



Vergroten van de inzetbaarheid van jongeren in de culturele en creatieve sector

Project Ref: 2022-1-CY02-KA220-YOU-000086328

Definitie van kennisvalidatie WP2/A6

Datum van uitgifte: 10/11/2023

Geautoriseerd door: Karissa Hultgren

Partnerorganisatie: DigiCult

Herzieningsgeschiedenis

Versie	Datum	Auteur	Beschrijving	Actie	Pagina's
1.0	26/09/2023	DIGICULT	[Creatie/Insert]	[C/I	4
2.0	28/10/2023	DIGICULT	[Aanmaken/invoeren/bijwerken]	C/I/U	12
2.1	10/11/2023	DIGICULT	[Invoegen/bijwerken]	I/U	12

(*) Action: C = Creation, I = Insert, U = Update, R = Replace, D = Delete

Documenten waarnaar wordt verwezen

ID	Referentie	Auteur	Titel
1.	KA220-YOU-E5F8B9DD	HESO	EPICURIOUS VOORSTEL
2.	WP2/A5	EPICURIOUS CONSORTIUM	HANDLEIDING ONDERNEMERSCHAPSVAARDIGHEDEN

Toepasselijke documenten

ID	Referentie	Auteur	Titel
1.	WP2/A5	EPICURIOUS CONSORTIUM	HANDLEIDING ONDERNEMERSCHAPSVAARDIGHEDEN

Inhoudsopgave

1. Inleiding	3
2. Kennisvalidatie in fysieke training.....	3
3. Online kennisvalidatie	3
4. EPICURIOUS-vaardigheidswiel - beoordeling van interesses	4
4.1 Onderwerp Muziek:	4
4.2 → Onderwerp Schrijven:	4
4.3 → Onderwerp Handwerk:	4
4.4 → Onderwerp Beeldende kunst:	4
4.5 → Thema Digitale vaardigheden en technologieën:	5
4.6 → Onderwerp Films en media:.....	5
5. Beoordelingsinstructies	5
5.1 Persoonlijke training	5
5.1.1 Onderwerp Muziek	6
5.1.2 Onderwerp 2 Schrijven.....	7
5.1.3 Onderwerp 3 Handwerk	8
5.1.4 Onderwerp 4 Beeldende kunst.....	9
5.1.5 Onderwerp 5 Digitale vaardigheden en technologieën	10
5.1.6 Onderwerp 6 Film en media	12
5.2 Online training beoordelen.....	13
5.2.1 Onderwerp Muziek	14
5.2.2 Onderwerp 2 Schrijven.....	15
5.2.3 Onderwerp 3 Handwerk	16
5.2.4 Onderwerp 4 Beeldende kunst.....	16
5.2.5 Onderwerp 5 Digitale vaardigheden en technologieën	18
5.2.6 Onderwerp 6 Film en media	19

1. Inleiding

Het EPICURIOUS Skills Enhancement Framework bestaat uit 6 onderwerpen op het gebied van de Cultureel Creatieve Industrieën (CCI). Elk onderwerp bevat een vaardigheidshandleiding bestaande uit theorie en een assessment, evenals een tips- en trucshandleiding met assessments en voorstellen voor de uitvoering van workshops om jongerengebruikers in staat te stellen de vaardigheden die ze in de CCI hebben opgedaan, uit te breiden.

In het volgende document analyseren we de methodologieën voor het beoordelen en toekennen van kennisverwerving aan degenen die het EPICURIOUS Skills Enhancement Framework hebben gevolgd.

De trainingsinhoud kan worden geïmplementeerd in fysieke training door jeugdopleiders. Het kan online worden gehost op verschillende e-learningplatforms omdat het is ontwikkeld als Open Educational Resources.

Daarom zijn er onder de Entrepreneurship Skills Manual verschillende materialen te vinden die beide manieren van trainen ondersteunen.

Een ander belangrijk element is de validatie van de interesses van de deelnemers aan de cursus.

2. Kennisvalidatie in fysieke training

Tijdens de fysieke uitvoering worden trainees beoordeeld op de kennis die ze hebben opgedaan bij elk onderwerp dat ze hebben gevolgd, en wordt hen een certificaat toegekend door de jongerenopleider/trainer. Trainers worden aangemoedigd om het Youth Pass platform te gebruiken om hun certificaten elektronisch toe te kennen. <https://www.youthpass.eu/en/>

Onder elk ontwikkeld onderwerp van de EPICURIOUS Skills Manual staat een beoordelingsgedeelte. Jeugdopleiders en trainers moeten:

- Instrueer het onderwerp in de fysieke training.
- Voer de 2 aangegeven workshops uit.
- Maak een briefing na de workshop.
- Voer de aangegeven oefeningen uit.
- Verzamel de antwoorden van de cursisten aan de hand van de open vragen en de instructies of de waar/onwaar meerkeuzevragen.

Het certificaat voor de validatie van de verworven kennis wordt uitgereikt wanneer de cursist een score van 60% heeft behaald voor elk onderwezen onderwerp.

3. Online kennisvalidatie

De ontwikkelde educatieve inhoud wordt gehost in het EPICURIOUS Skills Wheel om online training te bieden op basis van de voorkeuren van de gebruikers. De beoordeling wordt uitgevoerd door middel van quizen met waar/onwaar en meerkeuzevragen. Om de badge per voltooide eenheid te ontvangen, moet de student 80% of meer behalen voor de beoordelingsquizen. Als een leerling geen 80% haalt, mogen ze de test opnieuw doen.

Om de kans op slagen zo groot mogelijk te maken, moeten leerlingen worden aangemoedigd om al het materiaal binnen hun onderwerp te bestuderen.

4. EPICURIOUS-vaardigheidswiel - beoordeling van interesses

Het EPICURIOUS Skills Wheel biedt gebruikers online training op basis van hun voorkeuren door de onderstaande beoordelingsvragen in te vullen. De gebruikers moeten antwoorden van 1 tot 5 kiezen op basis van hun interesses. De antwoorden van 1 tot 5 komen overeen met de volgende antwoorden:

1. **Helemaal niet**
2. **Een beetje**
3. **Matig**
4. **Zeer**
5. **Zeer**

4.1 Onderwerp Muziek:

1. Ik luister graag naar muziek en verken verschillende muziekstijlen.
2. Ik ben geïnteresseerd in het verkennen van sites en platforms om naar muziek te luisteren of om muziek te maken.
3. Ik druk mezelf graag uit door naar muziek te luisteren of een liedje te componeren.

4.2 → Onderwerp Schrijven:

1. Ik vind het leuk om mijn gedachten en ideeën in geschreven woorden uit te drukken.
2. Als ik een boek lees, raak ik vaak geboeid door de kracht van overtuigend schrijven.
3. Spelen met taal en woorden om levendige beelden te creëren in mijn schrijven is een vaardigheid die ik wil ontwikkelen.

4.3 → Onderwerp Handwerk:

1. Ik waardeer het unieke karakter en de persoonlijke touch die handgemaakte artikelen toevoegen aan het dagelijks leven.
2. Ik ben nieuwsgierig naar de verhalen en culturele tradities achter handgemaakte voorwerpen en ambachten.
3. Ik voel me aangetrokken tot creatieve activiteiten waarbij ik mezelf kan uitdrukken door zelf creaties te maken.

4.4 → Onderwerp Beeldende kunst:

1. Ik wil graag verschillende kunsttechnieken verkennen en leren, van traditioneel schilderen tot moderne digitale kunstcreatie.
2. Ik vind het kritisch analyseren en interpreteren van kunstwerken zeer verrijkend.

3. Ik vind het belangrijk om de juridische en ethische overwegingen in de kunstwereld te kennen, vooral met betrekking tot auteursrecht en de verkoop van kunst.

4.5 → Thema Digitale vaardigheden en technologieën:

1. Ik wil graag productiviteitssoftware voor werk en privé onder de knie krijgen.
2. Online beveiliging en veilig surfen zijn belangrijk voor mij.
3. Ik vind leren over SEO (Search Engine Optimization) en PPC (Pay-Per-Click) reclame waardevol.

4.6 → Onderwerp Films en media:

1. Ik wil de verschillende elementen die nodig zijn om een film te maken beter begrijpen
2. Ik let vaak op verhaalkeuzes die in verschillende films worden gemaakt
3. Ik waardeer de manier waarop filmelementen zoals kadrering, belichting, geluidstechniek en montage in films worden toegepast om het verhaal beter te vertellen.

5. Beoordelingsinstructies

Hier volgt een analyse van de beoordeling en toekenning van certificaten in fysieke en online training.

5.1 Persoonlijke training

Fysieke aanwezigheid bij een face-to-face training levert 10 punten op voor studenten die alle trainingssessies hebben bijgewoond en de oefeningen hebben uitgevoerd die door de jongerenopleider/ trainer zijn gevraagd.

Workshop bijwonen van fysieke training

We stellen voor dat er minstens 2 workshops per onderwerp zijn. Voor elke bijgewoonde workshop krijgt elke deelnemer 10 punten.

- Onderwerp 1 Muziek: max. 20 punten
- Onderwerp 2 Schrijven: max. 20 punten
- Onderwerp 3 Handvaardigheid: max. 20 punten
- Onderwerp 4 Beeldende kunst: max. 20 punten
- Onderwerp 5 Digitale vaardigheden en technologieën: max. 20 punten
- Onderwerp 6 Film & media: 20 punten max.

Beoordelvragen

Beoordeling via open vragen: 10 punten max. OF beoordeling via waar/onwaar of meerkeuzevragen: 10 punten max.

Totaal 40 punten per onderwerp.

Met een slagingspercentage van **60%** moet de gebruiker **24 van de 40 punten** verzamelen om te slagen en het certificaat te ontvangen. Deze beoordeling geldt voor elke thematische module die door de trainer is ontwikkeld en geïmplementeerd.

5.1.1 Onderwerp Muziek

Waar fout & meerkeuze (totaal punten 10)

1. Waar of **Onwaar**: Muzikaliteit verwijst enkel naar het vermogen om een muziekinstrument vaardig te bespelen. (1 punt)
2. Welke van de volgende stappen is een essentieel onderdeel van het componeren van muziek? (2 punten)
 - A) Een uitgebreide podiumpresentatie creëren voor live optredens.
 - B) Uitsluitend focussen op de tekst en melodie zonder rekening te houden met harmonie of ritme.
 - C) Experimenteren en aanpassen op basis van feedback.**
 - D) Het negeren van copyright en licentie overwegingen bij het commercieel uitbrengen van muziek.
3. Welke term verwijst naar de snelheid waarmee een muziekstuk wordt gespeeld? (2 punten)
 - A) timbre
 - B) Tempo**
 - C) Dynamiek
 - D) Ritme
4. Welke van de volgende termen beschrijft de luidheid of zachtheid van een muzikale passage? (2 punten)
 - A) Toonhoogte
 - B) Harmonie
 - C) Dynamiek**
 - D) Melodie
5. **Waar** of **Onwaar**: De term "contrapunt" verwijst naar de techniek van het combineren van twee of meer melodische lijnen op zo'n manier dat ze een harmonische relatie aangaan met behoud van hun individualiteit. (1 punt)
6. Waar of **Onwaar**: Perfecte toonhoogte en relatieve toonhoogte zijn twee verschillende vaardigheden die in muziek worden gebruikt, waarbij perfecte toonhoogte meer voorkomt bij muzikanten. (1 punt)



7. Waar of **Onwaar**: De term "staccato" in muziek verwijst naar een soepele en verbonden stijl van het spelen van noten, waarbij elke noot naadloos overgaat in de volgende. **(1 punt)**

Open vragen Totaal aantal punten (Totaal 10 punten)

Schrijf een korte beschrijving van de verschillen tussen klassieke muziek en jazzmuziek. Leg uit hoe ze beide invloedrijk zijn geweest. **De antwoorden van de leerlingen moeten een korte definitie van klassieke muziek en jazz bevatten en iets in de trant van: Ze zijn allebei invloedrijk geweest in het inspireren van nieuwe genres en soorten muziek (4 punten)**

Bespreek de muzikaliteit in een muziekstuk naar keuze. Welke emoties geeft de muziek weer? Wordt dit beïnvloed door de persoon die het stuk speelt? **Leerlingen moeten refereren aan een muziekstuk. Ze moeten aangeven hoe het ritme en de melodie het stuk beïnvloeden. Voor het tweede deel van de vraag moeten de leerlingen "ja" antwoorden en extra details toevoegen met betrekking tot de vaardigheid van de speler, de emoties van de speler en/of de hoeveelheid tijd die is besteed aan het repeteren van het stuk. (4 punten)**

Met welke uitdagingen ben je geconfronteerd in je muzikale ontwikkeling en carrière? **Leerlingen moeten zich richten op specifieke uitdagingen die ze zijn tegengekomen. Deze kunnen zijn: het vinden van stijl, promotie en reclame, oefenen, beschikbaarheid en het vinden van een publiek. Ect. (2 punten)**

5.1.2 Onderwerp 2 Schrijven

Waar fout & meerkeuze (totaal punten 10)

1. Waar of **niet waar**: Creatief schrijven gaat alleen over zelfexpressie en vereist geen begrip van literaire technieken. **(1 punt)**

2. **Waar** of niet waar: Bij het schrijven van scenario's omvat de structuur van drie aktes opzet, confrontatie en oplossing. **(1 punt)**

3. Waar of **niet waar**: Poëzie richt zich voornamelijk op eenvoudige taal en verhalende verhalen. **(1 punt)**

4. Waar of **niet waar**: De derde-persoonsvertelling geeft een beperkte kijk op de gebeurtenissen, wat het begrip van de lezer van het verhaal beperkt. **(1 punt)**

5. Wat is het belangrijkste doel van een decor in creatief schrijven? **(2 punten)**

- A) De tijd en datum van het verhaal vaststellen.
- B) Een gedetailleerde beschrijving van de hoofdpersonen geven.
- C) Een gevoel van sfeer, stemming en plaats creëren.**
- D) Het centrale conflict van het verhaal introduceren.



6. Wat houdt non-fictie schrijven voornamelijk in? **(2 punten)**

- A) Fictieve verhalen creëren.
- B) Echte ervaringen, inzichten en kennis delen.**
- C) Het creëren van mythische en fantastische werelden.
- D) Spanning en spanning opbouwen.

7. Wat is de primaire focus van sciencefiction- en fantasygenres? **(2 punten)**

- A) Realistische portretten van het dagelijks leven.
- B) Het verkennen van ingewikkelde menselijke relaties
- C) Onbegrensde werelden met futuristische technologieën en mythische wezens.**
- D) Historische gebeurtenissen.

Open vragen

Beschrijf hoe de schrijfstijl verschilt tussen een mysterieroman en een roman over romantiek. Geef specifieke voorbeelden van elk genre om je uitleg te ondersteunen.

Bespreek het belang van karakterontwikkeling in creatief schrijven. Hoe beïnvloedt het de betrokkenheid van de lezer bij het verhaal? Geef een voorbeeld van een karaktertransformatie uit een bekend boek of film.

Deel je inzichten over de voordelen en uitdagingen van het gebruik van sociale media als platform voor het promoten van creatief schrijven. Hoe kunnen schrijvers effectief omgaan met deze uitdagingen terwijl ze hun publiek aanspreken?

5.1.3 Onderwerp 3 Handwerk

Waar fout & meerkeuze (totaal punten 10)

Schrijf bij elke vraag Waar of Onwaar:

Waar of onwaar: Handwerk is nu geïnspireerd door de cultuur en geschiedenis van elk land **(2 punten)**

Waar of onwaar: Handwerk kan beter zijn voor het milieu dan andere alternatieven **(2 punten)**

Waar of **onwaar**: Handwerk zorgt voor meer energieverstopping en heeft een grotere ecologische voetafdruk **(2 punten)**

Waar of onwaar: Wollen textielproducten worden over het algemeen minder vaak gewassen op lagere temperaturen, wat een lagere impact heeft op het milieu **(2 punten)**

Waar of **onwaar**: Houten keukengerei in de keuken is net zo giftig als plastic **(2 punten)**

Open vragen

Is houtbewerking goed voor het milieu? Leg je antwoord uit **(3,5 punten)**

Wat is duurzame kleding en hoe zou je zo'n bedrijf kunnen omschrijven? **(3,5 punten)**

Welk zelfgemaakt voedsel zou je kunnen produceren om een bedrijf te beginnen? Leg je antwoord uit **(3 punten)**

5.1.4 Onderwerp 4 Beeldende kunst

Waar fout & meerkeuze (totaal punten 10)

1. Welk ontwerpprincipie wordt het meest direct geassocieerd met het leiden van het oog van de kijker door het kunstwerk en het creëren van een gevoel van beweging? **(2 punten)**

- A) Balans
- B) Nadruk
- C) Beweging**
- D) Afwisseling

2. Wat kenmerkt performance kunst? **(2 punten)**

- A) Het creëren van driedimensionale vormen met materialen zoals klei of metaal
- B) Het vastleggen van visuele scènes met behulp van een camera of fotoapparatuur
- C) Het overbrengen van inkt van een geprepareerd oppervlak op papier of andere materialen.
- D) Kunstenaars die hun lichaam of handelingen gebruiken om live, vaak visuele, voorstellingen te creëren.**

3. Welk aspect is in de context van kunstkritiek cruciaal bij het bepalen van hoe de kijker emotioneel reageert op een kunstwerk en is verbonden met het kleurgebruik in het kunstwerk? **(2 punten)**

- A) Technische vaardigheid
- B) Emotionele impact**
- C) Contextuele analyse
- D) Vernieuwing in techniek

4. Met welke factor wordt doorgaans GEEN rekening gehouden bij het waarderen van kunstwerken op de markt voor beeldende kunst? **(2 punten)**

- A) Het kleurenpalet dat in het kunstwerk is gebruikt**
- B) De historische en culturele betekenis van het kunstwerk
- C) De zeldzaamheid en conditie van het kunstwerk
- D) De bekendheid van de kunstenaar en de herkomst van het kunstwerk

5. Welke van de volgende zaken is NIET typisch opgenomen in de juridische overeenkomsten die gebruikelijk zijn in de beeldende kunst business? **(2 punten)**

A) Consignatieovereenkomsten tussen kunstenaars en galeries

B) Procedures voor registratie van auteursrechten

C) Verkoopcontracten en commissieovereenkomsten

D) Richtlijnen voor duurzaam materiaalgebruik bij de productie van kunstwerken

6.2.2 Antwoorden

1:C - Beweging is het principe dat het oog van de kijker rond het kunstwerk leidt, waardoor een visuele stroom en een gevoel van beweging ontstaat, wat direct in de gegeven tekst staat.

2:D - Performancekunst wordt gekenmerkt door kunstenaars die hun lichaam of acties gebruiken om live performances te creëren, vaak met visuele elementen en eventueel andere media zoals video of geluid.

3:B - De emotionele impact van een kunstwerk, die aanzienlijk kan worden beïnvloed door het gebruik van kleur, is een belangrijk aspect van kunstkritiek. Deze emotionele respons is subjectief, maar essentieel om te begrijpen hoe een kunstwerk de kijkers beïnvloedt.

4:A - Hoewel zeldzaamheid, conditie, historisch en cultureel belang, bekendheid van de kunstenaar en herkomst cruciaal zijn bij de waardering van kunstwerken, is het specifieke kleurenpalet dat gebruikt is over het algemeen geen primaire factor bij het bepalen van de marktwaarde.

5:D - Hoewel consignatieovereenkomsten, auteursrechtregistratie en verkoopcontracten standaard juridische overeenkomsten zijn in de beeldende kunsthandel, maken richtlijnen voor duurzaam materiaalgebruik, hoewel belangrijk, over het algemeen geen deel uit van deze juridische contracten. Ze hebben meer betrekking op ethische overwegingen en milieupraktijken.

5.1.5 Onderwerp 5 Digitale vaardigheden en technologieën

Waar fout & meerkeuze (totaal punten 10)

1. Waar of **Onwaar**: Zoekmachineoptimalisatie (SEO) is alleen relevant voor grote bedrijven en niet voor individuele contentmakers. **(0,5 punten)**
2. Waar of **Onwaar**: Hetzelfde wachtwoord gebruiken voor meerdere online accounts is een goede gewoonte om het geheugen gemakkelijk te kunnen onthouden. **(0,5 punten)**
3. Waar of **onwaar**: Sociale mediaplatforms zoals Facebook en Twitter zijn alleen nuttig voor persoonlijk gebruik en hebben geen rol in professionele branding. **(0,5 punten)**
4. **Waar** of **Onwaar**: Twee-factor authenticatie biedt een extra beveiligingslaag die verder gaat dan alleen een wachtwoord. **(0,5 punten)**

5. **Waar of onwaar:** Pay-per-click (PPC) advertentiekosten worden gemaakt elke keer dat iemand op uw advertentie klikt, ongeacht of ze een aankoop doen. **(0,5 punten)**

Meerkeuzevragen

1. **Wat is GEEN algemeen productiviteitshulpmiddel? (1 punt)**
 - A. Microsoft Word
 - B. Google Sheets
 - C. Spotify**
 - D. Slack

2. **Wat is het primaire doel van e-mailmarketing? (2 punten)**
 - A. Zoveel mogelijk e-mails versturen
 - B. Een publiek aanspreken en conversies stimuleren**
 - C. E-mailadressen verzamelen
 - D. De spamfilter testen

3. **Wat is een veelvoorkomende online beveiligingsbedreiging? (1,5 punten)**
 - A. Phishing**
 - B. Vissen
 - C. Wishful thinking
 - D. Veilig surfen

4. **Wat houdt de term 'digitale geletterdheid' in? (2 punten)**
 - A. Alleen de mogelijkheid om Microsoft Office tools te gebruiken
 - B. Informatie kunnen vinden, evalueren en creëren met behulp van digitale technologie**
 - C. Het vermogen om code te schrijven
 - D. De vaardigheid om hardware te repareren

5. **Welk van de volgende platformen wordt voornamelijk gebruikt voor professioneel netwerken? (1 punt)**
 - A. Instagram
 - B. LinkedIn**
 - C. Snapchat
 - D. TikTok

5.1.6 Onderwerp 6 Film en media

Waar fout & meerkeuze (totaal punten 10)

Waar of niet waar: De uitvinding van de Cinématographe door de gebroeders Lumière markeerde de geboorte van cinema als massamedium. **(0,5 punt)**

Waar of niet waar: Sciencefiction verkent futuristische concepten, waarbij vaak wetenschappelijke en sociale vragen worden onderzocht en de grenzen van de werkelijkheid worden overschreden. **(0,5 punt)**

Waar of niet waar: Media dienen vaak als een weerspiegeling van de waarden en zorgen van de samenleving waaruit ze voortkomen. **(0,5 punt)**

Waar of **niet waar**: De representatie van genderrollen in film en media is door de jaren heen onveranderd gebleven. **(0,5 punt)**

Waar of **niet waar**: Film en media hebben weinig of geen invloed op de publieke opinie of maatschappelijke waarden. **(0,5 punt)**

Meerdere vragen

Wat is de belangrijkste focus van de postproductiefase bij het filmmaken? **(2 punten)**

- a) Scenarioschrijven
- b) Beeldmateriaal vastleggen tijdens het filmen
- c) Monteren en verfijnen van het beeldmateriaal**
- d) Acteurs casten

Welk genre verkent futuristische concepten en verlegt vaak de grenzen van de verbeelding? **(1,5 punten)**

- a) Drama
- b) Sciencefiction**
- c) Romantische komedie
- d) Mysterie

Welk filmgenre staat bekend om zijn humoristische en overdreven fysieke komedie, vaak gekenmerkt door slapstickelementen? **(1,5 punten)**

- a) Horror



b) Komedie

- c) Science fiction
- d) Actie-avontuur

Welke van de volgende technieken wordt gebruikt in de cinematografie om verschillende stemmingen te creëren, karaktertrekken te onthullen en de aandacht van het publiek te richten? **(2,5 punten)**

- a) Dialoog

b) Camerastandpunten en -bewegingen

- c) Muziekcompositie
- d) Belichtingstechnieken

Open vragen

1. Wat zijn de drie stappen van het productieproces in film en media? Geef een korte analyse **(3 punten)**
 - Voorproductie
 - Productie
 - Postproductie

2. Hoe heeft de representatie van gender, ras en diversiteit in film en media zich volgens jou ontwikkeld en welke invloed heeft dit gehad op maatschappelijke houdingen en waarden? **(3 punten)**

Voorbeeld: Naar mijn mening is de representatie van gender, ras en diversiteit in film en media in de loop der tijd aanzienlijk geëvolueerd, waardoor maatschappelijke houdingen en waarden op verschillende manieren worden weerspiegeld en beïnvloed.

bijv. gendervertegenwoordiging, veranderingen in ras en etnische vertegenwoordiging, diversiteit achter de camera, uitdagingen en lopende kwesties

3. Kun je voorbeelden geven van films of media-inhoud die volgens jou een belangrijke invloed hebben gehad op de publieke opinie of het politieke discours? Hoe hebben ze deze invloed bereikt? **(4 punten)**

5.2 Online training beoordelen

De vereiste voor elke ontwikkelde thematische module is het lezen van de theorie en het uitvoeren van de online beoordeling via waar/onwaar of meerkeuzevragen.



Zodra de gebruiker de theorie heeft gelezen, wordt dit onderdeel automatisch gemarkeerd als Gereed. Nadat we de online training hebben afgerond, rekenen we op een slagingspercentage van 80% voor elke beoordelingsquiz.

De gebruiker moet 8 uit 10 halen in de quiz.

5.2.1 Onderwerp Muziek

Waar fout & meerkeuze (totaal punten 10)

1. Waar of **Onwaar**: Muzikaliteit verwijst enkel naar het vermogen om een muziekinstrument vaardig te bespelen. **(1 punt)**
2. Welke van de volgende stappen is een essentieel onderdeel van het componeren van muziek? **(2 punten)**
 - A) Een uitgebreide podiumpresentatie creëren voor live optredens.
 - B) Uitsluitend focussen op de tekst en melodie zonder rekening te houden met harmonie of ritme.
 - C) Experimenteren en aanpassen op basis van feedback.**
 - D) Het negeren van copyright en licentie overwegingen bij het commercieel uitbrengen van muziek.
3. Welke term verwijst naar de snelheid waarmee een muziekstuk wordt gespeeld? **(2 punten)**
 - A) timbre
 - B) Tempo**
 - C) Dynamiek
 - D) Ritme
4. Welke van de volgende termen beschrijft de luidheid of zachtheid van een muzikale passage? **(2 punten)**
 - A) Toonhoogte
 - B) Harmonie
 - C) Dynamiek**
 - D) Melodie
5. **Waar/Onwaar**: De term "contrapunt" verwijst naar de techniek van het combineren van twee of meer melodische lijnen op zo'n manier dat ze een harmonische relatie aangaan met behoud van hun individualiteit. **(1 punt)**
6. **Waar/Onwaar**: Perfecte toonhoogte en relatieve toonhoogte zijn twee verschillende vaardigheden die in muziek worden gebruikt, waarbij perfecte toonhoogte meer voorkomt bij muzikanten. **(1 punt)**

7. Waar/**Onwaar**: De term "staccato" in muziek verwijst naar een soepele en verbonden stijl van het spelen van noten, waarbij elke noot naadloos overgaat in de volgende. **(1 punt)**

5.2.2 Onderwerp 2 Schrijven

Waar fout & meerkeuze (totaal punten 10)

1. Waar of **niet waar**: Creatief schrijven gaat alleen over zelfexpressie en vereist geen begrip van literaire technieken. **(1 punt)**

2. **Waar** of niet waar: Bij het schrijven van scenario's omvat de structuur van drie aktes opzet, confrontatie en oplossing. **(1 punt)**

3. Waar of **niet waar**: Poëzie richt zich voornamelijk op eenvoudige taal en verhalende verhalen. **(1 punt)**

4. Waar of **niet waar**: De derde-persoonsvertelling geeft een beperkte kijk op de gebeurtenissen, wat het begrip van de lezer van het verhaal beperkt. **(1 punt)**

5. Wat is het belangrijkste doel van een decor in creatief schrijven? **(2 punten)**

- A) De tijd en datum van het verhaal vaststellen.
- B) Een gedetailleerde beschrijving van de hoofdpersonen geven.
- C) Een gevoel van sfeer, stemming en plaats creëren.**
- D) Het centrale conflict van het verhaal introduceren.

6. Wat houdt non-fictie schrijven voornamelijk in? **(2 punten)**

- A) Fictieve verhalen creëren.
- B) Echte ervaringen, inzichten en kennis delen.**
- C) Het creëren van mythische en fantastische werelden.
- D) Spanning en spanning opbouwen.

7. Wat is de primaire focus van sciencefiction- en fantasygenres? **(2 punten)**

- A) Realistische portretten van het dagelijks leven.
- B) Het verkennen van ingewikkelde menselijke relaties**

- C) **Onbegrensde werelden met futuristische technologieën en mythische wezens.**
D) Historische gebeurtenissen.

5.2.3 Onderwerp 3 Handwerk

Waar fout & meerkeuze (totaal punten 10)

1. **Waar/Onwaar:** Handwerk is nu geïnspireerd door de cultuur en geschiedenis van elk land **(2 punten)**
2. **Waar/Onwaar:** Handwerk kan beter zijn voor het milieu dan andere alternatieven **(2 punten)**
3. Waar of **onwaar:** Handwerk zorgt voor meer energieverstopping en heeft een grotere ecologische voetafdruk **(2 punten)**
4. **Waar/Onwaar:** Wollen textielproducten worden meestal minder vaak gewassen op lagere temperaturen, wat een lagere impact heeft op het milieu **(2 punten)**
5. Waar of **Onwaar:** Houten keukengerei in de keuken is net zo giftig als plastic **(2 punten)**

5.2.4 Onderwerp 4 Beeldende kunst

Waar fout & meerkeuze (totaal punten 10)

1. Welk ontwerpprincipie wordt het meest direct geassocieerd met het leiden van het oog van de kijker door het kunstwerk en het creëren van een gevoel van beweging? **(2 punten)**
 - A) Balans
 - B) Nadruk
 - C) Beweging**
 - D) Afwisseling
2. Wat kenmerkt performance kunst? **(2 punten)**
 - A) Het creëren van driedimensionale vormen met materialen zoals klei of metaal
 - B) Het vastleggen van visuele scènes met behulp van een camera of fotoapparatuur
 - C) Het overbrengen van inkt van een geprepareerd oppervlak op papier of andere materialen.

D) Kunstenaars die hun lichaam of handelingen gebruiken om live, vaak visuele, voorstellingen te creëren.

3. Welk aspect is in de context van kunstkritiek cruciaal bij het bepalen van hoe de kijker emotioneel reageert op een kunstwerk en is verbonden met het kleurgebruik in het kunstwerk? **(2 punten)**

A) Technische vaardigheid

B) Emotionele impact

C) Contextuele analyse

D) Vernieuwing in techniek

4. Met welke factor wordt doorgaans GEEN rekening gehouden bij het waarderen van kunstwerken op de markt voor beeldende kunst? **(2 punten)**

A) Het kleurenpalet dat in het kunstwerk is gebruikt

B) De historische en culturele betekenis van het kunstwerk

C) De zeldzaamheid en conditie van het kunstwerk

D) De bekendheid van de kunstenaar en de herkomst van het kunstwerk

5. Welke van de volgende zaken is NIET typisch opgenomen in de juridische overeenkomsten die gebruikelijk zijn in de beeldende kunst business? **(2 punten)**

A) Consignatieovereenkomsten tussen kunstenaars en galeries

B) Procedures voor registratie van auteursrechten

C) Verkoopcontracten en commissieovereenkomsten

D) Richtlijnen voor duurzaam materiaalgebruik bij de productie van kunstwerken

6.2.2 Antwoorden

1:C - Beweging is het principe dat het oog van de kijker rond het kunstwerk leidt, waardoor een visuele stroom en een gevoel van beweging ontstaat, wat direct in de gegeven tekst staat.

2:D - Performancekunst wordt gekenmerkt door kunstenaars die hun lichaam of acties gebruiken om live performances te creëren, vaak met visuele elementen en eventueel andere media zoals video of geluid.

3:B - De emotionele impact van een kunstwerk, die aanzienlijk kan worden beïnvloed door het gebruik van kleur, is een belangrijk aspect van kunstkritiek. Deze emotionele respons is subjectief, maar essentieel om te begrijpen hoe een kunstwerk de kijkers beïnvloedt.

4:A - Hoewel zeldzaamheid, conditie, historisch en cultureel belang, bekendheid van de kunstenaar en herkomst cruciaal zijn bij de waardering van kunstwerken, is het specifieke kleurenpalet dat gebruikt is over het algemeen geen primaire factor bij het bepalen van de marktwaarde.

5:D - Hoewel consignatieovereenkomsten, auteursrechtregistratie en verkoopcontracten standaard juridische overeenkomsten zijn in de beeldende kunsthandel, maken richtlijnen voor duurzaam materiaalgebruik, hoewel belangrijk, over het algemeen geen deel uit van deze juridische contracten. Ze hebben meer betrekking op ethische overwegingen en milieupraktijken.

5.2.5 Onderwerp 5 Digitale vaardigheden en technologieën

Waar fout & meerkeuze (totaal punten 10)

1. Waar of **niet waar**: Zoekmachineoptimalisatie (SEO) is alleen relevant voor grote bedrijven en niet voor individuele contentmakers. **(0,5 punten)**
2. Waar of **Onwaar**: Hetzelfde wachtwoord gebruiken voor meerdere online accounts is een goede gewoonte om het geheugen gemakkelijk te kunnen onthouden. **(0,5 punten)**
3. Waar of **onwaar**: Sociale mediaplatforms zoals Facebook en Twitter zijn alleen nuttig voor persoonlijk gebruik en hebben geen rol in professionele branding. **(0,5 punten)**
4. **Waar** of Onwaar: Twee-factor authenticatie biedt een extra beveiligingslaag die verder gaat dan alleen een wachtwoord. **(0,5 punten)**
5. **Waar** of onwaar: Pay-per-click (PPC) advertentiekosten worden gemaakt elke keer dat iemand op uw advertentie klikt, ongeacht of ze een aankoop doen. **(0,5 punten)**

Meerkeuzevragen

8. Wat is GEEN veelgebruikt productiviteitshulpmiddel? (1 punt)

- A. Microsoft Word
- B. Google Sheets
- C. Spotify**
- D. Slack

9. Wat is het hoofddoel van e-mailmarketing? (2 punten)



A. Zoveel mogelijk e-mails versturen

B. Een publiek aanspreken en conversies stimuleren

C. E-mailadressen verzamelen

D. De spamfilter testen

10. **Wat is een veelvoorkomende online beveiligingsbedreiging? (1,5 punten)**

A. Phishing

B. Vissen

C. Wishful thinking

D. Veilig surfen

11. **Wat houdt de term "digitale geletterdheid" in? (2 punten)**

A. Alleen de mogelijkheid om Microsoft Office tools te gebruiken

B. Informatie kunnen vinden, evalueren en creëren met behulp van digitale technologie

C. Het vermogen om code te schrijven

D. De vaardigheid om hardware te repareren

12. **Welk van de volgende platformen wordt voornamelijk gebruikt voor professioneel netwerken? (1 punt)**

A. Instagram

B. LinkedIn

C. Snapchat

D. TikTok

5.2.6 Onderwerp 6 Film en media

Waar fout & meerkeuze (totaal punten 10)

Waar of niet waar: De uitvinding van de Cinématographe door de gebroeders Lumière markeerde de geboorte van cinema als massamedium. **(0,5 punt)**

Waar of niet waar: Sciencefiction verkent futuristische concepten, waarbij vaak wetenschappelijke en sociale vragen worden onderzocht en de grenzen van de werkelijkheid worden overschreden. **(0,5 punt)**

Waar of niet waar: Media dienen vaak als een weerspiegeling van de waarden en zorgen van de samenleving waaruit ze voortkomen. **(0,5 punt)**

Waar of niet waar: De representatie van genderrollen in film en media is door de jaren heen onveranderd gebleven. **(0,5 punt)**

Waar of **niet waar**: Film en media hebben weinig of geen invloed op de publieke opinie of maatschappelijke waarden. **(0,5 punt)**

Meerdere vragen

Wat is de belangrijkste focus van de postproductiefase bij het filmmaken? **(2 punten)**

- A) Scenarioschrijven
- B) Beeldmateriaal vastleggen tijdens het filmen
- C) Bewerken en verfijnen van het beeldmateriaal**
- D) Acteurs casten

Welk genre verkent futuristische concepten en verlegt vaak de grenzen van de verbeelding? **(1,5 punten)**

- A) Drama
- B) Science fiction**
- C) Romantische komedie
- D) Mysterie

Welk filmgenre staat bekend om zijn humoristische en overdreven fysieke komedie, vaak gekenmerkt door slapstickelementen? **(1,5 punten)**

- A) Horror
- B) Komedie**
- C) Science fiction
- D) Actie-Avontuur



Welke van de volgende technieken wordt gebruikt in de cinematografie om verschillende stemmingen te creëren, karaktertrekken te onthullen en de aandacht van het publiek te richten?
(2,5 punten)

- A) Dialoog
- B) Camerastandpunten en -bewegingen**
- C) Muziekcompositie
- D) Belichtingstechnieken