



Ochtendprogramma proefstuderen

Creative Media and Game Technologies

Adres

Wijnhaven 107
3011 WN Rotterdam

Wat kun je verwachten?

Bij de opleiding Creative Media and Game Technologies is het van belang dat je de sprong in het diepe durft te wagen. Je gaat daarom tijdens het proefstuderen aan de slag in de "Contextual Learning Environment" van de opleiding. Dat wil zeggen dat je op dezelfde manier aan het werk gaat als de eerstejaars studenten. Je krijgt de opdracht om een "online fan page" te bouwen met HTML en CSS. De inhoud daarvoor verzamel je zelf met je opdrachtgever van die dag. Je zult een ontwerp moeten maken (wireframes), feedback moeten verzamelen en moeten gaan programmeren.

Vorbereidende opdracht

Voor dit programma geldt geen voorbereidende opdracht.

Meenemen

Al het materiaal wordt door de opleiding verzorgd.

Consumpties

Tijdens het proefstudeerprogramma krijg je een drankje aangeboden. Extra consumpties zijn in de kantine te koop. Let op, met contant geld betalen is niet mogelijk.

Programma

08.30 – 09.00	Aanmelden in de centrale hal
09.00 – 09.15	Introductie/welkomstwoord bij de opleiding
09.15 – 09.30	Introductie Contextual Learning Environment & kennismaking opdrachtgever
09.30 – 10.00	Wireframes maken
10.00 – 10.15	Feedback verzamelen op ontwerp
10.15 – 10.45	Content creatie (foto's maken, interviews afnemen, etc.)
10.45 – 11.00	Pauze
11.00 – 12.00	Programmeren website
12.00 – 12.15	Presentatie website opdrachtgever
12.15 – 12.30	Afsluiting

Middagprogramma proefstuderen

Creative Media and Game Technologies

Adres

Wijnhaven 107
3011 WN Rotterdam

Wat kun je verwachten?

Bij de opleiding Creative Media and Game Technologies is het van belang dat je de sprong in het diepe durft te wagen. Je gaat daarom tijdens het proefstuderen aan de slag in de "Contextual Learning Environment" van de opleiding. Dat wil zeggen dat je op dezelfde manier aan het werk gaat als de eerstejaars studenten. Je krijgt de opdracht om een "online fan page" te bouwen met HTML en CSS. De inhoud daarvoor verzamel je zelf met je opdrachtgever van die dag. Je zult een ontwerp moeten maken (wireframes), feedback moeten verzamelen en moeten gaan programmeren.

Vorbereidende opdracht

Voor dit programma geldt geen voorbereidende opdracht

Meenemen

Al het materiaal wordt door de opleiding verzorgd.

Consumpties

Tijdens het proefstudeerprogramma krijg je een drankje aangeboden. Extra consumpties zijn in de kantine te koop. Let op, met contant geld betalen is niet mogelijk.

Programma

13.00 – 13.30	Aanmelden in de centrale hal
13.30 – 13.45	Introductie/welkomstwoord bij de opleiding
13.45 – 14:00	Introductie Contextual Learning Environment & kennismaking opdrachtgever
14:00 – 14:30	Wireframes maken
14:30 – 14:45	Feedback verzamelen op ontwerp
14:45 – 15:15	Content creatie (foto's maken, interviews afnemen, etc.)
15:15 – 15:30	Pauze
15:30 – 16:30	Programmeren website
16:30 – 16:45	Presentatie website opdrachtgever
16.45 – 17.00	Afsluiting