Katholiek Onderwijs Vlaanderen

Dienst Curriculum & vorming

Team secundair onderwijs

2025-06-20

Inspiratiedocument stage-activiteitenlijst Crossmedia

# Inleiding

De activiteitenlijst is een verplicht onderdeel van de stageovereenkomst en dient in de eerste plaats om afspraken te maken tussen school, leerling en stagegever. Inhoud, vormgeving en taalgebruik moeten ervoor zorgen dat de activiteitenlijst effectief wordt gebruikt door de drie partijen.

Om tot een stage-activiteitenlijst te komen zien we drie stappen:

De pedagogische begeleiding heeft dit inspiratiedocument opgemaakt waarin een uitgebreide lijst van doelgerichte activiteiten is opgenomen. Bij de opmaak van het inspiratiedocument is nagegaan welke activiteiten bij een stagegever een meerwaarde hebben voor het leerproces van de leerling en kunnen worden uitgevoerd door de stagiair. Het inspiratiedocument dient enkel als voorbeeld en ter ondersteuning van scholen. Het is in elk geval niet opgezet als een afvinklijst.

De vakgroep maakt een schooleigen activiteitenlijst op. Daarbij wordt in de context van de school (bv. beginsituatie van de leerlingengroep, uitgestippelde leerlijn, aanwezige infrastructuur) en stagebedrijven nagegaan welke activiteiten relevant kunnen zijn, welke activiteiten zeker aan bod moeten komen tijdens de stage … Het inspiratiedocument wordt in deze fase gereduceerd of aangevuld tot die stage-activiteiten waarop de school concreet wil inzetten. De schooleigen activiteitenlijst kan worden ingezet als een instrument om stagegevers te rekruteren en selecteren.

De stagebegeleider of de vakleraar maakt een individuele activiteitenlijst op waarbij een selectie wordt gemaakt van activiteiten die effectief zullen worden uitgevoerd door een specifieke stagiair (vanuit de beginsituatie van de leerling) bij een specifieke stagegever (in functie van de mogelijkheden van de stagegever). Het is die individuele activiteitenlijst die onderdeel uitmaakt van de stageovereenkomst.

In de [leidraad stage-activiteitenlijsten](https://pro.katholiekonderwijs.vlaanderen/download/content/28d44617-b519-4622-9e26-9f2e9ca6ee91/attachments/leidraad_activiteitenlijsten.pdf) vind je reflectievragen om tot een stage-activiteitenlijst te komen en bijkomende achtergrondinformatie.

# Context

Contexten waarin de stage kan doorgaan:

* Webdesign / digitale media
* Webdesignbureaus
* Bedrijven met een interne marketing- of digitale afdeling
* Start-ups of KMO’s met focus op contentcreatie
* Grafische vormgeving / designstudio’s
* Reclame- en communicatiebureaus
* Ontwerpstudio’s gespecialiseerd in branding, logo’s, drukwerk
* Drukkerijen met een prepress-afdeling
* Sociale media / communicatie
* Marketing- en communicatiebureaus
* Bedrijven die actief zijn op sociale media (influencer marketing, contentplanning)

# Activiteitenlijst

|  |  |
| --- | --- |
| **Activiteiten** | **Leerplandoel** |
|  |  |
| De leerling werkt samen in team zoals   * bijwonen van dagelijkse of wekelijkse projectmeetings, het notuleren van actiepunten en het bespreken van eigen taken en voortgang; * correct gebruiken van de interne communicatiekanalen (zoals Slack of e-mail); * volgen van de interne procedures voor feedback en goedkeuring; * gebruiken van tools zoals Trello of Jira om taken te beheren, deadlines te volgen en de voortgang van projecten te documenteren. | LPD 1 |
| De leerling respecteert beroepsethiek en regelgeving zoals   * identificeren en correct behandelen van persoonlijke gegevens in projecten; * identificeren en correct behandelen van auteursrechtelijk beschermd materiaal in projecten; * gebruiken van privacyverklaringen en cookie-instellingen. | LPD 4 |
| De leerling voert de verschillende stappen uit die de productie - in functie van de realisatie - moet doorlopen zoals   * deelnemen aan brainstormsessies en ideeën aandragen; * klantengesprekken observeren er eraan deelnemen; * helpen bij het opstellen van de opdracht en de creatieve wensen voor een project; * helpen bij de planning en coördinatie van de verschillende productiestappen (van concept tot eindproduct); * bewaken van deadlines en rapporteren over de voortgang. | LPD 7, 8, 9 |
| De leerling visualiseert ideeën of concepten aan de hand van moodboards, storyboards en wireframes. | LPD 10 |
| De leerling beoordeelt beeldmateriaal zoals   * analyseren van bestaande foto's en illustraties op technische kwaliteit (scherpte, belichting, resolutie, compressie); * beoordelen van de geschiktheid van het beeldmateriaal voor de beoogde toepassing; * voorstellen van eventuele aanpassingen. | LPD 11 |
| De leerling ontwerpt en bewerkt illustratieve content zoals   * schetsen van logo’s, pictogrammen, of iconen; * maken van digitale illustraties met behulp van een vectorieel tekenprogramma. | LPD 12 |
| De leerling past in functie van de opdracht digitale beeldbewerking en beeldmanipulatie toe zoals   * bewerken van foto's in een beeldbewerkingsprogramma; * kleurcorrecties toepassen; * retoucheren van foto's en verwijderen van ongewenste elementen; * optimaliseren van beelden voor webgebruik en gebruiken van colour management. | LPD 13 |
| De leerling realiseert digitale beelden zoals   * assisteren bij fotoshoots; * bedienen van een camera; * met belichting werken; * letten op compositie en scherptediepte. | LPD 14 |
| De leerling houdt rekening met de huisstijl zoals   * implementeren van een bestaande huisstijl in ontwerpen; * ervoor zorgen dat alle grafische elementen consistent zijn (lettertypes, kleuren, logo); * gebruiken van een huisstijlhandboek. | LPD 15 |
| De leerling houdt rekening met de usability zoals   * ontwerpen van een wireframe voor een website, app of interface en de interface optimaliseren op basis van usability-principes en gebruikerstesten; * letten op navigatie, leesbaarheid en responsiviteit. | LPD 16 |
| De leerling maakt eenvoudige 3D modellen van objecten en exporteert deze in 2D-afbeeldingen. | LPD 17 |
| De leerling werkt met audio en video zoals   * assisteren bij audio- en video-opnames; * werken met microfoons en camera's; * eenvoudige montage uitvoeren en geluidseffecten toevoegen; * met green screen en blue screen technieken werken. | LPD 18 |
| De leerling past manuele animatietechnieken toe zoals   * korte animaties maken met behulp van stop-motion of digitale animatie software; * met tekstanimaties en grafische effecten werken. | LPD 19, 20 |
| De leerling programmeert crossmediale producties d.m.v. verschillende (front-end) technologieën zoals   * eenvoudige HTML, CSS of JavaScript code schrijven; * een CMS gebruiken om de inhoud van een website te beheren. | LPD 21 |
| De leerling koppelt databanken aan een website of app. | LPD 22 |
| De leerling past automatisering toe in softwareapplicaties zoals   * gebruiken van acties in Photoshop; * Emmet toepassen in code; * libraries zoals Bootstrap gebruiken. | LPD 23 |
| De leerling organiseert bestanden zoals   * gebruikmaken van een overzichtelijke mappenstructuur; * beschrijvende bestandsnamen gebruiken; * metadata toevoegen; * back-ups maken. | LPD 24 |
| De leerling maakt gebruik van een CMS zoals Wordpress of Drupal en past de inhoud van een website aan. | LPD 25 |
| De leerling assembleert een crossmediale productie zoals   * het combineren van tekst, beeld, audio en video tot een samenhangend crossmediaal project dat geschikt is voor verschillende platformen (website, social media, print); * optimaliseren van de output afhankelijk van het platform. | LPD 26 |
| De leerling levert een crossmediale productie voor online media op zoals   * optimaliseren van bestanden voor online media (compressie, formaat); * de content opladen via een CMS of andere publicatiekanalen; * rekening houden met de integratiemogelijkheden. | LPD 27 |
| De leerling onderhoudt een crossmediale productie zoals   * kleine aanpassingen uitvoeren aan bestaande websites of apps; * bugs en problemen verhelpen; * zorgen voor de nodige documentatie en commentaar. | LPD 28 |