

## 4.1 Mediadeveloper

### Algemene informatie

Context van de kwalificatie	<p>De mediadeveloper werkt bij een bedrijf dat zich bezig houdt met het ontwerpen, realiseren en beheren van (cross)media-uitingen. Voorbeelden hiervan zijn:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- bedrijven die internetwebsites of internetapplicaties voor commerciële doeleinden of communicatiedoeleinden maken en beheren;</li> <li>- bedrijven die educatieve of e-learning instrumenten maken;</li> <li>- bedrijven die applicaties maken voor nieuwe media, of een combinatie van nieuwe media (mobiele telefoon, iPod, iPad, internet, gamecomputers);</li> <li>- AV-productie bedrijven.</li> </ul>
Typerende beroepshouding	<p>De mediadeveloper speelt een actieve rol bij het zoeken naar oplossingen voor mediatechnologische vraagstukken. Zijn speciale interesse en vaardigheden liggen op het gebied van het technisch realiseren van (cross)media-uitingen en/of systemen. Hij is creatief in het zoeken naar oplossingen voor technologische vraagstukken. Hij raadpleegt multidisciplinaire bronnen om op de hoogte te blijven van technologische ontwikkelingen en past waar mogelijk nieuwe ontwikkelingen toe. Hij kan goed samenwerken, werkt nauwkeurig, heeft doorzettingsvermogen en kan goed omgaan met tijdsdruk.</p> <p>De mediadeveloper kan projectmatig werken. Hij heeft inzicht in de fasering van het project en zijn eigen bijdrage daarin. Hij werkt kwaliteitsbewust, houdt rekening met deadlines en geeft tijdig een signaal wanneer deadlines overschreden dreigen te worden.</p>
Niveau van de beroepsuitoefening	Niveau 4
Rol en verantwoordelijkheden	<p>De mediadeveloper heeft een adviserende en uitvoerende rol bij de realisatie van media-uitingen en -systemen. Hierbij zijn drie disciplines betrokken: mediamanagement, mediavormgeving en mediatechnologie. Voor dat laatste is de mediadeveloper medeverantwoordelijk. Hij werkt meestal zelfstandig en draagt verantwoordelijkheid voor eigen werk. Van wezenlijk belang is de goede communicatie en afstemming met het multidisciplinaire projectteam. Hij heeft inzicht in de werkzaamheden van het multidisciplinaire team en kan hun 'taal' goed verstaan.</p> <p>De mediadeveloper is verantwoordelijk voor het op peil houden van zijn vakkennis. Hij dient te weten wat de technologische ontwikkelingen op het gebied van media-uitingen en/of -systemen zijn.</p> <p>De mediadeveloper heeft te maken met de algemene wetgeving op het gebied van ARBO en rechten op het gebruik van software. Daarnaast zijn er standaarden en procedures binnen het bedrijf. Hij dient de concepten en ideeën binnen het bedrijf geheim te houden.</p>
Complexiteit	<p>De mediadeveloper heeft een diversiteit aan werkzaamheden waarvoor specialistische kennis en vaardigheden nodig zijn. Hij is gespecialiseerd in het technisch realiseren van (cross)media-uitingen en/of systemen en dat betekent dat hij ook de complexere vraagstukken op dit terrein op moet kunnen lossen. Voor dit beroep zijn gedegen specialistische kennis en vaardigheden op het gebied van mediaspecifieke systemen, apparatuur en software nodig.</p> <p>De mediadeveloper heeft weinig routinewerkzaamheden. Bij iedere opdracht moet hij zich verdiepen in de mogelijke toepassingen die er zijn en daarbij rekening houden met de behoeften en wensen van de opdrachtgever. Hij moet helder kunnen krijgen wat de opdrachtgever wil. Dat is niet altijd meteen duidelijk omdat de opdrachtgever dikwijls onvoldoende bekend is met mediatechnologische kwesties.</p> <p>Een andere complexe factor in het werk van de mediadeveloper is de toename van verschillende technologieën, media en de toepassingsmogelijkheden van software. Deze ontwikkelingen gaan snel, de innovatiesnelheid in het vakgebied is hoog.</p>

	Technologieën worden continu vernieuwd, het aantal media neemt toe en er zijn ontwikkelingen in systeemtoepassingen. Hij moet goed op de hoogte blijven van deze technologieën en softwareprogramma's. Door de toename van technologieën, communicatie hardware en media nemen de oplossingsmogelijkheden ook toe. Dit maakt het werk steeds complexer.
Wettelijke beroepsvereisten	Nee
Branche vereisten	Nee
Nederlands en rekenen	In overeenstemming met de wet Referentieniveaus Nederlandse taal en rekenen zijn de voor het mbo vastgestelde referentieniveaus Nederlandse taal en rekenen van toepassing. Voor deze kwalificatie zijn het referentieniveau Nederlands en het referentieniveau rekenen vastgesteld op 3F. De beroepseisen ten aanzien van Nederlands en rekenen zijn beschreven in deel C van dit dossier.
Moderne vreemde talen	<p>Voor deze kwalificatie zijn de volgende eisen voor beheersing van het Engels van toepassing:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• het ERK-niveau B1 is van toepassing op de vaardigheden lezen en luisteren.</li> <li>• het ERK-niveau A2 is van toepassing op de vaardigheden gesprekken voeren, spreken en schrijven.</li> </ul> <p>De beroepseisen ten aanzien van een (moderne) vreemde taal (of talen) zijn beschreven in deel C van dit dossier. Het betreft Engels.</p>

## 2.2 Mediadeveloper

### Kerntaak 1 Ontwerpen van de applicatie, (cross)media-uiting of game

#### Proces-competentie-matrix Mediadeveloper

Kerntaak 1 Ontwerpen van de applicatie, (cross)media-uiting of game		Competenties																								
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y
		Beslissen en activiteiten initiëren	Aansturen	Begeleiden	Aandacht en begrip tonen	Samenwerken en overleggen	Ethisch en integer handelen	Relaties bouwen en netwerken	Overtuigen en beïnvloeden	Presenteren	Formuleren en rapporteren	Vakdeskundigheid toepassen	Materialen en middelen inzetten	Analyseren	Onderzoeken	Creëren en innoveren	Leren	Plannen en organiseren	Op de behoeften en verwachtingen van de "Klant" richten	Kwaliteit leveren	Instructies en procedures opvolgen	Omgaan met verandering en aanpassen	Met druk en tegenslag omgaan	Gedrevenheid en ambitie tonen	Ondernemend en commercieel handelen	Bedrijfsmatig handelen
Werkprocessen																										
1.1	Stelt de vraag en/of informatiebehoefte vast										X	X		X					X							
1.2	Maakt een plan van aanpak					X					X							X								
1.3	Levert een bijdrage aan een functioneel ontwerp of Game Design Document					X				X	X	X									X					
1.4	Maakt een technisch ontwerp					X				X	X	X					X									
1.5	Richt de ontwikkelomgeving in										X		X					X		X						

#### Betekenis van de kerntaak voor deze kwalificatie

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

## **Detaillering proces-competentie-matrix Mediadeveloper**

<b>Kerntaak 1 Ontwerpen van de applicatie, (cross)media-uiting of game</b>		
<b>1.1 werkproces: Stelt de vraag en/of informatiebehoefte vast</b>		
<b>Omschrijving</b>	De mediadeveloper overlegt met de opdrachtgever om diens vraag naar de technische realisatie van een media-uiting en/of mediasysteem duidelijk te krijgen. Hij analyseert de beschikbare gegevens om een duidelijk beeld te krijgen van de vraag en/of de wensen van de opdrachtgever en/of de technische realisatie. Hij brengt de (on)mogelijkheden in kaart. Hij bespreekt de uit te voeren werkzaamheden met het multidisciplinaire team en/of de opdrachtgever.	
<b>Gewenst resultaat</b>	Vastgestelde vraag en wensen van de opdrachtgever en de (on)mogelijkheden ten aanzien van de technische realisatie van een (cross)media-uiting en/of (cross)mediasysteem zijn in kaart gebracht.	
<b>Vakkennis en vaardigheden</b>	<b>Competentie en component(en)</b>	<b>Prestatie-indicator</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beheerst de Engelse taal: mondeling en schriftelijk.</li> <li>• Beheerst de Nederlandse taal: mondeling en schriftelijk.</li> <li>• Inzicht hebben in hetgeen voorafgaat aan de technische realisatie van (cross)media-uiting en/of -systeem.</li> <li>• Kan recente ontwikkelingen bijhouden op het gebied van (cross)media-uiting en/of -systeem</li> <li>• Kan zijn mening geven en verdedigen, overtuigen en omgaan met kritiek</li> </ul>	<b>Analyseren</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Informatie genereren uit gegevens</li> <li>• Conclusies trekken</li> <li>• Oplossingen voor problemen bedenken</li> </ul>	De mediadeveloper analyseert de wensen en beschikbare gegevens om een duidelijk beeld te krijgen van passende oplossingen voor de technische realisatie van een media-uiting en/of mediasysteem. Hij toetst de verkregen informatie voortdurend op (on)mogelijkheden, bedenkt haalbare oplossingen en brengt in kaart wat dit organisatorisch betekent.
	<b>Vakdeskundigheid toepassen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden</li> </ul>	Om boven water te krijgen aan welke eisen de (cross)mediauiting en/of -systeem moeten voldoen stelt de mediadeveloper vragen aan de opdrachtgever die getuigen van adequaat vaktechnisch inzicht.
	<b>Formuleren en rapporteren</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Structuur aanbrengen</li> </ul>	De mediadeveloper brengt op basis van de informatie van de opdrachtgever en de analyse van de gegevens een helder schriftelijk advies uit aan de opdrachtgever, zodat er een onderbouwd advies ligt.
	<b>Op de behoeften en verwachtingen van de "klant" richten</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Behoeften en verwachtingen achterhalen</li> </ul>	De mediadeveloper inventariseert actief de wensen en behoeften van de opdrachtgever ten aanzien van een media-uiting en/of -systeem en bekijkt diens wensen en behoeften in relatie tot de technische (on)mogelijkheden, zodat de vraag van de opdrachtgever en de technische mogelijkheden om hierbij aan te sluiten, zijn vastgesteld.

<b>Kerntaak 1 Ontwerpen van de applicatie, (cross)media-uiting of game</b>		
<b>1.2 werkproces: Maakt een plan van aanpak</b>		
<b>Omschrijving</b>	Op basis van de vraag en/of wensen van de opdrachtgever inventariseert de mediadeveloper de uit te voeren activiteiten en maakt in afstemming met het multidisciplinaire team een plan van aanpak. In het plan van aanpak beschrijft de ontwikkelaar de realisatie van deelprodukten en de planning van de werkzaamheden. Hij bespreekt het plan van aanpak met de leidinggevende of projectleider en voert zo nodig aanpassingen door. Het plan van aanpak laat hij accorderen door de leidinggevende/projectleider. Gedurende de realisatie stelt hij, waar nodig, het plan van aanpak in afstemming met het multidisciplinaire team en/of leidinggevende/projectleider bij.	
<b>Gewenst resultaat</b>	Een bondig en volledig opgesteld plan van aanpak voor de technische realisatie van de (cross)media-uiting en/of -systeem, aansluitend op de opdracht en geaccordeerd door de leidinggevende/projectleider.	
<b>Vakkennis en vaardigheden</b>	<b>Competentie en component(en)</b>	<b>Prestatie-indicator</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>De stappen kennen die nodig zijn om een plan van aanpak te maken voor een (cross)media-uiting en/of -systeem.</li> <li>Kan zijn mening geven en verdedigen, overtuigen en omgaan met kritiek</li> <li>Specificaties kunnen interpreteren.</li> </ul>	Plannen en organiseren <ul style="list-style-type: none"> <li>Activiteiten plannen</li> </ul>	De mediadeveloper stelt op basis van het advies aan de opdrachtgever een planning op voor het technisch realiseren van de (cross)media-uiting en/of -systeem, hij bepaalt welke deeltaken moeten worden uitgevoerd en stelt gedurende het ontwikkeltraject waar nodig het plan van aanpak bij om een goede planning te hebben.
	Samenwerken en overleggen <ul style="list-style-type: none"> <li>Anderen raadplegen en betrekken</li> <li>Afstemmen</li> </ul>	De mediadeveloper zal gedurende het opstellen van het plan van aanpak met regelmaat het plan afstemmen en waar nodig het multidisciplinaire team raadplegen en betrekken, waardoor het plan van aanpak een goede aansluiting vindt bij de wensen en behoeften van het multidisciplinaire team.
	Formuleren en rapporteren <ul style="list-style-type: none"> <li>Nauwkeurig en volledig rapporteren</li> <li>Structuur aanbrengen</li> </ul>	De mediadeveloper schrijft een plan van aanpak waarin de eerder opgestelde opdracht en de eerder gemaakte afspraken volledig, correct en overzichtelijk worden weergegeven, zodat het door zijn leidinggevende/opdrachtgever geaccordeerd kan worden.

<b>Kerntaak 1 Ontwerpen van de applicatie, (cross)media-uiting of game</b>		
<b>1.3 werkproces: Levert een bijdrage aan een functioneel ontwerp of Game Design Document</b>		
<b>Omschrijving</b>	De mediadeveloper levert op basis van het projectplan een bijdrage aan het functionele ontwerp voor een media-uiting en houdt daarbij rekening met de doelgroep. Hij stemt het functionele ontwerp af met betrokkenen, wat betreft vormgeving en/of inpassing in de technische infrastructuur van de organisatie. Als er bepaalde keuzes gemaakt moeten worden, overlegt hij met het multidisciplinaire team. Hij bespreekt zijn bijdrage aan het functionele ontwerp met het multidisciplinaire team en past het indien nodig aan.	
<b>Gewenst resultaat</b>	Een met het multidisciplinaire team afgestemde bijdrage aan het functioneel ontwerp voor de (cross)media-uiting en/of -systeem, waaruit blijkt dat alle beschikbare informatie is verwerkt en rekening is gehouden met de technische en financiële (on)mogelijkheden, de doelgroep, de wensen en behoefte van de opdrachtgever en de in de organisatie gebruikte procedures en middelen.	
<b>Vakkennis en vaardigheden</b>	<b>Competentie en component(en)</b>	<b>Prestatie-indicator</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• (Actueel) inzicht hebben in het maken van functionele ontwerpen voor (cross)media-uiting en/of -systeem.</li> <li>• Inzicht hebben in wat je met wie moet communiceren.</li> <li>• Inzicht hebben in wat vastgelegd moet worden en hoe.</li> <li>• Kan zijn mening geven en verdedigen, overtuigen en omgaan met kritiek</li> </ul>	Omgaan met verandering en aanpassen <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nieuwe ideeën accepteren</li> </ul>	De mediadeveloper staat open voor nieuwe ideeën en plannen die aangedragen worden door de projectleider en/of multidisciplinaire team en kan deze verwerken in zijn bijdrage aan het functioneel ontwerp zodat de laatste aanpassingen zijn verwerkt.
	Samenwerken en overleggen <ul style="list-style-type: none"> <li>• Afstemmen</li> </ul>	De mediadeveloper stemt met de vormgever en/of communicatieadviseur zijn bijdrage aan het functioneel ontwerp af op het vormgevings-/communicatief ontwerp en hij overlegt met de opdrachtgever en/of multidisciplinaire team als bepaalde keuzes moeten worden gemaakt zodat zijn bijdrage aan het functioneel ontwerp goed aansluit bij het geheel.
	Formuleren en rapporteren <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nauwkeurig en volledig rapporteren</li> </ul>	De mediadeveloper documenteert de specificaties van zijn bijdrage aan het functioneel ontwerp conform afspraken of procedures en overlegt deze rapportage aan zijn projectleider en/of multidisciplinaire team zodat de juiste specificaties zijn gedocumenteerd.
	Vakdeskundigheid toepassen <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden</li> </ul>	Op basis van zijn vaktechnische inzicht levert de mediadeveloper met behulp van beschikbare gegevens een onderbouwde bijdrage aan het functionele ontwerp

## Kerntaak 1 Ontwerpen van de applicatie, (cross)media-uiting of game

### 1.3 werkproces: Levert een bijdrage aan een functioneel ontwerp of Game Design Document

		voor een (cross)media-uiting en/of -systeem, zodat hij zijn bijdrage aan het ontwerp kan toelichten.
	Presenteren <ul style="list-style-type: none"><li>• Duidelijk uitleggen en toelichten</li><li>• Betrouwbaarheid en deskundigheid uitstralen</li></ul>	De mediadeveloper legt de bijdrage aan het functionele ontwerp voor de (cross)media-uiting en/of -systeem op een professionele wijze uit aan derden, zodat het ontwerp door de toehoorder begrepen wordt.

Kerntaak 1 Ontwerpen van de applicatie, (cross)media-uiting of game		
1.4 werkproces: Maakt een technisch ontwerp		
<b>Omschrijving</b>	De mediadeveloper maakt op basis van het projectplan en/of het functionele ontwerp een eerste versie van het technische ontwerp voor een media-uiting. Hij overlegt met het projectteam de creatieve en technische oplossingen voor de technische realisatie. Hij houdt bij het maken van het technische ontwerp rekening met welke mogelijkheden er technisch haalbaar zijn binnen de beschikbare middelen. Hij bespreekt het technische ontwerp met betrokken disciplines en de opdrachtgever. Zo nodig past hij het ontwerp aan. Hij blijft op de hoogte van nieuwe ontwikkelingen in zijn vakgebied en houdt zijn vakkennis en vaardigheden bij.	
<b>Gewenst resultaat</b>	Een met het multidisciplinaire team afgestemd technisch ontwerp voor (cross)media-uiting en/of -systeem, waaruit blijkt dat alle beschikbare informatie is verwerkt en rekening gehouden is met de technische en financiële (on)mogelijkheden, de doelgroep, de wensen en behoefte van de opdrachtgever en de in de organisatie gebruikte procedures en middelen.	
Vakkennis en vaardigheden	Competentie en component(en)	Prestatie-indicator
<ul style="list-style-type: none"> <li>• (Actueel) inzicht hebben in het maken van technische ontwerpen voor (cross)media-uiting en/of -systeem.</li> <li>• Inzicht hebben in wat je met wie moet communiceren.</li> <li>• Inzicht hebben in wat vastgelegd moet worden en hoe.</li> <li>• Kan zijn mening geven en verdedigen, overtuigen en omgaan met kritiek</li> </ul>	Samenwerken en overleggen <ul style="list-style-type: none"> <li>• Anderen raadplegen en betrekken</li> <li>• Afstemmen</li> </ul>	De mediadeveloper stemt zijn werkzaamheden en resultaten regelmatig met zijn projectleider en het multidisciplinaire team af, hij vraagt hun mening als er bepaalde keuzes gemaakt moeten worden, zodat het technisch ontwerp goed aansluit bij het geheel.
	Formuleren en rapporteren <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nauwkeurig en volledig rapporteren</li> </ul>	De mediadeveloper documenteert de specificaties van het technisch ontwerp conform afspraken en procedures en overlegt deze rapportage aan zijn projectleider en/of multidisciplinaire team zodat de juiste specificaties zijn gedocumenteerd.
	Vakdeskundigheid toepassen <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden</li> </ul>	De mediadeveloper maakt op basis van het plan van aanpak, het functionele ontwerp en zijn vaktechnische inzicht een eerste versie van het technische ontwerp voor een (cross)media-uiting en/of -systeem, hij bepaalt de technische (on)mogelijkheden en stelt specificaties op voor de wijze van aanlevering van materiaal, zodat er een onderbouwd technisch ontwerp ligt.
	Presenteren <ul style="list-style-type: none"> <li>• Duidelijk uitleggen en toelichten</li> <li>• Betrouwbaarheid en deskundigheid uitstralen</li> </ul>	De mediadeveloper legt het technische ontwerp voor de (cross)media-uiting en/of -systeem en de technische



**Kerntaak 1 Ontwerpen van de applicatie, (cross)media-uiting of game****1.4 werkproces: Maakt een technisch ontwerp**

		(on)mogelijkheden op een professionele wijze uit aan het multidisciplinaire team, zodat het ontwerp en de daaruit voortvloeiende werkzaamheden begrepen worden.
	Leren <ul style="list-style-type: none"><li>• Vakkennis en vaardigheden bijhouden</li><li>• Zichzelf verder willen ontwikkelen</li></ul>	De mediadeveloper blijft op de hoogte van nieuwe ontwikkelingen in zijn vakgebied en onderneemt stappen om zijn vakkennis en vaardigheden goed bij te houden en te ontwikkelen, zodat zijn vakkennis en vaardigheden actueel zijn en blijven.

<b>Kerntaak 1 Ontwerpen van de applicatie, (cross)media-uiting of game</b>		
<b>1.5 werkproces: Richt de ontwikkelomgeving in</b>		
<b>Omschrijving</b>	De mediadeveloper richt in overleg met zijn leidinggevende en/of projectleider een ontwikkelomgeving in en houdt daarbij rekening met de eisen van het technisch ontwerp, algemeen geldende procedures en regels en bewaakt de voortgang van de activiteiten. Tevens zorgt hij voor het beheer van de ontwikkelomgeving; i.c. hij installeert en configureert (specifieke) software, koppelt apparatuur, onderhoudt software, signaleert problemen en regelt de oplossing daarvan.	
<b>Gewenst resultaat</b>	Een ontwikkelomgeving, ingericht volgens de geldende regels en procedures en conform de eisen van het functioneel en technisch ontwerp.	
<b>Vakkennis en vaardigheden</b>	<b>Competentie en component(en)</b>	<b>Prestatie-indicator</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• (Actueel) inzicht hebben in de realisatie van een ontwikkelomgeving.</li> <li>• Inzicht hebben in wat je met wie moet communiceren.</li> <li>• Inzicht hebben in wat vastgelegd moet worden en hoe.</li> </ul>	Formuleren en rapporteren <ul style="list-style-type: none"> <li>• Correct formuleren</li> <li>• Nauwkeurig en volledig rapporteren</li> <li>• Structuur aanbrengen</li> </ul>	De mediadeveloper documenteert met regelmaat nauwkeurig en volledig de stand van zaken m.b.t. de inrichting van de ontwikkelomgeving en de behaalde resultaten en rapporteert deze op correcte wijze aan zijn leidinggevende/projectleider, opdat de leidinggevende/projectleider op de hoogte blijft van de voortgang en alle bevindingen gedocumenteerd in de organisatie bewaard blijven.
	Materialen en middelen inzetten <ul style="list-style-type: none"> <li>• Geschikte materialen en middelen kiezen</li> </ul>	De mediadeveloper kiest de juiste materialen en middelen, zoals o.a. software en hardware, om een ontwikkelomgeving in te kunnen richten zodanig dat het aansluit bij wat er in het technisch ontwerp vermeld staat.
	Plannen en organiseren <ul style="list-style-type: none"> <li>• Doelen en prioriteiten stellen</li> <li>• Activiteiten plannen</li> <li>• Voortgang bewaken</li> </ul>	De mediadeveloper houdt voor het inrichten van een ontwikkelomgeving rekening met de haalbaarheid en met mogelijke veranderingen, zodat de activiteiten en voortgang van de werkzaamheden binnen de ontwikkelomgeving bewaakt blijven en volgens afspraak opgeleverd kunnen worden.
	Kwaliteit leveren <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kwaliteit- en productiviteitsniveaus bewaken</li> <li>• Systematisch werken</li> </ul>	De mediadeveloper bewaakt de kwaliteit in de ontwikkelomgeving conform de eisen die in het functioneel en technisch ontwerp vermeld staan, waarbij hij zijn werkzaamheden op een ordelijke en

<b>Kerntaak 1 Ontwerpen van de applicatie, (cross)media-uiting of game</b>		
<b>1.5 werkproces: Richt de ontwikkelomgeving in</b>		
		systematische manier aanpakt en toetst en tevens afwijkingen tijdig signaleert en rapporteert.

## Kerntaak 2 Realiseren van de applicatie, (cross)media-uiting of game

### Proces-competentie-matrix Mediadeveloper

Kerntaak 2 Realiseren van de applicatie, (cross)media-uiting of game		Competenties																			
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
		Beslissen en activiteiten initiëren	Aansturen	Begeleiden	Aandacht en begrip tonen	Samenwerken en overleggen	Ethisch en integer handelen	Relaties bouwen en netwerken	Overtuigen en beïnvloeden	Presenteren	Formuleren en rapporteren	Vakdeskundigheid toepassen	Materialen en middelen inzetten	Analyseren	Onderzoeken	Creëren en innoveren	Leren	Plannen en organiseren	Op de behoeften en verwachtingen van de "klant" richten	Kwaliteit leveren	Instructies en procedures opvolgen
Werkprocessen																					
2.1	Legt een gegevensverzameling aan					x					x								x		
2.2	Realiseert een applicatie																				
2.3	Realiseert een (cross)media uiting en/of systeem											x	x						x		x
2.4	Programmeert games of gameonderdelen																				
2.5	Test het ontwikkelde product										x		x	x		x					
2.6	Optimaliseert de game of (cross)media-uiting					x					x					x					
2.7	Bewaakt de voortgang en evalueert het project					x											x	x			

### Betekenis van de kerntaak voor deze kwalificatie

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

## **Detaillering proces-competentie-matrix Mediadeveloper**

<b>Kerntaak 2 Realiseren van de applicatie, (cross)media-uiting of game</b>		
<b>2.1 werkproces: Legt een gegevensverzameling aan</b>		
<b>Omschrijving</b>	De mediadeveloper brengt in kaart welke gegevens in de gegevensverzameling/database moeten komen en gaat na hoe gegevens (kunnen) worden aangeleverd. Hij bepaalt hoe gegevens gebruikt gaan worden (output) en stelt de structuur en specificaties voor een eenvoudige gegevensverzameling/database vast. Vervolgens bepaalt hij aan de hand van de structuur en specificaties de benodigde middelen en aanpassingen en doet eventueel een voorstel voor aanschaf van software/modules/uitbreidingen en bespreekt dit met zijn leidinggevende. Hij voert het voorstel na goedkeuring uit en test de gegevensverzameling/database. In overleg met zijn leidinggevende past de ontwikkelaar n.a.v. recente ontwikkelingen, incidenten, eisen of wensen de gegevensverzameling/database aan. Specificaties en wijzigingen documenteert hij en de documentatie houdt hij actueel.	
<b>Gewenst resultaat</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Een goede en naar tevredenheid van de beoogde gebruiker(s) functionerende gegevensverzameling/database.</li> <li>Actuele en complete documentatie van de gegevensverzameling.</li> </ul>	
<b>Vakkennis en vaardigheden</b>	<b>Competentie en component(en)</b>	<b>Prestatie-indicator</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Inzicht hebben in wat je met wie moet communiceren.</li> <li>Inzicht hebben in wat vastgelegd moet worden en hoe.</li> </ul>	Samenwerken en overleggen <ul style="list-style-type: none"> <li>Proactief informeren</li> </ul>	De mediadeveloper zorgt er proactief voor dat het multidisciplinaire team goed geïnformeerd is over de manier waarop zij met gegevensverzamelingen/databases kunnen werken en welke procedures ze in acht moeten nemen als het gaat om het aanleveren van gegevens, zodat er sprake is van goed functionerende gegevensverzameling/database.
	Formuleren en rapporteren <ul style="list-style-type: none"> <li>Nauwkeurig en volledig rapporteren</li> <li>Structuur aanbrengen</li> </ul>	De mediadeveloper brengt zorgvuldig en nauwkeurig in kaart welke gegevens op welke manier gepresenteerd moeten worden, zodat de weergave overeenstemt met de verwachtingen van de projectleider/ het multidisciplinaire team. Daarnaast zorgt hij voor een actuele en complete documentatie van de gegevensverzameling/database waardoor informatie te raadplegen is en bewaard blijft in de organisatie.
	Op de behoeften en verwachtingen van de "klant" richten	De mediadeveloper is erop gericht zoveel mogelijk aan de verwachtingen te voldoen door op de hoogte te zijn

<b>Kerntaak 2 Realiseren van de applicatie, (cross)media-uiting of game</b>		
<b>2.1 werkproces: Legt een gegevensverzameling aan</b>		
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aansluiten bij behoeften en verwachtingen</li></ul>	van wat er in de organisatie leeft en speelt en dit te vertalen naar goed functionerende gegevensverzamelingen/databases.

## Kerntaak 2 Realiseren van de applicatie, (cross)media-uiting of game

### 2.3 werkproces: Realiseert een (cross)media uiting en/of systeem

<b>Omschrijving</b>	De mediadeveloper maakt op basis van het functioneel- en technisch ontwerp een prototype van de (cross)media-uiting en/of systeem. Hij maakt bij het realiseren gebruik van het content managementsysteem en voert waar nodig conversies uit op het aangeleverde materiaal. Als bepaalde keuzes gemaakt moeten worden, overlegt hij met de vormgever en/of opdrachtgever en/of projectleider. Hij demonstreert het prototype aan de projectleider en/of opdrachtgever en bespreekt indien van toepassing andere of betere oplossingen en mogelijkheden. Hij houdt rekening met het functioneel en technisch ontwerp, en het projectplan. Vervolgens maakt hij de definitieve versie van de (cross)media-uiting en/of systeem.	
<b>Gewenst resultaat</b>	Een in afstemming met het multidisciplinaire team gerealiseerde (cross)media-uiting en/of -systeem, die/dat voldoet aan de gestelde eisen en verwachtingen.	
<b>Vakkennis en vaardigheden</b>	<b>Competentie en component(en)</b>	<b>Prestatie-indicator</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• (Actueel) inzicht hebben in de realisatie van (cross)media-uiting en/of -systeem.</li><li>• Bekend zijn met procedures voor licentiebeheer.</li><li>• Bekend zijn met regels en procedures voor het verlenen van gebruikersrechten</li><li>• Heeft kennis van de informatiestromen binnen de organisatie</li><li>• Heeft kennis van informatiesystemen</li><li>• Inzicht hebben in wat je met wie moet communiceren.</li><li>• Inzicht hebben in wat vastgelegd moet worden en hoe.</li><li>• Kan rekening houden met toekomstige ontwikkelingen</li><li>• Kennis van programmeermethodieken: gestructureerd, object-oriented.</li><li>• Kennis van programmeertalen: syntax en semantiek.</li><li>• Technische kennis van media en mediabestandformaten.</li></ul>	Materialen en middelen inzetten <ul style="list-style-type: none"><li>• Geschikte materialen en middelen kiezen</li><li>• Materialen en middelen doelmatig gebruiken</li></ul>	De mediadeveloper kiest de juiste materialen, en middelen, -vaak software(tools)- en gebruikt deze effectief opdat de gerealiseerde media-uiting en/of -systeem aan de gestelde eisen voldoet.
	Vakdeskundigheid toepassen <ul style="list-style-type: none"><li>• Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden</li></ul>	De mediadeveloper maakt op basis van zijn vaktechnisch inzicht de keuze voor een programmeertaal of programmeertalen voor het bouwen van een databasegestuurde media-uiting en/of -systeem en voor het databasesysteem, hij programmeert de volledige code voor de media-uiting en/of -systeem op basis van het functioneel en technisch ontwerp en realiseert een dynamische koppeling naar de database zodat er een goed functionerende databasegestuurde media-uiting en/of -systeem is.
	Met druk en tegenslag omgaan <ul style="list-style-type: none"><li>• Effectief blijven presteren onder druk</li></ul>	De mediadeveloper blijft constructief te werk gaan bij tegenslag en is in staat om zijn planning dusdanig aan te passen dat overschrijding van de deadline voorkomen of beperkt wordt.

**Kerntaak 2 Realiseren van de applicatie, (cross)media-uiting of game****2.3 werkproces: Realiseert een (cross)media uiting en/of systeem**

	<p>Kwaliteit leveren</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Kwaliteitsniveaus halen</li><li>• Systematisch werken</li></ul>	<p>Op een logische, systematische wijze realiseert de mediadeveloper een (cross)media-uiting en/of -systeem die/dat voldoet aan de gestelde eisen en verwachtingen en goed is afgestemd met het multidisciplinaire team.</p>
--	--	--



**Kerntaak 2 Realiseren van de applicatie, (cross)media-uiting of game****2.5 werkproces: Test het ontwikkelde product**

<b>Omschrijving</b>	De mediadeveloper test de werking en functionaliteit van de gerealiseerde media-uiting en/of interface. Hij voert zo nodig aanpassingen door of doet verbetervoorstellen. Bij veranderingen en/of aanpassingen beschrijft hij de werkzaamheden of werkt hij de daarvoor bestemde documentatie bij.	
<b>Gewenst resultaat</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Een goed geteste en zonodig aangepaste media-uiting en/of interface.</li><li>• Op de juiste manier gedocumenteerde (test)gegevens.</li></ul>	
<b>Vakkennis en vaardigheden</b>	<b>Competentie en component(en)</b>	<b>Prestatie-indicator</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• (Actueel) inzicht hebben in de realisatie van (cross)media-uiting en/of -systeem.</li><li>• Controlesoftware doeltreffend kunnen gebruiken.</li><li>• Inzicht hebben in wat je met wie moet communiceren.</li><li>• Inzicht hebben in wat vastgelegd moet worden en hoe.</li></ul>	Formuleren en rapporteren <ul style="list-style-type: none"><li>• Nauwkeurig en volledig rapporteren</li></ul>	De mediadeveloper houdt gedurende het testen van de media-uiting en/of -systeem de documentatie nauwkeurig bij en waar nodig past hij deze aan zodat alle testresultaten in de organisatie op een correcte manier gedocumenteerd en gearriveerd blijven.
	Materialen en middelen inzetten <ul style="list-style-type: none"><li>• Geschikte materialen en middelen kiezen</li><li>• Materialen en middelen doeltreffend gebruiken</li><li>• Materialen en middelen doelmatig gebruiken</li></ul>	De mediadeveloper kiest en maakt gebruik van de juiste materialen en middelen om doeltreffend en doelmatig de werking en functionaliteit van de gerealiseerde (cross)media-uiting en/of -systeem te testen.
	Analyseren <ul style="list-style-type: none"><li>• Gegevens controleren en aannames toetsen</li><li>• Conclusies trekken</li><li>• Oplossingen voor problemen bedenken</li></ul>	De mediadeveloper verzamelt bij het testen van (cross)media-uitingen en/of -systemen op een adequate wijze relevante gegevens en toetst deze op juistheid en betrouwbaarheid, waardoor hij komt tot onderbouwde conclusies en waar nodig oplossingen aandraagt en vervolgacties kan uitzet.
	Creëren en innoveren <ul style="list-style-type: none"><li>• Verandering zoeken en introduceren</li></ul>	De mediadeveloper beoordeelt tijdens het testen kritisch en op juiste wijze of er naar aanleiding van de testresultaten mogelijke aanpassingen of veranderingen doorgevoerd moeten worden.

## Kerntaak 2 Realiseren van de applicatie, (cross)media-uiting of game

### 2.6 werkproces: Optimaliseert de game of (cross)media-uiting

<b>Omschrijving</b>	De mediadeveloper bespreekt met projectteam en/of opdrachtgever welke oplossingen mogelijk zijn om de gebruiksvriendelijkheid, toegankelijkheid en/of zoekmachine instellingen te optimaliseren. Hij optimaliseert de media-uiting en/of het mediasysteem en beschrijft de werkzaamheden of werkt de daarvoor bestemde documentatie bij.	
<b>Gewenst resultaat</b>	Een geoptimaliseerd(e) (cross)media-uiting en/of -systeem.	
<b>Vakkennis en vaardigheden</b>	<b>Competentie en component(en)</b>	<b>Prestatie-indicator</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• (Actueel) inzicht hebben in de realisatie van (cross)media-uiting en/of -systeem.</li><li>• (Actueel) inzicht hebben in het bouwen van een databasegestuurde (cross)media-uiting en/of -systeem.</li><li>• Inzicht hebben in de implementatie van (cross)media-uiting en/of -systeem.</li><li>• (Nieuwe ontwikkelingen in) databasetechniek en programmeertalen kunnen toepassen.</li></ul>	Creëren en innoveren <ul style="list-style-type: none"><li>• Vernieuwend en creatief handelen</li></ul>	De gamedeveloper benadert het optimaliseren van de gebruiksvriendelijkheid, toegankelijkheid en/of zoekmachine instellingen van de (cross)media-uiting en/of -systeem op een creatieve manier door ook andere dingen uit te proberen dan gebruikelijk, hij introduceert nieuwe ideeën, benadering en inzichten, waardoor de gebruiksvriendelijkheid, toegankelijkheid en/of zoekmachine instellingen optimaal zijn.
	Samenwerken en overleggen <ul style="list-style-type: none"><li>• Anderen raadplegen en betrekken</li><li>• Proactief informeren</li><li>• Afstemmen</li></ul>	De gamedeveloper zorgt er uit zichzelf voor dat het multidisciplinaire team tijdig wordt geïnformeerd over de optimalisatie van de (cross) media-uiting en/of interface, hij stemt zijn werkzaamheden af en indien nodig raadpleegt hij anderen.
	Formuleren en rapporteren <ul style="list-style-type: none"><li>• Nauwkeurig en volledig rapporteren</li><li>• Vlot en bondig formuleren</li></ul>	De gamedeveloper beschrijft nauwkeurig de optimalisatie of werkt de daarvoor bestemde documentatie bij, hij formuleert de gegevens kernachtig en vermijdt onnodig gebruik van ingewikkelde formuleringen, zodat gegevens correct en bondig zijn geregistreerd.

**Kerntaak 2 Realiseren van de applicatie, (cross)media-uiting of game****2.7 werkproces: Bewaakt de voortgang en evalueert het project**

<b>Omschrijving</b>	De mediadeveloper voert zijn taken die in het projectplan staan, uit. Hij bespreekt zijn werkzaamheden met betrokkenen en levert producten op tijd op. Hij bewaakt de voortgang en de resultaten van de technische realisatie van de (cross)mediauiting en/of interface waarvoor hij verantwoordelijk is en bespreekt deze met betrokken partijen. Hij evalueert zijn bijdrage aan het project. De uitkomsten van de evaluatie legt hij schriftelijk vast.	
<b>Gewenst resultaat</b>	Een zo optimaal mogelijk verlopen en afgerond project.	
<b>Vakkennis en vaardigheden</b>	<b>Competentie en component(en)</b>	<b>Prestatie-indicator</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Bewaken van de projectvoortgang met inzicht in de technische (on)mogelijkheden.</li><li>• Inzicht hebben in wat je met wie moet communiceren.</li><li>• Inzicht hebben in wat vastgelegd moet worden en hoe.</li><li>• Project evalueren met vaktechnisch inzicht.</li><li>• Projectmatig werken: sociale vaardigheden en het vermogen gestructureerd te werken.</li></ul>	Samenwerken en overleggen <ul style="list-style-type: none"><li>• Afstemmen</li></ul>	De mediadeveloper overlegt met het multidisciplinaire team over het projectverloop en zoekt samen naar oplossingen.
	Plannen en organiseren <ul style="list-style-type: none"><li>• Activiteiten plannen</li><li>• Tijd indelen</li><li>• Voortgang bewaken</li></ul>	De mediadeveloper schat de benodigde tijd voor activiteiten realistisch in. Hij zorgt ervoor dat zijn planning goed is afgestemd op deadlines, gestelde doelen en planning van het multidisciplinaire team. Hij houdt de voortgang in de gaten, documenteert en levert (tussen)producten op tijd op, waarbij hij soepel inspeelt op veranderende eisen en wensen, zodat de ontwikkeling van een (cross)media-uiting en/of -systeem vlot verloopt.
	Leren <ul style="list-style-type: none"><li>• Leren van feedback en fouten</li><li>• Zichzelf verder willen ontwikkelen</li></ul>	De mediadeveloper vraagt betrokkenen om feedback op zijn bijdrage aan het project en gebruikt de feedback en de resultaten van de evaluatie om van te leren zodat hij zijn prestaties kan verbeteren.

### Kerntaak 3 Implementeren van de applicatie of (cross)media-uiting

#### Proces-competentie-matrix Mediadeveloper

Kerntaak 3 Implementeren van de applicatie of (cross)media-uiting		Competenties																			
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
		Beslissen en activiteiten initiëren	Aansturen	Begeleiden	Aandacht en begrip tonen	Samenwerken en overleggen	Ethisch en integer handelen	Relaties bouwen en netwerken	Overtuigen en beïnvloeden	Presenteren	Formuleren en rapporteren	Vakdeskundigheid toepassen	Materialen en middelen inzetten	Analyseren	Onderzoeken	Creëren en innoveren	Leren	Plannen en organiseren	Op de behoeften en verwachtingen van de "klant" richten	Kwaliteit leveren	Instructies en procedures opvolgen
Werkprocessen		U	V	W	X	Y															
3.1	Maakt of levert een bijdrage aan het implementatieplan								x	x	x			x				x			
3.2	Stelt een acceptatietest op en voert deze uit																				
3.3	Implementeert een applicatie of (cross)media-uiting en/of -systeem										x	x									
3.4	Evalueert een implementatie					x					x			x			x				

#### Betekenis van de kerntaak voor deze kwalificatie

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

## **Detaillering proces-competentie-matrix Mediadeveloper**

<b>Kerntaak 3 Implementeren van de applicatie of (cross)media-uiting</b>		
<b>3.1 werkproces: Maakt of levert een bijdrage aan het implementatieplan</b>		
<b>Omschrijving</b>	De mediadeveloper maakt een stappenplan voor de implementatie van (cross)media-uiting binnen een organisatie. Hij bespreekt het stappenplan met het multidisciplinaire team en past het zo nodig aan. De mediadeveloper presenteert, ter informatie en voorbereiding op de veranderingen, het stappenplan voor de implementatie aan de betrokkenen.	
<b>Gewenst resultaat</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Een duidelijk en goed afgestemd stappenplan voor de implementatie.</li> </ul>	
<b>Vakkennis en vaardigheden</b>	<b>Competentie en component(en)</b>	<b>Prestatie-indicator</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Inzicht hebben in de implementatie van (cross)media-uiting en/of -systeem.</li> <li>Inzicht hebben in wat vastgelegd moet worden en hoe.</li> </ul>	<b>Overtuigen en beïnvloeden</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ideeën en meningen naar voren brengen en onderbouwen</li> <li>Overeenstemming nastreven</li> </ul>	De mediadeveloper presenteert onderbouwd en met steekhoudende argumenten zijn stappenplan voor de implementatie, waarbij hij genomen beslissingen verdedigt en streeft naar overeenstemming door met oplossingen voor bezwaren te komen en anderen te overtuigen van de voordelen van zijn stappenplan voor de implementatie.
	<b>Presenteren</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Duidelijk uitleggen en toelichten</li> <li>Betrouwbaarheid en deskundigheid uitstralen</li> <li>Op de toehoorder(s) / toeschouwer(s) inspelen</li> </ul>	De mediadeveloper weet op een duidelijke, heldere wijze zichzelf en zijn boodschap te presenteren aan betrokkenen, waarbij hij overtuigend overkomt. Met regelmaat checkt hij de aansluiting met de toehoorders, of het stappenplan voor de implementatie begrepen wordt.
	<b>Formuleren en rapporteren</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Nauwkeurig en volledig rapporteren</li> </ul>	De mediadeveloper stelt een nauwkeurig stappenplan voor de implementatie op, zodat alle betrokkenen juist en volledig geïnformeerd en voorbereid zijn.
	<b>Analyseren</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gegevens controleren en aannames toetsen</li> </ul>	De mediadeveloper toetst alle voor hem beschikbare gegevens en informatie kritisch op juistheid, volledigheid, betrouwbaarheid en relevantie, zodat hij de consequenties van het stappenplan voor de implementatie van een (cross)media-uiting en/of -systeem goed in kan schatten.
	<b>Plannen en organiseren</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Activiteiten plannen</li> <li>Tijd indelen</li> </ul>	De mediadeveloper schat de benodigde tijd voor de uit te voeren activiteiten in. Hij schrijft een helder en volledig stappenplan voor de implementatie, waarin hij

<b>Kerntaak 3 Implementeren van de applicatie of (cross)media-uiting</b>		
<b>3.1 werkproces: Maakt of levert een bijdrage aan het implementatieplan</b>		
		aangeeft welke werkzaamheden er wanneer gedaan moeten worden, welke middelen nodig zijn en wat voor consequenties de activiteiten hebben voor de betrokkenen en de organisatie, zodat de uitvoering gestructureerd en volgens plan kan verlopen.

<b>Kerntaak 3 Implementeren van de applicatie of (cross)media-uiting</b>		
<b>3.3 werkproces: Implementeert een applicatie of (cross)media-uiting en/of -systeem</b>		
<b>Omschrijving</b>	De mediadeveloper installeert een (cross)media-uiting en/of –systeem volgens het implementatieplan. Dit doet hij eventueel in samenwerking met collega's. Hij draagt de (cross)media-uiting en/of het -systeem over aan de mediaworkflowbeheerder, die ermee moet gaan werken. De mediadeveloper legt de uitkomsten van de volledige implementatie schriftelijk vast.	
<b>Gewenst resultaat</b>	Een volgens afspraak geïmplementeerd(e) (cross)media-uiting en/of –systeem.	
<b>Vakkennis en vaardigheden</b>	<b>Competentie en component(en)</b>	<b>Prestatie-indicator</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Inzicht hebben in de implementatie van (cross)media-uiting en/of -systeem.</li> <li>Inzicht hebben in wat je met wie moet communiceren.</li> <li>Inzicht hebben in wat vastgelegd moet worden en hoe.</li> </ul>	Vakdeskundigheid toepassen <ul style="list-style-type: none"> <li>Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden</li> <li>Expertise delen</li> </ul>	De mediadeveloper draagt bij het implementeren van de (cross)media-uiting en/of systeem zijn eigen expertise op een begrijpelijke wijze over aan betrokkenen, hij geeft advies, beantwoordt vragen en legt de werking en toepassing van de (cross)media-uiting en/of systeem duidelijk uit, zodat de implementatie soepel verloopt.
	Formuleren en rapporteren <ul style="list-style-type: none"> <li>Nauwkeurig en volledig rapporteren</li> </ul>	De mediadeveloper formuleert, rapporteert en documenteert nauwkeurig de resultaten van de implementatie, zodat alle resultaten op een juiste manier binnen de organisatie bewaard blijven.

### Kerntaak 3 Implementeren van de applicatie of (cross)media-uiting

#### 3.4 werkproces: Evalueert een implementatie

<b>Omschrijving</b>	De mediadeveloper interpreteert de resultaten van de implementatie en de uitgevoerde tests en bespreekt deze met de betrokkenen. Tevens evalueert hij het gehele implementatietraject met de betrokken partijen. De mediadeveloper legt de uitkomsten van de evaluatie schriftelijk vast.	
<b>Gewenst resultaat</b>	Een met betrokkenen geëvalueerde en gedocumenteerde implementatie.	
<b>Vakkennis en vaardigheden</b>	<b>Competentie en component(en)</b>	<b>Prestatie-indicator</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>Inzicht hebben in de implementatie van (cross)media-uiting en/of -systeem.</li><li>Inzicht hebben in wat je met wie moet communiceren.</li><li>Inzicht hebben in wat vastgelegd moet worden en hoe.</li></ul>	Samenwerken en overleggen <ul style="list-style-type: none"><li>Anderen raadplegen en betrekken</li></ul>	De gamedeveloper maakt tijdens de evaluatie zaken bespreekbaar, hij stimuleert betrokkenen hun mening en ervaring te delen, zodat de ervaringen tijdens implementatietraject achterhaald worden.
	Formuleren en rapporteren <ul style="list-style-type: none"><li>Vlot en bondig formuleren</li><li>Structuur aanbrengen</li></ul>	De gamedeveloper formuleert de evaluatiegegevens scherp en kernachtig en brengt structuur aan in de gegevens, maakt daarbij onderscheid tussen hoofd- en bijzaken, zodat het evaluatierapport duidelijk en overzichtelijk is.
	Leren <ul style="list-style-type: none"><li>Leren van feedback en fouten</li></ul>	De mediadeveloper gaat op zoek naar feedback over het implementatieproject van de (cross)media-uiting en/of -systeem, waarbij hij kritisch zijn eigen werkzaamheden evalueert, hij gebruikt de feedback om zijn eigen effectiviteit te vergroten.
	Analyseren <ul style="list-style-type: none"><li>Informatie genereren uit gegevens</li><li>Conclusies trekken</li><li>Oplossingen voor problemen bedenken</li></ul>	De mediadeveloper bestudeert kritisch alle uitkomsten m.b.t. het implementatietraject van de media-uiting en/of -systeem en weegt hierbij voor- en nadelen af, maakt logische gevolgtrekkingen en bedenkt eventueel hieruit verschillende alternatieve oplossingen alvorens tot een rapportage van het implementatietraject te komen.



## Kerntaak 4 Onderhouden en beheren van de applicatie, (cross)media-uiting of game

### Proces-competentie-matrix Mediadeveloper

Kerntaak 4 Onderhouden en beheren van de applicatie, (cross)media- uiting of game		Competenties																			
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
		Beslissen en activiteiten initiëren	Aansturen	Begeleiden	Aandacht en begrip tonen	Samenwerken en overleggen	Ethisch en integer handelen	Relaties bouwen en netwerken	Overtuigen en beïnvloeden	Presenteren	Formuleren en rapporteren	Vakdeskundigheid toepassen	Materialen en middelen inzetten	Analyseren	Onderzoeken	Creëren en innoveren	Leren	Plannen en organiseren	Op de behoeften en verwachtingen van de "Klant" richten	Kwaliteit leveren	Instructies en procedures opvolgen
Werkprocessen		U	V	W	X	Y															
4.1	Onderhoudt applicaties of (cross)media-uiting										X							X		X	X
4.2	Verzamelt, controleert, bewerkt en archiveert (cross)mediabestanden											X		X					X		
4.3	Bewaakt de samenhang van media-uitingen					X						X							X	X	
4.4	Stelt script samen ten behoeve van het samenvoegen van content											X		X		X					X
4.5	Beheert de content					X					X	X		X							X
4.6	Documenteert en archiveert gegevens																				

#### Betekenis van de kerntaak voor deze kwalificatie

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

## **Detaillering proces-competentie-matrix Mediadeveloper**

<b>Kerntaak 4 Onderhouden en beheren van de applicatie, (cross)media-uiting of game</b>		
<b>4.1 werkproces: Onderhoudt applicaties of (cross)media-uiting</b>		
<b>Omschrijving</b>	De mediadeveloper onderhoudt een (cross)media-uiting en/of -systeem. Hij voert (kleine) wijzigingen uit. Hij draagt oplossingsrichtingen aan met wijzigingsvoorstellen en bespreekt deze met de leidinggevende en/of de opdrachtgever/gebruiker. Hij verricht in overleg met zijn leidinggevende en/of opdrachtgever de benodigde aanpassingen, test de werking en rapporteert aan zijn leidinggevende en/of opdrachtgever. Tenslotte legt hij wijzigingen vast.	
<b>Gewenst resultaat</b>	Een goed onderhouden (cross)media-uiting en/of -systeem.	
<b>Vakkennis en vaardigheden</b>	<b>Competentie en component(en)</b>	<b>Prestatie-indicator</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• (Actueel) inzicht hebben in het beheer van mediasoftware.</li> <li>• (Actueel) inzicht hebben in mediacontrolesystemen voor (cross)mediale dataverwerking.</li> <li>• Controlesoftware doeltreffend kunnen gebruiken.</li> <li>• Inzicht hebben in de (on)mogelijkheden van oplossingen voor problemen met de contentdatabase.</li> <li>• Inzicht hebben in mogelijke oorzaken en oplossingen bij uitval van het contentmanagementsysteem en mogelijkheden kennen ter voorkoming van uitval.</li> <li>• Inzicht hebben in wat je met wie moet communiceren.</li> <li>• Inzicht hebben in wat vastgelegd moet worden en hoe.</li> </ul>	<b>Formuleren en rapporteren</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nauwkeurig en volledig rapporteren</li> <li>• Structuur aanbrengen</li> </ul>	De mediadeveloper legt wijzigingen nauwkeurig en gestructureerd vast zodat informatie in de organisatie bewaard blijft en geraadpleegd kan worden.
	<b>Plannen en organiseren</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Voortgang bewaken</li> </ul>	De mediadeveloper stelt voor het uitvoeren van wijzigingen reële deadlines en bewaakt de voortgang van de werkzaamheden conform de geldende procedures en (contract)afspraken, zodat aan de verwachtingen van zowel de gebruiker(s) als de organisatie voldaan wordt.
	<b>Kwaliteit leveren</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kwaliteit- en productiviteitsniveaus bewaken</li> <li>• Systematisch werken</li> </ul>	De mediadeveloper handelt wijzigingen m.b.t. (cross)media-uiting en/of -systeem volgens procedures systematisch af, waarbij hij toetst of zijn werkzaamheden conform de geldende kwaliteitsnormen en naar tevredenheid van de gebruiker(s) zijn verlopen.
	<b>Met druk en tegenslag omgaan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Effectief blijven presteren onder druk</li> <li>• Grenzen stellen</li> </ul>	De mediadeveloper presteert effectief onder tijdsdruk en deadlines, waarbij hij duidelijk zijn eigen grenzen herkent en bewaakt.
	<b>Instructies en procedures opvolgen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Werken conform voorgeschreven procedures</li> <li>• Werken conform veiligheidsvoorschriften</li> </ul>	De mediadeveloper voert zijn werkzaamheden conform de geldende procedures, (contract) afspraken en veiligheidsvoorschriften uit, zodat wijzigingen adequaat worden uitgevoerd en vastgelegd.

**Kerntaak 4 Onderhouden en beheren van de applicatie, (cross)media-uiting of game****4.2 werkproces: Verzamelt, controleert, bewerkt en archiveert (cross)mediabestanden**

<b>Omschrijving</b>	De mediadeveloper verzamelt de vereiste mediabestanden op basis van pakket eisen ten behoeve van (crossmediale) dataverwerking. Hij bepaalt het/de gewenste format, type en kwaliteit van de mediabestanden. Hij benadert partijen schriftelijk en/of mondeling. Hij controleert of de ontvangen mediabestanden de juiste bestanden zijn en slaat ze op. Hij analyseert format, type, kwaliteit en compressiefactor van de mediabestanden en past waar nodig zaken aan en voert de conversie uit. Hij archiveert gegevens m.b.t. het onderhouden van (cross)media-uitingen. Met betrokkenen maakt hij afspraken over de rechten ten aanzien van de verzamelde mediabestanden.	
<b>Gewenst resultaat</b>	(Cross)mediabestanden die beschikbaar zijn in het voor de (cross)mediale dataverwerking gewenste type, kwaliteit en compressiefactor.	
<b>Vakkennis en vaardigheden</b>	<b>Competentie en component(en)</b>	<b>Prestatie-indicator</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• (Actueel) inzicht hebben in de opslag van (cross)mediaal te gebruiken data.</li><li>• (Actueel) inzicht hebben in het bewerken van mediabestanden ten behoeve van crossmediale dataverwerking.</li><li>• (Actueel) inzicht hebben in mediacontrolesystemen voor (cross)mediale dataverwerking.</li><li>• Bedrijfsmatig inzicht hebben in het gebruik van opslagmedia.</li><li>• Controlesoftware doeltreffend kunnen gebruiken.</li><li>• Inzicht hebben in wat vastgelegd moet worden en hoe.</li><li>• Kennis en ervaring met het analyseren van mediabestanden ten behoeve van (cross)mediale dataverwerking.</li><li>• Kennis van de kwaliteitsnormen van mediabestanden voor (cross)mediale dataverwerking en de toepassing hiervan.</li><li>• (Nieuwe ontwikkelingen in) back-up technieken en opslagmedia kunnen toepassen.</li></ul>	Vakdeskundigheid toepassen <ul style="list-style-type: none"><li>• Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden</li></ul>	De mediadeveloper bepaalt op basis van zijn vaktechnisch inzicht het gewenste type mediabestanden en de gewenste specificaties voor verwerking, hij bepaalt de benodigde software voor conversie en compressie en voert de conversie en compressie uit zodat mediabestanden worden opgeleverd die crossmediaal op de gewenste wijze kunnen worden verwerkt.
	Analyseren <ul style="list-style-type: none"><li>• Informatie genereren uit gegevens</li></ul>	De mediadeveloper analyseert type, kwaliteit en compressiefactor van mediabestanden ten behoeve van (cross)mediale dataverwerking zodat er een juiste analyse is voor het opleveren van mediabestanden in het gewenste type en met de gewenste kwaliteit en compressiefactor.
	Kwaliteit leveren <ul style="list-style-type: none"><li>• Kwaliteit- en productiviteitsniveaus bewaken</li></ul>	De mediadeveloper stelt vast wat de kwaliteitsnormen moeten zijn om mediabestanden (crossmediaal) te kunnen verwerken en toetst de mediabestanden aan de hand van deze kwaliteitsnormen zodat mediabestanden worden opgeleverd met de gewenste kwaliteit.

## Kerntaak 4 Onderhouden en beheren van de applicatie, (cross)media-uiting of game

### 4.3 werkproces: Bewaakt de samenhang van media-uitingen

<b>Omschrijving</b>	De mediadeveloper controleert of de media-uiting wat betreft stijl aansluit bij andere media-uitingen voor de betreffende organisatie. Ook controleert hij de samenhang tussen audio- en visuele elementen van (cross)mediale uitingen. Daarnaast ziet en bespreekt hij mogelijkheden om de media-uiting crossmediaal in te zetten. Als de media-uiting niet samenhangt met de overige media-uitingen voor de organisatie informeert hij betrokkenen en bespreekt hij mogelijke aanpassingen.	
<b>Gewenst resultaat</b>	Een duidelijke samenhang tussen de (cross)mediale uitingen.	
<b>Vakkennis en vaardigheden</b>	<b>Competentie en component(en)</b>	<b>Prestatie-indicator</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• (Actueel) inzicht hebben in het controleren en bewaken van de samenhang tussen (cross)media-uitingen.</li><li>• Kennis en ervaring met het analyseren van mediabestanden ten behoeve van (cross)mediale dataverwerking.</li></ul>	Kwaliteit leveren <ul style="list-style-type: none"><li>• Kwaliteit- en productiviteitsniveaus bewaken</li></ul>	De mediadeveloper houdt de gestelde eisen aan de samenhang tussen de audio- en visuele elementen van (cross)mediale uitingen en de samenhang tussen de (cross)media-uitingen goed in de gaten, hij signaleert en rapporteert tijdig als de samenhang ontbreekt of onvoldoende is, zodat de samenhang tussen (cross) media-uitingen voor de organisatie voldoet aan de gestelde eisen.
	Vakdeskundigheid toepassen <ul style="list-style-type: none"><li>• Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden</li></ul>	De mediadeveloper toont vaktechnisch inzicht in het controleren en bewaken van de samenhang tussen (cross)media-uitingen, hij ziet wanneer de samenhang ontbreekt en komt met oplossingen om de samenhang te verbeteren.
	Op de behoeften en verwachtingen van de "klant" richten <ul style="list-style-type: none"><li>• Aansluiten bij behoeften en verwachtingen</li><li>• "Klant"-tevredenheid in de gaten houden</li></ul>	De mediadeveloper is erop gericht dat de samenhang tussen de (cross)media-uitingen zoveel mogelijk voldoet aan de eisen, verwachtingen en wensen van de organisatie, hij controleert regelmatig of aan de eisen, verwachtingen en wensen wordt voldaan, bespreekt afwijkingen en/of knelpunten in de samenhang en bespreekt mogelijke oplossingen met de opdrachtgever.
	Samenwerken en overleggen <ul style="list-style-type: none"><li>• Afstemmen</li><li>• Proactief informeren</li></ul>	De mediadeveloper zorgt er uit zichzelf voor dat het multidisciplinaire team en de opdrachtgever goed geïnformeerd zijn over de samenhang tussen de (cross)mediale uitingen en de mogelijkheden om media-uitingen crossmediaal in te zetten, hij deelt zijn kennis en inzichten en bespreekt de consequenties van aanpassingen om de samenhang te optimaliseren, zodat betrokkenen op de hoogte zijn van de activiteiten

<b>Kerntaak 4 Onderhouden en beheren van de applicatie, (cross)media-uiting of game</b>
---

<b>4.3 werkproces: Bewaakt de samenhang van media-uitingen</b>
--

		ter bevordering van de samenhang tussen de (cross)mediauitingen.
--	--	--

## Kerntaak 4 Onderhouden en beheren van de applicatie, (cross)media-uiting of game

### 4.4 werkproces: Stelt script samen ten behoeve van het samenvoegen van content

<b>Omschrijving</b>	De mediadeveloper analyseert het opmaakstramien om een script samen te kunnen stellen ten behoeve van het samenvoegen van content vanuit een database en het opmaakstramien. Hij schrijft op basis van het functioneel technisch ontwerp het script dat de content geschikt maakt voor het opmaakstramien. Hij voert het script uit met software, test de werking van het script en brengt waar nodig aanpassingen aan. Hij bespreekt het script met de projectleider en/of opdrachtgever en past het zonodig aan.	
<b>Gewenst resultaat</b>	Een goed samengesteld script voor het samenvoegen van content vanuit een database met een opmaakstramien.	
<b>Vakkennis en vaardigheden</b>	<b>Competentie en component(en)</b>	<b>Prestatie-indicator</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• (Actueel) inzicht hebben in het samenstellen van scripts ten behoeve van het samenvoegen van content vanuit een database met een opmaakstramien.</li><li>• (Nieuwe ontwikkelingen in) scripting kunnen toepassen.</li></ul>	Vakdeskundigheid toepassen <ul style="list-style-type: none"><li>• Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden</li></ul>	De mediadeveloper schrijft op basis van zijn vaktechnisch inzicht en aan de hand van de analyse het functioneel en technisch ontwerp het script dat de content geschikt maakt, selecteert de software waarmee het script verwerkt moet worden en voert hiermee het script uit, tenslotte test hij de werking van het script en past het waar nodig aan zodat een werkend script beschikbaar is.
	Analyseren <ul style="list-style-type: none"><li>• Gegevens controleren en aannames toetsen</li></ul>	De mediadeveloper analyseert het opmaakstramien om een script samen te kunnen stellen ten behoeve van het samenvoegen van content vanuit een database en een opmaakstramien.
	Creëren en innoveren <ul style="list-style-type: none"><li>• Verandering zoeken en introduceren</li></ul>	De mediadeveloper volgt nieuwe ontwikkelingen op het gebied van scripting en integreert deze op doeltreffende wijze in zijn producten waar nodig zodat nieuwe ontwikkelingen zijn verwerkt.
	Met druk en tegenslag omgaan <ul style="list-style-type: none"><li>• Effectief blijven presteren onder druk</li></ul>	De mediadeveloper blijft constructief te werk gaan bij tegenslag en is in staat om zijn planning dusdanig aan te passen dat overschrijding van de deadline voorkomen of beperkt wordt.

## Kerntaak 4 Onderhouden en beheren van de applicatie, (cross)media-uiting of game

### 4.5 werkproces: Beheert de content

<b>Omschrijving</b>	Voor het beheren van de content bepaalt de mediadeveloper de specificaties waaraan de gegevens moeten voldoen. Hij maakt afspraken met degenen die gegevens aanleveren en legt deze afspraken in procedures of regels vast. Hij beoordeelt aangeleverde gegevens op technische vereisten en bewerkt ze zo nodig en waar mogelijk als deze niet aan de technische vereisten voldoen. Hierbij stemt hij met afnemers of gebruikers af hoe zij gegevens aangeleverd moeten krijgen. Volgens afspraken en regels verleent hij gebruikersrechten aan de gebruikers(groepen) van de media-uiting en of het mediasysteem.	
<b>Gewenst resultaat</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Heldere regels en procedures voor het aanleveren van gegevens om aan de technische vereisten te kunnen voldoen.</li> <li>• Correct toegekende gebruikersrechten.</li> <li>• Beheer van content (m.b.t. de ontwikkelde applicatie) afgestemd op betrokkenen.</li> </ul>	
<b>Vakkennis en vaardigheden</b>	<b>Competentie en component(en)</b>	<b>Prestatie-indicator</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• (Actueel) inzicht hebben in de opslag van (cross)mediaal te gebruiken data.</li> <li>• (Actueel) inzicht hebben in mediacontrolesystemen voor (cross)mediale dataverwerking.</li> <li>• Bedrijfsmatig inzicht hebben in het gebruik van opslagmedia.</li> <li>• Bekend zijn met procedures voor licentiebeheer.</li> <li>• Bekend zijn met regels en procedures voor het verlenen van gebruikersrechten</li> <li>• Constant op de hoogte blijven van alle ontwikkelingen op het gebied van virusprotectie.</li> <li>• Inzicht hebben in de (on)mogelijkheden van oplossingen voor problemen met de contentdatabase.</li> <li>• Inzicht hebben in mogelijke oorzaken en oplossingen bij uitval van het contentmanagementsysteem en mogelijkheden kennen ter voorkoming van uitval.</li> <li>• Inzicht hebben in wat je met wie moet communiceren.</li> </ul>	Vakdeskundigheid toepassen <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden</li> </ul>	De mediadeveloper bepaalt op basis van zijn vaktechnisch inzicht, zijn ervaring en de analyse van mogelijke specificaties de regels en procedures voor de aan te leveren content, hij verleent rechten aan gebruikers van de database en legt alle relevante gegevens vast zodat er een functionele contentdatabase is.
	Samenwerken en overleggen <ul style="list-style-type: none"> <li>• Afstemmen</li> <li>• Proactief informeren</li> </ul>	De mediadeveloper bespreekt tijdig met de toeleverders de specificaties waaraan de gegevens voor de (cross)media-uiting moeten voldoen, hij stemt met afnemers of gebruikers af hoe zij gegevens aangeleverd moeten krijgen, zodat alle betrokken goed geïnformeerd zijn.
	Formuleren en rapporteren <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nauwkeurig en volledig rapporteren</li> <li>• Structuur aanbrengen</li> </ul>	De mediadeveloper stelt heldere procedures en regels op voor het documenteren en archiveren van gegevens(verzamelingen), opdat alle gegevens, data en content zorgvuldig binnen de organisatie bewaard blijven.
	Analyseren <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gegevens controleren en aannames toetsen</li> </ul>	De mediadeveloper controleert of gegevens volgens de regels en procedures zijn aangeleverd, waarna hij ze op

## Kerntaak 4 Onderhouden en beheren van de applicatie, (cross)media-uiting of game

### 4.5 werkproces: Beheert de content

<ul style="list-style-type: none"><li>• Inzicht hebben in wat vastgelegd moet worden en hoe.</li><li>• (Nieuwe ontwikkelingen in) back-up technieken en opslagmedia kunnen toepassen.</li></ul>		details beoordeelt op technische vereisten en volledigheid.
	<p>Instructies en procedures opvolgen</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Werken conform voorgeschreven procedures</li><li>• Werken conform veiligheidsvoorschriften</li></ul>	De mediadeveloper beheert conform de voorgeschreven procedures en veiligheidsvoorschriften de content van de (cross)media-uiting en/of –systeem, hij verleent, volgens afspraken en regels, gebruikersrechten aan gebruikers en controleert of deze op de juiste manier worden toegekend en toegepast.