hij het netwerk zodanig dat dit op eenvoudige wijze uitgebreid kan worden.	<ul style="list-style-type: none"> Actueel inzicht hebben in en recente ervaring hebben met het ontwerpen van netwerken voor mediaproductieomgevingen. Bedrijfsmatig inzicht hebben in het uitbreiden van netwerken in mediaproductieomgevingen.
Formuleren en rapporteren	<ul style="list-style-type: none"> Nauwkeurig en volledig rapporteren 	De medewerker Workflow beheer documenteert de specificaties van het netwerkontwerp conform afspraken of procedures en overlegt deze rapportage aan zijn leidinggevende en / of opdrachtgever zodat de specificaties conform afspraken gedocumenteerd zijn.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Onderzoeken	<ul style="list-style-type: none"> Informatie achterhalen 	De medewerker Workflow beheer voert een onderzoek uit om de gewenste specificaties van de netwerkinfrastructuur te kunnen vaststellen en maakt op basis daarvan een ontwerp voor een netwerk in een mediaproductieomgeving.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 3 Faciliteert het netwerkgebruik in mediaproductieomgevingen

3.1 werkproces: ontwerpt een netwerk in een mediaproductieomgeving

Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none">• Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden	De medewerker Workflow beheer maakt op basis van zijn vaktechnisch inzicht een tekening van de gewenste infrastructuur in de mediaproductieomgeving, hij bepaalt de benodigde hard- en software en maakt een begroting zodat er een goed ontwerp ligt voor een netwerk in de mediaproductieomgeving.	<ul style="list-style-type: none">• Zie de eerste competentie van dit werkproces
----------------------------	---	--	--

Kerntaak 3 Faciliteert het netwerkgebruik in mediaproductieomgevingen			
3.2 werkproces: realiseert een netwerk in een mediaproductieomgeving			
Omschrijving	De medewerker Workflow beheer plaatst en koppelt hardware volgens tekening. Hij richt de server en de werkstations in. Hij installeert en configureert antivirus software en een softwarematige firewall. Hij test de netwerkstructuur en brengt waar nodig verbeteringen aan. Hij documenteert de opbouw van het netwerk en de specificaties. Ook stelt hij de beheerpolicy in.		
Gewenst resultaat	Het netwerk is naar tevredenheid van de gebruikers in de mediaproductieomgeving gerealiseerd.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Creëren en innoveren	<ul style="list-style-type: none"> Verandering zoeken en introduceren 	De medewerker Workflow beheer volgt nieuwe ontwikkelingen op het gebied van netwerktechniek en integreert deze op doeltreffende wijze in zijn producten waar mogelijk zodat nieuwe ontwikkelingen zijn verwerkt.	<ul style="list-style-type: none"> Actueel inzicht hebben in en recente ervaring hebben met het realiseren van netwerken in mediaproductieomgeving en. Constant op de hoogte blijven van alle ontwikkelingen op het gebied van virusprotectie. Nieuwe ontwikkelingen in netwerktechniek kunnen toepassen. Weten wat je met wie moet communiceren. Weten wat je van het netwerk in de mediaproductieomgeving moet documenteren en hoe je dit moet doen.
Materialen en middelen inzetten	<ul style="list-style-type: none"> Materialen en middelen doeltreffend gebruiken 	De medewerker Workflow beheer raadpleegt de juiste bronnen voor een doeltreffende virusprotectie.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Samenwerken en overleggen	<ul style="list-style-type: none"> Afstemmen 	De medewerker Workflow beheer stemt bij de realisatie van het netwerk in de mediaproductieomgeving de uitvoering af met de opdrachtgever/leverancier zodat de uitvoering gunstig verloopt.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 3 Faciliteert het netwerkgebruik in mediaproductieomgevingen

3.2 werkproces: realiseert een netwerk in een mediaproductieomgeving

Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none">Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden	De medewerker Workflow beheer plaatst en koppelt op basis van zijn vaktechnisch inzicht hardware volgens de tekening van het netwerkontwerp, hij richt de server en de werkstations in, hij installeert en configureert antivirus software en de softwarematige firewall, vervolgens test hij de netwerkstructuur en verbetert deze waar nodig, hij documenteert de opbouw van het netwerk en de specificaties, tenslotte stelt hij de beheerpolicy in zodat het netwerk naar tevredenheid van de gebruikers is gerealiseerd.	<ul style="list-style-type: none">Zie de eerste competentie van dit werkproces
----------------------------	---	---	--

Kerntaak 3 Faciliteert het netwerkgebruik in mediaproductieomgevingen			
3.3 werkproces: beheert de mediasoftware			
Omschrijving	De medewerker Workflow beheer voert mediasoftware updates uit. Hij voert versiecontroles uit. Waar nodig verwijdert hij mediasoftware op de juiste wijze. Hij beheert licenties.		
Gewenst resultaat	De mediasoftware wordt op de juiste wijze beheerd.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Instructies en procedures opvolgen	<ul style="list-style-type: none"> Werken conform voorgeschreven procedures 		<ul style="list-style-type: none"> Actueel inzicht hebben in en recente ervaring hebben met het beheer van mediasoftware. Bekend zijn met procedures voor licentiebeheer.
Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none"> Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden 	De medewerker Workflow beheer voert op basis van zijn vaktechnisch inzicht mediasoftware updates uit, hij voert versiecontroles uit en verwijdert waar nodig mediasoftware zodat de mediasoftware op de juiste wijze wordt beheerd.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 3 Faciliteert het netwerkgebruik in mediaproductieomgevingen			
3.4 werkproces: realiseert de netwerkstructuur in een mediaproductieomgeving			
Omschrijving	De medewerker Workflow beheer plaatst en koppelt hardware volgens tekening, richt servers in, maakt een clustering van servers en brengt segmentering aan in het netwerk. Hij test de netwerkstructuur en verbetert deze waar nodig. Hij documenteert de opbouw van het netwerk en de specificaties. Hij maakt een planning voor de implementatie en past deze waar nodig aan.		
Gewenst resultaat	In de mediaproductieomgeving is de netwerkstructuur adequaat gerealiseerd en gedocumenteerd.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Formuleren en rapporteren	<ul style="list-style-type: none"> Nauwkeurig en volledig rapporteren 	De medewerker Workflow beheer documenteert de opbouw van het netwerk en de specificaties zodat de netwerkstructuur in de mediaproductieomgeving goed is gedocumenteerd.	<ul style="list-style-type: none"> Actueel inzicht hebben in en recente ervaring hebben met het implementeren van netwerken in een mediaproductieomgeving. Actueel inzicht hebben in en recente ervaring hebben met het realiseren van netwerkstructuren in mediaproductieomgeving en. Weten wat gedocumenteerd moet worden en hoe.
Met druk en tegenslag omgaan	<ul style="list-style-type: none"> Constructief omgaan met kritiek 	De medewerker Workflow beheer blijft constructief te werk gaan bij tegenslag bij de implementatie van het netwerk en is in staat om zijn planning dusdanig aan te passen dat overschrijding van de deadline voorkomen of beperkt wordt.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Plannen en organiseren	<ul style="list-style-type: none"> Mensen en middelen organiseren 	De medewerker Workflow beheer maakt voor de implementatie van het netwerk een planning waarbij beschikbare mensen en middelen op doeltreffende wijze worden ingezet, tijdens de werkzaamheden past hij zijn planning waar nodig aan om een zo efficiënt mogelijke implementatie van het netwerk te realiseren.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 3 Faciliteert het netwerkgebruik in mediaproductieomgevingen

3.4 werkproces: realiseert de netwerkstructuur in een mediaproductieomgeving

Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none">Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden	De medewerker Workflow beheer plaatst en koppelt op basis van zijn vaktechnisch inzicht hardware volgens de tekening van de netwerkstructuur, richt servers in, maakt een clustering van servers, brengt segmentering aan in het netwerk, hij test de netwerkstructuur en verbetert deze waar nodig zodat de netwerkstructuur in de mediaproductieomgeving adequaat is gerealiseerd.	<ul style="list-style-type: none">Zie de eerste competentie van dit werkproces
----------------------------	---	--	--

Kerntaak 3 Faciliteert het netwerkgebruik in mediaproductieomgevingen			
3.5 werkproces: integreert meerdere platforms in één netwerk in een mediaproductieomgeving			
Omschrijving	De medewerker Workflow beheer configureert en beheert meerdere netwerktopologieën. Hij brengt fysieke koppelingen tussen platforms tot stand. Bij het beheren van netwerktopologieën faciliteert hij de netwerken zodanig dat deze op eenvoudige wijze gekoppeld kunnen worden.		
Gewenst resultaat	Er zijn meerdere platforms in één netwerk succesvol geïntegreerd.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Bedrijfsmatig handelen	<ul style="list-style-type: none"> Inzicht tonen in de dynamiek van de organisatie 	De medewerker Workflow beheer is zich bewust van de mogelijkheid tot groei van een bedrijf, bij het beheren van netwerktopologieën faciliteert hij de netwerken zodanig dat deze op eenvoudige wijze gekoppeld kunnen worden.	<ul style="list-style-type: none"> Actueel inzicht hebben in en recente ervaring hebben met het integreren van meerdere platforms in één netwerk. Actueel inzicht hebben in en recente ervaring hebben met het koppelen van netwerken in mediaproductieomgevingen.
Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none"> Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden 	De medewerker Workflow beheer configureert en beheert op basis van zijn vaktechnisch inzicht meerdere netwerktopologieën en brengt fysieke koppelingen tussen platforms tot stand zodat meerdere platforms in één netwerk zijn geïntegreerd.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 3 Faciliteert het netwerkgebruik in mediaproductieomgevingen			
3.6 werkproces: maakt dataverbindingen tussen netwerkapparatuur			
Omschrijving	De medewerker Workflow beheer koppelt apparatuur voor dataverkeer tussen netwerkdelen . Hij controleert de verbinding en monitort het dataverkeer op gewenste kwaliteit. Hij verhelpt eventuele problemen. Hij selecteert de juiste programmatuur.		
Gewenst resultaat	Er zijn goede dataverbindingen tussen netwerkapparatuur tot stand gebracht.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Creëren en innoveren	<ul style="list-style-type: none"> Verandering zoeken en introduceren 	De medewerker Workflow beheer volgt nieuwe ontwikkelingen op het gebied van netwerkkoppelingen en integreert deze op doeltreffende wijze in zijn producten waar mogelijk zodat nieuwe ontwikkelingen zijn verwerkt.	<ul style="list-style-type: none"> Actueel inzicht hebben in en recente ervaring hebben met het maken van dataverbindingen tussen netwerkapparatuur. Constant op de hoogte blijven van alle ontwikkelingen op het gebied van netwerk monitoring. Nieuwe ontwikkelingen in netwerkkoppelingen kunnen toepassen.
Materialen en middelen inzetten	<ul style="list-style-type: none"> Geschikte materialen en middelen kiezen 	De medewerker Workflow beheer selecteert de juiste programmatuur voor het monitoren en controleren van dataverbindingen tussen netwerkapparatuur zodat de continuïteit gewaarborgd blijft.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none"> Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden 	De medewerker Workflow beheer koppelt op basis van zijn vaktechnisch inzicht apparatuur voor dataverkeer tussen netwerkdelen , hij controleert de verbinding, monitort het dataverkeer op gewenste kwaliteit en verhelpt eventuele problemen zodat er goede dataverbindingen tussen netwerkapparatuur tot stand zijn gebracht.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 3 Faciliteert het netwerkgebruik in mediaproductieomgevingen			
3.7 werkproces: beveiligt netwerken in een mediaproductieomgeving			
Omschrijving	De medewerker Workflow beheer kiest de meest optimale antivirus strategie en voert deze uit. Hij installeert en configureert hardware/software routers. Ook beheert hij de inlogscripts.		
Gewenst resultaat	Het netwerk is optimaal beveiligd.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Creëren en innoveren	<ul style="list-style-type: none"> Verandering zoeken en introduceren 	De medewerker Workflow beheer volgt nieuwe ontwikkelingen op het gebied van netwerkbeveiliging en integreert deze op doeltreffende wijze waar mogelijk in zijn producten zodat continuïteit gewaarborgd blijft.	<ul style="list-style-type: none"> Nieuwe ontwikkelingen in netwerkbeveiliging kunnen toepassen. Op de hoogte zijn van de nieuwste ontwikkelingen voor het beveiligen van netwerken in mediaproductieomgeving en en deze kunnen toepassen.
Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none"> Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden 	De medewerker Workflow beheer kiest op basis van zijn vaktechnisch inzicht de meest optimale antivirus strategie en voert deze uit, installeert en configureert hardware/software routers en beheert inlogscripts zodat het netwerk optimaal beveiligd is.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

2.4 Gamedeveloper

Kerntaak 1 Ontwikkelt mediasystemen

Proces-competentie-matrix Gamedeveloper

Kerntaak 1 Ontwikkelt mediasystemen		Competenties																									
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	
		Beslissen en activiteiten initiëren	Aansturen	Begeleiden	Aandacht en begrip tonen	Samenwerken en overleggen	Ethisch en integer handelen	Relaties bouwen en netwerken	Overtuigen en beïnvloeden	Presenteren	Formuleren en rapporteren	Vakdeskundigheid toepassen	Materialen en middelen inzetten	Analyseren	Onderzoeken	Creëren en innoveren	Leren	Plannen en organiseren	Op de behoeften en verwachtingen van de "Klant" richten	Kwaliteit leveren	Instructies en procedures opvolgen	Omgaan met verandering en aanpassen	Met druk en tegenslag omgaan	Gedrevenheid en ambitie tonen	Ondernemend en commercieel handelen	Bedrijfsmatig handelen	
Werkprocessen																											
1.1	analyseert behoefte van de opdrachtgever aan een interactief mediasysteem										X	X		X													
1.2	maakt plan van aanpak voor een interactief mediasysteem											X						X									
1.3	maakt functioneel technisch ontwerp voor een interactief mediasysteem				X						X	X										X					
1.4	realiseert een interactief mediasysteem				X				X		X																
1.5	implementeert een interactief mediasysteem									X	X												X				
1.6	realiseert een eenvoudig contentmanagementsysteem																										

Kerntaak 1 Ontwikkelt mediasystemen	Competenties																								
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y
	Beslissen en activiteiten initiëren	Aansturen	Begeleiden	Aandacht en begrip tonen	Samenwerken en overleggen	Ethisch en integer handelen	Relaties bouwen en netwerken	Overtuigen en beïnvloeden	Presenteren	Formuleren en rapporteren	Vakdeskundigheid toepassen	Materialen en middelen inzetten	Analyseren	Onderzoeken	Creëren en innoveren	Leren	Plannen en organiseren	Op de behoeften en verwachtingen van de "Klant" richten	Kwaliteit leveren	Instructies en procedures opvolgen	Omgaan met verandering en aanpassen	Met druk en tegenslag omgaan	Gedrevenheid en ambitie tonen	Ondernemend en commercieel handelen	Bedrijfsmatig handelen
Werkprocessen																									
1.7	bouwt databasegestuurde webapplicaties										X				X							X			
1.8	realiseert een volledig ingerichte webserver																								
1.9	bewaakt de voortgang en evalueert het project				X												X								

Betekenis van de kerntaak voor deze uitstroom

In deze matrix is per kerntaak aangegeven welke competenties aangewend worden bij de uitvoering van de werkprocessen voor deze uitstroom. Dit is zichtbaar door middel van een kruisje in de matrix.

Detaillering proces-competentie-matrix Gamedeveloper

Kerntaak 1 Ontwikkelt mediasystemen			
1.1 werkproces: analyseert behoefte van de opdrachtgever aan een interactief mediasysteem			
Omschrijving	De Gamedeveloper overlegt met de opdrachtgever om diens vraag naar de technische realisatie van een interactief mediasysteem duidelijk te krijgen. Hij analyseert de beschikbare gegevens om een duidelijk beeld te krijgen voor de technische realisatie. Hij brengt een advies uit voor de oplossing van de vraag van de opdrachtgever.		
Gewenst resultaat	Er ligt een voor de opdrachtgever passende oplossing voor de technische realisatie van een interactief mediasysteem.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Analyseren	<ul style="list-style-type: none"> Informatie genereren uit gegevens 	De Gamedeveloper analyseert de wensen en beschikbare gegevens om een duidelijk beeld te krijgen voor het technisch realiseren van een interactief mediasysteem.	<ul style="list-style-type: none"> Inzicht hebben in hetgeen voorafgaat aan de technische realisatie van interactieve mediasystemen. Recente ontwikkelingen bijhouden zodat die meegenomen kunnen worden in het advies voor een interactief mediasysteem.
Formuleren en rapporteren	<ul style="list-style-type: none"> Structuur aanbrengen 	De Gamedeveloper brengt op basis van de informatie van de opdrachtgever en de analyse van de gegevens een helder schriftelijk advies uit aan de opdrachtgever waarbij kosten en kwaliteit in evenwicht zijn zodat er een onderbouwd advies ligt.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none"> Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden 	Om boven water te krijgen aan welke eisen het interactief mediasysteem moet voldoen stelt de Gamedeveloper vragen aan de opdrachtgever die getuigen van adequaat vaktechnisch inzicht.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 1 Ontwikkelt mediasystemen			
1.2 werkproces: maakt plan van aanpak voor een interactief mediasysteem			
Omschrijving	De Gamedeveloper stelt op basis van het goedgekeurde advies voor de technische realisatie van het interactief mediasysteem de planning op. Hij bepaalt welke deeltaken uitgevoerd moeten worden. Hij stelt de specificaties voor oplevering van de mediaoplossing vast. Deze gegevens legt hij vast in het plan van aanpak. Gedurende de realisatie stelt hij waar nodig het plan van aanpak bij.		
Gewenst resultaat	Er is een goed en up-to-date plan van aanpak voor de technische realisatie van het interactief mediasysteem.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Plannen en organiseren	<ul style="list-style-type: none"> Activiteiten plannen 	De Gamedeveloper stelt op basis van het advies aan de opdrachtgever een planning op voor het technisch realiseren van het interactieve mediasysteem, hij bepaalt welke deeltaken moeten worden uitgevoerd en stelt gedurende het ontwikkeltraject waar nodig het plan van aanpak bij om een goede planning te hebben.	<ul style="list-style-type: none"> De stappen kennen die nodig zijn om een plan van aanpak te maken voor een interactief mediasysteem, weten hoe deze moeten worden uitgevoerd en wat met wie gecommuniceerd moet worden. Specificaties op kunnen stellen waaraan media-uitingen technisch moeten voldoen.
Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none"> Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden 	De Gamedeveloper bepaalt op basis van zijn vaktechnisch inzicht hoe de media-uiting moet worden opgeleverd zodat deze aan de eisen voldoet.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 1 Ontwikkelt mediasystemen			
1.3 werkproces: maakt functioneel technisch ontwerp voor een interactief mediasysteem			
Omschrijving	De Gamedeveloper maakt op basis van het plan van aanpak een eerste versie van het functioneel technisch ontwerp voor het interactief mediasysteem. Hij bepaalt welke conversies er uitgevoerd moeten worden op het aangeleverde materiaal. Hij stemt met de vormgever het functioneel technisch ontwerp af op het vormgevingsontwerp. Als er bepaalde keuzes moeten worden gemaakt overlegt hij met de opdrachtgever. Hij documenteert de specificaties. Als de opdrachtgever of leidinggevende met nieuwe ideeën komt, staat hij hiervoor open en verwerkt ze. De medewerker Mediatechnologie maakt een definitief functioneel technisch ontwerp.		
Gewenst resultaat	Er ligt een goedgekeurd functioneel technisch ontwerp.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Formuleren en rapporteren	<ul style="list-style-type: none"> Nauwkeurig en volledig rapporteren 	De Gamedeveloper documenteert de specificaties van het functioneel technisch ontwerp conform afspraken of procedures en overlegt deze rapportage aan zijn leidinggevende en / of opdrachtgever zodat de juiste specificaties zijn gedocumenteerd.	<ul style="list-style-type: none"> Actueel inzicht hebben in en recente ervaring hebben met het maken van functioneel technische ontwerpen voor interactieve mediasystemen. Inzicht hebben in wat je met wie moet communiceren. Inzicht hebben in wat vastgelegd moet worden en hoe.
Omgaan met verandering en aanpassen	<ul style="list-style-type: none"> Nieuwe ideeën accepteren 	De Gamedeveloper staat open voor nieuwe ideeën en plannen die aangedragen worden door de opdrachtgever of leidinggevende en kan deze verwerken in het functioneel technisch ontwerp zodat de laatste aanpassingen zijn verwerkt.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Samenwerken en overleggen	<ul style="list-style-type: none"> Afstemmen 	De Gamedeveloper stemt met de vormgever en/of communicatieadviseur het functioneel technisch ontwerp af op het vormgevings-/communicatief ontwerp en hij overlegt met de opdrachtgever als bepaalde keuzes moeten worden gemaakt zodat er een realistisch ontwerp komt.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 1 Ontwikkelt mediasystemen

1.3 werkproces: maakt functioneel technisch ontwerp voor een interactief mediasysteem

Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none">Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden	De Gamedeveloper maakt op basis van het plan van aanpak en zijn vaktechnisch inzicht een eerste versie van het functioneel technisch ontwerp voor het interactieve mediasysteem, hij bepaalt welke conversies er uitgevoerd moeten worden op het aangeleverde materiaal, stelt specificaties op voor de wijze van aanlevering van materiaal en maakt aan de hand van de punten uit het overleg het definitieve functioneel technische ontwerp zodat er een onderbouwd ontwerp ligt.	<ul style="list-style-type: none">Zie de eerste competentie van dit werkproces
----------------------------	---	---	--

Kerntaak 1 Ontwikkelt mediasystemen			
1.4 werkproces: realiseert een interactief mediasysteem			
Omschrijving	<p>De Gamedeveloper maakt op basis van het functioneel technisch ontwerp een eerste versie van het interactief mediasysteem. Hij bespreekt deze versie met de vormgever en/of de projectleider en past zaken desgewenst aan. Hij voert waar nodig conversies uit op het aangeleverde materiaal.</p> <p>Als bepaalde keuzes gemaakt moeten worden, overlegt hij met de opdrachtgever. Hij test het interactief mediasysteem van voert de nodige verbeteringen door. Hij presenteert opeenvolgende versies van het product aan de opdrachtgever of leidinggevende. Hij legt de definitieve versie voor aan de opdrachtgever.</p>		
Gewenst resultaat	Er is een interactief mediasysteem dat voldoet aan de wensen en verwachtingen van de opdrachtgever gerealiseerd.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Presenteren	<ul style="list-style-type: none"> Duidelijk uitleggen en toelichten 	De Gamedeveloper bespreekt in verschillende stadia van de realisatie (onderdelen van) het interactieve mediasysteem met de vormgever en/of communicatieadviseur en met de opdrachtgever om ervoor te zorgen dat het systeem aan diens verwachtingen voldoet.	<ul style="list-style-type: none"> Actueel inzicht hebben in en recente ervaring hebben met de realisatie van interactieve mediasystemen. Inzicht hebben in wat je met wie moet communiceren.
Samenwerken en overleggen	<ul style="list-style-type: none"> Anderen raadplegen en betrekken 	De Gamedeveloper bespreekt in verschillende stadia van de realisatie (onderdelen van) het interactieve mediasysteem met de vormgever en/of communicatieadviseur en met de opdrachtgever om ervoor te zorgen dat het systeem aan diens verwachtingen voldoet.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none"> Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden 	De Gamedeveloper maakt op basis van het functioneel technische ontwerp en zijn vaktechnisch inzicht een eerste versie van het interactieve mediasysteem, past het systeem aan de hand van de punten uit het overleg met betrokkenen en zo vaak als nodig aan, test het systeem, voert verbeteringen en (waar overeengekomen) aanpassingen door en legt de definitieve versie voor aan de opdrachtgever zodat er een media-informatiesysteem is dat optimaal voldoet aan de eisen.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 1 Ontwikkelt mediasystemen			
1.5 werkproces: implementeert een interactief mediasysteem			
Omschrijving	De Gamedeveloper installeert het interactief mediasysteem. Hij configureert het systeem en test het. Hij voert waar nodig verbeteringen door. Als de implementatie succesvol is afgerond, documenteert hij de configuratie van het interactief mediasysteem.		
Gewenst resultaat	Er is een succesvolle en gedocumenteerde implementatie van het interactieve mediasysteem gerealiseerd.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Formuleren en rapporteren	<ul style="list-style-type: none"> Nauwkeurig en volledig rapporteren 	De Gamedeveloper documenteert de configuratie van het interactieve mediasysteem zodat dit later na te gaan is.	<ul style="list-style-type: none"> Inzicht hebben in en ervaring hebben met de implementatie van interactieve mediasystemen. Inzicht hebben in wat vastgelegd moet worden en hoe.
Met druk en tegenslag omgaan	<ul style="list-style-type: none"> Effectief blijven presteren onder druk 	De Gamedeveloper blijft constructief te werk gaan bij tegenslag tijdens de implementatie van het interactieve mediasysteem en is in staat om zijn planning dusdanig aan te passen dat overschrijding van de deadline voorkomen of beperkt wordt.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none"> Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden 	De Gamedeveloper installeert op basis van zijn vaktechnisch inzicht het interactieve mediasysteem, hij configureert het systeem, test het en voert waar nodig verbeteringen door zodat er een goedwerkend systeem is.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 1 Ontwikkelt mediasystemen			
1.7 werkproces: bouwt databasegestuurde webapplicaties			
Omschrijving	De Gamedeveloper maakt, ten behoeve van het bouwen van een databasegestuurde webapplicatie, de keuze voor een programmeertaal of programmeertalen. Hij maakt de keuze voor het databasesysteem. Vervolgens programmeert hij de volledige code voor de webapplicatie. Ten slotte realiseert hij een dynamische koppeling naar de database.		
Gewenst resultaat	Er is een goede databasegestuurde webapplicatie gebouwd.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Creëren en innoveren	<ul style="list-style-type: none"> Verandering zoeken en introduceren 	De Gamedeveloper volgt nieuwe ontwikkelingen op het gebied van databasetechniek en programmeertalen en integreert deze op doeltreffende wijze in zijn producten waar mogelijk.	<ul style="list-style-type: none"> Actueel inzicht hebben in en recente ervaring hebben met het bouwen van een databasegestuurde webapplicatie. Nieuwe ontwikkelingen in databasetechniek en programmeertalen kunnen toepassen.
Met druk en tegenslag omgaan	<ul style="list-style-type: none"> Effectief blijven presteren onder druk 	De Gamedeveloper blijft constructief te werk gaan bij tegenslag en is in staat om zijn planning dusdanig aan te passen dat overschrijding van de deadline voorkomen of beperkt wordt.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none"> Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden 	De Gamedeveloper maakt op basis van zijn vaktechnisch inzicht, ten behoeve van het bouwen van een databasegestuurde webapplicatie, de keuze voor een programmeertaal of programmeertalen en voor het databasesysteem, hij programmeert de volledige code voor de webapplicatie op basis van het functioneel technisch ontwerp en realiseert een dynamische koppeling naar de database zodat er een goed functionerende databasegestuurde webapplicatie is.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 1 Ontwikkelt mediasystemen			
1.9 werkproces: bewaakt de voortgang en evalueert het project			
Omschrijving	De Gamedeveloper overlegt met betrokkenen over het projectverloop, hij zoekt samen naar oplossingen en hij zorgt ervoor dat betrokkenen zich aan afspraken houden. Hij zorgt ervoor dat het werk goed op elkaar afgestemd wordt en dat producten op tijd worden opgeleverd. Hij begeleidt uitbestedingen. Hij verantwoordt gemaakte keuzes en hij evalueert het project.		
Gewenst resultaat	Het project is zo optimaal mogelijk verlopen en afgerond.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Plannen en organiseren	<ul style="list-style-type: none"> Activiteiten plannen 	De Gamedeveloper zorgt ervoor dat het werk goed op elkaar afgestemd wordt en dat hij (tussen)producten op tijd oplevert waarbij hij soepel inspeelt op veranderende eisen en wensen zodat de ontwikkeling van de game vlot verloopt.	<ul style="list-style-type: none"> Bewaken van de projectvoortgang met inzicht in de technische (on)mogelijkheden. Project evalueren met vaktechnisch inzicht.
Samenwerken en overleggen	<ul style="list-style-type: none"> Afstemmen 	De Gamedeveloper overlegt met betrokkenen over het projectverloop en hij zoekt samen naar oplossingen.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 4 Ontwikkelt gamesysteem voor 3D platform games

Proces-competentie-matrix Gamedeveloper

Kerntaak 4 Ontwikkelt gamesysteem voor 3D platform games		Competenties																									
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	
		Beslissen en activiteiten initiëren	Aansturen	Begeleiden	Aandacht en begrip tonen	Samenwerken en overleggen	Ethisch en integer handelen	Relaties bouwen en netwerken	Overtuigen en beïnvloeden	Presenteren	Formuleren en rapporteren	Vakdeskundigheid toepassen	Materialen en middelen inzetten	Analyseren	Onderzoeken	Creëren en innoveren	Leren	Plannen en organiseren	Op de behoeften en verwachtingen van de "Klant" richten	Kwaliteit leveren	Instructies en procedures opvolgen	Omgaan met verandering en aanpassen	Omgaan met tegenslag omgaan	Met druk en tegenslag tonen	Gedrevenheid en ambitie	Ondernemend en commercieel handelen	Bedrijfsmatig handelen
Werkprocessen																											
4.1	zoekt creatieve oplossingen voor technische problemen tijdens de ontwikkeling van de game				X						X		X									X		X			
4.2	geeft advies over gameplatform en hard- en softwareconfiguratie voor de technische realisatie van de game							X			X	X		X		X											
4.3	integreert animaties, grafische, audiovisuele en functionele componenten van verschillende bronnen in de game										X				X				X								
4.4	kiest ontwikkeltools en zet ontwikkeltools creatief in voor gamedevelopment										X	X			X												

Kerntaak 4 Ontwikkelt gamesysteem voor 3D platform games	Competenties																								
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y
	Beslissen en activiteiten initiëren	Aansturen	Begeleiden	Aandacht en begrip tonen	Samenwerken en overleggen	Ethisch en integer handelen	Relaties bouwen en netwerken	Overtuigen en beïnvloeden	Presenteren	Formuleren en rapporteren	Vakdeskundigheid toepassen	Materialen en middelen inzetten	Analyseren	Onderzoeken	Creëren en innoveren	Leren	Plannen en organiseren	Op de behoeften en verwachtingen van de "Klant" richten	Kwaliteit leveren	Instructies en procedures opvolgen	Omgaan met verandering en aanpassen	Met druk en tegenslag omgaan	Gedrevenheid en ambitie tonen	Ondernemend en commercieel handelen	Bedrijfsmatig handelen
Werkprocessen																									
4.5	programmeert 3D games of gameonderdelen										X		X				X		X						

Betekenis van de kerntaak voor deze uitstroom

In deze matrix is per kerntaak aangegeven welke competenties aangewend worden bij de uitvoering van de werkprocessen voor deze uitstroom. Dit is zichtbaar door middel van een kruisje in de matrix.

Detaillering proces-competentie-matrix Gamedeveloper

Kerntaak 4 Ontwikkelt gamesysteem voor 3D platform games			
4.1 werkproces: zoekt creatieve oplossingen voor technische problemen tijdens de ontwikkeling van de game			
Omschrijving	De Gamedeveloper overlegt met Gamedesign voor afstemming tussen de disciplines, hij brengt in wat technisch (on)mogelijk is en zoekt creatief naar technische gameoplossingen vanuit de mogelijkheden die er zijn, hij past waar nodig zijn gametechnische voorstellen aan en bedenkt net zo lang oplossingen totdat de game succesvol gerealiseerd kan worden.		
Gewenst resultaat	De game is gerealiseerd met optimale toepassing van gametechnische mogelijkheden.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Analyseren	<ul style="list-style-type: none"> Conclusies trekken 	De Gamedeveloper gaat na welke gametechnische mogelijkheden er zijn om tegemoet te kunnen komen aan de wensen van Gamedesign en komt met voorstellen.	<ul style="list-style-type: none"> Inzetten van kennis van hardware, software, media en bestandsformaten bij conceptontwikkeling, ontwerp en realisatie van een game. Kennis hebben en toepassen van specifieke begrippen m.b.t. gamedevelopment en conceptontwikkeling. Lees- en schrijfvaardigheden. Projectmatig werken: sociale vaardigheden en het vermogen gestructureerd te werken.
Gedrevenheid en ambitie tonen	<ul style="list-style-type: none"> Successen willen boeken 	De Gamedeveloper bedenkt op een creatieve wijze net zo lang oplossingen voor technische vraagstukken totdat de game succesvol gerealiseerd kan worden.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Omgaan met verandering en aanpassen	<ul style="list-style-type: none"> Aanpassen aan veranderde omstandigheden 	De Gamedeveloper past zijn gametechnische voorstellen aan als dat vanuit het oogpunt van Gamedesign wenselijk en/of noodzakelijk is.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Samenwerken en overleggen	<ul style="list-style-type: none"> Afstemmen 	De Gamedeveloper overlegt tijdig en regelmatig met Gamedesign voor optimale afstemming tussen de verschillende disciplines.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 4 Ontwikkelt gamesysteem voor 3D platform games**4.1 werkproces: zoekt creatieve oplossingen voor technische problemen tijdens de ontwikkeling van de game**

Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none">Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden	De Gamedeveloper brengt op basis van zijn vakdeskundigheid in wat technisch mogelijk en onmogelijk is, zoekt creatief met Gamedesign naar technische gameoplossingen.	<ul style="list-style-type: none">Zie de eerste competentie van dit werkproces
----------------------------	---	---	--

Kerntaak 4 Ontwikkelt gamesysteem voor 3D platform games			
4.2 werkproces: geeft advies over gameplatform en hard- en softwareconfiguratie voor de technische realisatie van de game			
Omschrijving	De Gamedeveloper komt in zijn advies met overtuigende keuzes over gameplatform en hard- en softwareconfiguratie. Hij baseert het advies op zijn kennis en ervaring. Hij maakt een keuze voor geëigende middelen. Hij krijgt de benodigde gegevens boven water om een gefundeerd advies te kunnen geven. Hij neemt de nieuwste ontwikkelingen mee in zijn advies over gameplatform en hard- en softwareconfiguratie.		
Gewenst resultaat	Er is een goed advies gegeven over het gameplatform en de hard- en softwareconfiguratie voor de technische realisatie van de game.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Leren	<ul style="list-style-type: none"> Vakkennis en vaardigheden bijhouden 	De Gamedeveloper blijft op de hoogte van de ontwikkelingen om advies te kunnen geven over gameplatform en hard- en softwareconfiguratie die zijn gebaseerd op de nieuwste mogelijkheden.	<ul style="list-style-type: none"> Kan een advies geven op basis van de wensen van een klant. Kennis van hard- en software en gaming platformen en de mogelijkheden en beperkingen daarvan. Kent media en andere kanalen om op de hoogte te blijven binnen het vakgebied. Vermogen om zijn mening te geven en zonedig te verdedigen, te overtuigen en met kritiek om te gaan.
Materialen en middelen inzetten	<ul style="list-style-type: none"> Geschikte materialen en middelen kiezen 	De Gamedeveloper kiest in zijn advies over gameplatform en hard- en softwareconfiguratie de meest geschikte middelen voor de te ontwikkelen game zodat de game zo efficiënt en effectief mogelijk ontwikkeld kan worden.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Onderzoeken	<ul style="list-style-type: none"> Informatie achterhalen 	De Gamedeveloper verzamelt de juiste en voldoende informatie om een gefundeerd advies te kunnen geven over gameplatform en hard- en softwareconfiguratie zodat in het advies de meest relevante informatie is verwerkt.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Overtuigen en beïnvloeden	<ul style="list-style-type: none"> Ideeën en meningen naar voren brengen en onderbouwen 	De Gamedeveloper komt in zijn advies met overtuigende keuzes over gameplatform en hard- en softwareconfiguratie voor de technische realisatie van de game.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 4 Ontwikkelt gamesysteem voor 3D platform games**4.2 werkproces: geeft advies over gameplatform en hard- en softwareconfiguratie voor de technische realisatie van de game**

Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none">Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden	De Gamedeveloper baseert het advies over gameplatform, hard- en softwareconfiguratie op zijn kennis en ervaring die hij heeft opgedaan bij de ontwikkeling van games.	<ul style="list-style-type: none">Zie de eerste competentie van dit werkproces
----------------------------	---	---	--

Kerntaak 4 Ontwikkelt gamesysteem voor 3D platform games			
4.3 werkproces: integreert animaties, grafische, audiovisuele en functionele componenten van verschillende bronnen in de game			
Omschrijving	De Gamedeveloper integreert animaties, grafische, audiovisuele en functionele componenten in de game op basis van zijn kennis en vaardigheden. Hij komt met creatieve ideeën en oplossingen. Hij zorgt ervoor dat de componenten worden geïntegreerd op een wijze die de kwaliteitstoets kan doorstaan.		
Gewenst resultaat	Animaties, grafische, audiovisuele en functionele componenten van verschillende bronnen zijn optimaal geïntegreerd in de game.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Creëren en innoveren	<ul style="list-style-type: none"> Vernieuwend en creatief handelen 	De Gamedeveloper komt met creatieve ideeën en oplossingen om animaties, grafische, audiovisuele en functionele componenten van verschillende bronnen in de game te integreren.	<ul style="list-style-type: none"> Technische kennis van media en mediabestandsformaten.
Kwaliteit leveren	<ul style="list-style-type: none"> Kwaliteitsniveaus halen 	De Gamedeveloper zorgt ervoor dat animaties, grafische, audiovisuele en functionele componenten van verschillende bronnen in de game worden geïntegreerd op een wijze die de kwaliteitstoets van de opdrachtgever en de eigen organisatie kan doorstaan.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none"> Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden 	De Gamedeveloper integreert animaties, grafische, audiovisuele en functionele componenten van verschillende bronnen in de game op basis van de kennis en ervaring die hij hiermee eerder heeft opgedaan.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 4 Ontwikkelt gamesysteem voor 3D platform games			
4.4 werkproces: kiest ontwikkeltools en zet ontwikkeltools creatief in voor gamedevelopment			
Omschrijving	De Gamedeveloper maakt optimaal gebruik van zijn kennis en ervaring met ontwikkeltools. Hij gebruikt de ontwikkeltools op een doeltreffende wijze bij de realisatie van de game. Hij bedenkt verschillende mogelijkheden om de ontwikkeltools creatief in te zetten.		
Gewenst resultaat	Ontwikkeltools zijn optimaal toegepast bij de totstandkoming van de game.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Creëren en innoveren	<ul style="list-style-type: none"> Vernieuwend en creatief handelen 	De Gamedeveloper bedenkt verschillende mogelijkheden om de ontwikkeltools creatief in te zetten bij de realisatie van de game.	<ul style="list-style-type: none"> Gebruik van een framework voor gamedevelopment. Gebruiken van de elementen van ontwikkeltools zoals editors, designers, debuggers.
Materialen en middelen inzetten	<ul style="list-style-type: none"> Materialen en middelen doeltreffend gebruiken 	De Gamedeveloper gebruikt de ontwikkeltools op een doeltreffende wijze bij de realisatie van de game.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none"> Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden 	De Gamedeveloper maakt optimaal gebruik van zijn kennis en ervaring met ontwikkeltools om deze in te zetten bij de realisatie van de game.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 4 Ontwikkelt gamesysteem voor 3D platform games			
4.5 werkproces: programmeert 3D games of gameonderdelen			
Omschrijving	De Gamedeveloper programmeert games of gameonderdelen op basis van zijn inzicht. Hij bedenkt programmeertechnische oplossingen die niet voor de hand liggen maar wel nodig en/of wenselijk zijn. Hij houdt bij het programmeren rekening met aanpassingen die later nodig of wenselijk kunnen zijn. Bij het programmeren werkt hij gestructureerd.		
Gewenst resultaat	De game is of gameonderdelen zijn gestructureerd geprogrammeerd in de voor de game gewenste programmeertaal.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Analyseren	<ul style="list-style-type: none"> Oplossingen voor problemen bedenken 	De Gamedeveloper bedenkt programmeertechnische oplossingen voor de game of gameonderdelen die niet voor de hand liggen maar die vanuit gamespecificaties wel nodig en/of wenselijk zijn.	<ul style="list-style-type: none"> Inzicht in kwaliteitsstandaarden bij ontwikkeling, coderen en documenteren. Kennis van en werken met een of meer methoden voor softwareontwikkeling. Kennis van programmeermethodieken: gestructureerd, object-oriented. Kennis van programmeertalen: syntax en semantiek. Opstellen van algoritmen.
Kwaliteit leveren	<ul style="list-style-type: none"> Systematisch werken 	De Gamedeveloper pakt het programmeren van de game of gameonderdelen in de gewenste programmeertaal systematisch en zorgvuldig aan zodat er een optimale structuur zit in het programmeerwerk.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Plannen en organiseren	<ul style="list-style-type: none"> Activiteiten plannen 	De Gamedeveloper houdt bij het programmeren van de game of gameonderdelen in de gewenste programmeertaal rekening met mogelijke aanpassingen die de opdrachtgever door wil voeren of die gewenst zijn vanwege toekomstige omzetting naar een andere versie of ander platform.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none"> Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden 	De Gamedeveloper programmeert de game of gameonderdelen in de gewenste programmeertaal op basis van verworven inzicht in de mogelijkheden en beperkingen van de programmeertaal.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

3. Certificeerbare eenheden

In dit dossier zijn geen certificeerbare eenheden opgenomen.

Deel D: Verantwoording

1. Inleiding

De verantwoording bij het kwalificatiedossier heeft tot doel de ontwikkeling van het kwalificatiedossier toe te lichten en te verantwoorden.

Het is een verantwoording van de stappen die zijn gezet bij het opstellen van het kwalificatiedossier zodat voor derden de procesgang transparant is. Het is een toelichting op de keuzes die zijn gemaakt bij het opstellen van de kwalificaties, zodat voor gebruikers inzichtelijk is wat wel en niet in het kwalificatiedossier is opgenomen en waarom die keuzes zijn gemaakt. Het is een vooruitblik op het ontwikkelingsperspectief van de kwalificaties in het licht van de dynamiek op de arbeidsmarkt en de dynamiek in de relaties tussen opleidingsinstellingen en behoeften van het bedrijfsleven.

Het Verantwoordingsdocument is van en voor de gebruikers. De verantwoording helpt het beroepsonderwijs keuzes te maken bij de inrichting van het onderwijs, de inhoud van de beroepspraktijkvorming en de examinering. Voor het bedrijfsleven wordt inzichtelijk gemaakt wat de relatie is tussen hun 'eigen' beroepscompetentieprofiel en het uiteindelijke kwalificatiedossier. Daarbij zijn twee vertaalslagen aan de orde:

- de selectie van een, respectievelijk het verwant verklaren van meerdere beroepscompetentieprofielen
- de vertaling van vakvolwassen beroepsbeoefenaar naar beginnend beroepsbeoefenaar met inachtneming van de wettelijke beroepsvereisten

De verantwoording bestaat uit twee delen:

- Proces- en inhoudsinformatie
- Ontwikkel- en onderhoudsinformatie

In Proces- en inhoudsinformatie staat reflectie op het ontwikkelingsproces van het kwalificatiedossier centraal. Belangrijke thema's zijn wie in welke hoedanigheid betrokken is geweest bij de ontwikkeling van het kwalificatiedossier en welke onderwerpen en discussies aan de orde waren. In de Ontwikkel- en onderhoudsinformatie geven de betrokken partijen aan welke agenda voor de toekomst uit het overleg en de discussiepunten tussen alle partijen tijdens het tot stand komen van het kwalificatiedossier naar voren zijn gekomen.

2. Proces- en inhoudsinformatie

2.1 Betrokkenen

Dit kwalificatiedossier is ontwikkeld door Kenniscentrum GOC (afdeling Onderzoek en Productontwikkeling).

Dit kwalificatiedossier is inhoudelijk gebaseerd op het kwalificatiedossier (2005-2006) waarbij een vertaalslag is gemaakt naar het verbeterde format kwalificatiestructuur. Voor het cohort 2009-2010 is het kwalificatiedossier aangevuld met de uitstroom Gamedeveloper.

Het onderliggende beroepscompetentieprofiel Media IT-er (februari 2003) is op basis van een beroepenonderzoek ontwikkeld door Kenniscentrum GOC in samenwerking met bedrijven. De beroepscompetentieprofielen zijn inhoudelijk gelegitimeerd door vertegenwoordigers uit de branche en formeel gelegitimeerd door het bestuur van Kenniscentrum GOC.

De uitstroom Gamedeveloper is gebaseerd op het beroepscompetentieprofiel Gamedeveloper van juni 2007.

Voor de ontwikkeling van het oorspronkelijke kwalificatiedossier Mediatechnologie is samengewerkt met vertegenwoordigers van het onderwijs en de branche. Er zijn docentenbijeenkomsten georganiseerd waaraan vertegenwoordigers van de volgende scholen hebben deelgenomen:

- Grafisch Lyceum Rotterdam
- De Eindhovense School
- ROC Friese Poort
- Mediacollege Amsterdam (voorheen Grafisch Lyceum Amsterdam)

Het kwalificatiedossier is inhoudelijk gelegitimeerd door mensen uit het bedrijfsleven.

Voor de omzetting van het oorspronkelijke kwalificatiedossier Mediatechnologie naar het verbeterde kwalificatiedossier 2007-2008 is dit dossier opnieuw voorgelegd aan vertegenwoordigers van het onderwijs en het bedrijfsleven en waar nodig aangepast. Hieraan hebben dezelfde scholen meegewerkt als bij het oorspronkelijke kwalificatiedossier met daaraan toegevoegd:

- Grafisch Lyceum Utrecht

Genoemde scholen zijn allen betrokken geweest bij de ontwikkeling van de uitstroom Gamedeveloper.

Het kwalificatiedossier is tevens gelegitimeerd door de volgende branchepartij:

- CMBO.

De paritaire commissie van Kenniscentrum GOC heeft het kwalificatiedossier Mediatechnologie goedgekeurd. De paritaire commissie beroepsonderwijs bedrijfsleven Kenniscentrum GOC bestaat namens het bedrijfsleven (gedelegeerde bevoegdheid) uit drie vertegenwoordigers van Kenniscentrum GOC en drie vertegenwoordigers vanuit het onderwijs (Grafisch Lyceum Rotterdam, Mediacollege Amsterdam en De Eindhovense School).

2.2 Verwantschap

Oorspronkelijk (uitstromen 1 t/m 3)

Verwantschap tussen de onderliggende beroepscompetentieprofielen in het kwalificatiedossier

Voor het opstellen van het kwalificatiedossier Mediatechnologie is gebruik gemaakt van het beroepscompetentieprofiel:

- Media IT-er (februari 2003)

Dit kwalificatiedossier is dus gebaseerd op één beroepscompetentieprofiel. Hierdoor is geen sprake van verwantschap tussen onderliggende beroepscompetentieprofielen.

Verwantschap met andere KP's binnen de CKS Grafimedia

De kwalificatiedossiers Mediamanagement, Mediatechnologie en Mediavormgever zijn allen gericht op de totstandkoming van mediaproducties en zijn complementair. Mediamanagement richt zich op de organisatorische kant van de mediaproductie, Mediavormgever op de vormgeefkant en Mediatechnologie op de technische kant. Een ander deel van de technische realisatie ligt bij Printmedia, namelijk daar waar het om druk- of printwerk gaat. Een deel ligt bij AV-productie, namelijk daar waar het om specifieke technische audiovisuele werkzaamheden gaat zoals geluidstechniek en beeldtechniek. Hier zit overlap omdat het audiovisuele productieproces steeds verder wordt gedigitaliseerd.

Verwantschap buiten de CKS Grafimedia

Op enig moment is gekeken naar overlap in de IT sector. Deze is van oorsprong gericht op de kantoorautomatisering. Later is dat breder getrokken, maar de beschrijvingen zijn te algemeen gebleken voor de mediabranche. Geconcludeerd is dat de mediabranche niet voldoende uit de voeten kan met de meer algemene omschrijvingen van werkprocessen van de IT branche. Bovendien is de combinatie van kerntaken die voor de mediabranche nodig zijn niet terug te vinden in IT kwalificatiedossiers. De conclusie dat er te veel verschillen zijn is getrokken bij de totstandkoming van het oorspronkelijke kwalificatiedossier en weer bij de totstandkoming van dit kwalificatiedossier.

Nieuw (uitstroom 4)

Met Ecabo en Kenteq is afstemming geweest over de afbakening van Gamedeveloper. Hier is het volgende uitgekomen:

Tijdens de bijeenkomst op 5 maart 2008 heeft de werkgroep uitgebreid gediscussieerd over de inhoud van de relevante beroepscompetentieprofielen (3) en kwalificatiedossiers (2).

(...)

Uiteindelijk heeft dat geleid tot een advies, waarbij een drietal opties nauwkeurig is bekeken. Deze drie opties waren:

- *optie 1: het beroepscompetentieprofiel Gamedeveloper integraal opnemen in het kwalificatiedossier Applicatieontwikkelaar*
- *optie 2: het beroepscompetentieprofiel Gamedeveloper als een uitstroom opnemen in het kwalificatiedossier Mediatechnologie*
- *optie 3: het beroepscompetentieprofiel Gamedeveloper voor een deel opnemen in het kwalificatiedossier Applicatieontwikkelaar en voor een deel in het kwalificatiedossier Mediatechnologie*

Optie 1

Het beroepscompetentieprofiel Gamedeveloper integraal opnemen in het kwalificatiedossier Applicatieontwikkelaar:

De inhoud van het beroepscompetentieprofiel Gamedeveloper past voor wat betreft de kerntaken en beroepscompetenties binnen het kwalificatiedossier Applicatieontwikkelaar. De applicatieontwikkelaar ontwerpt, realiseert, test en implementeert applicaties. De Gamedeveloper ontwerpt, realiseert, test en implementeert games. De kerntaak ontwerpen is zowel voor de Applicatieontwikkelaar als de Gamedeveloper beperkt: over het algemeen zal de beroepsbeoefenaar ontwerpen die hem worden aangeleverd, uitwerken. Hierbij geldt nog dat het ontwerp beperkt van omvang is. De beroepsbeoefenaar Applicatieontwikkelaar of Gamedeveloper houdt zicht voornamelijk bezig met programmeren, configureren en parametren.

(...)

Optie 2

Het beroepscompetentieprofiel Gamedeveloper als een uitstroom opnemen in het kwalificatiedossier Mediatechnologie:

De medewerker Mediatechnologie is niet alleen thuis op zijn vakgebied, hij kan ook meepraten met en meedenken en anticiperen op het creatieve eindproduct. (...) In een 3D-productieomgeving worden high-end productietools gebruikt voor modeling, texturing, animation, lighting, scripting en rendering. Creatie en techniek lopen vooral bij deze laatste discipline door elkaar.

(...) Het bovenstaande betekent dat het kwalificatiedossier Mediatechnologie een goede basis biedt voor de technische realisatie van een game, maar dat specifieke game-elementen moeten worden toegevoegd. (...) Deze uitstroom zal zeker door de branche Gaming worden (h)erkend.

Optie 3

Het beroepscompetentieprofiel Gamedeveloper voor een deel opnemen in het kwalificatiedossier Applicatieontwikkelaar en voor een deel in het kwalificatiedossier Mediatechnologie:

Gezien de aard en inhoud van het kwalificatiedossier Applicatieontwikkelaar en dat van Mediatechnologie leek het er aanvankelijk op dat er sprake zou zijn van een grote overlap als we deze in de context plaatsen van gametechnologie. Een grondige analyse heeft echter uitgewezen dat slechts sprake is van geringe overlap als we kijken wat er aan basale kennis, vaardigheden en beroepshouding nodig is op het gebied van programmeren van games.

De branches die de kenniscentra GOC en het Loket MBO ICT (Ecabo en Kenteq) bedienen zijn echter verschillend van aard. Daar waar het Loket MBO ICT zich door die branches en bedrijven gesteund weet uit de kantoor- en industriële automatisering en de internetproviders, zijn de branches en bedrijven van het kenniscentrum GOC vooral te vinden in de wereld van Media en Gamedesign.

Als we kijken naar het werkgebied Gaming dan is die verdeling ook goed te onderscheiden. Er zijn bedrijven die met behulp van internettechnologie games produceren, terwijl een andere groep bedrijven zich vrijwel uitsluitend bezighoudt met het ontwikkelen van 3D-platform games. Hierin is het belangrijkste verschil waar te nemen. De productiemethoden en werkprocessen verschillen per product fundamenteel en zijn dermate complex dat er inhoudelijk gekeken moet worden naar kerntaken met bijbehorende beroepscompetenties.

Het is daarom beter om de aspecten van de internet gametechnologie onder te brengen bij het kwalificatiedossier Applicatieontwikkelaar en daar waar het gaat om de productie van 3D-games deze als een aparte uitstroom onder te brengen bij het kwalificatiedossier Mediatechnologie.

Nader onderzocht zou nog kunnen worden of een certificeerbare eenheid Gamedevelopment in het kwalificatiedossier Mediatechnologie deelnemers die de beroepsopleiding Applicatieontwikkelaar gevolgd hebben de mogelijkheid biedt hun (startende) arbeidsmarktpositie verder te versterken.

De werkgroep adviseert te kiezen voor optie 3, want op die manier worden de branches, bedrijven, onderwijsinstellingen en deelnemers op de beste wijze bediend. Daarnaast speelt mee dat op dit moment de markt van gamedevelopment volop in beweging is en het lastig te voorspellen is welke kant het exact op gaat.

De toekomst van de kwalificatiestructuur

De komende jaren zullen er door alle partijen (bedrijven, onderwijsinstellingen en kenniscentra) ervaringen worden opgedaan met het werken met de vernieuwde kwalificatiedossiers. Daarbij dienen zeker ook de ontwikkelingen in de beroepenvelden Applicatieontwikkelaar en Mediatechnologie (Gamedevelopment) meegenomen te worden. Het is nog maar de vraag of de aangebrachte scheiding tussen de internet games en de 3D-platform games zal blijven bestaan of dat deze in de komende jaren snel naar elkaar toe zullen groeien.

Op grond van de ervaringen die nauwkeurig gemonitord en geëvalueerd dienen te worden, zullen er zeker bijstellingen van de opgeleverde kwalificatiedossiers plaatsvinden. In ieder geval moet dan goed gekeken worden naar de inhoud (in relatie tot de ontwikkelingen in de beroepenvelden) en het aggregatieniveau van formulering.

Eventuele bijstellingen moeten leiden tot meer transparantie van de kwalificatiestructuur voor de deelgebieden ICT, media en gaming.

De verbetering van deze transparantie is een taak die behoort tot de regierol die de kenniscentra GOC en Loket MBO ICT daartoe hebben gekregen. De vertegenwoordigers in de werkgroep van de kenniscentra adviseren dit proces, niet eerder dan 2010 te starten, en in volle gezamenlijkheid (dus met relevante branches en onderwijsinstellingen) uit te voeren.

2.3 Vertaling beroepscompetentieprofielen in kwalificatiedossier

Voor het ontwikkelen van het competentiegerichte kwalificatiedossier (2005-2006) is het in paragraaf 2.2 genoemde beroepscompetentieprofiel vertaald naar de eisen voor een beginnend beroepsbeoefenaar.

In de vertaling van het beroepscompetentieprofiel naar het kwalificatiedossier (2005-2006) zijn een aantal belangrijke keuzes gemaakt:

Kerntaken

In het beroepscompetentieprofiel Media IT-er zijn vier kerntaken geformuleerd, te weten:

- realiseert applicaties voor media-uitingen
- beheert media-applicaties
- managet content
- beheert netwerken binnen een mediaproductieomgeving

In de ontwikkelgroep is kritisch gekeken naar de inhoud van het beroepscompetentieprofiel. De inhoud van het beroepscompetentieprofiel is gespiegeld aan de laatste ontwikkelingen in de branche en vragen vanuit bedrijven. Hieruit blijken de volgende kerntaken relevant te zijn voor een beginnend beroepsbeoefenaar:

- realiseert interactieve systemen voor media-uitingen
- beheert workflowsystemen ten behoeve van crossmedia management
- realiseert netwerken binnen een mediaproductieomgeving

Later is hieraan toegevoegd:

- ontwikkelt gamesysteem

Deze kerntaak is alleen relevant voor de Gamedeveloper.

In feite zijn de kerntaken uit het kwalificatiedossier niet anders dan die uit het beroepscompetentieprofiel. Ze zijn alleen scherper geformuleerd. Dat geldt met name voor de eerste twee kerntaken uit het beroepscompetentieprofiel. In de discussie met het Loket MBO ICT bleek dat onder het woord applicaties in de ICT branche iets anders wordt verstaan dan in de mediabranche. In de ontwikkelgroep is toen gezocht naar een woord dat de lading beter dekt. We zijn uitgekomen op 'interactieve mediasystemen'. Hiervoor is een definitie geformuleerd zodat over de inhoud geen onduidelijkheid kan ontstaan.

De eerste twee kerntaken uit het beroepscompetentieprofiel zijn één kerntaak geworden in het kwalificatiedossier. Dit is al een overweging geweest in het beroepscompetentieprofiel vanuit het idee dat als je de eerste kerntaak beheerst je eigenlijk ook de tweede beheerst al is de insteek anders.

Over het algemeen zijn de inhouden van competenties uit het beroepscompetentieprofiel ook opgenomen in het kwalificatiedossier. Vaak is wel een andere formulering gebruikt. Dit heeft enerzijds te maken met het gegeven dat duidelijk moet zijn wat bepaalde begrippen inhouden. Anderzijds is sprake van een vertaalslag van de competenties van een ervaren naar een beginnend beroepsbeoefenaar.

De derde kerntaak uit het beroepscompetentieprofiel 'beheert netwerken ...' is gewijzigd in 'realiseert netwerken ...'. Hier is sprake van een verzwaring. Ontwikkelingen in de branche en de verwachting die de branche heeft van een dergelijke medewerker maken het noodzakelijk deze kerntaak aan te passen. Voor de duidelijkheid: het gaat hier om het realiseren van netwerken binnen een mediaproductieomgeving. Dit is niet vergelijkbaar met het realiseren van netwerken binnen willekeurige bedrijven; het terrein waarop Ecabo zich begeeft.

Het gemeenschappelijk deel van het kwalificatiedossier bevat alle drie bovengenoemde kerntaken. Het gemeenschappelijk deel is alleen niet in zijn geheel van toepassing voor de uitstroom Gamedeveloper. Dit komt doordat niet alles nodig is. Bovendien zou het een flinke verzwaring betekenen als de Gamedeveloper de eerste 3 kerntaken ook zou bevatten want kerntaak 4 is behoorlijk omvangrijk.

Gemeenschappelijk deel (van het oorspronkelijke kwalificatiedossier)

Voortbouwend op bovenstaande keuzes is er per kerntaak nagegaan welke competenties een beginnende beroepsbeoefenaar nodig heeft om de kerntaak te kunnen uitvoeren. Hiervoor is gebruik gemaakt van de

competenties uit het beroepscompetentieprofiel met dien verstande dat begrippen zijn aangescherpt zoals eerder vermeld.

Bij de vertaalslag van ervaren naar beginnend beroepsbeoefenaar zijn criteria verder opgesplitst zodat het proces meer uiteengehaald wordt voor de beginnend beroepsbeoefenaar. Pas na een aantal jaren ervaring kunnen bepaalde stappen geïntegreerd worden. Een voorbeeld:

In het beroepscompetentieprofiel is de competentie opgenomen 'vertaalt advies aan klant in plan van aanpak' met 3 succescriteria. In het kwalificatiedossier zijn dit twee competenties geworden: 'analyseert de behoefte van de opdrachtgever ...' en 'vertaalt advies in plan van aanpak voor interactieve mediasystemen ...' met in totaal 8 beheersingscriteria.

Hiermee kwam de ontwikkelgroep ook tot het inzicht dat de competenties zoals ze in het beroepscompetentieprofiel zijn geformuleerd niet allemaal voldoende en volledig waren' voor de beginnend beroepsbeoefenaar. Tevens hebben ontwikkelingen in de branche een rol gespeeld. Enerzijds worden aan de medewerkers hogere eisen gesteld. Anderzijds zorgen technologische ontwikkelingen voor steeds gebruiksvriendelijker oplossingen.

Ten opzichte van het beroepscompetentieprofiel zijn er in het kwalificatiedossier ook meer competenties gekomen omdat zaken die in het beroepscompetentieprofiel onderliggend zijn, in het kwalificatiedossier als aparte competenties zijn geformuleerd. Dit betreft met name de competenties 'converteert mediabestanden', 'comprimeert mediabestanden' en 'voert colormanagement uit'. Dit werd voor een beginnend beroepsbeoefenaar noodzakelijk geacht.

Bij de vertaalslag van ervaren naar beginnend beroepsbeoefenaar is al met al vooral het principe 'van grotere gehelen naar kleinere delen' toegepast.

Van 'geringe verantwoordelijkheid' is alleen sprake wat betreft de mensen waarmee en waarvoor de medewerker Mediatechnologie moet werken. In plaats van 'klant' uit het beroepscompetentieprofiel is voor het kwalificatiedossier gekozen voor 'opdrachtgever'. Hiermee is het niet noodzakelijk dat de medewerker Mediatechnologie contact heeft met klanten. Hoewel dit in veel bedrijven wel zal voorkomen, is dit toch niet standaard te verwachten van een beginnend beroepsbeoefenaar.

Van het principe 'minder complex product of resultaat' is in deze context geen sprake. In een werkveld waar technologische ontwikkelingen de koers bepalen, kun je je geen mindere resultaten permitteren.

Uitstroombifferentiaties (de oorspronkelijke)

In het kwalificatiedossier zijn oorspronkelijk drie differentiaties opgenomen. Elke differentiatie vormt een verdieping van één van de drie kerntaken. Verdieping bleek nodig gezien de technologische ontwikkelingen: op mediatechnologisch gebied kan steeds meer op een doorgaans eenvoudiger wijze.

Uit het beroepscompetentieprofiel is niet zonder meer af te leiden om welke competenties het gaat. Deze zijn in de ontwikkelgroep anders geformuleerd voor het kwalificatieprofiel, rekening houdend met ontwikkelingen in de branche en het gegeven dat het om een beginnend beroepsbeoefenaar gaat.

De omzetting van het oorspronkelijke kwalificatiedossier (2005-2006) naar een later kwalificatiedossier (2007-2008) is gebaseerd op de hierboven beschreven vertaalslag.

De inhoud van het oorspronkelijke kwalificatiedossier is op één punt na^[1] overgenomen in deze versie van het kwalificatiedossier. Er is wel een laag tussengekomen en dat zijn de standaard competenties. De keuze voor competenties is in overleg met de docenten gemaakt.

Om te bepalen hoe de omzetting moest worden uitgevoerd zijn 2 docentenbijeenkomsten gehouden. Tijdens deze bijeenkomsten is uitgelegd hoe het verbeterde format in elkaar zit en hoe informatie uit het oorspronkelijke kwalificatiedossier in het verbeterde format is opgenomen. Hiertoe is per kwalificatiedossier een omzettingdocument ontwikkeld dat deze informatie bevat. De docenten konden zich vinden in de omzetting. De kerntaken zijn niet aangepast zodat de structuur dezelfde is gebleven.

Uit overleg met de branchepartij bleek dat zij zich kon vinden in de omzetting.

De inhoud van het dossier 2008/2009 is hetzelfde als de inhoud van het dossier 2007/2008. Uitzondering hierop zijn de volgende punten:

- Het taalniveau voor lezen en luisteren in het Nederlands is aangepast van C1 naar B2. Dit is nu gelijk aan het niveau zoals aangegeven in het document Leren, Loopbaan en Burgerschap 2007. Het C1 niveau is moeilijk te halen voor mbo-leerlingen en voor de beroepspraktijk in dit geval niet nodig
- Het taalniveau voor Luisteren, Lezen en Gesprekken voeren in het Engels is verlaagd van B1.1 naar A2 (het eerst niveau eronder) omdat in DigIK tussenniveaus niet ingevoerd kunnen worden
- Aanpassingen in de ontwikkelagenda in deel D 2.4

De inhoud van het dossier 2009/2010 is op een aantal punten aangepast ten opzichte van de vorige versie. De belangrijkste zijn:

- De uitstroom Gamedeveloper is toegevoegd.
- De naam van de uitstroom 'Webmaster' is veranderd in 'Webdeveloper', dit naar analogie van de uitstroom Gamedeveloper.
- De omschrijving dynamisch media-informatiesysteem is vervangen door interactief mediasysteem. Met de uitstroom Gamedeveloper erbij dekt dat de lading beter.
- De niveaus voor rekenen-wiskunde zijn toegevoegd.

[1] het woord telematicakoppelingen is vervangen door dataverbindingen omdat telematicakoppelingen een verouderd begrip is

2.4 Discussiepunten

Discussiepunten die tijdens het ontwikkeltraject en uit de experimenten naar voren zijn gekomen

Het ontwikkeltraject is zonder noemenswaardige problemen verlopen. Uitgangspunt is de huidige beroepspraktijk geweest. Het kwalificatiedossier is ontwikkeld in nauwe samenwerking met de achterban (bedrijven en scholen). Discussiepunten zijn in deze ontwikkeling direct meegenomen en opgelost.

Het enige discussiepunt dat er ligt heeft betrekking op de beroepspraktijkvorming. Het is soms lastig om bepaalde onderdelen, met name van kerntaak 3, uit te voeren in de stage. Bij veel bedrijven mag een stagiair bijvoorbeeld niet aan het netwerk komen. Dit soort zaken zal dan in een gesimuleerde context plaats moeten vinden.

Aansluiting VMBO-MBO

In 2005 is gekeken naar de programmatische aansluiting tussen VMBO en MBO (Programmatische aansluiting VMBO-MBO, stand van zaken september 2005). Uit dit onderzoek blijkt dat er een goede aansluiting is tussen VMBO en MBO. Het raakvlak is het grootst met de competentie 'maakt multimediatechnische producten' uit het VMBO-examenprogramma. Dit onderdeel is in de GL (gemengde leerweg van het VMBO) het sterkst vertegenwoordigd.

Aansluiting MBO-HBO

Doorstromen naar het HBO is vanuit deze opleiding mogelijk. Afstemming vindt op schoolniveau plaats. Er zijn MBO scholen die in samenwerking met een HBO school een verkort traject aanbieden. HBO scholen hebben een veel grotere mate van vrijheid in de vormgeving van hun onderwijs dan MBO scholen. Daarom is geen algemene uitspraak te doen over aansluiting. Welke doorstroom er mogelijk is, geeft Kenniscentrum GOC jaarlijks weer in de Connect krant.

2.5 Wijzigingen ten opzichte van de voorgaande versie

Kies uit één van de volgende categorieën en geef in de ruimte onder de categorieën aan wat er in het huidige dossier is gewijzigd ten opzichte van het dossier uit het vorige cohort.

Categorie	Kruis aan welke categorie van toepassing is	Omschrijving
Categorie 1: Nieuw dossier		Dit dossier zat voorheen niet in de kwalificatiestructuur. Nadere toelichting is niet nodig.
Categorie 2: Nieuwe elementen	X	Dit betreft sterk gewijzigde dossiers waarop het Coördinatiepunt een ingangstoets heeft uitgevoerd. Er is sprake van nieuwe of samengevoegde uitstromen, certificeerbare eenheden, bcp's, etc. Bij de toelichting hieronder bevindt zich een samenvatting van de wijzigingen in dit dossier.
Categorie 3: Wijzigingen		Er zijn zaken gewijzigd in een bestaand dossier. Bijvoorbeeld inhoudelijke wijzigingen in de kerntaakbeschrijving, veranderingen in competentiekeuzes en resultaatveranderingen in prestatie-indicatoren. Ook kleinere wijzigingen, zoals het toevoegen van matrices voor rekenen/wiskunde, het herstellen van spelfouten, herformuleringen die geen betekenisverschillen inhouden en beperkte tekstuele wijzigingen in de uitwerking van deel C vallen hieronder. Bij de toelichting hieronder bevindt zich een samenvatting van de wijzigingen in dit dossier.
Categorie 4: Ongewijzigd		Dossier is volledig ongewijzigd. Nadere toelichting is niet nodig.

Samenvatting van de wijzigingen in dit dossier

De uitstroom Gamedeveloper is erbij gekomen.

De naam van de uitstroom Webmaster is veranderd in Webdeveloper.

Bij werkproces 1.1 is de competentiekeuze voor *Op de behoeften en verwachtingen van de klant richten* veranderd in *Formuleren en rapporteren*.

Bij werkproces 1.6 is de competentiekeuze voor *Samenwerken en overleggen* veranderd in *Kwaliteit leveren*.

In de Prestatie - indicatoren bij de competentie *Vakdeskundigheid toepassen* is toegevoegd dat het hierbij gaat om het tonen van vaktechnisch inzicht.

De vakkennis en -vaardigheden zijn niet meer per competentie maar per werkproces beschreven. Dubbelingen zijn eruit gehaald.

Bij een beperkt aantal prestatie-indicatoren stonden zinsneden die betrekking hadden op andere competenties.

Voorbeelden: 'gegevens vastleggen conform afspraken/procedures', 'documenteren', 'opdrachtgever op de hoogte brengen'. Deze zinsneden zijn weggehaald omdat het belang onvoldoende was om een extra competentie te rechtvaardigen.

Het niveau voor rekenen en wiskunde is toegevoegd. Dit niveau is gebaseerd op het Raamwerk Rekenen en wiskunde dat ontwikkeld is in opdracht van het Colo. Voor het vaststellen van deze niveaus is samengewerkt met docenten van verschillende scholen. Het document waarin een onderbouwing is te lezen voor de niveaus rekenen en wiskunde voor het beroep is op te vragen bij het kenniscentrum.

De paritaire commissie van Kenniscentrum GOC heeft aangegeven dat indien het niveau voor het beroep voor rekenen en wiskunde hoger is dan het niveau rekenen en wiskunde voor leren, loopbaan en burgerschap zij het niet wenselijk vindt dat dit hogere niveau voor het beroep in een eventueel landelijk examen voor rekenen en wiskunde wordt geëxamineerd.

3. Ontwikkel- en onderhoudsperspectief

In de onderstaande ontwikkelagenda is aangegeven wat in de paritaire commissie is afgesproken over:

- de termijn waarop het kwalificatiedossier opnieuw bekeken wordt;
- de items bij het onderhoud van het kwalificatiedossier in elk geval aan de orde zullen komen;
- de wijze waarop informatie uit het kwaliteitszorgsysteem van het kenniscentrum over de tevredenheid van gebruikers van het dossier bij de onderhoudsbeurt betrokken wordt.

De termijn waarop het kwalificatiedossier opnieuw bekeken wordt

Wij willen scholen de ruimte geven om ongestoord de omslag naar competentiegericht onderwijs te kunnen maken. Jaarlijkse bijstelling van de eisen kan deze omslag verstoren. Kenniscentrum GOC heeft daarom besloten tot eind 2009 de dossiers niet aan te passen tenzij er dringende redenen zijn om dit wel te doen.

In de tussenliggende periode zullen de activiteiten voor het onderhoud van het kwalificatiedossier (zoals aangegeven in het onderhoudsoverzicht) gewoon doorgang vinden. Indien nodig zullen de uitkomsten hiervan eind 2009 leiden tot aanpassing van dit kwalificatiedossier (na instemming van de paritaire commissie).

De onderwerpen die bij het onderhoud van het kwalificatiedossier in elk geval aan de orde zullen komen

In het kader van de evaluatie van de kwalificatiedossiers is een evaluatiemonitor onderwijs ontwikkeld.

Deze voorziet in periodieke inventarisatie van:

- kengetallen over ontwikkelingen op de arbeidsmarkt en in het onderwijs
- tevredenheid en draagvlak van onderwijs, brancheorganisaties en leerbedrijven
- knelpunten en wensen van onderwijs, brancheorganisaties en leerbedrijven

De evaluatiemonitor wordt onderhouden door de ontwikkelaars en dient als input voor de jaarlijkse evaluatie.

Tevens wordt door een systeem van marktmonitoring bijgehouden welke ontwikkelingen er zijn in de branche. Dit kan leiden tot aanpassing van het beroepscompetentieprofiel en daardoor ook wijzigingen in het kwalificatiedossier. Kenniscentrum GOC heeft in 2007 de taalvaardigheden van medewerkers in de mediabranche onderzocht. De uitkomsten van het onderzoek zijn naast het toen bepaalde niveau gelegd. Er was geen aanleiding om het niveau aan te passen.

De wijze waarop informatie uit het kwaliteitszorgsysteem van het kenniscentrum over de tevredenheid van gebruikers van het dossier bij het onderhoud wordt betrokken

De volgende 2 kwaliteitszorgprocedures zijn relevant in verband met het onderhoud van het kwalificatiedossier:

- Ontwikkelen en onderhouden van de kwalificatiedossiers van de competentiegerichte kwalificatiestructuur (CKS) voor het MBO. Samenvattend:
 - Tenminste éénmaal per jaar worden scholen en bedrijfsleven uitgenodigd om de kwalificatiedossiers te evalueren (inclusief richtlijnen voor aanwezigen en onderwerpen).
 - Indien marktmonitoring heeft geleid tot actualisering van de beroepscompetentieprofielen die onder het dossier liggen, wordt die informatie ook meegenomen.
 - Indien nodig wordt op basis van deze informatie een advies voor eventuele aanpassing van het kwalificatiedossier opgesteld voor de paritaire commissie.
 - Het kwalificatiedossier wordt aangepast als de paritaire commissie hier opdracht toe geeft middels een plan van aanpak en opdracht.
 - Het aangepaste kwalificatiedossier wordt na legitimering door onderwijs, branche en paritaire commissie ingediend.
- Ontwikkelen en onderhouden van de beroepscompetentieprofielen. Samenvattend:
 - Ieder beroepscompetentieprofiel behoort tot een bepaald werkgebied. De onderscheiden werkgebieden worden in cycli van 3 jaar gemonitord. Jaarlijks worden in januari de te monitoren werkgebieden vastgesteld.
 - Jaarlijkse vindt monitoring plaats door bronnenonderzoek en middels een bijeenkomst van de resonansgroep van het kwalificatiedossier.
 - Beroepscompetentieprofielen worden aangepast op basis van kwantitatief en kwalitatief onderzoek.
 - Na inhoudelijke legitimering worden de beroepscompetentieprofielen vastgesteld door het GOC-bestuur.

Onderwerp	Actie	Wie	Wanneer
Evaluatiemonitor onderwijs	Inventarisatie kengetallen	O&P	Jaarlijks
	Inventarisatie draagvlak en wensen onderwijs	O&P	
	Inventarisatie draagvlak en wensen brancheorganisaties	O&P	
	Inventarisatie draagvlak en wensen leerbedrijven	O&P en bedrijfsadviseurs	
Evaluatiebijeenkomst onderwijs		O&P en onderwijs	Jaarlijks
Evaluatiebijeenkomst branche		O&P en branche	Jaarlijks
Specifieke punten n.a.v discussiepunten 2.4	Uitvoering kerntaak 3 op stage	O&P en bedrijfsadviseurs	vanaf schooljaar 2008-2009
Vergroten eenduidigheid kwalificatiedossiers	<p>Daar waar nodig zal gewerkt worden aan het vergroten van de eenduidigheid tussen de kwalificatiedossiers</p> <p>Specifiek is in het overleg met Ecabo en Kenteq het volgende hierover gezegd :</p> <p><i>De komende jaren zullen er door alle partijen (bedrijven, onderwijsinstellingen en kenniscentra) ervaringen worden opgedaan met het werken met de vernieuwde kwalificatiedossiers. (...)</i></p> <p><i>De verbetering van deze transparantie is een taak die behoort tot de regierol die de kenniscentra GOC en Loket MBO ICT daartoe hebben gekregen.</i></p> <p><i>De vertegenwoordigers in de werkgroep van de kenniscentra adviseren dit proces, niet eerder dan 2010 te starten, en in volle gezamenlijkheid (dus met relevante branches en onderwijsinstellingen) uit te voeren.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • O&P • Collega Kenniscentra • Coördinatiepunt 	Vanaf 2007