

2.1 BEROEPSKWALIFICATIE 'DIGITALE VORMGEVER WEB-, APP- EN MOBIELE TOEPASSINGEN'

Niveau

Vijf

Jaar van erkenning

2021

Competenties

Zie bijlage 1 deel 2 bij het besluit van de Vlaamse Regering van 2 april 2021 ter erkenning van de beroepskwalificatie 'Digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen'

3. Samenhang

(Voorstellen van) onderwijs kwalificaties	Graduaat in de digitale vormgeving
Beroepskwalificaties	Digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen

4. Analyse decretale criteria

4.1 MAATSCHAPPELIJKE, ECONOMISCHE EN CULTURELE BEHOEFTE

Economische relevantie

- *Tewerkstellingsgegevens*

De vacatures voor de digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen zijn niet voldoende gedetailleerd beschikbaar. Er worden op veel fronten mensen aangeworven voor deze werkzaamheden, zowel om ze uit te voeren binnen de eigen onderneming als in een dienstverlenende context aan andere ondernemingen. Bedrijven nemen meer en meer digitale profielen inhouse aan.

De digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen kan bijgevolg werkzaam zijn in diverse sectoren. Het beroep kan uitgeoefend worden in een interne afdeling in bijvoorbeeld de printmediasector, prepress- en premediadiensten, in uitgeverijen, in communicatie-, marketing- en reclamebureaus en in andere sectoren zoals de aanverwante sector PC 136, de communicatiecellen van sectoren, de handelssectoren, de toeristische sector, de voedingssector, de retailsector, de sportsector, de bankensector, de culturele sector in al haar facetten ...

Er bestaan geen NACE codes die uniek zijn voor deze bedrijven. Via deze weg is het dus niet mogelijk om een gedetailleerde opzoeking te doen. De sector omvat o.a. alle werknemers van bedrijven die werken onder de volgende NACE-codes*

- Activiteiten van reclamebureaus (73.110) > 9031 bedrijven
- Activiteiten mediapresentatie (73.120) > 758 bedrijven
- Activiteiten grafische designers (74.103) > 3330 bedrijven
- Creatieve activiteiten, kunst en amusement (900)
- Drukkerijen en diensten i.v.m. drukkerijen (181) > 95 bedrijven

*Bron Trends TOP

Voor globale cijfers rond tewerkstelling in sectoren gelinkt aan dit beroep kan een beroep gedaan worden op volgende informatiebron:

RSZ, Verdeling van de arbeidsplaatsen naar plaats van tewerkstelling, cijfers juni 2019.

Voor het cijfermateriaal werd een beroep gedaan op sectoren die een relevante link hebben met de uitoefening van het beroep.

Tewerkstelling RSZ

Tewerkstelling Rijksdienst voor sociale zekerheid



RSZ Verdeling van de arbeidsplaatsen naar plaats van tewerkstelling	Bron = Werknemers onderworpen aan de sociale zekerheid naar plaats van tewerkstelling Indeling van de werknemers naar sector, statuut en activiteitstak op 30 juni 2019		
	Privésector	Overheidssector	Algemeen totaal
INDUSTRIE			22.055
Drukkerijen, reproductie van opgenomen media	9.923		9.923
Vervaardiging van informaticaproducten en van elektronische en optische producten	12.132		12.132
INFORMATIE EN COMMUNICATIE	85.636	18.923	109.146
Uitgeverijen	7.682		7.682
Productie van films en muziek, radio en TV	7.791	4.388	12.179
Telecommunicatie	7.215	12.333	19.548
Informaticatechnologie en dienstverlenende activiteiten op gebied van informatica	68.874	561	69.737
KUNST, AMUSEMENT EN RECREATIE			30.655
Kunst en amusement, bibliotheken, musea, loterijen en kansspelen	17.918	12.747	30.665
TOTAAL			161.856

Audiovisuele sectorfoto 2018 - ondernemingen

Audiovisuele sector Sectorfoto 2018		Bronnen	
		<ul style="list-style-type: none"> • Verwerking gegevens RSZ • Groepssectorfoto Departement WSE • Mediasensor enquête 2018 	
Aantal ondernemingen in de sector			
Categorie	2019	2014	% Stijging
PC227	483	202	139,1%
PC 303.01	29	11	193,6%
Totaal	512	213	140,3%

Audiovisuele sectorfoto 2018 - tewerkstelling

Audiovisuele sector Sectorfoto 2018		Totale tewerkstelling in de audiovisuele sector	
Categorie	VTE's 2019	VTE's 2014	% Verschil
PC227	3.948,80	2.350,00	+ 68,0%
PC 303.01	131,20	70,47	+ 86,1%
Totaal	4.080,00	2.420,47	+ 68,56%
Waarvan 189 ondernemingen (36,91%) met digitale hoofdactiviteit = 934,5 VTE's (22,9%)			

- *Vacatures*

Onderstaande gegevens zijn gebaseerd op cijfermateriaal VDAB (2019)

Het beroep van de 'digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen' behoort volgens de laatst beschikbare gegevens van VDAB niet tot de knelpuntberoepen in Vlaanderen. De sector wenst echter te benadrukken dat er binnen dit beroep nood is aan kwalitatief geschoolde mensen, ook omwille van de opmars van de 'digitale' beroepen. De sector wenst mee te geven dat het aantal vacatures hoog is. Het proces tussen het aantrekken/aanwerven van mensen en de kennisgeving van de vacatures speelt zich vandaag vooral op andere fora af dan bij VDAB. Meer en meer bedrijven schakelen near- en offshoring in om deze profielen te vinden.

Er zijn geen afgebakende vacaturegegevens voor dit beroep beschikbaar. Het wordt tot op heden in de databank nog niet als een apart beroep opgenomen. De beroepen Analist ontwikkelaar ICT, Grafisch ontwerper en Multimediaontwikkelaar, sluiten in de nomenclatuur van de VDAB het dichtst aan bij webdesign.

Spreading over de betrokken sectoren (> 10 vacatures)

- i. Aantal vacatures (in het 'normaal economisch circuit zonder uitzendopdrachten' en indien beschikbaar het aantal vacatures voor uitzendopdrachten) en aandeel in de sector
- i. Spreading over de betrokken sectoren (>10 vacatures)

Ontvangen vacatures			Antwerpen-Boom	Mechelen	Turnhout	Brussel HG	Leuven	Vilvoorde	Brugge	Kortrijk-Roeselare	Oostende-Ieper	Aalst-Oudenaarde	Gent	St. Niklaas-Dendermonde	Limburg Oost	Limburg West	Bairen Vlaanderen	TOTAAL	
NEC zonder uitzendopdr.	CB5210 Analist ontwikkelaar ICT	08. Vervaardiging van machines en toestellen	1	2		1		1		1	1		3				2		12
		14. Groot- en kleinhandel	4	6			2	88	1	10		2	1	4			6		124
		17. Informatica, media en telecom	71	34	25	26	14	22	15	18	7	3	75	1	28	32	17		399
		19. Zakelijke dienstverlening	27	15	3	1	15	18	5	11		9	20	2	2	9			137
		21. Diensten aan personen	8		2					1	2			1			1	1	16
		24. Onderwijs	3				12				1				1				17
		25. Gezondheidszorg	5		1	1	1							2					10
		04. Grafische nijverheid, papier en karton	1						1	7				2	1		1		13
		14. Groot- en kleinhandel					1	5		3				1	3	1	1		15
		19. Zakelijke dienstverlening	3		1	2		1	1	3							1	1	13
IC3550 Multimediaontwikkelaar		2			1		4		1			2		1	0			11	
NEC zonder Uitzendopdrachten via wervings- en selectiekantoren	CB5210 Analist ontwikkelaar ICT		71	23	2	43	41	7	5	2	18	5	84	6	3	11	3	544	
	IC3530 Grafisch ontwerper		4					1		22	1	3						31	
	IC3550 Multimediaontwikkelaar													2				2	
Uitzendopdrachten	CB5210 Analist ontwikkelaar ICT		17	12	10	1	3	12	12	42	16	2	16	8	8	20	4	183	
	IC3530 Grafisch ontwerper		5	4			1		2	17	1	2	0	2				34	
	IC3550 Multimediaontwikkelaar										2	1	4					7	

Openstaande vacatures (aantal, evolutie) december

- ii. Aantal openstaande vacatures (aantal, spreading, evolutie)

- Openstaande vacatures (aantal, evolutie) december

Jaartal		2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019
CB5210 Analist ontwikkelaar ICT	NEC zonder uitzendopdr.	458	522	643	732	716	978	759
	NEC zonder Uitzendopdrachten via wervings- en selectiekantoren	188	233	318	225	203	226	186
	Uitzendopdr.	189	200	272	481	473	1432	544
IC3530 Grafisch ontwerper	NEC zonder uitzendopdr.	29	33	37	64	58	49	57
	NEC zonder Uitzendopdrachten via wervings- en selectiekantoren	87	94	96	97	61	62	35
	Uitzendopdr.	22	31	24	45	40	18	31
IC3550 Multimediaontwikkelaar	NEC zonder uitzendopdr.	5	13	21	27	24	28	11
	NEC zonder Uitzendopdrachten via wervings- en selectiekantoren	2	5	35	18	9	4	7
	Uitzendopdr.	1	4	15	36	16	13	2

Openstaande vacatures (aantal, spreiding)

- Openstaande vacatures (aantal, spreiding)

	Antwerpen-Boom	Mechelen	Turnhout	Brussel HG	Leuven	Vilvoorde	Brugge	Kortrijk-Roeselare	Oostende-Westhoek	Aalst-Quelenaarde	Gent	St.Miklaas-Dendermonde	Limburg Oost	Limburg West	Buiten Vlaanderen	Totaal
CB5210 Analist ontwikkelaar ICT																
NEC zonder Uitzendopdrachten rechtstreeks aan VDAB gemeld	122	59	33	37	46	134	22	44	10	19	109	19	35	51	19	759
Uitzendopdrachten	17	12	10	1	3	15	12	42	16	2	16	8	8	20	4	186
NEC zonder Uitzendopdrachten via wervings- en selectiekantoren	71	23	2	43	41	7	5	112	18	5	84	6	3	11	113	544
IC3530 Grafisch ontwerper																
NEC zonder Uitzendopdrachten rechtstreeks aan VDAB gemeld	9		1	2	1	8	9	10		3	4	4	3	2	1	57
Uitzendopdrachten	5	4			1	1	2	17	1	2	0	2				35
NEC zonder Uitzendopdrachten via wervings- en selectiekantoren	4					1		22	1	3						31
IC3550 Multimediaontwikkelaar																
NEC zonder Uitzendopdrachten rechtstreeks aan VDAB gemeld	2			1		4		1			2		1	0		11
Uitzendopdrachten									2	1	4					7
NEC zonder Uitzendopdrachten via wervings- en selectiekantoren											2					2
Totaal	230	98	46	84	92	170	50	248	48	35	221	39	50	84	137	1632

Evolutie van het aantal vacatures (in de tijd) / Spreiding van het aantal vacatures per provincie en/of regio

II. Evolutie van het aantal vacatures (in de tijd)

	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019
CB5210 Analist ontwikkelaar ICT							
NEC zonder Uitzendopdrachten rechtstreeks aan VDAB gemeld	1726	1845	2663	3833	4452	4063	3788
Uitzendopdrachten	901	1074	1643	1861	1759	1795	1885
NEC zonder Uitzendopdrachten via wervings- en selectiekantoren	1190	1309	1751	2712	3916	10229	6790
Totaal	3817	4228	6057	8406	10127	16087	12463
IC3530 Grafisch ontwerper							
NEC zonder Uitzendopdrachten rechtstreeks aan VDAB gemeld	331	371	373	433	491	439	525
Uitzendopdrachten	622	692	847	814	929	919	703
NEC zonder Uitzendopdrachten via wervings- en selectiekantoren	117	263	215	275	300	242	241
Totaal	1070	1326	1435	1522	1720	1600	1469
IC3550 Multimediaontwikkelaar							
NEC zonder Uitzendopdrachten rechtstreeks aan VDAB gemeld	55	65	146	152	166	131	80
Uitzendopdrachten	18	21	106	157	119	75	42
NEC zonder Uitzendopdrachten via wervings- en selectiekantoren	7	29	42	170	112	70	55
Totaal	80	115	294	479	397	276	177
Eindtotaal	4967	5669	7786	10407	12244	17963	14109

III. Spreiding van het aantal vacatures per provincie en/of regio

	Antwerpen-Boom	Mechelen	Turnhout	Brussel HG	Leuven	Vilvoorde	Brugge	Kortrijk-Roeselare	Oostende-Westhoek	Aalst-Quelenaarde	Gent	St.Miklaas-Dendermonde	Limburg Oost	Limburg West	Buiten Vlaanderen	Antwerpen-Boom
CB5210 Analist ontwikkelaar ICT																
NEC zonder Uitzendopdrachten rechtstreeks aan VDAB gemeld	766	411	226	223	235	519	83	259	25	71	482	97	188	174	29	3788
Uitzendopdrachten	107	66	95	54	40	94	70	413	221	45	232	185	73	157	33	1885
NEC zonder Uitzendopdrachten via wervings- en selectiekantoren	588	121	52	1053	140	69	88	564	390	25	682	86	17	105	2810	6790
Totaal	1461	598	373	1330	415	682	241	1236	636	141	1396	368	278	436	2872	12463
IC3530 Grafisch ontwerper																
NEC zonder Uitzendopdrachten rechtstreeks aan VDAB gemeld	79	35	17	21	20	32	28	53	10	25	62	26	25	29	63	525
Uitzendopdrachten	35	30	13	39	17	59	24	204	34	61	117	28	15	22	5	703
NEC zonder Uitzendopdrachten via wervings- en selectiekantoren	20		13	14	4	5	29	84	16	12	18	18	1	5	2	241
Totaal	134	65	43	74	41	96	81	341	60	98	197	72	41	56	70	1469
IC3550 Multimediaontwikkelaar																
NEC zonder Uitzendopdrachten rechtstreeks aan VDAB gemeld	18	10	1	5	1	7	0	7	2	5	8	4	5	7		80
Uitzendopdrachten	3				1	2	3	2	4	3	21		1	2		42
NEC zonder Uitzendopdrachten via wervings- en selectiekantoren	5				4	2		12	0	27	2	1			2	55
Totaal	26	10	1	5	6	11	3	21	6	8	56	6	7	9	2	177
Eindtotaal	1621	673	417	1409	462	789	325	1598	702	247	1649	446	326	501	2944	14109

Aantal niet werkende werkzoekenden

IV. Aantal niet werkende werkzoekenden

Beroep	11 Antwerpen	12 Mechelen	13 Turnhout	22 Leuven	24 Vilvoorde	31 Brugge	34 Kortrijk	35 Oostende	41 Aalst-Oudenaarde	44 Gent	46 Sint-Niklaas/Dendermonde	74 Limburg Oost	75 Limburg West	Eindtotaal
CB5210 Analist ontwikkelaar ICT	178	91	70	134	100	28	58	29	47	93	41	71	73	1013
IC3530 Grafisch ontwerper	482	136	102	152	161	52	86	53	61	290	89	77	127	1868
IC3550 Multimediaontwikkelaar	107	35	23	47	39	14	18	16	26	82	29	16	37	489
Eindtotaal	767	262	195	333	300	94	162	98	134	465	159	164	237	3370

V. Knelpuntberoep i. Zo ja, duiding oorzaak (kwantitatief/kwalitatief)

Beroep	Aard knelpunt	Omschrijving
CB5210 Analist ontwikkelaar ICT	Kwantitatief en kwalitatief	Een analist ontwikkelaar ICT ontwerpt en ontwikkelt een ICT-project van de studiefase tot de integratie. Hij ontwerpt de architectuur van de ICT-toepassingen en -systemen voor een klant. Er is een nijpend tekort aan informaticaprofielen. Het aantal ICT-studenten houdt geen gelijke tred met de vraag. Bedrijven schakelen dan ook buitenlandse analist ontwikkelaars in of verhuizen applicatieprojecten naar het buitenland. De complexe en snel evoluerende architectuur van ICT-applicaties en -systemen stelt hoge kwalitatieve eisen aan analist ontwikkelaars.
IC3530 Grafisch ontwerper	Geen knelpuntberoep	
IC3550 Multimediaontwikkelaar	Geen knelpuntberoep	

4.2 DE ONDERWIJSKUNDIGE EN OPVOEDKUNDIGE CONTEXT

Aansluiting bij het onderwijsniveau

Een voorstel van onderwijskwalificatie voor de beroepskwalificatie 'Digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen' sluit aan bij het profiel van het hoger beroepsonderwijs. Dit voorstel van onderwijskwalificatie heeft een duidelijke arbeidsmarktgerichte focus en draagt bij aan de versterking van de arbeidsmarktchansen van cursisten. Uit een bevraging van de arbeidsmarkt blijkt dat er een duidelijke nood is aan goed opgeleide profielen die het creatieve aan het technische kunnen koppelen. De bestaande IT-opleidingen binnen het hoger beroepsonderwijs zijn maatschappelijk relevant aangezien afgestudeerden vlot werk vinden. De nieuwe opleiding is aanvullend aan de bestaande IT-opleidingen door de aandacht voor het creatieve luik. De markt heeft behoefte aan digitale vormgevers die het creatieve ontwerp en de toegankelijkheid van een gebruikersinterface kunnen realiseren, testen en verbeteren. Hierbij moeten de noden en de verwachtingen voor de eindgebruiker en klant centraal staan. De opleiding past perfect in de leerladder als fundament voor het afleveren van mensen die het creatieve ontwerp kunnen toetsen aan de technische uitvoering en zo een optimale interactie-ervaring kunnen realiseren voor de gebruikers van web-, app- of mobiele toepassingen.

Aansluiting bij studiegebieden en bestaande studierichtingen

'Graduaat in de digitale vormgeving' is een opleiding die zeker haar plaats heeft in de IT-opleidingen op het niveau van HBO5. Ze hoort thuis in het studiegebied Industriële wetenschappen en technologie.

De profilering van IT-opleidingen op niveau 5 ten opzichte van bachelor opleidingen betreft niet de inhoud, maar wel het niveau. Het aspect 'leerladder' is ontzettend belangrijk.

In het onderliggende studieniveau kan een leerling uit het secundair onderwijs met aanleg voor het creatieve ontwerp (crossmediaal) en interesse voor de technische uitvoering van de ontwerpen doorstromen naar de graduaatsopleiding.

Cursisten uit het secundair volwassenenonderwijs die de opleiding 'webdesign' volgden beschikken over degelijke fundamentele om door te stromen naar deze opleiding als vervolgopleiding.

De professionele bachelor opleidingen bieden tevens voldoende doorstroommogelijkheden voor een gegradueerde in de digitale vormgeving. Afhankelijk van de afstudeerrichtingen kan men in de professionele bachelor opleidingen de registers opentrekken en zich nog verder bekwamen in het creatieve of in het technische aspect van beroepen binnen de digitale wereld van communicatie, multimedia- en grafimedia.

Aansluiting bij de doelgroep

De potentiële doelgroep van het hoger beroepsonderwijs is uitgebreid en bestaat uit generatiestudenten, werkenden (volwassenen), werkzoekenden en jongeren die voldaan hebben aan de deeltijdse leerplicht. De geïnteresseerde beschikt dikwijls over een welbepaald studiebewijs, wil zich heroriënteren of de kansen op de arbeidsmarkt vergroten en/of wil getrapt doorstromen naar een bacheloropleiding. De competenties van de beroepskwalificatie 'Digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen' zijn haalbaar voor de genoemde doelgroep.

4.3 DE CONTINUÏTEIT IN DE (STUDIE)LOOPBAAN

Leerlijnen

ONDERLIGGEND NIVEAU

Secundair onderwijs (3de graad tso en bso)	
Beeldende vorming (kso)	In deze opleiding worden de lerenden de nodige maatschappelijke en artistieke inzichten en vaardigheden bijgebracht, die nodig zijn bij het ontwerpen. Waarnemingstekenen is een basisvak. Men leert kritisch kijken naar de wereld om zich heen; observeren, analyseren en zichzelf uitdrukken zowel beeldend als verbaal. Er gaat ook heel wat aandacht naar taalvakken. Men leert communiceren via de meest verscheiden materialen en technieken (vlakvulling met potloden, kleurpotloden en penseel; arcering met pen en inkten; collage en assemblage; gebruik van krijt- en houtsoorten; weven, werken met kleisoorten ...) en ideeën, boodschappen en gevoelens vorm geven zowel in het platte vlak als in de ruimte. Men leert de genomen beslissingen bij het ontwerpen motiveren.
Drukvoorbereiding (bso)	In deze praktijkgerichte opleiding krijgt men weinig algemene vakken. Via voornamelijk praktijklessen leert men beelden, illustraties en tekst met de computer en professionele grafische software bewerken, klaar om gedrukt te worden. Men leert eigen tekeningen en ontwerpen vormgeven op de computer. Teksten, beelden en illustraties worden in een

	<p>opmaakprogramma samengevoegd tot een opgemaakte pagina met als doel deze pagina's voor reproductie via print of drukwerk kant en klaar voor te bereiden. Men leert kleurproeven controleren, eventuele fouten verbeteren, de lay-out verzorgen en alles over typografie (lettersoorten, tekstschikking...), kleuren, licht ...</p>
Grafische communicatie (tso)	<p>In deze theoretisch-technische studierichting worden alle aspecten van grafisch publiceren (pre-, gedrukte en elektronische media) en multimediatoepassingen bestudeerd. Naast creativiteit wordt er in deze studierichting een goede basis van wiskunde en wetenschappen verwacht. Men maakt kennis met typografie, tekstverwerking, reproductiefotografie en de verschillende druktechnieken en leert een grafisch product plannen en evalueren. Men maakt kennis met het volledige grafisch productieproces: concept en ontwerp, document- en paginaopmaak, impositie en belichten van de drukvorm, druktechnologie en print, nabewerken, veredelen, afwerken en elektronisch publiceren. Men verwerft grafische-technologische kennis, inzicht in esthetische en technische aspecten van het grafisch product en in de productieprocessen. Zowel gedrukte als elektronische producten (website en cd-rom) komen aan bod. De opleiding wordt wetenschappelijk onderbouwd met de vakken wiskunde, toegepaste chemie en toegepaste fysica.</p>
Multimedia (tso)	<p>In Multimedia wordt men opgeleid om zelfstandig webpagina's vorm te geven en om als graficus een welomschreven taak binnen het geheel van multimediaproductie te vervullen. Men leert de lay-out en illustraties voor publicaties verzorgen en een interactieve en dynamische website maken en onderhouden. Men leert klantgericht online (websites) en offline (cd-rom) publicaties ontwerpen en verzorgt de voorbereiding, het programmeren en het assembleren van media tot een interactief elektronisch product. In de vakken multimedia en toegepaste informatica wordt – waar mogelijk – vakoverschrijdend gewerkt. Vertrekkend van een bepaald concept leert men de lay-out van en illustratieve elementen voor grafische publicaties verzorgen. Men leert ook media (tekst, illustratie, fotografisch beeld, 2D-animatie, video en audio) voorbereiden voor eigen webontwerp en paginaopmaak. Men kan een interactieve en dynamische website assembleren via codetaal en stijlbladen en een website onderhouden.</p>
Printmedia (tso)	<p>Printmedia is een studierichting die leidt naar kwalificaties op het terrein van de gedrukte media. Het is een polyvalente studierichting die de lerende voorbereidt op zowel het ontwerp van drukwerken, de uitvoering ervan (drukken) als de afwerking</p>

	(plooiën, snijden, nieten, inbinden ...). In de vakken printmedia en toegepaste informatica wordt – waar mogelijk – vakoverschrijdend gewerkt: de leerling leert, vertrekkend van een bepaald concept de lay-out van drukwerk en ontwerp voor grafische publicaties verzorgen. Men leert de lay-out en het ontwerp vertalen naar en integreren in de voorbereiding van enkelvoudig drukwerk en pagina's voor recto verso werk, voor meerkleurendruk in de offsettechniek en voor uitvoer via print. Men heeft inzicht in het via impositie verwerken van de drukvoorbereiding tot de juiste drukvormen voor offsetdruk en kan vellendrukwerk in vier drukgangen drukken in de offsettechniek en nasnijden.
Publiciteitsgrafiek (bso)	Deze richting bereidt de lerende op een praktische wijze voor op beroepen in de grafische of publiciteitssector. Tijdens deze brede opleiding leert men reclameopdrachten uitvoeren, een ontwerp maken en het drukklaar maken en vervolgens presenteren. De lerende krijgt weinig algemene vakken, maar verkent de ruime wereld van de beeldende en grafische kunsten. Men leert (kleur)potlood, pen, inkt, pastel, verf gebruiken. Daarnaast leer men het idee met grafische computerprogramma's uitwerken. Ook kostprijsberekening staat op het programma. Men leert in de publiciteitsvormgeving verschillende disciplines kennen en uitvoeren: van ontwerpen van logo's en affiches tot het fotograferen en het zeefdrukken van wenskaarten en T-shirts. Van het illustreren van kinderboeken tot het kiezen van lettertypes en het plaatsen van teksten.... Tot slot leert men zwart-wit foto's ontwikkelen en covers van tijdschriften maken.
7de specialisatiejaar bso	
Bedrijfsgrafiek (bso)	Wie gepassioneerd is door grafische vormgeving, typografie, lay-out en ontwerp- en illustratietechnieken leert in het specialisatiejaar klantgericht ontwerpen, lay-outen en illustreren van twee- en driedimensionale, lineaire en interactieve grafische producten of elementen ervan op basis van een concept. Via stages maak kennis met de realiteit van het beroep in een reële arbeidssituatie. Men leert de software voor grafische doeleinden optimaal gebruiken. Het specialisatiejaar is dan ook een troef op de arbeidsmarkt.
Secundair na secundair onderwijs	
Grafische vormgeving (kso)	Afhankelijk van de organiserende school worden in deze opleiding verschillende accenten gelegd. Afhankelijk van de opleidingsverstrekker specialiseert men zich in grafisch ontwerp, webdesign, illustratie en desktoppublishing, als modeontwerper modestylist modist, als etaleur decor- en

standenbouwer, als grafisch ontwerper of als grafisch illustrator. Het opleidingspakket omvat specifieke kennisvakken, stage en bedrijfsbeheer.

Secundair volwassenenonderwijs

Webdesigner

In deze opleiding leert men de basisvaardigheden en -technieken met betrekking tot het ontwerpen en aanmaken van websites. Deze technieken maken een gevarieerde, functionele en creatieve interactie in internettoepassingen mogelijk. Men leert grafische webtechnieken toepassen, interactieve websites aanmaken, publiceren en onderhouden, webanimaties aanmaken en plaatsen op het net.

BOVENLIGGEND NIVEAU

Professionele bachelor

Digital arts en entertainment

In de opleiding Digital arts en entertainment wordt men, afhankelijk van de gekozen major, helemaal klaargestoomd voor de uitdagende wereld van game(asset) ontwikkeling ofwel animatie & VFX producties. Het keuzetraject dat men bij de start van de opleiding kiest, bepaalt of de focus op film of games komt te liggen alsook of men zich zal specialiseren op de artistieke dan wel technische aspecten van deze domeinen. Men kan kiezen voor volgende afstudeerrichtingen: '3D Production & VFX' met de focus op 3D Animation en Visual Effects (VFX), 'Game Development' met de focus op zowel Game Development als Sound Design, 'Game Graphics Production' of 'Independent Game Production'.

Grafische en digitale media

De bacheloropleiding 'Grafische en digitale media' is een praktisch-technische opleiding met een wetenschappelijke onderbouw. Het is een mix van theorie, praktijk, projectwerk, individueel en groepswork. Men wordt ondergedompeld in alle facetten van de grafische en digitale media: ontwerp, lay-out en vormgeving, druk- en web technologie, 3D-toepassingen en verpakkingen, marketing en communicatie. Volgens de principes van design thinking zet men de gebruiker centraal en ontwerpt men mediaproducten waaronder apps, websites, promotiecampagnes, brochures, posters, en verpakkingen. Via 3D-modelling, augmented en virtual reality stel je de prototypes voor aan de klant. Men leert de commerciële en financiële kant van een grafisch bedrijf doorgronden en hoe men zelf een zaak opstart.

Multimedia en
communicatietechnologie

In deze praktisch-technische opleiding wordt een diepgaande kennis bijgebracht omtrent de laatste multimediale en communicatietechnologieën. Computertoepassingen en

programmeren, hard- en software in al zijn aspecten, digitaal geluid en beeldtechnologie en de technologie van draadloze mobiele communicatie en dataverbindingen vormen de rode draad doorheen de opleiding. Dit vertaalt zich in de vakken: webdesign, multimedia, computerarchitectuur en netwerken, programmeren en grafisch ontwerp, 3D-modelling, besturingssystemen, telecommunicatie en audio- en videotechnologie. De opleiding omvat heel wat labo's, praktische oefensessies en projectwerk, ondersteund door een geïntegreerde toegepaste wetenschappelijke onderbouw (wiskunde, elektronica). Ze sluit af met een stage en een eindproject. Afhankelijk van de hogeschool worden keuzetrajecten georganiseerd.

De opleiding Multimedia en Communicatietechnologie zal vanaf 2021-2022 Multimedia en Creatieve Technologie heten.

Gegradueerde

Graduaat in de industriële informatica

In deze opleiding leidt men op tot een allround ondersteunende front-end webdeveloper. Men combineert de IT-kennis met een flinke dosis grafische skills. Naast de technische kant van het ontwikkelen van websites en apps, worden ook creativiteit en gevoel voor vormgeving aangesproken. In de opleiding krijgt men les over toegepaste wiskunde, web skills, content management, programmeren, ... Men kan voornamelijk aan de slag bij webdesign- en webdevelopment-bedrijven of IT-afdelingen van bedrijven en organisaties. De praktijk leert men ook via het werkplekleren. Dus niet enkel via skill labs, maar ook in webdevelopment-bedrijven, of IT-afdelingen van bedrijven.

Graduaat in de informatica

De IT-professional van vandaag moet zowel binnen als buiten de organisatie de noden van klanten kunnen begrijpen en omzetten naar concrete applicaties. Tegelijkertijd moet hij/zij de dingen in een ruimer perspectief zien en vakoverschrijdend kunnen werken. De opleiding Informatica werkt rond 3 centrale thema's:

- Ontwerpen en programmeren: de student leert applicaties te ontwikkelen met een gebruiksvriendelijke user-interface, business logica en database integratie. Zowel de .NET als de JAVA-omgeving komen aan bod.
- Analyse en analysemethoden: in het eerste jaar ontwerpt men databanken, vanaf het tweede jaar werkt men met UML, dé standaardtaal om analysemodellen te beschrijven.
- De onderbouw: zowel computertechnologie als netwerken, besturingssystemen en beveiliging komen aan bod. Ook de managementaspecten waarmee een moderne ICT'er te maken heeft ontbreken niet: budgettering, project- en programmaplanning, corporate governance, auditing en controle, organisatie van een ICT-bedrijf.

In de optie Informatica-programmeren leert men een automatiseringsprobleem analyseren en uitwerken in een informaticaproject. Men focust op de ontwikkeling van softwaresystemen, maar ook de belangrijkste aspecten van het doelplatform komen aan bod: hardware en besturingssysteem. De software die ontwikkeld wordt maakt onder andere gebruik van een grafische interface en bewaart gegevens in een relationele databank. Ook het ontwerp van deze componenten komt aan bod. De student leert software op verschillende manieren inzetten: als applicatie voor de desktop, als service op een web- of applicatieserver.

Aansluiting onderwijs - arbeidsmarkt

4.4 DE VERWACHTE INSTROOM EN UITSTROOM

Instroom in de opleiding

ONDERLIGGEND NIVEAU

	2016-2017	2017-2018	2018-2019
Secundair onderwijs (3de graad tso en bso)			
Beeldende vorming (kso)	122	115	115
Drukvoorbereiding (bso)	53	50	63
Grafische communicatie (tso)	42	35	23
Multimedia (tso)	294	323	325
Printmedia (tso)	120	106	69
Publiciteitsgrafiek (bso)	337	383	333
7de specialisatiejaar bso			
Bedrijfsgrafiek (bso)	31	24	14
Secundair na secundair onderwijs			
Grafische vormgeving (kso)	23	29	18
Secundair volwassenenonderwijs			
Webdesigner	959	948	1055

BOVENLIGGEND NIVEAU

	2016-2017	2017-2018	2018-2019
Professionele bachelor			
Digital arts en entertainment	335	392	493

Grafische en digitale media	1.348	1.373	1.374
Multimedia en communicatietechnologie	1.241	1.208	872
Gegradueerde			
Graduaat in de industriële informatica	154	69	155
Graduaat in de informatica	2.190	2.485	2.721

Bovenstaande tabel geeft voor elke verwante studierichting/opleiding een overzicht van de leerling-/studentenpopulatie (uniek). Voor de derde graad secundair onderwijs wordt enkel de instroom in het tweede leerjaar weergegeven. Voor alle andere studierichtingen/opleidingen gaat het steeds om de instroom in het eerste jaar van de studierichting/opleiding.

Uitstroom uit de opleiding

ONDERLIGGEND NIVEAU

	2016-2017	2017-2018	2018-2019
Secundair onderwijs (3de graad tso en bso)			
Beeldende vorming (kso)	118	109	108
Drukvoorbereiding (bso)	46	45	56
Grafische communicatie (tso)	41	34	22
Multimedia (tso)	262	293	279
Printmedia (tso)	110	98	66
Publiciteitsgrafiek (bso)	255	313	275
7de specialisatiejaar bso			
Bedrijfsgrafiek (bso)	2	1	12
Secundair na secundair onderwijs			
Grafische vormgeving (kso)	16	25	12
Secundair volwassenenonderwijs			
Webdesigner	/	/	/

BOVENLIGGEND NIVEAU

	2016-2017	2017-2018	2018-2019
Professionele bachelor			
Digital arts en entertainment	48	59	66
Grafische en digitale media	187	272	242
Multimedia en communicatietechnologie	221	240	174
Gegradueerde			

Graduaat in de industriële informatica	/	/	/
Graduaat in de informatica	/	/	/

4.5 DE BESCHIKBARE MATERIËLE EN FINANCIËLE MIDDELEN EN EXPERTISE EN DE MOGELIJKHEID TOT SAMENWERKING MET ANDERE INSTELLINGEN OF MET DE ARBEIDSMARKT / HET BEDRIJFSLEVEN INDIEN VEREIST

Verwante opleidingen van publieke opleidingsverstrekkers

VDAB > Webdesigner.

In de opleiding Webdesigner leert men de basisvaardigheden en -technieken aan met betrekking tot het ontwerpen en aanmaken van websites. Deze technieken maken een gevarieerde, functionele en creatieve interactie in internettoepassingen mogelijk. In deze opleiding komen volgende items aan bod: Flash, Dreamweaver en Fireworks, WordPress, Photoshop, illustrator,... Het spreekt vanzelf dat men leert werken met de nieuwste versies van de verschillende tools. Ook wordt er uitgebreid aandacht besteed aan de nieuwste trends zoals HTML5 en CSS. Na de opleiding kan men grafische webtechnieken toepassen, interactieve websites aanmaken, publiceren en onderhouden, webanimaties aanmaken en plaatsen op het net. Men kan deze opleiding combineren met de opleiding webontwikkelaar.

Syntra > Grafisch media vormgever.

In deze opleiding combineert men 2 opleidingen: grafisch vormgever en webdesigner. Hiermee speelt men in op de stijgende vraag van de arbeidsmarkt naar kandidaten met zowel kennis van het grafische als van het web. Men voorzien naast het officiële leerpakket ook een pak aanvullende praktijken. Toveren met grafische ontwerpsoftware voor print en web én een goede beheersing ontwikkelen van creatieve mediatechnieken is wat je leert tijdens deze tweejarige dagopleiding. Men krijgt een goede basis om straks sterke en creatieve ideeën te ontwikkelen, uit te werken en te presenteren. Met grafische software leert men de ontwerpen technisch uitwerken op de computer, zodat ze direct gedrukt of digitaal gepubliceerd kunnen worden.

Syntra > Webdesigner.

Als webdesigner is men overkoepelend de artistieke 'ziel' achter een website. Men kan door een grondige analyse de wensen van de klant vlot vertalen in een creatief dynamisch ontwerp, men goochelt met de ontwikkeltools om het concept uit te voeren en men kan bovendien het kostenplaatje beheren.

Men heeft notie van dynamische webtechiek om een goede communicatie te kunnen voeren met de webontwikkelaar die het pure en complexere programmeerwerk van een site voor zijn of haar rekening neemt.

Eenmaal de eigen creatie op het web terug te vinden is, kan men de website wederom laten onderhouden door een webmaster.

5. Berekening van de studieomvang

5.1 ACTIVITEIT 3, 4 (BK-0548: DIGITALE VORMGEVER WEB-, APP- EN MOBIELE TOEPASSINGEN)

BK-0548: Digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen

Activiteit 3

Communiqueert met de klant/gebruiker, opdrachtgever volgens de communicatiestrategie van de onderneming (co 04017)

Activiteit 4

Rapporteert correct en nauwkeurig over de eigen bijdrage aan processen, systemen en producten (co 04018)

Vaardigheden

- Gebruikt communicatietechnieken
- Stemt de communicatie af op het communicatieprofiel van de klant/gebruiker, opdrachtgever
- Verzamelt via communicatie de noodzakelijke info voor de realisatie van een project
- Communiqueert en geeft input voor de projecten en het te leveren werk
- Communiqueert en geeft feedback over de projecten en het geleverde werk
- Maakt gebruik van brainstormtechnieken en -tools

- Past de opgelegde standaarden voor rapportering toe
- Rapporteert en communiqueert in een eenvoudige taal over het geleverde werk
- Probeert, na overleg met de collega's - experts, alternatieve oplossingen uit
- Biedt ondersteuning aan collega's wanneer naar oplossingen gezocht wordt om in de toekomst vaak voorkomende problemen te vermijden

Kennis

- Basiskennis van Frans vakjargon
- Kennis van schriftelijke en mondelinge communicatietechnieken
- Kennis van assertiviteitstechnieken
- Kennis van technieken voor conflictvoorkoming en -beheersing
- Kennis van communicatiekanalen in relatie tot het takenpakket
- Kennis van doelgerichte communicatie
- Kennis van principes van klantvriendelijkheid
- Kennis van brainstormtechnieken en tools
- Kennis van interne communicatie
- Kennis van interne rapportering
- Kennis van bedrijfssoftware
- Kennis van het, na de realisatie, documenteren van de eigen werkzaamheden
- Kennis van vakjargon, met inbegrip van Engels

- **Inschatting van het totaal aantal studiepunten van activiteit 3, 4 (BK-0548: Digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen): 10,0 studiepunten**

5.2 ACTIVITEIT 1, 5, 6 (BK-0548: DIGITALE VORMGEVER WEB-, APP- EN MOBIELE TOEPASSINGEN)

BK-0548: Digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen

Activiteit 1

Werkt conform de voorgeschreven procedures (co 04015)

Activiteit 5

Realiseert een (deel)project op basis van een technische/functionele analyse (co 04019)

Activiteit 6

Pakt in een (multidisciplinair) team een opdracht op projectmatige wijze aan (co 04020)

Vaardigheden	Kennis
<ul style="list-style-type: none">• Gaat zuinig om met tijd en vermijdt verspilling• Past (ergonomische) richtlijnen toe• Past de geldende regels en procedures van de organisatie toe • Situeert het eigen aandeel van het (deel)project in de context van het totale project• Neemt nota van de eisen en de wensen verbonden aan het (deel)project• Overweegt de verschillende mogelijkheden/methodes om tot de meest passende oplossing te komen• Maakt gebruik van efficiënte tools om het (deel)project te managen• Onderbouwt en beargumenteert de aanpak die aansluit bij de analyse aan de leidinggevende • Stelt binnen een aangeleverde planning een eigen werkverdeling op• Treft voorbereidingen om de eigen opdracht optimaal uit te voeren• Raadpleegt het klantenbeheersysteem in het kader van eerdere opdrachten/projecten• Houdt rekening met de impact die het eigen werk heeft op het werk van collega's en vice versa• Komt gemaakte afspraken na en houdt zich aan de deadlines• Werkt constructief samen in het team• Overlegt waar nodig met collega's-experten, om efficiënt de werkzaamheden te kunnen uitvoeren• Stimuleert interne samenwerking in functie van efficiënte en kwaliteitsvolle dienstverlening van de uitgevoerde	<ul style="list-style-type: none">• Basiskennis van ecologische milieuvoorschriften• Kennis van de organisatiecultuur, geldende procedures en regels• Kennis van ergonomisch technieken en beeldschermwerk• Kennis van de organisatiecultuur, geldende procedures en regels• Kennis van assertiviteitstechnieken• Kennis van technieken voor conflictvoorkoming en -beheersing• Kennis van doelgerichte communicatie• Kennis van bedrijfssoftware• Kennis van software in functie van projectmanagement• Kennis van bedrijfseigen software in functie van interne communicatietechnieken• Kennis van werkmethodes om een project aan te pakken (zoals bijv. Scrum, Agile, Waterfall, ...)• Kennis van kantoorsoftware en digitale registratiesystemen• Kennis van interne communicatieapparatuur in relatie tot het takenpakket• Kennis van de geldende afspraken inzake de kwaliteitsstandaarden• Kennis van bedrijfseigen planningssoftware• Kennis van de productieplanning• Kennis van informatiebronnen/databanken voor mogelijke oplossingen• Kennis van vakjargon, met inbegrip van Engels

werkzaamheden

- **Inschatting van het totaal aantal studiepunten van activiteit 1, 5, 6 (BK-0548:Digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen): 10,0 studiepunten**

5.3 ACTIVITEIT 7, 8, 9, 10, 11 (BK-0548:DIGITALE VORMGEVER WEB-, APP- EN MOBIELE TOEPASSINGEN)

BK-0548: Digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen

Activiteit 7

Leverd een bijdrage aan het uittekenen of ontwerpen van het project (co 04021)

Activiteit 8

Bereidt de realisatie van de voorontwerpen voor (co 04022)

Activiteit 9

Werkt deontologisch (co 04023)

Activiteit 10

Realiseert een voorontwerp voor de gebruikersinterface voor (onderdelen) van de web, app en mobiele toepassingen (co 04024)

Activiteit 11

Toetst mee het eerste voorontwerp (co 04025)

Vaardigheden

- Beargumenteert de aanpak die aansluit bij de doelstelling van het project aan de digitale ontwerper of projectmanager
- Voert voor eenvoudige opdrachten autonoom een gebruikersonderzoek uit en maakt de analyse van de testresultaten
- Bespreekt de resultaten met de digitale ontwerper of projectmanager en maakt de synthese van de testresultaten
- Zoekt, op basis van de analyse van de onderzoeksresultaten, actief mee naar een overeenstemming tussen de noden van de opdrachtgever en de visie op het creatieve concept van de digitale ontwerper of projectmanager
- Brengt op basis van de briefing de wensen van de opdrachtgever mee in kaart
- Implementeert bij het uittekenen van het ontwerp/project de geanalyseerde onderzoeksresultaten
- Stelt mee het stroomschema op dat weergeeft hoe de gebruiker het digitaal product gebruikt
- Integreert de noden van de gebruiker in

Kennis

- Basiskennis van GDPR
- Basiskennis van de vigerende accessibility richtlijnen van de Europese unie en de accessibility guidelines (WCAG)
- Basiskennis van statistiek (zoals bijv. bij A/B of multivariate testing)
- Basiskennis van inzichten in de psychologie (als ondersteuning om te weten hoe het brein van een gebruiker werkt)
- Basiskennis van projectmanagementtool
- Basiskennis van mogelijkheden van nieuwe toepassingen in het vakgebied
- Basiskennis van analysemethodes en technieken voor gebruikersgedrag (zoals eye-trackingonderzoek aan de hand van klik-, scroll- en beweging -heatmaps, ...)
- Basiskennis van testmogelijkheden
- Basiskennis van het gebruik van geabstraheerde visuele communicatiemiddelen
- Kennis van de organisatiecultuur, geldende procedures en regels
- Kennis van deontologie en beroepsethiek in functie van de uit te voeren opdracht

het ontwerp

- Bewaakt de kwaliteit van het ontwerp conform de eisen die in het project vermeld staan
- Toetst, voor de start van de realisatie, de haalbaarheid van de eigen taken binnen het projectontwerp
- Informeert zich bij de projectmanager/digitale ontwerper over de te implementeren accessibility richtlijnen van de Europese unie
- Past de opgegeven richtlijnen betreffende accessibility toe op het eigen luik van het project
- Volgt, in samenwerking met de projectmanager/digitale ontwerper, een gestructureerd proces
- Denkt mee over de implementatie van nieuwe toepassingen en de visuele aspecten ervan, ongeacht het type beeldscherm
- Signaleert tijdig wanneer er zich afwijkingen voordoen en rapporteert dit
- Respecteert de deontologische code van de werkgever en/of klant, sector
- Informeert zich over de regels van het intellectuele eigendomsrecht en handelt ernaar
- Gaat op ethische wijze om met informatie en schat de implicaties in ten opzichte van de vormgeving, implicaties van specifieke wetgeving
- Gaat discreet om met gevoelige bedrijfsinformatie
- Werkt (onderdelen van) een voorontwerp van de digitale (deel)projecten (web/app/mobile) uit op basis van exploratie van de gebruikersnoden
- Geeft een eerste (summiere) creatieve invulling aan de briefing van de digitale ontwerper web/app/mobile/projectmanager
- Vertaalt de vraag van de opdrachtgever in de noden
- Beargumenteert waarom niet aan alle wensen en noden kan voldaan worden
- Kennis van de geldende afspraken inzake de kwaliteitsstandaarden
- Kennis van het zoekgedrag op een site
- Kennis van copywriting, intellectueel eigendomsrecht
- Kennis van de visuele aspecten ongeacht het beeldschermtype
- Kennis van storytelling (product of project vertalen naar een storyboard zodat er een consistentie ontstaat in wat men naar voren brengt)
- Kennis van usability tests
- Kennis van een logische en visueel correcte plaatsing van buttons
- Kennis van het gebruik van call-to-actions
- Kennis van het consistent houden van een interface zodat gebruikers patronen leren herkennen
- Kennis van implementatie in het ontwerp van de geanalyseerde onderzoeksresultaten, afgestemd op de noden van de opdrachtgever/gebruiker
- Kennis van stroomdiagrammen (i.f.v. customer journey)
- Kennis van het faciliteren van UI design (User interface) voor de realisatie van een aangename look en interactie van een gebruikersomgeving (= faciliteren van interactie tussen mens en product)
- Grondige kennis van doelgroep- en resultaatgerichte lay-out en typografie
- Grondige kennis over de voorbereiding van de realisatie van voorontwerpen voor het projectontwerp
- Grondige kennis van patronen in interfaces
- Grondige kennis van gebruikersgericht en gebruiksvriendelijk grafisch ontwerp in functie van UI

- Houdt rekening met de eigenheid van de opdrachtgever (bedrijf/organisatie/stijl...)
- Ontwerpt de elementen van de gebruikersinterface al dan niet in lijn met de huisstijl of de eigenheid van eerder gerealiseerde projecten voor de klant
- Ontwerpt de navigatie op basis van de informatiearchitectuur
- Bewaakt de consistentie van de elementen van de gebruikersinterface doorheen het creatief proces
- Leeft zich tijdens het ontwerp van een gebruikersinterface op een gestructureerde manier in het gedrag van mogelijke gebruikers in
- Ontwikkelt mee de userflow die gericht is op het doel van de workflow
- Gaat na of het voorontwerp voldoet aan de eisen van de opdrachtgever
- Gaat in overleg met het projectteam na of het voorontwerp voldoende gebruiksvriendelijk is
- Maakt gebruik van geabstraheerde visuele communicatiemiddelen*
- Bewaakt mee de doelstellingen van het gesprek

- ***Inschatting van het totaal aantal studiepunten van activiteit 7, 8, 9, 10, 11 (BK-0548:Digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen): 25,0 studiepunten***

5.4 ACTIVITEIT 12, 13, 14, 15 (BK-0548:DIGITALE VORMGEVER WEB-, APP- EN MOBIELE TOEPASSINGEN)

BK-0548: Digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen

Activiteit 12

Ontwerpt (deel)projecten in functie van een optimale gebruikersinterface (user-centricity) en ontwerpt mee de gebruikersinterface van een digitaal product (co 04026)

Activiteit 13

Ontwerpt of integreert digitale, al dan niet bestaande assets* binnen een bepaalde context (co 04027)

Activiteit 14

Maakt gebruik van de gangbare software om onderdelen van het project vorm te geven (co 04028)

Activiteit 15

Zet onderdelen van het project om naar een visuele voorstelling aan de hand van WYSIWYG-tools* (co 04029)

Vaardigheden

Kennis

- Stelt het ontwerp, de toegankelijkheid, de noden en de verwachtingen van de eindgebruiker van een interface centraal
 - Tekent mee het interactie-ontwerp van een digitaal product uit, in lijn met de huisstijl of de eigenheid van eerder gerealiseerde projecten voor de klant
 - Ontwerpt een conceptueel (deel)model, conform de vastgelegde normen in lijn met de huisstijl of de eerder gerealiseerde projecten voor de klant
 - Werkt op basis van de briefing een conceptueel (deel)model uit tot een gebruiksvriendelijke interface
 - Vertaalt mee de ideeën van klanten en teamleden naar visuele toepassingen
 - Vertaalt mee de eigenheid van de opdrachtgever (bedrijf/organisatie/stijl...) in een visuele stijl
 - Waakt, samen met de digitaal ontwerper (informatie-architect), over de gebruiksvriendelijkheid en interactiepatronen van de digitale projecten (web/app/mobile)
 - Ontwikkelt in functie van de eindgebruiker en opdrachtgever
 - Licht de ontwerpkeuzes van zijn/haar (deel)project inhoudelijk toe (digitaal ontwerper/projectmanager/klant....)
 - Communiceert tijdens het ontwerpproces tussentijds binnen het team
 - Participeert aan tussentijdse overlegmomenten met de klant
-
- Houdt rekening met het beoogde digitale medium
 - Maakt een evenwichtige en leesbare lay-out op
 - Maakt het product op met gevoel voor vormen en verhoudingen
 - Maakt het product op met gevoel voor een typografisch aantrekkelijke weergegeven aantrekkelijke inhoud
 - Stemt vorm en inhoud op elkaar af
 - Maakt grafische elementen
 - Ontwerpt of integreert een bestaande visuele identiteit rekening houdend met haalbaarheid en eisen van de
-
- Basiskennis van één of meerdere programmeertalen
 - Basiskennis van front-end-programma's en -talen
 - Basiskennis van één of meerdere scriptingtalen (de meest gangbare)
 - Kennis van software in functie van projectmanagement
 - Kennis van digitale bestandsformaten
 - Kennis van gangbare computersystemen en besturingssystemen in relatie tot de eigen werkzaamheden
 - Kennis van spellingscontrole
 - Kennis van het bewerken van de te integreren grafische elementen
 - Kennis van organisatievormgeving
 - Kennis van wireframes in functie van de structuur van de vormgeving
 - Kennis van het inschatten van de impact van een ontwerp in functie van de realiseerbaarheid in een front-end-omgeving
 - Kennis van het werken met CMS-systemen
 - Kennis van conversie
 - Kennis van accessibility
 - Kennis van professionele bedrijfseigen webgerelateerde software
 - Grondige kennis van de visuele en technische mogelijkheden van de aangeleverde voorstellen op het vlak van typografie, lay-out en vormgeving
 - Grondige kennis van doelgroep- en resultaatgerichte lay-out en typografie
 - Grondige kennis van de kenmerken en beperkingen van lettertypes in functie van het te gebruiken medium
 - Grondige kennis van het ontleden van content
 - Grondige kennis van het creatief uitwerken van de content, in functie van het specifieke platform of gebruikersprofiel
 - Grondige kennis van gebruikersgericht en gebruiksvriendelijk grafisch ontwerp in functie van UI
 - Grondige kennis van kenmerken van huisstijl en de integratie van een bestaande huisstijl
 - Grondige kennis van professionele bedrijfseigen grafische software

- opdrachtgever
- Houdt rekening met gebruiksvriendelijkheid en esthetiek
- Maakt strategisch gebruik van de inherente kenmerken van verschillende kleuren (dominantie, zeggingskracht, aantrekkingskracht, ...)
- Kiest de gepaste grafische software en past deze efficiënt toe
- Zet gegevens om in het gepaste digitale formaat
- Interpreteert aangeleverde grafische elementen (elementen die moeten ingebouwd worden in de toepassing)
- Zet ontwerpen om naar syntactisch en semantisch correcte code
- Stelt de structuur van de applicatie visueel voor
- Houdt rekening met conversievriendelijkheid
- Draagt actief bij tot de oplevering van het (deel)product

- **Inschatting van het totaal aantal studiepunten van activiteit 12, 13, 14, 15 (BK-0548:Digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen): 25,0 studiepunten**

5.5 ACTIVITEIT 2, 16 (BK-0548:DIGITALE VORMGEVER WEB-, APP- EN MOBIELE TOEPASSINGEN)

BK-0548: Digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen

Activiteit 2

Ontwikkelt continu de eigen praktijk (co 04016)

Activiteit 16

Werkt de upgrade van het project uit (co 04030)

Vaardigheden

- Volgt evoluties op het vlak van digitaal design, gebruikersinterface en gebruiksvriendelijkheid op
- Volgt aanverwante evoluties voor het ontwikkelen van websites
- Volgt trends in ontwerp en vormgeving op
- Exploreert, raadpleegt en zoekt externe informatiebronnen binnen zijn werkdomein op en schat deze naar waarde

Kennis

- Basiskennis van GDPR
- Basiskennis van de analyses van het behoeftenonderzoek van de projecten
- Basiskennis van de meest gangbare scriptingtalen in het kader van onderhoud en updates
- Basiskennis van mogelijkheden van nieuwe toepassingen in het vakgebied
- Kennis van vakliteratuur

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Beoordeelt bronnen kritisch • Informeert zich over de relevantie van nieuwe ontwikkelmethodes (bruikbaarheid/meerwaarde) • Identificeert de behoefte aan eigen ontwikkelingsnoden • Lanceert de behoefte aan verdere ontwikkeling • Verwerft nieuwe kennis, vaardigheden en inzichten over de evoluties/vernieuwingen en zet deze in • Bespreekt mogelijke interessante bijsturingen, evoluties/vernieuwingen met de verantwoordelijke en stelt mogelijke nieuwe ontwikkelmethodes voor, binnen de context van een designopdracht • Evalueert de eigen werkzaamheden kwalitatief en kwantitatief en stuurt desnoods bij • Integreert feedback op het afgeleverd werk in het eigen groeiproces
<ul style="list-style-type: none"> • Participeert aan evaluaties en gaat op een positieve manier om met de feedback • Analyseert samen met de projectleider de (nieuwe) informatie rond nieuwe of aangepaste behoeftes • Past het tijdens het ontwerpproces het opgeleverde product aan, op basis van de door de projectleider geanalyseerde feedback van de klant en van de praktijk tijdens het ontwerpproces • Verwerkt in de opdracht eventuele aanpassingen die nodig zijn aan het product • Voert de werkzaamheden uit conform de procedures, de gemaakte (contract)afspraken • Voert de aanpassingen uit met een kritische blik en signaleert aan de digitale ontwerper/projectleider wanneer de aanpassingen in strijd zijn met eerder gemaakte afspraken • Test de effectiviteit van de aanpassingen | <ul style="list-style-type: none"> • Kennis van copywriting, intellectueel eigendomsrecht • Kennis van de organisatiecultuur, geldende procedures en regels • Kennis van professionele software in relatie tot zijn takenpakket • Kennis van randapparatuur in relatie tot zijn takenpakket • Kennis van verschillende stromingen/genres in relatie tot de digitale vormgeving • Kennis van vakgerichte websites • Kennis van technische informatiebronnen/databanken voor mogelijke oplossingen • Kennis van deontologie en beroepsethiek in functie van de uit te voeren opdracht • Kennis van actuele evoluties binnen het vakgebied • Kennis van de geldende afspraken inzake de kwaliteitsstandaarden • Kennis van vakjargon, met inbegrip van Engels |
|--|---|

- ***Inschatting van het totaal aantal studiepunten van activiteit 2, 16 (BK-0548:Digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen): 10,0 studiepunten***

5.6 INSCHATTING VAN HET TOTAAL AANTAL STUDIEPUNTEN VAN HET VOORSTEL VAN ONDERWIJSKWALIFICATIE

- o Inschatting van het totaal aantal studiepunten voor de gemeenschappelijke activiteiten: 80 SP
 - Inschatting van het totaal aantal studiepunten van activiteit 3, 4 (BK-0548: Digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen): 10 SP
 - Inschatting van het totaal aantal studiepunten van activiteit 1, 5, 6 (BK-0548: Digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen): 10 SP
 - Inschatting van het totaal aantal studiepunten van activiteit 7, 8, 9, 10, 11 (BK-0548: Digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen):25 SP
 - Inschatting van het totaal aantal studiepunten van activiteit 12, 13, 14, 15 (BK-0548: Digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen):25 SP
 - Inschatting van het totaal aantal studiepunten van activiteit 2, 16 (BK-0548: Digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen): 10 SP
- o Het bekomen aantal studiepunten vertegenwoordigt ongeveer 2/3 van de totale studieomvang. Elke graduaatsopleiding moet minimaal een derde van het totaal aantal studiepunten aan werkplekleren spenderen. Hiermee werd bovenstaand geen rekening gehouden.
- o Inschatting van het aantal studiepunten voor werkplekleren: 40 SP
- o Geschatte studieomvang voor het geheel van de graduaatsopleiding: 120 SP
- o Een graduaatsopleiding heeft een studieomvang van 90 of 120 studiepunten. Voor het voorstel van onderwijskwalificatie 'graduaat in de digitale vormgeving' is een opleiding van 120 studiepunten dan ook aangewezen.