



iProfessional PROJECT

**Programma voor Levenslang Leren – ERASMUS
[Duur: Oktober 2013 – September 2015]**

WP6.3 Inhoud van de modules voor vertaling

WP Nummer	WP6
WP Titel	Piloottesten van het model
Status	Finale versie
Partner	ULO
Publicatie Datum	16.09.2015
Voornaamste auteur	Michal Wroblewski, PhD

Voor meer informatie met betrekking tot het iPro Project kunt U terecht op:
de web site van het project (www.ipro-project.eu)

Dit project werd gefinancierd met steun van de Europese Commissie. Deze publicatie geeft de mening weer van de auteur en de Commissie kan niet aansprakelijk gesteld worden voor het gebruik dat kan worden gemaakt van de hierin opgenomen informatie.



Inhoudsopgave

Project partners.....	3
IADT.....	5
TELECENAR.....	9
ACTIVE WATCH.....	14
IPS.....	17
TUCEP.....	23
ATIT.....	26
ULO.....	29
VG TU.....	31



Project partners

ACRONYM	PARTNER
IPS	Institute for Postgraduate Studies at UNWE
ITPIO	Institute for Training of Personnel in International Organisations
ATIT	Audiovisuele Technologieën, Informatica en Telecommunicatie
TC	Telecentar
IADT	Institute of Art, Design & Technology
AW	ActiveWatch
ULO	University of Lodz
TUCEP	Tiber Umbria Comett Education Programme
VG TU	Vilnius Gediminas Technical University



Modules ontwikkeld met het oog van de piloot in WP6

IADT, Ierland:

- Mobiele Marketing
- Project Communicatie en Beheer

Telecentar, Kroatië:

- Mobiele Digital Audio Productie
- Mobiele Digitale Fotografie
- Mobile Digital Video Production

Active Watch, Roemenië:

- Data Visualisatie
- Automatische Data Collectie

IPS, Bulgarije:

- Ondernemers en hun rol
- Web Technologie voor Animatie Design in 2D en 3D

TUCEP, Italië:

- Project Planning voor Kwaliteit en Risico Beheer
- Project Team voor Kwaliteit en Risico Beheer

ATiT, België:

- Inleiding tot het Intellectuele Eigendomsrecht

ULO, Polen

- Digitale Culturen e Ontwikkeling voor de Creatieve Praktijk

Vilnius Gediminas Technical University, Litouwen

- Computer games



IADT

Module: Inductie

Leermethode of -aanpak: Ex-cathedra

Benodigdheden en hulpmiddelen: Klaslokaal

Duurtijd: 3 uren

Doel van de module

Studenten een inleiding aanbieden tot het iProfessional-project en een beschrijving geven van de context en de inhoud van de testen. De specifieke taken voor de studenten en het Moodle platform dat wordt gebruikt tijdens de test uitleggen. Introductie van Erasmus+ als een opportuniteit voor mobiliteit beschikbaar voor studenten.

Annotatie van de module

- U heeft een overzicht van het iProfessional-project, activiteiten en geplande resultaten
- U begrijpt de vooropgestelde taak: het gezamenlijke videoproductie project
- U heeft inzicht in het Moodle-platform en het gebruik ervan: training, communicatie, planning, verspreiding
- U begrijpt Erasmus+ en de mogelijkheden die het biedt aan studenten

Leerdoelen

Na voltooiing van deze module zullen de studenten de grondgedachte achter de Professional-project, en het doel van de taak te begrijpen: collaboratieve videoproductie. Zij zullen weten hoe het Moodle platform te gebruiken voor de opleiding en de uitvoering van de taak. Ze zullen weten hoe ze gebruik kunnen maken van Erasmus+ in hun voordeel.

Leeruitkomst

Na succesvolle afronding van deze module zullen de studenten in staat en gemotiveerd zijn om te beginnen met de opleiding die nodig is om de opdracht gezamenlijke video productie te voltooien.

Uitleg van de opdracht

- De opdracht is groepswerk: 4 groepen van 5 studenten worden gevormd
- Elke groep is verantwoordelijk voor het produceren van een 5 minuten durende film clip
- De taak zal worden uitgevoerd met behulp van mobiele technologie (smartphones / tablets), waaronder:
 - Teamwerk
 - Fotografie
 - Fotobewerking
 - Video-opname
 - Videobewerking
 - Audio-opname
 - Audio editing
 - Publishing
 - Promotie



- Projectmanagement
- De 5 minuten durende film clip van de studenten moet het volgende omvatten:
 - hun universiteit,
 - de universiteits-programma's,
 - haar locatie,
 - de stad waar de universiteit is gevestigd, en
 - Erasmus + als mobiliteit tool beschikbaar voor studenten
- De video moet op YouTube gepubliceerd worden,
- De video moet met een Facebook pagina campagne gepromoot worden

Leerinhoud

- [iProfessional project web site](#)
- [Moodle Handleidingen](#)
- [Erasmus+ Programma Gids](#)

Module: Mobile Marketing Basisbegrippen

Cursus code: CORE/006

Cursusnaam: Marketing Competenties

Module code: COMP/006 – 01/01

Module naam: Mobile Marketing Basisbegrippen

Leermethode of -aanpak: Blended (gemengd online en offline)

Benodigheden en hulpmiddelen: Mobiel device (smartphone/tablet) met internet toegang

Duurtijd: 3 uren

Doel van de module

Het doel van deze module is om studenten te laten kennismaken met de beginselen van de mobiele marketing theorie en praktijk.

Annotatie van de module

- Begrijp de basisprincipes van marketing
- Begrijp de basisprincipes van mobiele marketing
- Begrijp mobiel web en mobiele sociale media
- Het ontwikkelen van digitale vaardigheden op mobiele apparaten: publiceren van inhoud op sociale media en het web
- Ontwikkelen van marketing vaardigheden: het opzetten van een eenvoudige Facebook marketing campagne

Leerdoelen

Studenten zullen leren erkennen wat de impact is van mobiele marketing op hun vermogen om te communiceren met de doelgroep. Zij kunnen met hun publiek te communiceren via sociale media en het web gebruik makend van mobiele technologie.



Leeruitkomst

Na succesvolle afronding van deze module, zullen de studenten in staat om een eenvoudige mobiele sociale media marketing campagne te creëren.

Praktijkervaringen en workshops

- Maak een segmentatie en positionering kaart van een selectie van universiteiten in Europa
- Voer een SWOT-analyse voor uw universiteit
- Definieer een marketing mix voor uw universiteit
- Maak een value propositie voor uw universiteit

Leerinhoud

Leerboek(en) gepubliceerd in web formaat, die rechtstreeks verband houden met het onderwerp van de module:

[Mobile Marketing Playbook](#)

[Peacekeeper, Navigator, Student: The Marketer to 2015](#)

Online tutorial(s), die rechtstreeks verband houden met het onderwerp van de module:

[Mobile Marketing Fundamentals](#)

[5 Tips on Mobile Marketing for Small Businesses](#)

[Social Media Guide](#), door moz.com

[Fundamentals of Social Media](#) door GCF LearnFree.org

- Facebook
- Instagram
- Twitter
- YouTube
- Audio Editing
- Blog Basics
- Use Information Correctly

Module: Project Communicatie Management

Cursus code: CORE/007

Cursusnaam: Project Communicatie Management

Module code: COMP/007 – 01/01

Module naam: Project Communicatie Management

Leermethode of -aanpak: Blended (gemengd online en offline)

Benodigdheden en hulpmiddelen: Mobiel device (smartphone/tablet) met internet toegang

Duurtijd: 3 uren

Doel van de module

Het doel van deze module is om studenten vertrouwd te maken met de basisprincipes van projectmanagement en communicatie in projectmanagement.



Annotatie van de module

- Begrijp reikwijdte, tijd en middelen
- Begrijp de levenscyclus van een project
- Begrijp SMART doelstellingen
- Begrijp werkpakketten
- Begrijp time frames
- Begrijp de instrumenten die worden gebruikt in mobiel projectmanagement
- Begrijp disseminatie, zichtbaarheid verhogen en tegemoetkomen aan de markt

Leerdoelen

Studenten zullen begrijpen welke informatie in en uit het project zal stromen, wie behoefte heeft aan welke informatie, wanneer de informatie nodig is, wat het formaat is van de informatie, en wie verantwoordelijk is voor de overdracht en de informatieverstrekking.

Leeruitkomst

Na de voltooiing van deze module zullen de studenten een management plan voor een eenvoudig project kunnen schrijven en uitvoeren gebruikmakend van mobiele technologie.

Praktijkervaringen en workshops

- Maken van een eenvoudig project beheersplan
- Opstellen van een projectbeheeromgeving met behulp van Moodle mobiele app
- Uitvoeren van een project met behulp van Moodle mobiele app

Leerinhoud

Leerboek(en) gepubliceerd in web formaat, die rechtstreeks verband houden met het onderwerp van de module:

[Communication: The Message is Clear](#), door Project Management Institute
[Communication in Project Management](#), door Anita Mehta

Online tutorial(s), die rechtstreeks verband houden met het onderwerp van de module:

[Communicatie planning in project management](#), door Bavo Institute

On line zelfstudie voor de tools die zijn toegepast in de training, rechtstreeks verband houdend met het onderwerp van de module:

[Moodle Handleidingen](#)



TELECENTAR

Module: Mobile digitale audio productie

Cursus code: COMP/002

Cursusnaam: Audio en video clips en films

Module code: COMP/002 - 01/01

Module naam: Mobiele digitale audio productie

Leermethode of -aanpak: Blended (gemengd online en offline)

Benodigheden en hulpmiddelen: Mobiele device (smartphone/tablet) met internet toegang

Duurtijd: 3 uren

Doel van de module

Het doel van deze module is om studenten vertrouwd te maken met de basisprincipes van geluid opname en bewerking op mobiele apparaten.

Annotatie van de module

- Begrijpen van de basisprincipes van geluid en akoestiek: golven, frequentie, loudness.
- Begrijpen van de basis processen van klankvormgeving: klank opnemen, bewerken en reproductie.
- Begrijpen van de basisopstelling voor klankopname
- Ontwikkelen van digitale vaardigheden op mobiele apparaten: audio importeren, bewerken van gesproken tekst, muziek, geluid, geluidseffecten, exporteren van bestanden, audio formaten.

Leerdoelen

Studenten zullen kunnen gebruik maken van hun mobiele devices voor het digitale opnemen en bewerken van geluid. Zij kunnen eenvoudige aanpassingen maken bij audio, gesproken tekst, geluidseffecten en achtergrondmuziek en audiobestanden die bestemd zijn voor publicatie op verschillende mediaplatforms exporteren.

Leeruitkomst

Na succesvolle voltooiing van deze module, zullen studenten eenvoudige digitale audio inhoud kunnen maken met behulp van hun mobiele apparaten.

Praktijkervaringen en workshops

NCH Wavepad

- Klank montage: knippen, kopiëren, plakken, wissen, insluiten, stilte, automatisch monteren
- Audio effecten: versterken, normaliseren, equalizer, envelop, galm, echo, omkeren
- Uitvoeren: bestandsformaten en platforms

Leerinhoud

Leerboek(en) gepubliceerd in web formaat, die rechtstreeks verband houden met het onderwerp van de module:



Fundamentals of sound production, door Telecentre Multimedia Academy

- Basics of Sound
- Sound Design
- Recording System
- Microphones
- Audio Editing
- Audio Distribution
- Radio

Online tutorial(s), die rechtstreeks verband houden met het onderwerp van de module:

Working with sound files, door Lesson Paths

- Digital audio
- Audio file format
- Audio file conversion using Switch
- Making a podcast
- Professional sound mixing

On line zelfstudie voor de tools die zijn toegepast in de opleiding, rechtstreeks verband houdend met het onderwerp van de module:

Wavepad tutorials, door NCH Software

- Wavepad Basics
- Inleiding to audio editing
- Inleiding to audio effects

Module: Mobiele digitale fotografie

Cursus code: COMP/001

Cursusnaam: Digitale fotografie, animatie en grafiek

Module code: COMP/001 - 01/01

Module naam: Mobiele digitale fotografie

Leermethode of -aanpak: Blended (gemengd online en offline)

Benodigheden en hulpmiddelen: Mobiel apparaat (smartphone/tablet) met internet toegang

Duurtijd: 3 uren

Doel van de module

Het doel van deze module is studenten vertrouwd maken met de basisbeginselen van digitale fotografie en beeldbewerking met behulp van mobiele apparaten.

Annotatie van de module

- Benoemen van de basistypes van visuele communicatie: kunst, fotografie, grafisch ontwerp, multimedia.
- Beschrijven van de fundamentele beginselen van de beeldcompositie: gulden snede en de regel van één derde.
- Begrijpen van de beginselen van de belichtingscontrole: lens, diafragma, sluitertijd en ISO instellingen, scherptediepte.
- Basisbeginselen van kleurenfotografie: witbalans.
- Begrijpen van de basis licht opstellingen: daglicht, studio verlichting, flash lights, accessoires.



- Ontwikkeling van creatieve vaardigheden: portret, architectuur, landschap, sport, enz.
- Ontwikkelen van digitale vaardigheden: beeld formaten, bijsnijden en formaat van de afbeelding, belichting en kleur correcties, foto portfolio.

Leerdoelen

Na voltooiing van deze module, zullen studenten naam en beschrijving geven van de fundamentele beginselen van de beeldcompositie, het begrip resolutie uitleggen, controle over de belichting, witbalans, ISO gevoeligheid en diepte van het veld aantonen, binnen en buiten kunnen fotograferen, basis correcties uitvoeren met behulp van mobiele app software voor beeldverwerking en bestanden exporteren in formaten die aangepast zijn voor publicatie op verschillende media platformen.

Leeruitkomst

Na succesvolle voltooiing van deze module zullen studenten met mobiele apparaten eenvoudige digitale fotografische inhoud kunnen maken.

Praktijkervaringen en workshops

DSLR Camera Pro

- Live histogram, belichting compensatie, geotagging
- flits modus - automatisch, aan, uitschakelen, toorts
- lichtmeting - matrix, midden-gewogen, spot
- autofocus-modus - single, continu, gezichtsherkenning
- witbalans
- ISO
- motor modus: single, serie, timer
- scènes - portret, landschap, panorama
- kleureffecten
- rasters: één derde regel, gulden snede enz.
- Pixlr photo editor

Leerinhoud

Leerboek(en) gepubliceerd in web formaat, die rechtstreeks verband houden met het onderwerp van de module:

Fundamentals of photography production, door Telecentre Multimedia Academy

- Visual Communication
- Image Composition
- DSLR Camera
- Camera Exposure
- Color Control
- Light
- Photo projects
- Image editing

Online tutorial(s), die rechtstreeks verband houden met het onderwerp van de module:

- Photography tutorial & tips door Geoff Lawrence.com



- [The Basics of Photography, Complete guide](#), door Lifehacker.com
- [Digital photography school, tutorials for beginners](#), door Digital photography school.com
- [How to take camera phone pictures](#), door National Geographic

On line zelfstudie voor de tools die zijn toegepast in de opleiding, rechtstreeks verband houdend met het onderwerp van de module:

[Pixlr photo editor tutorial](#), door Autodesk

Module: Mobiele digitale video productie

Cursus code: COMP/002

Cursusnaam: Audio en video clips en films

Module code: COMP/002 - 02/02

Module naam: Mobiele digitale video productie

Leermethode of -aanpak: Blended (gemengd online en offline)

Benodigdheden en hulpmiddelen: Mobiele devices (smartphone/tablet) met internet toegang

Duurtijd: 3 uren

Doel van de module

Het doel van deze module is de studenten vertrouwd maken met de basisbeginselen van video opname en bewerking op een mobiel apparaat.

Annotatie van de module

- Begrijpen van de fundamentele film terminologie: kader, schot, scène, opeenvolging, compositie, formaten, soorten en maten, hoeken, camerabewegingen
- Begrijpen van de elementaire filmregels: 180 graden-regel, verschillende cadrages door grootte en hoek, regel van één derde - film dialoog
- Begrijpen van video pre-productie, productie en post-productie-workflow: script, scenario, storyboard, productieplanning, niet-lineaire videobewerkingsprogramma, video distributieplatforms
- Ontwikkelen digitale vaardigheden op mobiele apparaten: media importeren , toevoegen, verplaatsen of verwijderen, monteren van clips, ruwe en fijnen montage, exporteren
- Ontwikkelen van creatieve vaardigheden: reportage, video-interview

Leerdoelen

Na voltooiing van deze module zullen de studenten in staat zijn om de belangrijkste videoformaten te benoemen, de basis film shots, en de basisregels van cadrage en het opnemen van video sequenties te beschrijven. Met behulp van hun mobiele apparaten, zullen ze in staat zijn om de belangrijkste audio-visuele parameters handmatig in te stellen, video en audio op te nemen, video-, audio- en grafische bestanden in te voeren in de software voor de niet-lineaire video-editing, deze dan te tonen, bewerken en video te synchroniseren, commentaarstem en achtergrondmuziek toevoegen, tekst toevoegen, en bestanden exporteren in formaten geschikt voor publicatie op verschillende mediaplatforms.



Leeruitkomst

Na succesvolle voltooiing van deze module zullen studenten met mobiele apparaten eenvoudige digitale video inhoud kunnen maken.

Praktijkervaringen en workshops

KineMaster Pro

- Video effecten en overgangen
- Audio effecten en overgangen
- Correcties en verbeteringen
- Storyboard
- Titels en tekst

Leerinhoud

Leerboek(en) gepubliceerd in web formaat, die rechtstreeks verband houden met het onderwerp van de module:

Fundamentals of video production, door Telecentre Multimedia Academy

- Film en video
- Film taal
- Basis regels voor het maken van film
- Video productie
- Video montage
- Video project

Online tutorial(s), die rechtstreeks verband houden met het onderwerp van de module:

Video tutorials, door Media College.com

Resources and Tutorials for Video Production, door Educational Technology Services Berkeley

On line zelfstudie voor de tools die zijn toegepast in de opleiding, rechtstreeks verband houdend met het onderwerp van de module:

KineMaster tutorial, door KineMaster.com



iPro

ACTIVE WATCH



Module: Automatische Data Collectie

Cursus code: CORE/002

Cursusnaam: Computer gegenereerde digitale media

Module code: CORE/002 – 02/01

Module naam: Automatische Data Collectie

Leermethode of -aanpak: Asynchroon leren (maar blended leren bij voorkeur)

Benodigheden en hulpmiddelen: computer en Internet toegang

Duurtijd: 14 uren

Doel van de module

Doel van de module: Inleiding in automatische data collectie door middel van web scrapers

Annotatie van de module

Wat zijn de principes, methoden en instrumenten gebruikt om Web Data automatisch te verzamelen?

Leerdoelen

Automatische extractie van gegevens (tekst, numeriek, geo-locatie, afbeeldingen / andere media-bestanden) van webpagina's of documenten, het ontwerpen / het definiëren / het opzetten van een web scraper en crawler, data opschonen, voorbereiding en beheer van data

Leeruitkomst

- Begrijp de digitale wereld / web management
- Inzicht in de ethiek en politiek van gegevens en informatie
- Begrijp de basisprincipes van data management
- Kan gebruik maken van / bouwen scrapers / crawlers om grote data-extractie te automatiseren van het web
- Kan multimedia datasets opruimen, beheren en verwerken

Praktijkervaringen en workshops

Gberuik van scraping / crawling hulpmiddelen en van data opschoon / verwerkings hulpmiddelen

Leerinhoud

Kernpunten van de module:

- Dynamisch Web
- Web scraping en Web crawling - Definities, juridische uitdagingen
- Web scraping stappen
- Het definiëren van HTML patronen
- Het simuleren van navigatie
- Configureren van automatisering / geautomatiseerde actie



iPro

- Web scraping gereedschappen en tutorials (Helium Scraper, Chrome Web Scraper)
- Data-feed aggregatie en mash-ups
- Andere extractie gereedschappen (NodeXL, IO Import)
- Principes van data clean-up en het beheer

Module: Data Visualisatie

Cursus code: CORE/002

Cursusnaam: Computer gegenereerde digitale media

Module code: CORE/002 – 03/01

Module naam: Data Visualisatie

Leermethode of -aanpak: Asynchroon leren (maar blended leren bij voorkeur)

Benodigheden en hulpmiddelen: computer en Internet toegang

Duurtijd: 12 uren

Doel van de module

Doel van de module: Inleiding in Data Visualisatie

Annotatie van de module

Hoe visualisatie principes en technieken werken

Leerdoelen

De mogelijkheid om data visualisaties te analyseren en de juiste visuele representaties van datasets te vinden.

Leeruitkomst

- Begrijp de basisprincipes van onderzoekstechnieken
- Inzicht in de algemene beginselen van visuele communicatie (bijv. Visuele waarneming principes)
- Begrijpen hoe visualisatie technieken werken
- Analyseren van beelden en visuele representaties
- In staat zijn om een concept of idee te visualiseren
- In staat zijn om beelden te analyseren
- In staat zijn om elementaire visualisaties met behulp van een dataset te creëren

Praktijkervaringen en workshops

Analyse van verschillende soorten data visualisatie, toepassing van visuele ontwerpprincipes, gebruik van gegevens en van visualisatie software tools.

Leerinhoud

Kernpunten van de module:



iPro

- Analytische journalistiek. Definities en kenmerken
- Data journalistiek processen
- Beelden en visualisaties
- Grafische voorstelling van statistische gegevens
- Storytelling met visualisaties. Voorbeelden
- Misbruik van gegevensvisualisatie. Voorbeelden



IPS

Module: Ondernemersrollen

Cursus code: COMP/008

Cursusnaam: Ondernemerschap

Module code: COMP/002 – 02/01

Module naam: Ondernemerschapsrollen

Leermethode of -aanpak: Online eLearning

Benodigdheden en hulpmiddelen: Browser op computer of mobiel device met Internet toegang

Duurtijd: 2 uren les, 4 uren labo

Doel van de module

Inleiding in ondernemerschap: rollen

Annotatie van de module

Wat zijn ondernemersrollen en wat zijn de verhoudingen met managers?

Leerdoelen

Verplichtingen en functies van ondernemersrollen

Leeruitkomst

Kennis van de vijf ondernemersrollen:

- De ondernemer als schepper en innovator
- De ondernemer als bedrijfsleider
- De ondernemer als een leider
- De ondernemer als nemer van risico's
- De ondernemer en onzekerheid

Vaardigheden:

- Een online business analyse hulpmiddel kunnen gebruiken

Praktijkervaringen en workshops

URL naar "ondernemer-manager" (een platform voor online business analyse)

Leerinhoud

1. De ondernemer als schepper en innovator

Veranderingen in het bezit van een organisatie gebeuren zelden zonder een verandering in het management en in de configuratie van werkmiddelen. De omvang van de verandering kan variëren, maar - en dit is de indicator van het bestaan van "ondernemerschap" - om de mate van innovatie die wordt uitgevoerd te bepalen, kunnen we ons wenden tot Schumpeter's lijst van 'nieuwe combinaties'. Met andere woorden, men moet zien of:

- een nieuw product of dienst wordt aangeboden;
- een nieuwe methode of technologie wordt toegepast;



- een nieuwe markt wordt aangesproken;
- een nieuwe bron van grondstoffen en middelen wordt gebruikt;
- een nieuwe vorm van industriële organisatie wordt gecreëerd?

2. De ondernemer als business manager (controle en gebruik van middelen)

De resource-based theorie wordt beschouwd als degene die het beste het proces van de creatie van nieuwe ondernemingen verklaart, omdat het de nadruk legt op het belang van het gebruik van de middelen en capaciteiten die ondernemers momenteel bezitten of realistisch kunnen verwerven in het proces van opbouw in plaats van gericht op analyse. Zij stelt voor de toepassing van de theorie van de industriële organisatie economie (door de industrie en concurrentie-analyse), evenals de keuze van de betrokken bedrijfstak in te voeren als de aard van de werkzaamheden uit te voeren niet voldoende zijn om succes op lange termijn te waarborgen. De aard en kwaliteit van de middelen, de mogelijkheden, en de strategieën die de ondernemer bezit en kan verwerven zijn de belangrijkste determinanten voor het bereiken van het doel. Daarom kan men concluderen dat de keuze van de middelen en het configureren van deze middelen in een consistente strategie, en het inzetten van de middelen (implementatie) de typische ondernemende handelingen zijn.

3. De ondernemer als een buitengewoon leider

Twee van de voornaamste taken die een ondernemer moet uitvoeren zijn onder andere het kiezen van een team van medewerkers en het uitoefenen van de algemene controle over alle activiteiten die plaatsvinden in de onderneming (met inbegrip van het behoud van "orde" en de goede werking van de zaken). En het is aan ondernemers zelf om de methoden te kiezen die het meest effectief zijn voor het uitvoeren van deze organisatorische functie, vaak door het zich ontdoen van degenen die traditioneel gebruikt werden. Dit is een proces dat zo veeleisend kan zijn in de praktijk dat slechts weinig personen beschikken over de vaardigheden die nodig zijn om dit te volbrengen, dat is waarom een ondernemer vaak aangeduid als een 'geboren leider'.

4. De ondernemer als nemer van risico

In principe is het belangrijkste kenmerk van het ondernemersmilieu een zeker gevaar. Risico verwijst naar de variabiliteit van de resultaten (of winst). Als het rendement bepaald is, is er geen risico. Een onderneming die actief is in een risico-vrije omgeving zou blijven uitbreiden, als potentiële negatieve gevolgen worden uitgesloten. Vandaar dat risico een grens stelt aan steeds groeiende ondernemingen. Risico kan kwantitatief worden gemeten, met behulp van statistische methoden die spreiding meten, zoals variantie en standaarddeviatie.

5. Ondernemers en onzekerheid

Onzekerheid is een van de belangrijkste kenmerken van zowel het spel van poker als van de markten. Laten we ons voorstellen dat het niet bestond, dan zou de toekomst kunnen worden voorspeld met 100 procent nauwkeurigheid, zodat het geen bron van duurzame winst voor iedereen zou zijn, zoals iedereen zou weten, of op zijn minst voor een vergoeding. Daarom blijkt onzekerheid een toetssteen voor ondernemers voor een beter "begrip van het milieu en de oorzaken en gevolgen van de gebeurtenissen die plaatsvinden in deze omgeving" en dat is wat uiteindelijk bepalend is voor het succes van ondernemingen.

Links naar tekstboeken

1. <http://campus.globalnxt.edu.my/FileRepository/Community/3079/148440/doc/Textbook.pdf>
2. <http://campus.globalnxt.edu.my/FileRepository/Community/3079/148440/doc/Textbook.pdf>
3. <http://campus.globalnxt.edu.my/FileRepository/Community/3079/148440/doc/Textbook.pdf>
4. <http://campus.globalnxt.edu.my/FileRepository/Community/3079/148440/doc/Textbook.pdf>
5. <http://campus.globalnxt.edu.my/FileRepository/Community/3079/148440/doc/Textbook.pdf>

Links naar Online lesmaterialen, gerelateerd bij het onderwerp van de module

6. <https://www.wiziq.com/tutorial/383-Corporate-Entrepreneurship>



7. <https://www.wiziq.com/tutorial/105379-Entrepreneurship>
8. <https://www.wiziq.com/tutorial/25578-Entrepreneurship>
9. <https://www.wiziq.com/tutorial/383-Corporate-Entrepreneurship>
10. <https://www.wiziq.com/tutorial/383-Corporate-Entrepreneurship>

Links naar toepassingen en hulpmiddelen, gerelateerd bij het onderwerp van de module

11. <https://developer.gooddata.com/getting-started/tutorial/getting-started-prerequisites>
12. <https://www.wiziq.com/tutorial/25578-Entrepreneurship>

Module: Web technologie voor animatie in 2D en 3D

Cursus code: COMP/004

Cursusnaam: Web Grafisch Design met 2D en 3D animatie

Module code: COMP/001 – 02/01

Module naam: Web technologie voor animatie in 2D en 3D

Leermethode of -aanpak: Online

Benodigheden en hulpmiddelen: Browser op computer of mobiel device met Internet toegang

Duurtijd: 8 uren lessen en 8 uren labo

Doel van de module

Gebruik makend van verschillende artistieke technieken, leren hoe een 2D en 3D animatie te ontwerpen met behulp van het web

Annotatie van de module

Leren hoe boeken en bladen (vooral elektronische) te illustreren, leren hoe grafische ontwerpen in 2D en 3D te maken in een browser, leren hoe beweging in die graphics op te nemen.

Leerdoelen

Grondbeginselen van ontwerp / Web ontwerp en tekenen, concept van illustratie, lay-out ontwerp, interactieve presentatie, 2D- en 3D-animatie, de kunst van digitale storyboard, het bewerken van animaties

Leeruitkomst

Lerenden begrijpen:

- Het belang van onderzoek en kritische analyse om te helpen hun begrip van animatie en editing software te verbeteren;
- De processen die nodig zijn animaties te maken in 2D en 3D technieken met behulp van specifieke vaardigheden;
- Deze vaardigheden toepassen op acteurs en achtergronden, ontwerpen, modellen, texturen, rigging en de belangrijkste animatie tests;
- Leerlingen leren ook vaardigheden in het bewerken, exporteren, DVD-authoring, Photoshop en andere belangrijke animatie-creatie programma's.



De activiteiten omvatten:

- Artwork creatie in een programma zoals Blender;
- Eenvoudig animatietechnieken met behulp van programma's zoals Flash en Java;
- Basis van modelleren en texturen met behulp van programma's zoals 3Ds Max, Maya en dergelijke;
- Bewerkings technieken - file import / export en DVD-authoring.

Na succesvolle afronding van deze module zullen de studenten in staat om:

- Vakkundig gebruiken en integreren van een scala aan hoger niveau vaardigheden om 2D- en 3D-animatie toe te passen op voorgestelde taken;
- het potentieel van de technologie en de hulpmiddelen te onderzoeken, geschikt om 2D- en 3D-animatie;
- Onafhankelijk en gezamenlijk experimenteren met de toepassing van concepten en processen van 2D- en 3D-animatie bij productie van een korte film.

Praktijkervaringen en workshops

Inleiding tot 2D/3D Animatie; laatste trends in de 2D/3D wereld; animatie films en hulpmiddelen om 2D/3D animaties te maken

Leerinhoud

1. 2D animatie - 2D-animatie is een hands-on exploratie van de principes, praktijken en problemen die verband houden met het maken van computer-gebaseerde geanimeerde sequenties [6, 16]. De module legt de nadruk op de principes van beweging en veranderen van de tijd. De studenten moeten zich richten op verschillende onderwerpen, zoals animatie planning, interface, animatie principes, overgangen, enz. De studenten worden verondersteld om een scala aan benaderingen te gebruiken - van de hand getekende motion graphics tot stop-motion animatie. De algemene uitkomst van de 2D-animatie vaardigheden omvatten:
 - Het creëren van digitale artwork en materialen die geschikt zijn voor 2D-animatie;
 - Het creëren van geanimeerde sequenties met behulp van 2D-animatie productiemethoden en digitale software;
 - Het beschrijven en beoordelen van de programma's en praktijken die gebruikt kunnen worden bij het creëren van 2D-animaties.
2. 3D Animatie - 3D Animatie is gericht op het animeren van personages en objecten binnen digitale 3D-omgevingen. De cursus zal zich richten op visuele storytelling, de dynamiek van de beweging, de ontwikkeling van meeslepende verhalen. In de cursus zullen de studenten leren plannen en storyboard scènes maken. Zij leren eveneens lay-out, camera en scene objecten, setup-modellen voor animatie, karakters, hun gedrag en bewegingen verkennen, evenals animatie workflow strategieën ontwerpen en weergeven, en tenslotte afgewerkte sequenties samenvoegen. De algemene 3D-animatie vaardigheden omvatten:
 - Het creëren van digitale artwork en materialen die geschikt zijn voor 3D-animatie;
 - Het creëren van geanimeerde sequenties met behulp van 3D-animatie productiemethoden en digitale software;
 - Het beschrijven en beoordelen van de programma's en praktijken die gebruikt kunnen worden bij het creëren van 3D-animaties.

3. Virtuele Werelden en 3D Modelling - introduceert de principes en concepten van driedimensionale modellen met toepassing van gepaste modeling software. Dit ontwikkelt vaardigheden in de productie van computer gebaseerde driedimensionale modellen, virtuele objecten en afbeeldingen. Studenten kunnen geanimeerde 3D-modellen produceren, waarin lichteffecten, texturen en andere geavanceerde modellering functioneren.
4. 2D- en 3D-programmering met Java - het ontwikkelen van vaardigheden in object-georiënteerde modellering en user interface design. Praktische vaardigheden die nodig zijn voor het ontwerpen en ontwikkelen van 2D- en 3D-Java-programma's worden ontwikkeld. De studenten vergaren kennis en vaardigheden in:
 - Basisprincipes van 2D graphics met Java - Tekenen van lijnen en curven, speciale effecten en virtual reality, velden en vlakken, tekst en kleuren;
 - Basisprincipes van 3D graphics met Java - Het modelleren van driedimensionale objecten, belichting en arcering, speciale effecten en virtual reality.
5. HTML5 en Javascript - HTML5 canvas behandelt het tekenen van een figuur door middel van HTML canvas, dat is een set van JavaScript-methoden (API's) voor het tekenen van graphics (lijnen, vlakken, cirkels, vormen). Door het gebruik van HTML Canvas leren studenten:
 - Tekenen van kleurrijke tekst, met of zonder animatie;
 - Implementeren van grafische presentatie met gegevens met een beeld van grafieken en diagrammen;
 - Objecten animeren - van eenvoudige stuiterende ballen tot complexe animaties;
 - Opzetten en ontwerpen van interacties;
 - Beheren van canvas om te reageren op JavaScript-events - luisteren naar en reageren op elke actie van de gebruiker (muisklikken, knoppen acties, vinger beweging).
 - Canvas methodes leren voor animaties biedt veel mogelijkheden voor HTML gaming toepassingen.
6. Ontwerpen van mobiele apps – zal de beginselen voor het ontwikkelen van applicaties voor het Android mobiele platform bijbrengen. De lessen begeleiden de studenten bij het ontwikkelen van Android-applicaties met behulp van Java en het Android-Studio ontwikkelplatform.

Links naar tekstboeken

- a) Andy Beane, 3D Animation Essentials, Wiley, 2012
- b) Daniel Selman, Java 3D Programming, Manning, 2012,
- c) Frank Klawonn, Inleiding to Computer Graphics Using Java 2D and 3D, Second Edition, Springer, 2012
- d) Frederic Dufaux, Beatrice Pesquet-Popescu, Marco Cagnazzo, Emerging Technologies for 3D Video, Wiley, 2013
- e) Lance Flavell, Beginning Blender - Open Source 3D Modeling, Animation, and Game Design, Apress, 2012
- f) Lindsey Fallow, Dawn Griff, Head First 2D Geometry, O'Reilly Media, 2009
- g) Robert Chin, Beginning Android 3D Game Development, Apress, 2014
- h) Steve Fulton, Jeff Fulton, HTML5 Canvas - Native Interactivity and Animation for the Web, 2nd Edition, O'Reilly Media, 2013
- i) Tony Parisi, Programming 3D Applications met HTML5 and WebGL, O'Reilly Media, 2014
- j) Tony Parisi, WebGL: Up and Running, O'Reilly Media, 2012

Links naar online tutorials, die verband houden met de inhoud van de module



iPro

- a) <http://www.w3schools.com/> (On-line tutorials voor HTML5, JavaScript en andere bijbehorende Web technologieën).
- b) <http://docs.oracle.com/javase/tutorial/2d/> (Inleiding tot Java 2D API toont hoe 2D graphiek weer te geven en af te drukken in Java programma's).
- c) <http://www.java3d.org/> (Bevat veel nuttige links en tutorials over de Java 3D API en hoe het te gebruiken).
- d) www.udemy.com (een zeer goede bron om te leren over Android apps).
- e) www.lynda.com (een zeer goede bron om te leren over 2D/3D en aanverwante).

Links naar hulpmiddelen, verband houdend met de inhoud van deze module

- a) <http://www.adobe.com/products/flash.html> (gemakkelijke manier om animaties te maken met hulpmiddelen voor perfecte vorm, hoek en vlakheid, voor gebruik op meerdere computers).
- b) <http://usa.autodesk.com/maya> (3D modelleren - Maya is zeer populair voor het ontwikkelen van modellen voor games, animaties en films).
- c) <http://www.autodesk.com/products/3ds-max/> (3D modelling software voor uitgebreide modellering, animatie, simulatie en rendering oplossing voor games, film en motion graphics.)
- d) <http://www.blender.org> (Blender is een gratis Open Source software voor 3D-modellering).
- e) <http://developer.android.com/tools/studio/index.html> (De officiële IDE voor Android applicatie-ontwikkeling).
- f) <http://www.opengl.org> (The Industry Foundation for High Performance Graphics - van Games tot Virtual Reality, van mobiele telefoons tot Super Computers).



TUCEP

Module: “Project Planning for Quality and Risk Management”

Cursus code: COMP/006

Cursusnaam: Project Qualiteit en Risico Beheer

Module code: COMP/006_01/01

Module naam: Project Planning voor Qualiteit en Risico Beheer

Leermethode of -aanpak: blended

Benodigheden en hulpmiddelen: Mobiele device (smartphone/tablet) met internet toegang;
personal computer

Duurtijd: 12 uren

Doel van de module

Gestructureerd werkplan dat de verwezenlijking van de doelstellingen en resultaten van het project mogelijk maakt, de afweging van de behoeften van het optimaliseren van het gebruik van productiefactoren om te voldoen aan de behoeften van de klant.

Annotatie van de module

Uitgaande van de gegeven omstandigheden en beperkingen van de middelen, weten hoe met behulp van een werkplan de verschillende stadia van de uitvoering van het project te organiseren en uit te werken.

Leerdoelen

Studenten leren de identificatie:

- de taken en de rol van de Project Manager;
- de productiesystemen (de belangrijkste begripsmatige definities van de hulpmiddelen en richtlijnen om een afgewerkt product te bereiken);
- de definitie van de structuur van het project, de identificatie van de middelen, verantwoording;
- de identificatie van fasen, planning van activiteiten.

Zij zullen in staat zijn om een begroting te creëren, de technieken om een besturingssysteem te implementeren, het berekenen van de middelen van het project.

Leeruitkomst

Aan het einde van deze module, zullen de studenten in staat zijn om een werkplan te ontwikkelen en om de middelen te identificeren die nodig zijn om een project uit te voeren.

Praktijkervaringen en workshops

Een geformaliseerd werkplan ontwikkelen, dat expliciet de verschillende fasen van de uitvoering van het project (rekening houdend met de definitie van de beperkingen, de doelstellingen en de resultaten van het project)



Identificeren van de analytische structuur van het project in een gestructureerde analyse.
Mijlpalen en werkpakketten vastleggen.
Bepalen van de middelen die nodig zijn om een project uit te voeren.

Leerinhoud

Inleiding tot Project Management

Deel één: De aanpak van project en programma management

Deel twee: Wat is een planning?

Deel drie: De planning fase in het project

Deel vier: Op weg naar implementatie

Deel vijf: Een voorbeeld voor benadering van kwaliteit en risico beheer

Module: “Project Team voor Qualiteit en Risico Management”

Cursus code: COMP/006

Cursusnaam: Project Qualiteit en Risico Management

Module code: COMP/006_01/02

Module naam: Project Team voor Qualiteit en Risico Management

Leermethode of -aanpak: blended

Benodigdheden en hulpmiddelen: Mobiel device (smartphone/tablet) met internet toegang; personal computer

Duurtijd: 12 uren

Doel van de module

Een project team samenstellen en leiden om de project doelen te bereiken.

Annotatie van de module

Weten hoe je professionele middelen voor een project moet beheren met behulp van tools en methodes van teamwerk.

Leerdoelen

Studenten zullen de elementen van het werk van de organisatie en human resource management leren identificeren; het beheer van focusgroepen en werkmethoden van de groep; communicatietechnieken en onderhandeling; methoden en instrumenten om de communicatie te vergemakkelijken; psychologie en ethiek van de onderhandelingen; beheer van de besluitvorming team; probleemoplossende technieken.



Leeruitkomst

Aan het einde van deze module zullen de studenten in staat zijn om professionele middelen te identificeren en te selecteren die nodig zijn voor projectbeheer en zij zullen weten hoe te communiceren en werken in een projectteam.

Praktijkervaringen en workshops

Beheer van de middelen en de beroepsmensen die betrokken zijn bij het project: identificatie van de professionele hulpmiddelen; aangepaste methodes; motiveren teamleden; evaluatie van de prestaties van de individuele en collectieve personeelsmiddelen.

Communiceren en samenwerken in teams in een projectteam: de relatie tussen de leden bevorderen; detecteren van eventuele afwijkende standpunten; bemiddelen tussen tegenstrijdige posities, ingrijpen om de negatieve gevolgen te voorkomen.

Leerinhoud

- Betekenis van de competenties; beoordeling van vaardigheden (oriëntatie, empowerment en educatieve waarde)
- Human resources management project (start fase van het project en de basisbegrippen van het projectteam)
- Processen van human resource management project (Planning van het Human Resource Management, aanwerven van project team, ontwikkelen van project team, beheer project team)
- Fasen van de opleiding en de ontwikkeling van een groep - werkgroep (opleiden, het uitvoeren en opschorten, voordelen van het team en teamwork)
- Strategieën: het beheer van het projectteam - interpersoonlijke / soft skills (leiderschap, teambuilding, motivatie, communicatie, besluitvorming, politiek en cultureel bewustzijn, onderhandelen)
- Conflict (confronterend, afbraak, intrekking)
- Veranderingsmanagement
- Leiden van het team (Facilitator en Excellent Team)
- Probleemoplossing
- Coaching en training
- De rol van de project manager (regels en waarden)
- Voorbeeld (Cursus ontwerp: Mary S.Woodley, CSU Northridge – “Digital Project Planning & Management Basics”)



ATiT

Module: Intellectual Property Rights: Introduction

Cursus code: Core/004

Cursusnaam: Wettelijke omgeving, regelgeving en intellectuele eigendom

Module code: Mod/003

Module naam: Intellectuele eigendomsrechten: inleiding

Leermethode of -aanpak: Online met bijkomende off line activiteiten (xMOOC)

Benodigdheden en hulpmiddelen: PC/Internet toegang

Duurtijd: 6 uren (+ 6 uren zelfstudie)

Doel van de module

Deze cursus is gericht op ontwerpers, scheppende kunstenaars, producers en schrijvers zowel beginnend als ervaren, bezig met alle nieuwe en traditionele media: radio, televisie, pers, web, multimedia, apps, film, theater, print, games enz. niet alleen in de artistieke wereld, maar in alle segmenten van de media en communicatie-industrie als zelfstandige of als werknemer: informatie, nieuws en pers, reclame en public relations, games, industrie, entertainment, handel en onderwijs. De cursus is bedoeld om een algemene, maar uitgebreide inleiding te geven in de regelgeving met betrekking tot intellectuele-eigendomsrechten (IPR). De inhoud van de cursus omvat:

- Inleiding tot de cursus
- Definitie van Intellectuele Eigendomsrechten (IER) en verschillende soorten IER
- Geschiedenis van IER
- Waarom IER? Wat zijn de doelstellingen en verwezenlijkingen?
- Waarom geen IER? Wat is de "schade" aangericht door IER?
- Overzicht van de verschillende intellectuele-eigendomsrechten
- Vergelijking van verschillende IER concepten volgens internationale, nationale of regionale wettelijke, industriële en culturele kaders, het beleid en de concepten.
- Voor- en nadelen. Alternatieven? Toekomstige ontwikkelingen?

Alle onderdelen zijn zo veel mogelijk geïllustreerd met voorbeelden en concrete gevallen uit de dagelijkse praktijk.

Annotatie van de module

- Begrijpen en verklaren van de wet- en regelgeving voor het bedrijfsleven in het algemeen, en voor digitale media en kunst bedrijven en professionals in het bijzonder;
- Inzicht vergaren in de internationale aspecten van het IER wet- en regelgeving (globaal, EU, andere internationale organisaties);
- Begrijpen van het intellectuele eigendom in het algemeen en in staat zijn om de basisprincipes toe te passen op een case study;
- Begrijpen van de fundamentele juridische kwesties in verband met alle aspecten van de media productie zelf: individueel, journalistiek, fictie, reclame, enz.;
- Inzicht vergaren in de mogelijkheden en potentiële risico's van het internet en communicatie via elektronische media (e-mail, netwerk) voor het werk, vrije tijd, de uitwisseling van informatie en samenwerkingsnetwerken, leren en onderzoek. Begrijpen



van de implicaties op een persoonlijk niveau, met name met betrekking tot intellectuele-eigendomsrechten.

- Bewustworden van de problemen rond de deugdelijkheid en betrouwbaarheid van de beschikbare informatie en de juridische en ethische principes die betrekking hebben op het (interactieve) gebruik van digitale media en kunst.
- Begrijpen van octrooiaanvragen en weten hoe en waar deze toete passen op het juiste niveau.

Leerdoelen

Na deze cursus is de leerling in staat om een geschikte IPR-regeling te zoeken, te vinden, te selecteren en toe te passen voor een zelf gemaakt product of productieproces; een IPR-regeling voor zijn / haar producties van de natuur te creëren en om een onderscheid te maken tussen legale praktijken en inbreuken op de auteursrechten.

Leeruitkomst

Na succesvolle afronding van deze module zullen de studenten in staat zijn om een geldige en duurzame IER-strategie te creëren voor zichzelf of voor hun organisatie op alle niveaus en voor alle vormen van media en publicaties.

Praktijkervaringen en workshops

Deze cursus is bedoeld om een algemene, maar uitgebreide inleiding te voorzien in de regelgeving met betrekking tot Intellectuele Eigendomsrechten (IER), de module bestaat uit een theoretisch deel, maar ook enkele praktische delen waarin de leerlingen worden aangemoedigd om onder elkaar de verschillende aspecten van de intellectuele-eigendomsrechten te bespreken, ze krijgen ook de opdracht om de huidige regelingen kritisch te analyseren en ideeën te ontwikkelen voor toekomstige ontwerpen van IER en beleidsmaatregelen die relevant zijn in hun interessegebied, expertise of in hun vak. Praktisch werk zal ook bestaan in de toepassing van verschillende schema's van IER naar eigen creaties. Opdrachten bestaan uit:

- Ontdekken en documenteren van de nationale IER regelgevingskader (desk research)
- Interview met een creatieve auteur en documenteren van de verwante problemen
- Een document publiceren op gedeelde blog in een Community of Practise
- Bespreken van problemen en vergelijken met collega's
- Deelname aan een multi level IER quiz

Leerinhoud

PowerPoint presentaties, case study documenten, video, essays, quizzes, MCQs
MOOC, Webinars, blogs, chat, forum (geïntegreerd in de MOOC)

- Inleiding tot IPR en Copyright
 - Geschiedenis en filosofie van intellectuele eigendomsrechten en auteursrechten
 - Types van IER
- Legale voorwaarden
- Alternatieven voor het IER
- Toepassingen voor gebruikers en auteurs



- De toekomst van het auteursrecht
- Auteursrechten quiz (evaluatie)

Elk hoofdstuk bestaat uit een korte inleidende video, die de situatie schetsy en de grenzen van het onderwerp bepaalt, elk lesdeel bevat leerlingactiviteiten zoals discussie en onderzoek, elk hoofdstuk sluit af met een korte zelfevaluatie, de hele cursus wordt afgesloten met een alomvattende IER quiz.

Aanbevolen leesmateriaal en aanverwante middelen:

- Aliprandi A., Creative Commons: A User Guide, Ledizione Italia, 2011
- Bently L. and Sherman B., Intellectual Property Law, Oxford, 2014
- De Cock C., The Copyright Manifesto, Brussels, 2015
- IRSWG, Recommendations for the Technical Infrastructure for standardized International Rights Statements, May 2015
- Johns A., Piracy: The Intellectual Property Wars from Gutenberg to Gates, Chicago, 2009
- Lessig L., Free Culture, Penguin New York, 2004
- www.wipo.int



ULO

Cursus code: Core/003

Cursusnaam: Digitale Culturen en Ontwikkeling voor Creatieve Praktijk

Module code: CORE/003 – 02/02

Module naam: Specifieke kenmerken van Digitale Cultuur en Communicatie - Creativiteit 2.0.

Leermethode of -aanpak: Online met bijkomende off line activiteiten (Moodle)

Benodigdheden en hulpmiddelen: PC/Internet toegang

Duurtijd: 5 uren (+ 5 uren zelf-studie)

Doel van de module

Identificatie van de determinanten van digitale cultuur en de kenmerken van internet communicatie om te komen tot een beter begrip van de hedendaagse culturele context voor de creatieve ontwikkeling van individuen. Studenten moeten vertrouwd raken met al het materiaal gepresenteerd op de Moodle platform. Daarnaast zullen twee traditionele klassen op basis van de richtlijnen van de e-platform worden uitgevoerd als een vorm van blended learning en “flipped classroom”.

Bestaande lacunes die aan bod komen: sociale verantwoordelijkheid, kennisopbouw, intercultureel bewustzijn en communicatie, platform- en media-technologie, kunst, ICT, sociale media, creativiteit en innovatie.

Annotatie van de module

Tonen van de ontwikkeling van een dergelijk discours en de culturele eigenheid van prosumption als een sociaal verschijnsel; bespreken Web creativiteit - betrekkingen tussen het maken en re-creëren, hergebruik, sampling als een manifestatie van de zoektocht naar originaliteit; beschrijven van ruimtes voor creativiteit en hun mogelijke ontwikkelingsrichting in genetwerkte samenlevingen.

Leerdoelen

Verwerven van kennis over digitale cultuur en communicatie in de context van het creatieve en innovatieve wezen

Leeruitkomst

In digitale cultuur zullen de studenten fundamentele van de code ontvangen op een toegankelijke wijze naast visueel denken en creatieve probleemoplossing. Vaardigheden en zelfvertrouwen worden ontwikkeld door middel van ondersteunende oefeningen, die de bouwstenen van kennis en technieken vormen, die de studenten snel kunnen toepassen op de creatieve problemen die hen gesteld in projecttaken.

Praktijkervaringen en workshops

Betere vaardigheden in internet communicatie en begrip van nieuwe media en digitale cultuur, zelf-ontplooiing, creatieve acties in sociale media, mogelijkheden voor zelfontplooiing, het vinden van creatieve oplossingen, non-routineuze oplossingen van problemen in verband met digitale cultuur.



Leerinhoud

Tekstboeken:

- Bollier D., Racine L. (2005), *Ready to Share: Creativity in Fashion & Digital Culture*.
- Cinque T. & A. Brown (2015), *Educating Generation Next: Screen Media Use, Digital Competencies and Tertiary Education*.
- Dalile L. (2012), *How Schools Are Killing Creativity*.
- Deuze M. (2005), *Participation, Remediation, Bricolage: Considering Principal Components of a Digital Culture*.
- Miller V. (2011), *Understanding Digital Culture – Introduction*.
- Structures of Participation in Digital Culture*, ed. J. Karaganie (2007).
- What is Creativity?*

Internet tutorials:

- Eger J. M.(2013), *Culture May Be the Key to Creativity*.
- Global Digital Culture: Cultural Differences and the Internet* (21.02.2012).
- Gournelos. T. (2014), *Digital Culture, Language, Revolution*.
- Kawasaki Guy, *The Art of Innovation*.
- Otani R., A Review of M. Deuze, *Digital Culture* (2009).
- Robinson K. (2006), *How Schools Kill Creativity*.



VG TU

Module: Computer games

Cursus code: OPTN/004

Cursusnaam: Digitale Multimedia Technologie

Module code: OPTN/004

Module naam: Computer games

Leermethode of -aanpak: Blended (gemengd online en offline)

Benodigdheden en hulpmiddelen: Computer

Duurtijd: 12 uren

Doel van de module

Het doel van deze module is om computergestuurde spelen te ontwikkelen waar spelers interactie met objecten weergeven op een scherm om interesse voor entertainment of onderwijs te ontwikkelen:

Model-Based Design van computergestuurde Spel Agent Gedrag; Computergestuurde spelsysteem; Computer- en videospellen

Annotatie van de module

Een computerspel is een computergestuurde spel waarin spelers interactie met objecten op een scherm omwille van entertainment of onderwijs. Computerspel ook spellen die alleen tekst weergeven of die andere methoden, zoals geluid, trillingen, als belangrijkste feedback apparaat of een regelaar (console spellen), of een combinatie van de bovenstaande.

Korte richtlijn voor de module:

Kern van de module materialen:

- Referenties
- Instructies
- Computer learning systemen

Platform voor leerbegeleiding:

Moodle

Overdraagbare collaboratieve vaardigheden:

- Deelname aan groeps gesprekken en presentaties via het internet
- Groepswork
- Computer Learning Systems
- Initiatief en persoonlijke verantwoordelijkheid nemen

Evaluatie:

De aangebrachte vaardigheden worden in een 10 punt schaal getest.

Leerdoelen

Ontwerpconcepten van verschillende types van computer games, toepassen computer games in verschillende omgevingen, ontwerp netwerk, multiplayer games graphics, animaties, fysica, en simulatie programmeren:



Een literatuuronderzoek van Gaming in het onderwijs;
Het gebruik van de computer en video games voor leren;
De invoering van educatieve spelletjes in het leren;
Serious games: online games om te leren;
Leren met simulatie games;
Lerend spelen en spelend leren bevorderen.

Leeruitkomst

Na succesvolle afronding van deze module, zullen de studenten in staat om eenvoudige computer-gestuurde games, smart video's te creëren.

Praktijkervaringen en workshops

Balanceren van leerresultaten en een leuke game-ervaring. Toepassen van een gebruiker - gerichte benadering van game content, games bouwen en geldige resultaten definiëren. Geïntegreerde mechanismen voor evaluatie in het spel en in het totale project inbouwen:

Best Practices van invoering educatieve spelletjes;
Best Practices voor Games op Facebook;
Mobile Games Best Practices;
Interactief smart game plan;
Best practices en voorbeelden voor een succesvolle gamification.

Leerinhoud

Adventure Game studio
GameSalad
Sploder
Thinking Worlds
Marmalade SDK
Marmalade Quick
Unreal Development Kit
Maya LT
Scaleform Mobile SDK
Unity Pro
Project Anarchy
App Game Kit
Corona SDK
Ludei
Nextpeer
PlayHaven
PowerVR Graphics SDK
Enlighten
Web Marmalade
Moodle courses
Physics involved in Game Development
Inleiding tot tools



JavaScript voor verschillende tools

Controlling Characters

Het ontwikkelen van een spel met behulp van de tools

Live demonstratie en voorbeelden