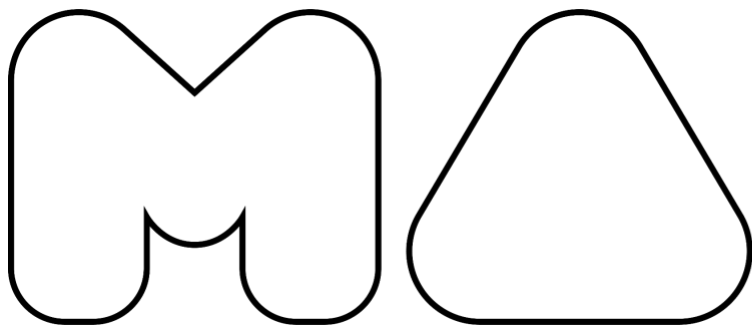




Mediacollege
Amsterdam

Toetsplan Creative Software developer 2025-2026

Studentversie

Inhoud

Leren op Mediacollege Amsterdam	2
Onderwijsprogramma.....	2
Bindend studieadvies in leerjaar 1	7
Voorlopig negatief advies.....	8
Stroomschema studievoortgang leerjaar 1	10
Stroomschema studievoortgang leerjaar 2.....	11
Stroomschema studievoortgang leerjaar 3.....	12
Stroomschema studievoortgang leerjaar 4.....	13

Leren op Mediacollege Amsterdam

Leren op Mediacollege Amsterdam

Bij Mediacollege vinden we het belangrijk dat jij zelf leert sturen op je leerproces. Je leert dus niet alleen wat je moet leren, maar ook hoe je het beste leert. De docenten en SLB'ers helpen je hierbij door regelmatig met jou te kijken naar hoe het op dat moment gaat, wat je al kunt en wat je nodig hebt om verder te komen. Je krijgt regelmatig feedback, werkt met duidelijke leerdoelen en we zorgen voor een veilige en fijne leeromgeving. Het draait bij ons niet om cijfers, maar om groei en ontwikkeling.

Onderwijsprogramma

Elke opleiding bestaat uit verschillende modules. Een module duurt een onderwijsperiode. Elke module bevat een beroepsopdracht en verschillende units. In de volgende tabellen lees je uit welke modules, beroepsopdrachten en units jouw opleiding bestaat. Kleine wijzigingen hierin zijn mogelijk.

<i>Module 1</i>	M1 Oriëntatiefase: een fullstack- en een game development beroepsopdracht.
Beroepsopdracht	Stel je voor (FS) en your world (GD)
Units	• Basisvaardigheden ○ Nederlands ○ Engels ○ Rekenen • Programmeren • Skills • Beroep, werk en persoon: ○ Burgerschap ○ Professional skills ○ Werkveld orientatie • Studieloopbaanbegeleiding • Flex

<i>Module 2</i>	M2 Oriëntatiefase: één softwaredeveloper en één gamedeveloper beroepsopdracht
Beroepsopdracht	Stel je voor dat (FS) en our world (GD)
Units	• Basisvaardigheden ○ Nederlands ○ Engels ○ Rekenen • Programmeren • Skills • Beroep, werk en persoon: ○ Burgerschap ○ Professional skills ○ Werkveld orientatie • Studieloopbaanbegeleiding • Flex



Module 3	M3 Basisfase: In deze fase volgt de student de uitstroomrichting full stack of game developer. Vanaf deze module wijkt de inhoud van de units af afhankelijk van de gekozen uitstroomrichting.
Beroepsopdracht	Arcade mechanics (GD) of duurzaamhuis (FS)
Units	• Basisvaardigheden ○ Nederlands ○ Engels ○ Rekenen • Programmeren • Skills • Beroep, werk en persoon: ○ Burgerschap ○ Professional skills ○ Werkveld orientatie • Studieloopbaanbegeleiding • Flex

Module 4	M4 Basisfase: Game developer of fullstack developer
Beroepsopdracht	Mythe (GD) of Webshop (FS)
Units	• Basisvaardigheden ○ Nederlands ○ Engels ○ Rekenen • Programmeren • Skills • Beroep, werk en persoon: ○ Burgerschap ○ Professional skills ○ Werkveld orientatie • Studieloopbaanbegeleiding • Flex

Module 5	M5 Basisfase: Game developer of fullstack developer
Beroepsopdracht	Tower defense (GD) of Social responsibility (FS)
Units	• Basisvaardigheden ○ Nederlands ○ Engels ○ Rekenen • Programmeren • Skills • Beroep, werk en persoon: ○ Burgerschap ○ Professional skills ○ Werkveld orientatie • Studieloopbaanbegeleiding • Flex



Module 6	M6 Basisfase: Game developer of fullstack developer
Beroepsopdracht	Vertical slice (GD) of Techspeeltuin (FS) Keuzedeel special input output (FS)
Units	• Basisvaardigheden ○ Nederlands ○ Engels ○ Rekenen • Programmeren • Skills • Beroep, werk en persoon: ○ Burgerschap ○ Professional skills ○ Werkveld orientatie • Studieloopbaanbegeleiding • Flex

Module 7	M7 Verdiepingsfase: Game developer of fullstack developer
Beroepsopdracht	HLO Neon (GD) of Special input output (GD) of deepdive frontend (FS) MA-breed keuzedeel
Units	• Basisvaardigheden ○ Nederlands ○ Engels ○ Rekenen • Programmeren • Skills • Beroep, werk en persoon: ○ Burgerschap ○ GD: Professional skills ○ FS: Security ○ Werkveld orientatie • Studieloopbaanbegeleiding • Flex

Module 8	M8 Verdiepingsfase: Game developer of fullstack developer
Beroepsopdracht	HLO Neon (GD) of Virtual production (GD en FS) of Muse (GD en FS) MA-breed keuzedeel
Units	• Basisvaardigheden ○ Nederlands ○ Engels ○ Rekenen • Programmeren • Skills • Beroep, werk en persoon: ○ Burgerschap ○ GD: Professional skills ○ FS: Security ○ Werkveld orientatie • Studieloopbaanbegeleiding • Flex

Module 9	M9 Verdiepingsfase: Game developer of fullstack developer
Beroepsopdracht	HLO Neon (GD) of pre flight check I (GD en FS)
Units	• Basisvaardigheden ○ Nederlands ○ Engels ○ Rekenen • Programmeren • Skills • Beroep, werk en persoon: ○ Werkveld oriëntatie: voorbereiden op stage ○ Professional skills • Studieloopbaanbegeleiding • Flex

Module 10	M10 Verdiepingsfase: Game developer of fullstack developer
Beroepsopdracht	HLO Neon (GD) of pre flight check II (GD en FS)
Units	• Basisvaardigheden ○ Nederlands ○ Engels ○ Rekenen • Programmeren • Skills • Beroep, werk en persoon: ○ Werkveld oriëntatie (solliciteren stage) ○ Professional skills • Studieloopbaanbegeleiding • Flex

Module 11 & 12	BPV
---------------------------	------------

Module 13 & 14	BPV
---------------------------	------------

Module 15	Proef proeve
------------------	---------------------

Module 16	Proeve van bekwaamheid
------------------	-------------------------------

Elke module heeft ook een blok Flex. Dit blok is flexibel en wordt wisselend ingevuld. Ook volg je tijdens je opleiding nog een aantal keer een keuzedeel.

Leerlijnen

De opleiding is opgebouwd in leerlijnen. Een leerlijn is een route waarin je stap voor stap werkt aan een bepaalde vaardigheid. De opleiding Software developer heeft twee uitstroomrichtingen, full stack (FS) en game development (GD). In het eerste half jaar werk je aan beide uitstroomrichtingen, zodat je een goede keuze kunt maken voor één van beide uitstroomrichtingen. In het eerste half jaar worden alle leerlijnen aangeboden, wanneer de keuze is gemaakt voor de uitstroomrichting, worden alleen de leerlijnen van die richting aangeboden. De leerlijnen voor Nederlands, Engels, Burgerschap en rekenen worden aan beide uitstroomrichtingen aangeboden. De inhoud van de subleerlijnen kan aangepast worden, afhankelijk van de ontwikkelingen in het werkveld.

Leerlijnen SD	Subleerlijnen
Coderen FS	PHP MySQL JavaScript HTML/ CSS IDE gebruik Frameworks
Realiseren van software FS	Ontwerpen Vorbereiden Code toepassen Testen Verbetervoorstellen doen
Samenwerken FS	Overleg voeren Opgeleverd werk presenteren Reflecteren op het werk
UXD FS	Design Usability en de user
Proces FS & GD	Professionaliseren Agile werken Versiebeheer Werkveld
Computational thinking GD	Programmeren Applied math & physics
Development GD	Game development Game engines Visual technology Software testen en optimalisatie
Design & documentation GD	Game design & documentation Technical design & documentation Functional design & documentation
Nederlands FS & GD	Gesprekken Lezen Luisteren Schrijven Spreken
Engels FS & GD	Gesprekken voeren Lezen Luisteren Schrijven Spreken Taalvaardigheid
Rekenen FS & GD	Grootheden en eenheden Omgaan met kwantitatieve informatie Oriëntatie in twee- en driedimensionale wereld Procenten gebruiken Verhoudingen herkennen en gebruiken
Burgerschap FS & GD	Verschil en gelijkwaardigheid Individu en groep Maatschappijvisies en maatschappelijke vraagstukken Macht en besluitvorming.
LOB FS & GD	Loopbaanoriëntatie en begeleiding

De leerlijnen bestaan uit vijf stappen, deze vijf stappen doorloop je tijdens de hele opleiding. Opdrachten die worden ingeleverd, bevatten soms meerdere leerlijnen. Deze opdrachten laten zien wat jij al kunt en waar je nog aan werkt, dit wordt duidelijk door de feedback die je krijgt van de docenten. Zo maken we jouw ontwikkeling zichtbaar.

Simulise

Om overzicht te houden op je ontwikkeling gebruiken we Simulise, een onlineomgeving waarin je:

- de leerlijnen ziet;
- lesplannen ziet met daarin de opdrachten;
- opdrachten inlevert;
- feedback van docenten terugvindt;
- en je zogenaamde datapunten ziet (dat zijn voorbeelden van wat jij hebt geleerd, zoals een opdracht, presentatie of gesprek).

Simulise helpt je om inzicht te krijgen in jouw leerproces en ontwikkeling. Samen met je docenten en SLB'er kijken je naar Simulise en de feedback die je hebt gekregen om te bepalen wat je volgende stap is.

Beoordelingen en datapunten

Bij ons doe je niet één grote toets, maar lever je meerdere opdrachten en bewijzen in die laten zien wat jij kunt. Deze noemen we datapunten. Denk aan:

- Opdrachten of presentaties
- Feedback van een docent
- Een goed gesprek waarin je jouw keuzes uitlegt

We gebruiken deze datapunten om te bepalen of je klaar bent voor de volgende fase van je opleiding, de volgende stap op de leerlijn. Zo kijken we niet alleen naar wat je doet, maar ook naar hoe je werkt en leert.

Voortgangsgesprekken

Elke module van 10 weken voer je een voortgangsgesprek met je studieloopbaanbegeleider (SLB'er). Die helpt je om het overzicht te houden en keuzes te maken die bij jou passen. Dit gesprek bereid je zelf voor, hier wordt meer over verteld tijdens de slb-les. Tijdens deze gesprekken, wordt besproken waar jij op dat moment staat in jouw ontwikkeling op de leerlijnen en wat er nodig is om bij de fase-overgang te voldoen aan de norm.

Bindend studieadvies in leerjaar 1

In het eerste jaar van de opleiding krijg je een bindend studieadvies. Dit is het eerste officiële beslismoment van je opleiding.

Wat betekent dat?

Aan het einde van leerjaar 1 kijkt de opleiding of je genoeg ontwikkeling hebt laten zien.

Als dat niet zo is, krijg je een bindend negatief studieadvies (BSA). Dat betekent dat je moet stoppen met de opleiding. Dit is een wettelijke regel en geldt voor alle mbo-opleidingen.

Hoe werkt het precies?

Na module 1 en 2 krijg je eerst een voorlopig studieadvies. Dat noemen we ook wel het VSA.

We kijken dan of je op de belangrijke onderdelen van de opleiding voldoende ontwikkeling hebt laten zien. “Voldoende” betekent volgens de norm, die staat in het onderstaande schema beschreven.

Voorlopig negatief advies

Als je een voorlopig negatief studieadvies krijgt, gaan we samen met jou een plan van aanpak maken. Daarin staat wat jij nodig hebt om je te verbeteren en alsnog een positief advies te krijgen, ook staan er staan afspraken in wat we van jou willen zien om een positief BSA te behalen.

Let op: Als je uiteindelijk toch een bindend negatief advies krijgt, mag je de opleiding niet verder volgen. In het onderstaande overzicht zie je waar je aan moet voldoen voor het VSA/BSA.

Fase-overgangen en beslismomenten

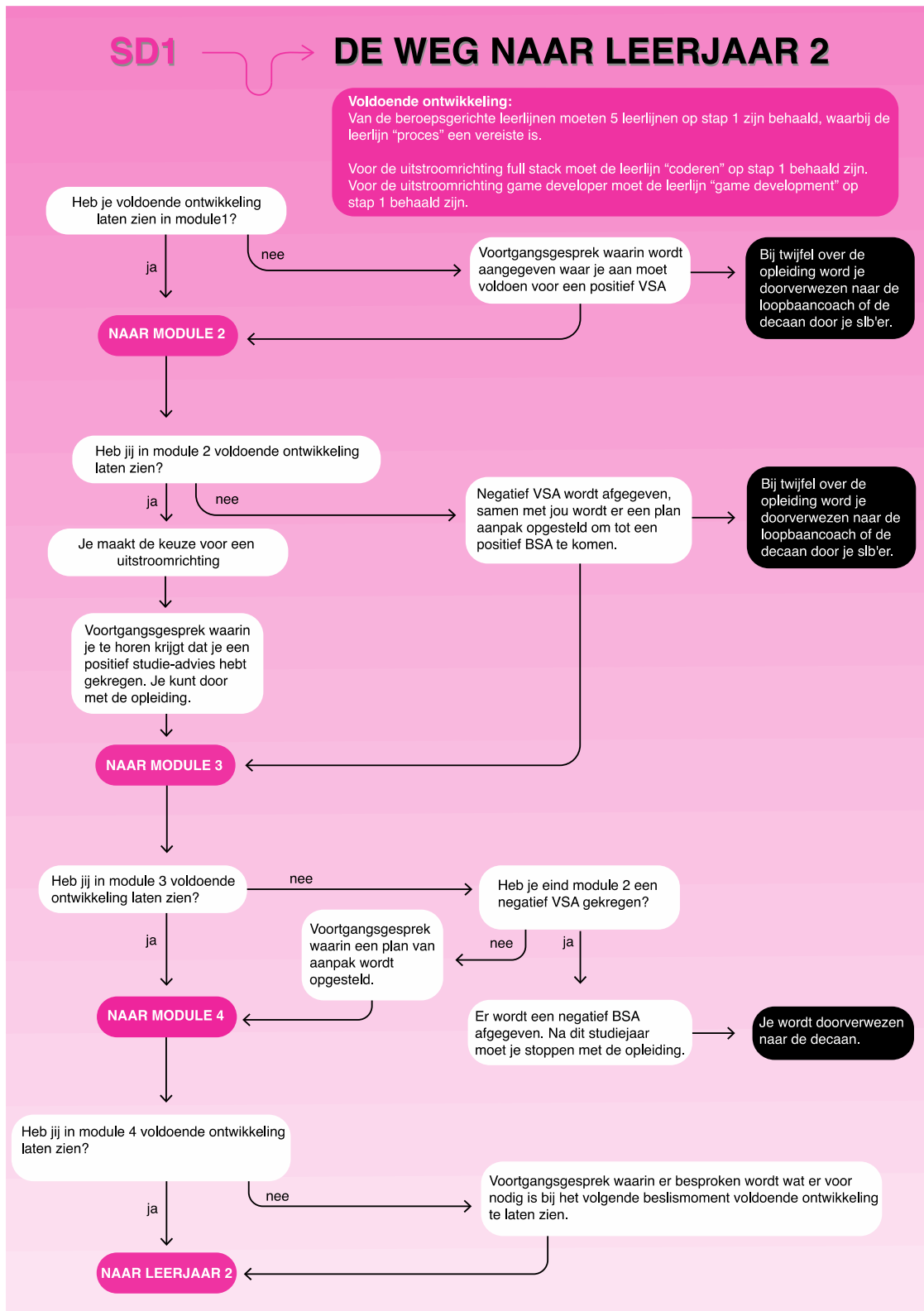
Na de eerste twee modules is er een eerste fase-overgang, tijdens fase-overgangen wordt bepaald of je voldoende ontwikkeling hebt laten zien op de leerlijnen om de volgende fase in te gaan. Dit worden beslismomenten genoemd. Per fase wordt volgens onderstaand overzicht aangegeven waar je aan moet voldoen en wat de consequenties zijn wanneer je hier niet aan voldoet.

Fase-overgang	Wanneer	Consequenties	Norm
Oriëntatiefase - basisfase	Eind module 3	VSA/BSA Wanneer je eind module 2 niet voldoet aan de gestelde norm, wordt er een negatief voorlopig studieadvies afgegeven. Wanneer er eind periode 3 niet voldaan is aan de norm, wordt er een negatief bindend studieadvies afgegeven en moet de student de opleiding verlaten. Bij een positief VSA, mag er geen negatief BSA	Van de beroepsgerichte leerlijnen moeten 5 leerlijnen op stap 1 zijn behaald, waarbij de leerlijn “proces” een vereiste is. ⊗ Voor de uitstroomrichting full stack moet de leerlijn “coderen” op stap 1 behaald zijn. ⊗ Voor de uitstroomrichting game developer moet de leerlijn “game development” op stap 1 behaald zijn. Norm basisvaardigheden: Nederlands en Engels zijn op stap 2 behaald. Rekenen en burgerschap zijn op stap 1 behaald.
Basisfase - verdiepingsfase	Eind module 6	Wanneer je niet voldoet aan de gestelde norm, zal je de basisfase over moeten doen. Dit houdt in dat je wordt teruggeplaatst halverwege leerjaar 1.	Basisvaardigheden: - Nederlands: Stap 2 behaald - Engels: Stap 2 behaald - Rekenen: Stap 3 behaald - Burgerschap: Stap 3 behaald Full stack: - Proces → stap 3 behaald - Coderen → stap 2 behaald - Realiseren van software → stap 2 behaald - Samenwerken → stap 2 behaald - UXD → stap 2 behaald Game developer: - Proces → stap 3 - Computational Thinking → stap 2 behaald - Game development → stap 2 behaald - Design & documentation → stap 2 behaald
Verdiepingsfase - zelfstandigheidsfase	Eind module 10	Wanneer je niet voldoet aan de gestelde norm, zal je de verdiepingsfase over moeten doen. Dit houdt in dat je wordt teruggeplaatst halverwege leerjaar 2.	Basisvaardigheden: - Nederlands: Stap 3 behaald - Engels: Stap 3 behaald - Rekenen: Stap 5 behaald - Burgerschap: Stap 5 behaald Full stack:

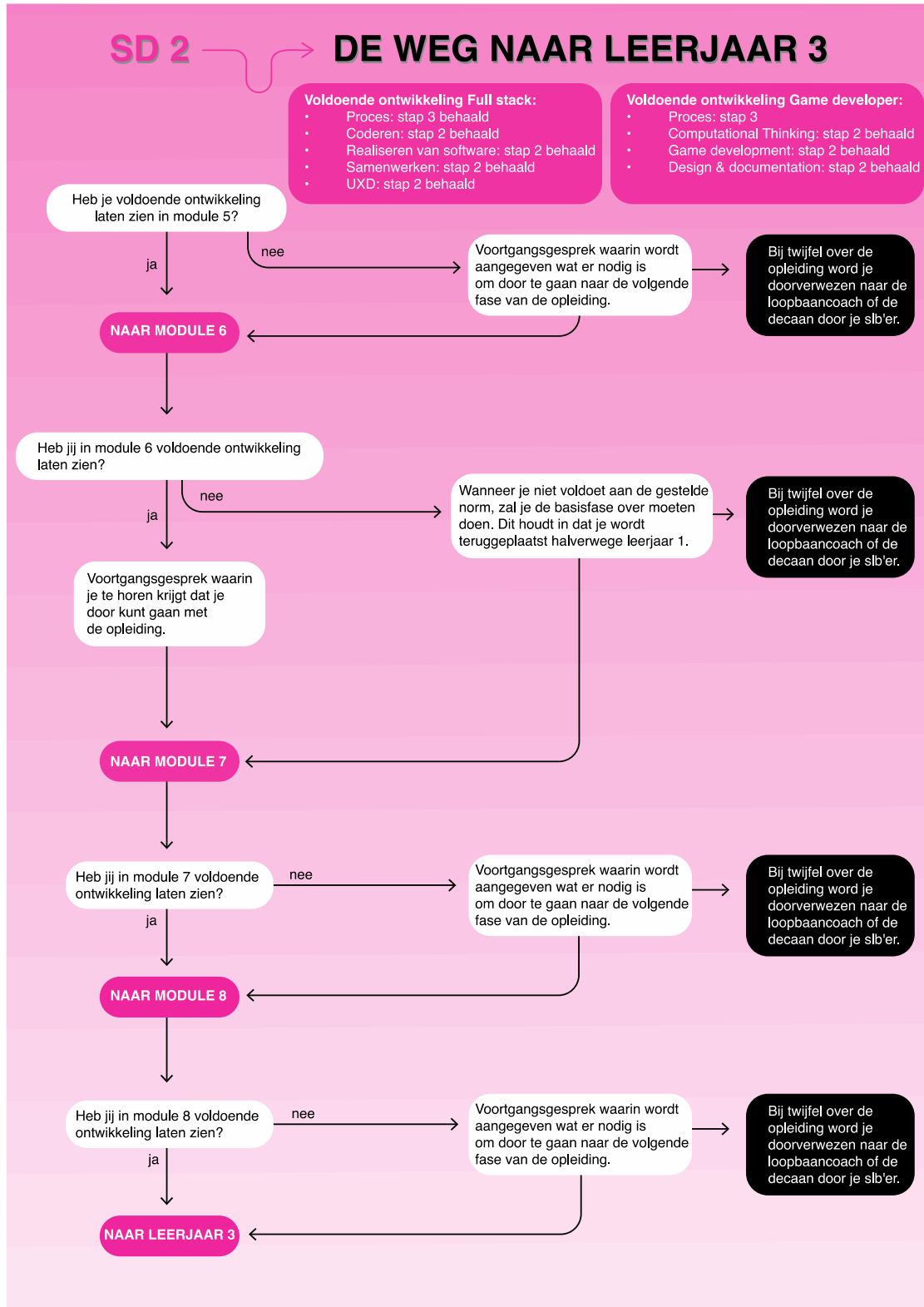
			• Proces → stap 4 behaald • Coderen → stap 3 behaald • Realiseren van software → stap 3 behaald • Samenwerken → stap 3 behaald • UXD → stap 3 behaald Game developer: • Proces → stap 4 • Computational Thinking → stap 3 behaald • Game development → stap 3 behaald • Design & documentation → stap 3 behaald
Zelfstandigheidsfase - Afstudeerfase	Eind module 14	Wanneer je niet voldoet aan de gestelde norm, zal je de zelfstandigheidsfase over moeten doen. Dit houdt in dat je wordt teruggeplaatst halverwege leerjaar 3.	Basisvaardigheden: • Nederlands: Stap 4 behaald • Engels: Stap 4 behaald • Rekenen: Stap 5 behaald • Burgerschap: Stap 5 behaald Full stack: • Proces → stap 5 behaald • Coderen → stap 5 behaald • Realiseren van software → stap 4 behaald • Samenwerken → stap 4 behaald • UXD → stap 3 behaald Game developer: • Proces → stap 5 • Computational Thinking → stap 3 behaald • Game development → stap 3 behaald • Design & documentation → stap 3 behaald

Op de volgende pagina's vind je een stroomschema per leerjaar waarin de fase-overgangen per leerjaar staan aangegeven.

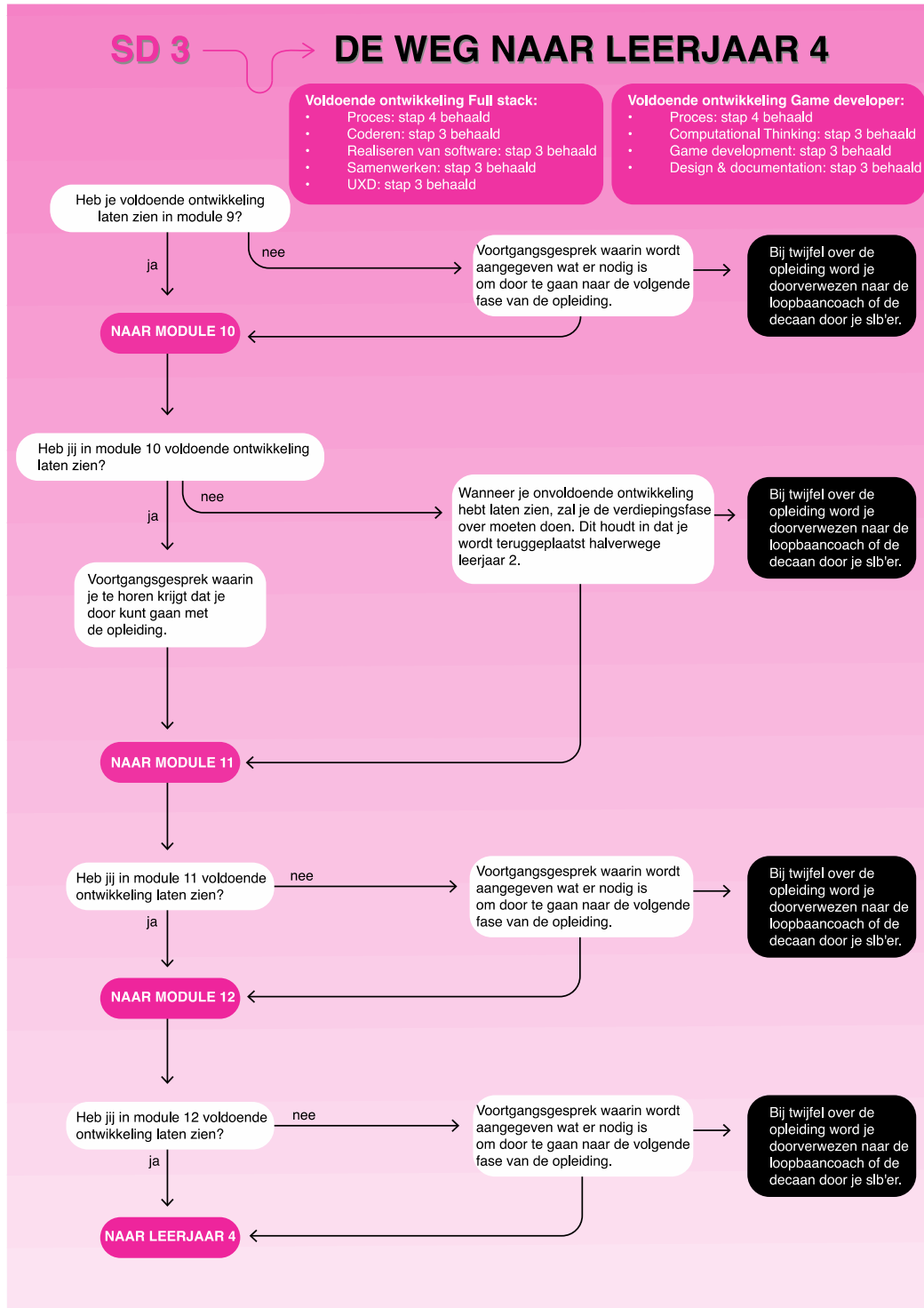
Stroomschema studievoortgang leerjaar 1



Stroomschema studievoortgang leerjaar 2



Stroomschema studievoortgang leerjaar 3





Stroomschema studievoortgang leerjaar 4

