



Mediacollege
Amsterdam

mbo niveau 2/3/4



Opleidingen

2027-2028



Starting today.

Open dagen en proefstuderen

Ben je creatief en ben je altijd bezig met ideeën uitwerken? Dan voel je je bij ons vast thuis. Dat kunnen we natuurlijk wel zeggen, maar je wilt dat vast zelf ervaren. Kom daarom naar een van onze Open Dagen of Proefstudeerdagen! Dan ontdek je hoe je van jouw talent je beroep kunt maken.

Aanmelden voor de activiteiten is belangrijk.

Kijk op ma-web.nl voor meer informatie.



Open Dagen mbo tijdens studiejaar 2026-2027

Zaterdag 7 november 2026
van 10.00 - 15.00 uur

Woensdag 27 januari 2027
van 16.00 - 20.00 uur

Woensdag 10 maart 2027
van 16.00 - 20.00 uur

Tijdens de Open Dag ontmoet je studenten en docenten, kun je workshops volgen en je laten informeren over de opleidingen. Je ziet veel werk van studenten en soms wordt er zelfs ter plekke aan een decor of podium gebouwd. Neem een kijkje in de radiostudio, laat je verrassen door een immersive experience, maak een portretfoto en nog veel meer. Kortom, veel van waar onze studenten voor leren, zie je ze hier in de praktijk. Misschien sta jij hier volgend jaar ook!

Proefstuderen

Denk je erover om een mbo-opleiding te gaan volgen bij Mediacollege Amsterdam, en wil je een keer meelopen om een beter beeld te krijgen? Of heb je nog geen idee en wil je je gewoon oriënteren? Dat kan! Meld je dan aan voor een Proefstudeerdag. Dan ontdek je in één dagdeel of deze opleiding bij jou past.

Meer informatie en aanmelden: ma-web.nl.

Of, kom naar de Studiekeuzebeurs Midden in Utrecht

Op 27 en 28 november 2026



Decanen, wij zijn er voor jullie!

Wil je ook voorlichting op je school in jouw mentorklas, op jullie beroepenmarkt of voorlichtingsmiddag?

Je kunt als decaan, mentor of docent contact opnemen voor de mogelijkheden via voorlichting@ma-web.nl.

Waarom kiezen voor Mediacollege Amsterdam?

Mediacollege Amsterdam (MA) is een mbo-vakschool voor de creatieve industrie. En die industrie is groot in Amsterdam. In de metropoolregio Amsterdam vind je bijna 60.000 bedrijven op het gebied van media, design, content, technologie, marketing, events en entertainment. Dat is bijna 20% van alle bedrijven en goed voor 10% van alle banen in de regio.

Leren in de creatieve wereld

Bij MA leer je midden in die creatieve wereld. Je krijgt toekomstgericht onderwijs van docenten die hun ervaring rechtstreeks meenemen uit de praktijk. Je werkt aan realistische opdrachten, ontmoet opdrachtgevers en leert samenwerken met studenten van andere opleidingen – precies zoals dat later ook in het werkveld gebeurt. Zo ontwikkel je niet alleen vakkennis, maar bouw je ook aan een netwerk dat je verder helpt.

De rol van AI

AI wordt inmiddels overal in de creatieve wereld gebruikt. Daarom leren we je daar verantwoord en professioneel mee om te gaan. Jouw skills zijn niet door AI te vervangen, maar je kunt AI wel inzetten als ondersteuning om tot betere ideeën of oplossingen te komen. Je leert dus om AI te begrijpen, controleren en verbeteren.

Veiligheid en medezeggenschap

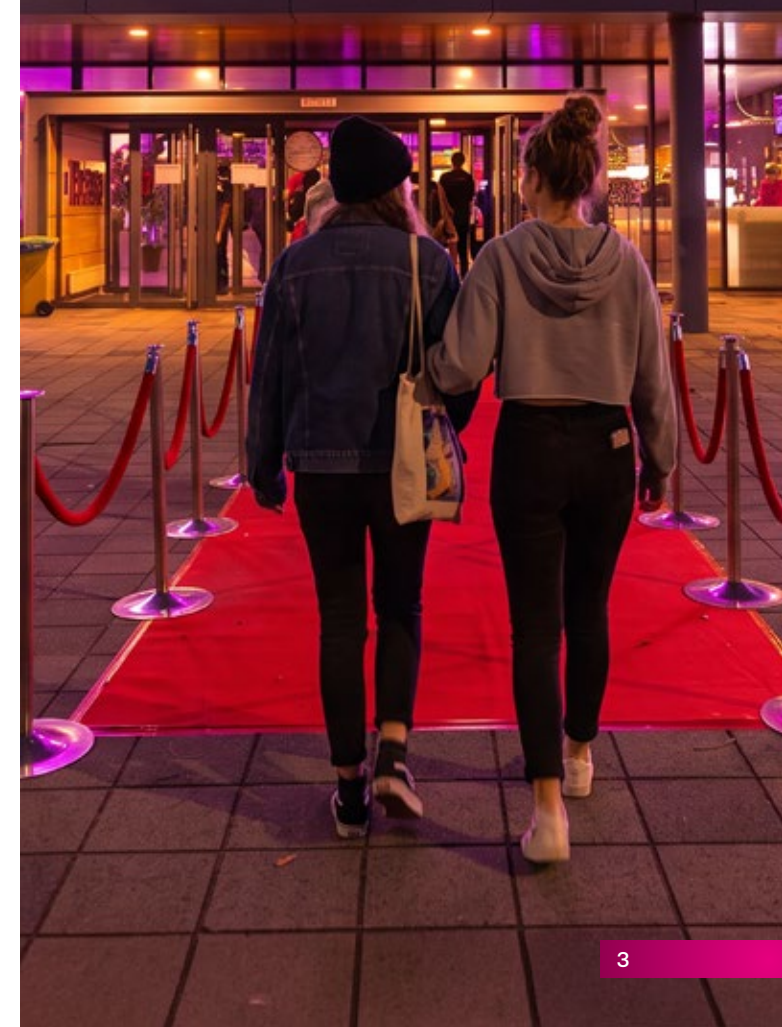
Onze studenten waarderen MA bovengemiddeld op onderwerpen als sociale veiligheid en medezeggenschap*. Ze voelen zich gehoord, weten waar ze terecht kunnen en krijgen de ruimte om mee te denken over hun school. Dat zorgt voor een omgeving waarin je jezelf kunt ontwikkelen, samen met anderen. (*bron: JOB Enquête 2026)

Starting today

Wij geloven in jouw talent. Daarom kijken we verder dan alleen een diploma. We helpen je ontdekken waar je goed in bent, dagen je uit om te groeien en begeleiden je bij de stappen die je zet. Of je na MA gaat werken, doorstudeert of een eigen route kiest: je vertrekt met de vaardigheden, ervaring en het vertrouwen om je plek te vinden in de maatschappij. Vanaf dag één bouwen we samen aan jouw toekomst.

Mediacollege Amsterdam
Starting today.

Mediacollege Amsterdam



Alle opleidingen per cluster & overige onderwerpen

**Backstage design
& techniek**

8 Podium- en evenemententechnicus niveau 2

10 Podium- en evenemententechnicus niveau 4

**Film
& fotografie**

12 Audiovisueel

14 Filmacteur

16 Photographic designer

**Games
& software**

18 Applied AI software developer

20 Creative software developer

22 Game artist

**Media
& events**

24 Media- en eventproducer

26 Mediaredactiemedewerker

28 Music industry professional

**Ontwerpen
& realiseren**

30 Allround mediamaker

32 E-commerce designer

34 Immersive designer

36 Medewerker creatieve productie

38 Mediavormgever

40 Mediavormgever versneld

42 Oriëntatieklas

44 Ruimtelijk vormgever

46 Signspecialist

**Overige
onderwerpen**

48 Praktijk & stage

49 Het draait om jou!

50 Kosten

50 Aanmelden

52 Contact



Kies een opleiding die bij jou past

Opleiding Op alfabetische volgorde	Wat leer je?	Niveau	Duur in jaren	Toelating minimale eis	Cluster	Pagina
Allround mediamaker	Zet jouw creatieve ideeën om naar professioneel vormgegeven print- en online media.	3	3	vmbo-bb (met MVI-profiel) of vmbo-kb	Ontwerpen & realiseren	30
Applied AI software developer	Leer hoe je AI slim en verantwoord inzet om software te bouwen.	4	3	vmbo-kb	Games & software	18
Audiovisueel	Leer hoe je professionele videocontent maakt en je eigen stijl ontwikkelt.	4	4	vmbo-kb	Film & fotografie	12
Creative software developer	Bouw websites, apps en games met een mix van creativiteit en techniek.	4	4	vmbo-kb	Games & software	20
E-commerce designer	Ontwerp merken, webshops en content die opvallen en klanten overtuigen.	4	4	vmbo-kb	Ontwerpen & realiseren	32
Filmacteur	Leer acteren voor de camera. Ontwikkel je tot een professionele acteur.	4	3	vmbo-kb + creatieve en artistieke aanleg	Film & fotografie	14
Game artist	Ontwerp digitale werelden, personages en animaties voor games, films en VR.	4	4	vmbo-kb + creatieve aanleg	Games & software	22
Immersive designer	Ontwerp ervaringen die bezoekers écht beleven met al hun zintuigen.	4	4	vmbo-kb	Ontwerpen & realiseren	34
Medewerker creatieve productie	Leer ontwerpen én maken: van drukwerk tot textielprints en productpresentaties.	2	2	vmbo-bb	Ontwerpen & realiseren	36
Media- en eventproducer	Regel en coördineer media- en eventproducties van idee tot uitvoering.	4	3	vmbo-kb	Media & events	24

Opleiding Op alfabetische volgorde	Wat leer je?	Niveau	Duur in jaren	Toelating minimale eis	Cluster	Pagina
Mediaredactiemedewerker	Leer verhalen maken en publiceren voor online, social media, radio, tv en print.	4	3	vmbo-kb	Media & events	26
Mediavormgever	Leer creatief ontwerpen voor print, digitale media en animatie.	4	4	vmbo-kb	Ontwerpen & realiseren	38
Mediavormgever versneld	Leer creatief ontwerpen voor print, digitale media en animatie – in drie jaar.	4	3	vmbo-kb	Ontwerpen & realiseren	40
Music industry professional	Leer organiseren, managen en promoten achter de schermen in de muziekindustrie.	4	3	vmbo-kb	Media & events	28
Oriëntatieklas	Als je denkt aan een creatieve mbo-opleiding, maar nog geen idee hebt wat mogelijk is.	3 en 4	3 of 4 incl. de erna gekozen opleiding	vmbo-kb	Meerdere	42
Photographic designer	Ontwikkel je tot een creatieve fotograaf die sterke beeldverhalen maakt.	4	3	vmbo-kb	Film & fotografie	16
Podium- en evenementen-technicus niveau 2	Leer de techniek van evenementen, theater- en festivalproducties.	2	2	vmbo-bb	Backstage design & techniek	8
Podium- en evenementen-technicus niveau 4	Leer de techniek van evenementen, theater- en festivalproducties.	4	3	vmbo-kb	Backstage design & techniek	10
Ruimtelijk vormgever	Je bedenkt, ontwerpt en bouwt ruimtes voor events, films, winkels en meer.	4	4	vmbo-kb	Ontwerpen & realiseren	44
Signspecialist	Leer creatieve sign- en reclame-uitingen ontwerpen, produceren en monteren.	4	3	vmbo-kb	Ontwerpen & realiseren	46

Podium- en evenemententechnicus (Niveau 2)

Niveau: 2 • Duur: 2 jaar • Leerweg: BOL • Toelating: Minimaal vmbo-bb

1. Wat leer je?

Je leert de techniek van belichting, geluidseffecten, achtergrondprojecties en camerabeelden. Als podium- en evenemententechnicus zorg je ervoor dat deze techniek foutloos functioneert tijdens bijvoorbeeld evenementen, festivals en theaterproducties.

Tijdens de opleiding leer je:

- Werken met licht-, geluids- en beeldtechniek – inclusief opbouw, afbouw en onderhoud
- Het op- en afbouwen van podia en het toepassen van rigging (takels, trussen en statieven plaatsen en ophangen)
- Veilig werken in de evenementen- en theatertechniek
- Opbouwen en werkend opleveren van lichtinstallaties en streamingstudio's

AI

Omdat AI in de creatieve wereld overal wordt gebruikt, leer je er verantwoord en professioneel mee om te gaan. Je leert AI te begrijpen, controleren en verbeteren. Jouw skills zijn niet door AI te vervangen, maar je kunt AI wel inzetten om tot betere ideeën of oplossingen te komen.

Ook ga je op excursie naar theaters, poppodia en verhuurbedrijven.

2. Hoe ziet de opleiding eruit?

De opleiding Podium- en evenemententechnicus niveau 2 duurt twee jaar en richt zich op het bouwen en werkend opleveren van de techniek bij theatervoorstellingen en live-evenementen.

Je krijgt de basis van podium- en evenemententechniek. Je leert hoe je professionele licht-, geluids- en beeldapparaatuur opzet en hoe je daarmee, samen met je klasgenoten, een productie technisch uitvoert. Bijvoorbeeld een evenement, DJ-set of optreden van een band. Ook ga je op excursie naar theaters, poppodia en verhuurbedrijven.

Vervolgens verdiep je je in licht, geluid, beeld en podiumtechniek. Je gaat ook op stage via een lintstage. Dat betekent dat je elke woensdag, donderdag en vrijdag bij een bedrijf werkt. Op school leer je samen met andere studenten die ook stage lopen. Jullie delen ervaringen en helpen elkaar. Op school werk je vooral aan theorie en leer je hoe je alles wat je op school leert kunt gebruiken in de praktijk op je stage.

Globale inhoud

Jaar 1

Licht, beeld en geluid praktijkvakken / beroepsopdracht / burgerschap, loopbaanoriëntatie / professionaliseren / digitale vaardigheden / veiligheid, onderhoud en logistiek / Engels, Nederlands, rekenen

Jaar 2

Licht, beeld en geluid praktijkvakken / beroepsopdracht / burgerschap, loopbaanoriëntatie / professionaliseren / digitale vaardigheden / veiligheid, onderhoud en logistiek / Engels, Nederlands, rekenen / stage / Proeve van Bekwaamheid (afstudeeropdracht)

Keuzedelen

- Ondernemend gedrag
- Verdieping software
- Licht operator
- DJ-ing
- Live beeld
- Engels A2/B1



3. Bij wie past deze opleiding?

- Je werkt graag met techniek
- Je steekt graag je handen uit de mouwen
- Je vindt het leuk om samen te werken met anderen
- Je vindt het fijn om in de avond en nacht te werken en tijdens feestdagen
- Je houdt van theater, festivals, shows en/of event-omgevingen
- Communiceren en contact leggen met anderen gaat je makkelijk af

4. Stage

In leerjaar 2 loop je stage op de woensdag, donderdag en vrijdag. Op de maandag en dinsdag ben je op school. Je kunt stagelopen bij theaters, poppodia, festivals of evenementen.

5. Wat kun je worden?

- Podiumbouwer (rigger)
- Belichtings- of geluidstechnicus
- Technicus bij theaters, poppodia, festivals of evenementenbureaus
- Technicus bij televisie- en filmproducties
- Zelfstandig ondernemer in de branche
- Je kunt doorgroeien naar functies zoals technisch coördinator, projectleider of hoofd techniek

Doorstuderen

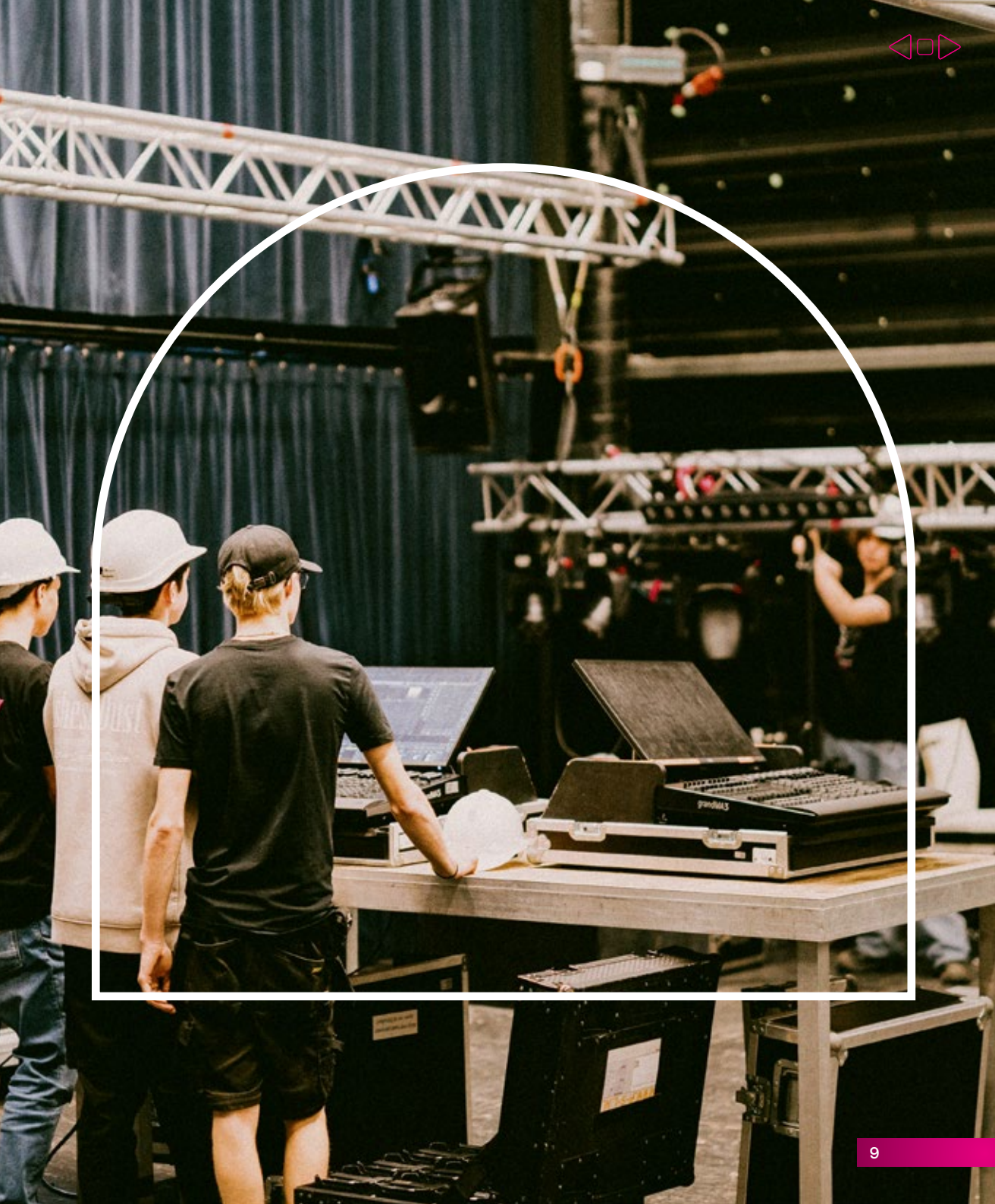
Vanuit deze opleiding kun je binnen MA doorstromen naar de opleiding Podium- en evenemententechnicus op mbo-niveau 4, en daarna eventueel naar een opleiding op hbo-niveau, bijvoorbeeld aan de Theaterschool Amsterdam of Hogeschool voor de Kunsten Utrecht.

6. Student aan het woord

“Het is soms nog wennen en best spannend, maar stap voor stap begrijp ik steeds beter hoe alles werkt, en dat geeft me wel vertrouwen.”



Meer info



Podium- en evenementen-technicus (Niveau 4)

Niveau: 4 • Duur: 3 jaar • Leerweg: BOL • Toelating: vmbo-kb, vmbo-gl/tl of een relevant mbo-diploma op niveau 2

1. Wat leer je?

Tijdens de opleiding leer je hoe je belichting, geluidseffecten, achtergrondprojecties en camerabeelden technisch op de juiste manier laat functioneren.

Tijdens de opleiding leer je:

- Werken met licht-, geluids- en beeldtechniek – inclusief opbouw, afbouw en onderhoud
- Creatieve ideeën vertalen naar technische uitvoeringen
- Op- en afbouw van podia en toepassing van rigging (takels, trussen en statieven plaatsen en ophangen)
- Veilig werken in de evenementen- en theatertechniek
- Technische plannen maken voor licht en beeld
- Opbouwen en bedienen van lichtinstallaties en streaming-studio's
- Gebruik van software voor lichtsturing, projectie en geluid
- Werken met muziek- en geluidstechniek (mixen, opname en live)
- Trends en nieuwe technieken volgen en toepassen

AI

Omdat AI in de creatieve wereld overal wordt gebruikt, leer je er verantwoord en professioneel mee om te gaan. Je leert AI begrijpen, controleren en verbeteren. Jouw skills zijn niet door AI te vervangen, maar je kunt AI wel inzetten als hulpmiddel om tot betere ideeën of oplossingen te komen.

2. Hoe ziet de opleiding eruit?

De opleiding Podium- en evenemententechnicus niveau 4 duurt drie jaar.

Je krijgt de basis van podium- en evenemententechniek. Je leert hoe je professionele licht-, geluids- en beeldapparatuur gebruikt en hoe je daarmee samen met je klasgenoten een productie technisch opzet. Bijvoorbeeld een evenement, DJ-set of optreden van een band. Ook ga je op excursie naar theaters, poppodia en verhuurbedrijven.

Vervolgens loop je 20 weken stage. Daarmee breid je je kennis van licht, geluid, beeld en podiumtechniek uit. Door middel van keuzedelen ontdek je wat het beste bij jou past. Je ontwikkelt je meer richting licht, geluid, beeld of podiumbouw.

Je werkt vanuit ideeën en zet deze om in echte producties in de praktijk; je bouwt zelf technische installaties op, regelt ze in en zorgt ervoor dat alles werkt.

Ten slotte loop je nogmaals 10 weken stage. Aan het einde van het jaar laat je tijdens de Proeve van Bekwaamheid zien wat je hebt geleerd.



Globale inhoud

Jaar 1

Licht, beeld en geluid praktijkvakken / beroepsopdracht / burgerschap, loopbaanoriëntatie / professionaliseren / digitale vaardigheden / veiligheid, onderhoud en logistiek / Engels, Nederlands, rekenen

Jaar 2

Licht, beeld en geluid praktijkvakken / beroepsopdracht / burgerschap, loopbaanoriëntatie / professionaliseren / digitale vaardigheden / veiligheid, onderhoud en logistiek / Engels, Nederlands, rekenen / keuzedelen / stage (20 weken)

Jaar 3

Vakken / bava / stage (10 weken) / keuzedeel / voorbereiding Proeve van Bekwaamheid

Keuzedelen

- | | |
|-----------------------|---------------------------------------|
| • Ondernemend gedrag | • Stagelight design |
| • Verdieping software | • DJ-ing |
| • Verdieping geluid | • Live beeld |
| • Verdieping licht | • Klankbeoordeling en klankaanpassing |
| • Licht operator | |

Je werkt graag in de avond en nacht, en tijdens feestdagen.

3. Bij wie past deze opleiding?

- Je werkt graag met techniek
- Je bent actief en creatief
- Je werkt graag in de avond en nacht, en tijdens feestdagen
- Je houdt van theater, festivals, shows of eventomgevingen
- Je houdt van aanpakken en samenwerken
- Communiceren en contact leggen met anderen gaat je makkelijk af

4. Stage

In leerjaar 2 en 3 loop je stage in verschillende periodes.

- De stage in leerjaar 2 duurt 20 weken
- De stage in leerjaar 3 duurt 10 weken

Je kunt stagelopen bij theaters, poppodia, festivals of evenementen.

5. Wat kun je worden?

- Podiumbouwer (rigger)
- Technicus of specialist op het gebied van licht, geluid of beeld
- Technicus bij theaters, poppodia, festivals of evenementen-bureaus
- Technicus bij televisie- en filmproducties
- Zelfstandig ondernemer in de branche
- Je kunt doorgroeien naar functies zoals technisch coördinator, projectleider of hoofd techniek

Doorstuderen

Na je studie kun je doorstromen naar een hbo-opleiding. Bijvoorbeeld naar de Theaterschool Amsterdam of Hogeschool voor de Kunsten Utrecht.

6. Student aan het woord

“De docenten geven je veel vertrouwen en je krijgt veel verantwoordelijkheid. Werkt iets niet? Dan vragen ze of je het eerst zelf uit wil zoeken. Daar leer je veel van.”

Audiovisueel

Niveau: 4 • Duur: 4 jaar • Leerweg: BOL • Toelating: Minimaal vmbo-kb
Het is mogelijk deze opleiding in 3 jaar te doen. Dit hangt o.a. af van je vooropleiding en zelfstandigheid.

1. Wat leer je?

Je leert alles over het maken van professionele filmproducties: van korte online promotievideo's tot documentaires, en van fictieve korte films tot bedrijfsreportages. Je maakt kennis met alle soorten videocontent. Je ontwikkelt een brede mix van creatieve en technische skills in beeld, licht, geluid, nabewerking en je ontwikkelt je commerciële vaardigheden.

De vraag naar videocontent groeit hard: van socialmedia-content tot corporate film, van reclame tot journalistiek.

Tijdens de opleiding leer je:

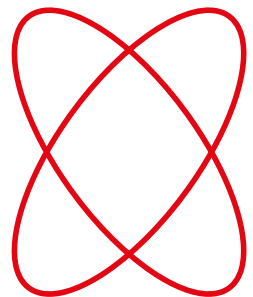
- Doelgroep- en marktonderzoek vertalen naar creatieve concepten en visuele uitwerkingen (moodboards, storyboards, shotlists)
- Werken met professionele film- en opnameapparatuur en zorgen voor licht- en geluidsopnames op locatie en in de studio
- Het uitvoeren van postproductie; zoals editing, sounddesign en visual of special effects
- Het plannen en organiseren van producties
- Samenwerken in teams
- Flexibel omgaan met een dynamische productieomgeving

AI

Omdat AI in de creatieve wereld overal wordt gebruikt, leer je er verantwoord en professioneel mee om te gaan. Je leert AI te begrijpen, controleren en verbeteren. Jouw skills zijn niet door AI te vervangen, maar je kunt AI wel inzetten om tot betere ideeën of oplossingen te komen.



De vraag naar videocontent groeit hard: van socialmediacontent tot corporate film, van reclame tot journalistiek.



2. Hoe ziet de opleiding eruit?

Deze opleiding op niveau 4 (BOL) duurt vier jaar. In het eerste jaar van de opleiding leer je de basisvaardigheden en –vakken. Je krijgt vakken als camera, geluid, licht en beeldbewerking. Ook storytelling en loopbaanoriëntatie komen aan bod.

In het tweede jaar krijg je verdiepende lessen in techniek en leer je meer over ondernemerschap. Ook leer je hoe je een opdracht van a tot z uitvoert voor een opdrachtgever. Je volgt tijdens het tweede jaar keuzedelen.



De eerste helft van je derde jaar volg je keuzedelen en focus je op het vinden van je stage. In de tweede helft van het jaar ga je op stage.

In het vierde jaar ga je weer op stage bij een ander bedrijf. Je sluit je opleiding af met een Proeve van Bekwaamheid. Je werkt gedurende de hele opleiding aan jouw professionele portfolio. Dit telt ook mee voor het examen.

Globale inhoud

Jaar 1: Fundament en Exploratie

- Technische vakken als cameratechniek, licht en beeldbewerking, geluidstechniek postproductie
- Storytelling en loopbaanoriëntatie
- Keuze-units, zoals: computergraphics, sounddesign, cinematografie, mixed media en social media content.

Jaar 2: Specialisatie en Projecten

- Keuzedelen en keuze-units (specialisaties)
- Filmgeschiedenis, filmen met dslr (speciale camera), VFX (visual effects), spel- en regie, generatieve AI
- Verdieping van de vakken uit jaar 1, aangevuld met motion graphics, profileren en professionaliseren

Jaar 3: Stagevoorbereiding en stage

- Techniek (beeld- en geluidconcept, technisch plan)
- Keuzedelen: verdieping editing en creatief ondernemerschap
- Opstellen promotieplan
- Stage (20 weken)

Jaar 4: Stage en Examen

- Stage (20 weken)
- Proeve van Bekwaamheid (afstudeeropdracht)

Keuzedelen

- 3D-modelling
- Artistiek inzicht
- Camjo
- Cinematografie
- Fotografie
- Filmgeschiedenis
- Mixed media
- Scenario
- Spel & regie
- Socials
- Sounddesign
- Visual/special effects

3. Bij wie past deze opleiding?

- Je vindt het leuk om verhalen te vertellen via beeld en geluid
- Je bent een beelddenker en houdt van improviseren
- Je raakt enthousiast van de mogelijkheden van camera's, licht en bewerkingssoftware
- Je werkt graag met mensen

- Je houdt van een afwisselende werkdag; vandaag in de studio, morgen op locatie

4. Stage

In het derde en het vierde leerjaar loop je 20 weken stage, in totaal heb je dus 40 weken stage. Het is mogelijk om stage te lopen in het buitenland.

5. Wat kun je worden?

- Allround contentcreator
- Camera operator
- Editor
- Productiemedewerker
- Social media videoproducent
- Zzp'er of eigenaar van je eigen bedrijf

Je kunt werken bij:

- Productie- of videobedrijven
- Reclamebureaus
- De overheid
- Culturele instellingen
- Omroepen
- Televisie- of YouTube-producenten

Doorstuderende

Na het afronden van deze opleiding kun je doorstromen naar een hbo-opleiding, bijvoorbeeld aan de Nederlandse Filmacademie, Hogeschool voor de Kunsten Utrecht, St. Joost School of Art & Design, Artemis Academie of de Willem de Kooning Academy.

6. Student aan het woord

“Je kan hier jezelf zijn. Bij AV krijg je veel vrijheid: je kan creatief zijn en uitzoeken wat je wilt. Docenten helpen echt. Je kan altijd naar hen toe.”



Meer info

**Film & fotografie**

Filmacteur

Niveau: 4 • Duur: 3 jaar • Leerweg: BOL •
Toelating : Minimaal vmbo-kb + creatieve en artistieke aanleg

1. Wat leer je?

De opleiding Filmacteur leidt je op tot artiest-acteur, met een specialisatie in film. Bij film en video wordt iedere beweging, emotie en nuance vastgelegd. Daarom leer je deze heel goed te doseren.

Na het afronden van de opleiding ben je een professionele acteur die met alle vormen van spel uit de voeten kan. Je voelt je thuis in het theater, maar hebt een expertise in camera-acteren.

Tijdens de opleiding leer je:

- Acteren voor de camera (film & video)
- Rollen opbouwen vanuit een script
- Over stemgebruik en stemvorming, en zang
- Over lichaamsbeheersing en krijg je fysieke training, zoals dans, filmvechten en fysieke speltechnieken
- Snel schakelen en presteren onder druk

AI

AI verandert de wereld van de filmacteur en biedt nieuwe mogelijkheden om jezelf zichtbaar te maken, om te ondernemen en je eigen carrière vorm te geven. Daarom leer je als student bij MA hoe je AI bewust en creatief in kunt zetten als waardevol hulpmiddel. AI ondersteunt het proces, maar de acteur blijft altijd het hart van het verhaal.

2. Hoe ziet de opleiding eruit?

In het eerste jaar leer je de basis van spel, stemgebruik en lichaamsbeheersing, en doe je theoretische kennis op. Later verdiep je je verder in acteren, door je techniek te verfijnen en je kennis te vergroten.

Meer info



‘Op deze school gaat het er niet om hoe goed je bent, maar om je ontwikkeling.’

Je bouwt tijdens de opleiding al een netwerk op in de filmwereld, en leert professioneel, geloofwaardig en herhaalbaar acteren. Via keuzedelen, zoals Stem- of Trainingsacteren, kun je je verder specialiseren in een bepaalde richting. Je sluit de opleiding af met een Proeve van Bekwaamheid (afstudeeropdracht).

Globale inhoud

Je krijgt veel praktijkopdrachten, werkt samen met andere opleidingen (bijv. tijdens filmproducties en fotografie) en je leert via stages en rollen. Je leert het brede werkveld kennen van begin tot eind. Zoals casting, netwerken en ondernemende vaardigheden.

Jaar 1

- Studieloopbaanbegeleiding
- BAVA: Nederlands / Engels / Rekenen, Burgerschap
- Beroepsopdracht Creatief profileren
- Speltechnieken (elementair / klassieke teksten) / Improvisatie / Stem / Storytelling
- Theater en Film / Voorbereiding BPV / Ondernemende Artiest

Jaar 2

- Studieloopbaanbegeleiding
- BAVA: Nederlands / Engels / Rekenen, Burgerschap
- Beroepsopdracht Creatief profileren
- Speltechnieken / Improvisatie grote verhalen / Stem/ Fysiek speltechnieken / Storytelling Theater en film / Voorbereiding BPV / Ondernemende Artiest

Jaar 3

- Studieloopbaanbegeleiding
- Creatief Makerschap / Triptiek / Portfolio / Stemacteren / Acteren / Trainingsacteren / BPV / Proeve van Bekwaamheid

Keuzedelen

- Triptiek (musical)
- Stemacteren
- Trainingsacteren
- Creatief makerschap

3. Bij wie past deze opleiding?

- Je bent creatief en expressief - je durft jezelf te laten zien
- Je bent fysiek en mentaal sterk - het is een intensieve opleiding
- Je bent stressbestendig en flexibel
- Je bent communicatief en goed in samenwerken
- Je bent leergierig en gemotiveerd om te groeien als acteur
- Je hebt discipline en doorzettingsvermogen
- Je hebt plezier in verhalen vertellen en spelen
- Je bent niet bang om kritiek te krijgen en te leren

Toelating

Voor de opleiding Filmacteur hoef je geen ervaring te hebben, maar wel aanleg voor acteren. Er zijn maar 30 plekken beschikbaar. Daarom vindt er een selectie plaats, die bestaat uit drie rondes:

1. Toetsingsdag: groepsopdrachten, samenwerken en spel
2. Auditie: een monoloog en dialoog voor de camera
3. Gesprek: hierin bespreken we je motivatie voor de opleiding, je ervaringen, je ambities en jouw persoonlijke kwaliteiten

**4. Stage**

Tijdens de beroepspraktijkvorming (BPV) werk je mee aan professionele producties, ga je naar castings, bouw je een netwerk op en ontdek je waar jouw talenten liggen.

BPV-uren opbouw

- Jaar 1: 160 uur
- Jaar 2: 590 uur
- Jaar 3: 150 uur

Je kunt stage lopen bij onder andere:

- Theatergezelschappen en vrije theaterproducenten
- Film-, televisie- en streamingproducties
- Casting- en acteursbureaus
- Reclame- en voice-overproducties
- Evenementen en festivals, zoals Fright Nights of interactieve theaterprojecten

5. Wat kun je worden?

- Acteur
- Presentator
- Regie-assistent

Je kunt werken bij

- Film, televisie en (online) media
- Bedrijven of instellingen - als trainingsacteur
- De radio (nasynchronisatie en voice-overs)

Doorstuderen

Je kunt doorstromen naar Toneelscholen in Amsterdam, Arnhem of Maastricht of naar een andere opleiding in de richting van acteren of performancekunst.

6. Student aan het woord

“Op deze school gaat het er niet om hoe goed je bent, maar om je ontwikkeling. Je krijgt zoveel technieken aangereikt die je later zou kunnen gebruiken, die basis heb je dan in ieder geval.”

Photographic designer

Niveau: 4 • Duur: 3 jaar • Leerweg: BOL • Toelating: Minimaal vmbo-kb

1. Wat leer je?

Je leert hoe je met beeld een verhaal vertelt. Je combineert fotofietechneek, vormgeving, storytelling en ondernemerschap. Je krijgt een sterke technische basis, ontwikkelt jouw eigen stijl en bouwt een indrukwekkend portfolio op. Je vertaalt jouw creatieve ideeën naar een goed concept en eindproduct. Je ontwikkelt je persoonlijke voorkeur; bijvoorbeeld als portret-, mode- of productfotograaf voor campagnes en social media content.

Tijdens de opleiding leer je:

- Fototechnieken (camera & licht)
- Portret-, reportage-, documentair-, mode- en productfotografie. Binnen, op locatie of in een studio
- Beeldbewerking, vormgeving en art direction in diverse computerprogramma's
- Video's produceren en monteren
- Storytelling: verhalen vertellen met beeld
- Creatieve concepten bedenken en uitwerken
- Autonoom werken en werken voor opdrachtgevers
- Je eigen fotografische stijl ontwikkelen
- Een professioneel portfolio opbouwen
- Ondernemend werken en jezelf presenteren als fotograaf
- Samenwerken met andere studenten – ook van andere opleidingen binnen MA



Meer info



‘Als fotografie jouw ding is, dan is dit de perfecte opleiding.’

AI

Omdat AI in de creatieve wereld overal wordt gebruikt, leer je er verantwoord en professioneel mee om te gaan. Je leert AI te begrijpen, controleren en verbeteren. Jouw skills zijn niet door AI te vervangen, maar je kunt AI wel inzetten om tot betere ideeën of oplossingen te komen.

2. Hoe ziet de opleiding eruit?

De opleiding duurt drie jaar. Je bouwt stap voor stap aan een brede basis van het vak en bepaalt gaandeweg je eigen richting.

Je maakt kennis met het werkveld en leert de basisvaardigheden en -vakken. Je krijgt technische vakken als camera, licht en beeldbewerking. Ook vakken als storytelling en loopbaanoriëntatie komen aan bod. Vanaf dag 1 werk je aan je eigen portfolio en start je met de zoektocht naar jouw eigen stijl.

Vervolgens verdiep je je kennis van techniek en leer je over ondernemerschap. Je bent voortdurend bezig hoe je onderwerp zo goed mogelijk overkomt in beeld. Je leert hoe je een opdracht van a tot z uitvoert voor een echte opdrachtgever. Je volgt keuzedelen en start met de voorbereidingen van een professioneel portfolio om te kunnen solliciteren naar je droomstage.

Ten slotte loop je stage en volg je keuzedelen. Je sluit de opleiding af met een Proeve van Bekwaamheid, waarbij je laat zien dat je jouw toekomstige beroep in je vingers hebt. Daarnaast doe je examen door je volledige professionele portfolio te presenteren.

Je hoeft geen apparatuur aan te schaffen. Er zijn op school studio's beschikbaar en er is een uitleenbalie voor fotografie-materiaal.

Globale inhoud

Fase 1 - Basis

Basisvaardigheden en -vakken • cameratechniek • licht • beeldbewerking • storytelling • loopbaanoriëntatie • werken aan eigen portfolio

Fase 2 - Verdieping

Verdiepende lessen • techniek • ondernemerschap • keuzedelen • voorbereiding professioneel portfolio • stage

Fase 3 - Afstuderen

Stage • Proeve van Bekwaamheid (examenopdracht • portfolio en promotieplan

Keuzedelen

We bieden de diverse (MA-brede) keuzedelen aan die je helpen je portfolio uit te breiden, je voor te bereiden op je stage, je ondernemerschap en carrièrekeuzes na je opleiding.

3. Bij wie past deze opleiding?

- Je hebt een artistieke aanleg
- Fotografie is je passie
- Je bent ondernemend en durft initiatief te nemen
- Je denkt creatief en oplossingsgericht
- Je bent onderzoekend en stelt goede vragen
- Je durft risico's te nemen en te experimenteren
- Je wil jezelf blijven ontwikkelen als maker en fotograaf

4. Stage

Tijdens de opleiding Photographic designer loop je fulltime stage bij een fotograaf, een reclamebureau, een (mode)merk, een poppodium of een ander bedrijf waar je je kennis kunt verbreden en verdiepen. Ook heb je tijdens je stage de mogelijkheid om je portfolio uit te breiden en onder professionele begeleiding je eigen shoots te organiseren.

5. Wat kun je worden?

- Fotograaf
- Beeldbewerker
- Contentcreator
- Conceptontwikkelaar
- Beeldredacteur
- Artdirector
- Reportagefotograaf
- Je kunt gaan werken voor merken, bureaus en studio's

Doorstuderen

Na je studie kun je doorstromen naar het hbo, bijvoorbeeld naar kunst- en fotografieopleidingen aan de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht (HKU) of de Willem de Kooning Academie.

6. Student aan het woord

“Als fotografie jouw ding is, dan is dit de perfecte opleiding. Je moet zelf wel actief zijn, dus niet achterover leunen en verwachten dat docenten alles voor je regelen. We leren op school ook hoe je ondernemer kunt zijn. Dat is interessant en handig, want ik wil zelfstandig fotograaf worden.”



Applied AI software developer

Niveau: 4 • Duur: 3 jaar • Leerweg: BOL • Toelating: Minimaal vmbo-kb •
Instromen mogelijk in september en februari
Let op, andere locatie! Bit Academy Amsterdam • Koningin Wilhelminaplein 1, 4^e verdieping

1. Wat leer je?

Tijdens deze opleiding leer je de basis van software development, maar de focus ligt op de snelle en slimme toepassing van AI. In de IT-wereld wordt AI overal gebruikt. Jij leert er verantwoord en professioneel mee om te gaan, door het te begrijpen, controleren en verbeteren.

De vraag naar developers groeit hard. Bedrijven zoeken mensen die kunnen programmeren, creatief denken en slimme digitale oplossingen bouwen. Daardoor heb je na het afronden van deze opleiding veel kans op werk in verschillende sectoren.

Tijdens de opleiding leer je:

- Slim en technisch programmeren
- Gebruikmaken van AI om software te bouwen, testen en verbeteren
- Hoe je systemen ontwerpt waarin front-end, back-end, databases en AI samenwerken
- Hoe je AI duidelijke instructies geeft (prompt engineering)
- Hoe je controle houdt over kwaliteit, veiligheid en privacy
- Hoe je AI-gegenereerde code begrijpt, controleert en beveiligt



Meer info



Globale inhoud

Jaar 1

Je legt een sterke basis in programmeren en AI. Je leert werken met prompt engineering, HTML/CSS, JavaScript en professionele tools zoals Git. Ondertussen bouw je aan je eigen portfolio en werk je aan leuke projecten, zoals Boter, Kaas en Eieren, een aerospace game en een veilingenwebsite.

Jaar 2

Je gaat de diepte in met geavanceerdere programmeerconcepten, zoals objectgeoriënteerd programmeren en security. Ook doe je praktijkervaring op tijdens je stage.

Jaar 3

De focus verschuift naar softwarearchitectuur en samenwerken met klanten: je leert niet alleen goed bouwen, maar vooral ook het juiste bouwen. Je rondt je afstudeerportfolio af, loopt nog een stage en bent klaar voor de volgende stap als developer.

Na het afronden van deze opleiding heb je veel kans op werk in verschillende sectoren.



Keuzedelen

- Microcontrollers
- Game development
- Verdieping software

3. Bij wie past deze opleiding?

- Je wil de IT-wereld in
- Je zit het liefst de hele dag achter je computer
- Je gaat aan op de nieuwste ontwikkelingen van AI
- Je vindt het leuk om slimme systemen te bouwen
- Je houdt van creatief denken bij het oplossen van technische problemen
- Je bent nieuwsgierig, gedreven en analytisch
- Je kunt zowel goed in teamverband als zelfstandig werken
- Deze opleiding vraagt een bepaalde mate van zelfstandigheid van je, of de wens om die te ontwikkelen

4. Stage

Je loopt tijdens deze opleiding in totaal 900 uur stage, verdeeld over één of twee periodes. Wanneer je precies stage loopt, bepaal je zelf. De stage(s) vindt/vinden plaats tussen de start van jaar 2 en het eind van jaar 3. Je kiest zelf een of meerdere stageplekken uit die je interessant vindt. Die kunnen variëren van kleine webdevelopmentbedrijven tot grote bekende namen als ASML of KRO/NCRV.

5. Wat kun je worden?

- (Junior) Software developer
- Web- of app developer
- Automation specialist (ontwerpt, implementeert en onderhoudt geautomatiseerde systemen)
- Product owner (opdrachtgever bij scrumtrajecten)
- Ict-specialist
- Data-analist
- Eigenaar van je eigen bedrijf / zelfstandig ondernemer

Doorstuderen

Als je na het afronden van deze opleiding nog verder wil leren, kun je doorstromen naar opleidingen als:

- Software engineering
- Creative media & Game technologies
- Informatica

6. Student aan het woord

“Wat ik positief vind? Dat je op je eigen tempo kunt werken. Dat wij elkaar moeten reviewen waardoor we leren met elkaar in discussie te gaan over ons werk en leren samen te werken.”



Games & software

Creative software developer

Niveau: 4 • Duur: 4 jaar • Leerweg: BOL • Toelating: Minimaal vmbo-kb

1. Wat leer je?

Je leert software bouwen voor dagelijks gebruik, van apps en websites tot games, extended reality (XR) en robotica. Ook kun je aan de slag met gamification en immersive design. Je combineert techniek en creativiteit om slimme digitale producten te maken.

Bedrijven zoeken mensen die kunnen programmeren, creatief denken en slimme digitale oplossingen bouwen. Er zijn veel baankansen in verschillende sectoren.

Tijdens de opleiding leer je:

- Programmeertalen als HTML, CSS, JavaScript, PHP, SQL, C++ en C#
- Websites, apps en games ontwikkelen
- UX/UI-design en prototypes maken (zodat de gebruiker jouw ontwerp snapt)
- Werken met AI-tools en nieuwe technologieën
- Hoe cybersecurity werkt en hoe je veilig programmeert
- Grafische en audiovisuele elementen combineren tot een werkend product
- Creatieve oplossingen bedenken
- Samenwerken in projecten
- Flexibel omgaan met nieuwe technieken binnen de ICT, de mediawereld en kunstinstallaties

AI

Tijdens de opleiding leer je programmeren. En omdat AI in de creatieve wereld overal wordt gebruikt, leer je daar verantwoord en professioneel mee om te gaan. Jouw skills zijn niet door AI te vervangen, maar je kunt AI wel inzetten als ondersteuning om tot betere ideeën of oplossingen te komen. Je leert AI begrijpen, controleren en verbeteren.

2. Hoe ziet de opleiding eruit?

De opleiding is opgebouwd in twee fases. Eerst krijg je les in de brede basis. Je maakt kennis met programmeren, webontwikkeling, design thinking en de wereld van games.

Daarna ga je je specialiseren. Je kunt kiezen voor een specialisatie in gamedevelopment of full-stackdevelopment (front-end development en back-end development).

Globale inhoud

Jaar 1

Oriëntatie op gamedevelopment en full-stackdevelopment. Daarna kies je voor één van beide richtingen. Vervolgens werk je aan gerichte vakken in de uitstroomrichting van jouw keuze. Zoals Unity voor gamedevelopment en HTML, CSS en PHP voor full-stackdevelopment.

Jaar 2

Kies je voor gamedeveloper, dan ontwikkel je je verder in onder andere game engines. Bij de richting full-stack ontwikkel je je verder in onder andere internet of things, programmeren met AI, cybersecurity en het ontwikkelen van applicaties.

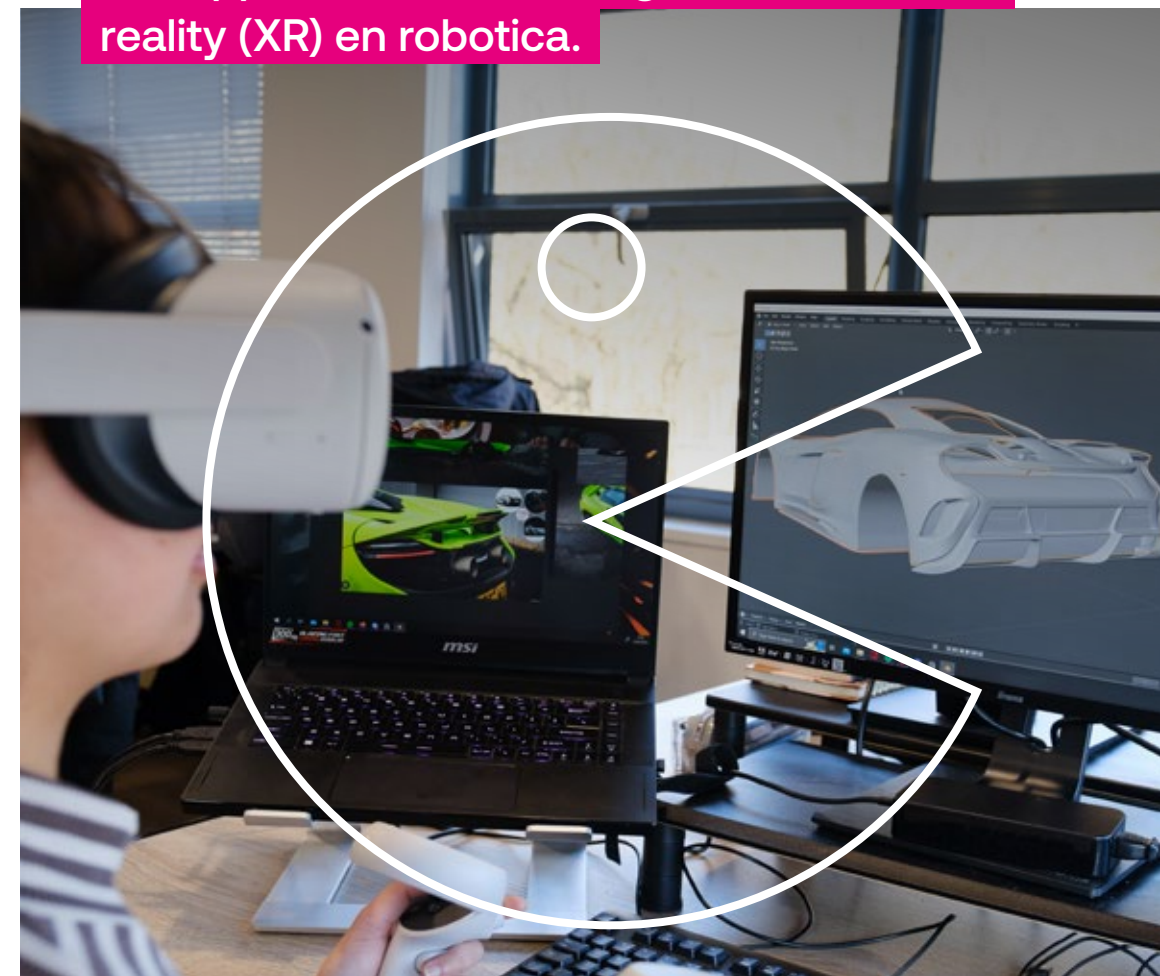
Jaar 3

Het eerste half jaar bereid je je voor op de stage, werk je aan je portfolio en volg je keuzedelen. Daarna begint de eerste stage.

Jaar 4

Je start met je tweede stage. Daarna ligt de focus op het afstuderen en de Proeve van Bekwaamheid (afstudeeropdracht).

Je leert software bouwen voor dagelijks gebruik, van apps en websites tot games, extended reality (XR) en robotica.



Meer info

Keuzedelen

- Agile Game Productie
- Frontend Development
- Verdieping Software
- Verdieping Software 2
- Gameplay
- Voorbereiding HBO Wiskunde techniek 11-specifiek
- Oriëntatie op Ondernemerschap
- Special Input/Output
- Virtual en augmented reality

3. Bij wie past deze opleiding?

- Je bent nieuwsgierig naar technologie en wil begrijpen hoe digitale producten werken
- Je houdt van puzzelen en gamen – een complex probleem is een uitdaging
- Je bent niet bang om fouten te maken en daarvan te leren
- Je werkt graag digitaal
- Je hebt affiniteit met computers en programmeertalen
- Je hebt interesse in de creatieve media- en gamewereld
- Je hebt interesse in game engines, zoals Unity, Godot of Unreal Engine
- Je hebt interesse in robotica, interactieve (media)toepassingen en innovaties
- Je wil zichtbaar resultaat zien van wat je programmeert
- Je houdt van creatief denken bij het oplossen van technische problemen
- Je bent nieuwsgierig en analytisch
- Je kunt zowel in een team als zelfstandig goed werken

4. Stage

Je loopt twee keer stage. De eerste keer in leerjaar 3, van februari tot de zomervakantie. De tweede stage in leerjaar 4, van september tot februari. De stagebedrijven variëren van softwarebedrijven tot gamestudio's, van mediabedrijven tot IT-afdelingen van grotere organisaties. Je kunt ook in het buitenland stage lopen.

5. Wat kun je worden?

- Gamedeveloper
- Full-stack developer
- Junior software engineer
- Appdeveloper
- Webdeveloper
- Front-end developer
- Back-end developer
- Ict-specialist
- Data-analist
- Cybersecurity specialist
- LLM-creator

Doorstuderen

Na je studie kun je doorstromen naar een hbo- of Ad-opleiding, zoals Software engineering, Creative media & game technologies, Creative technology, Front-end design & development of Cybersecurity.

6. Student aan het woord

“Wat mij het meest is bijgebleven, is de opdracht waarbij ik een website moest maken voor HEMA. Daar ben ik heel trots op.”

Game artist

Niveau: 4 • Duur: 4 jaar • Leerweg: BOL • Toelating: Minimaal vmbo-kb + creatieve aanleg

1. Wat leer je?

Heb je er altijd van gedroomd om als ontwerper mee te werken aan een game, film of animatie? Dan past deze opleiding bij jou! Je ontdekt hoe je creativiteit combineert met techniek. Je ontwerpen kunnen terechtkomen in games, films en animaties, maar ook in bijvoorbeeld educatieve materialen, reclames of VR-toepassingen.

Tijdens de opleiding leer je:

- Digitale werelden en personages ontwerpen
- Werken met software zoals Blender (3D) en Unity
- Creaties maken voor games, films, animatie, VR en AR
- Samenwerken in teams met gamedevelopers
- Feedback verwerken
- Een sterk portfolio opbouwen met eigen werk

AI

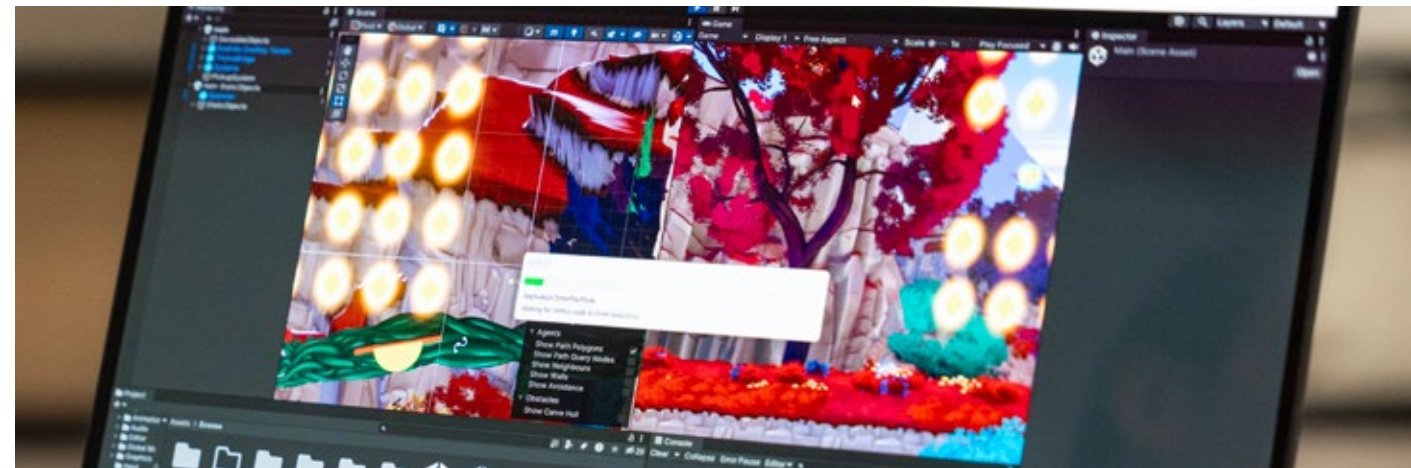
In de creatieve industrie is AI niet meer weg te denken. Bij Game artist leer je AI te begrijpen, te wegen en bewust in te zetten. Hierbij staan je eigen artistieke visie en vakmanschap voorop: de student is en blijft de auteur van het werk.

2. Hoe ziet de opleiding eruit?

In het eerste jaar werk je aan beroepsopdrachten, zoals het ontwerpen van een bordspel. Je krijgt les in ontwerp-programma's als Blender, Substance Painter, Unity en 2D-animatiesoftware.



Meer info



Globale inhoud

Jaar 1

Je werkt aan beroepsopdrachten. Je krijgt les in Blender, Substance Painter, Unity en 2D-animatiesoftware. Basisvakken: Nederlands, Engels, Rekenen en Burgerschap.

Jaar 2

Je werkt aan beroepsopdrachten. Je krijgt les in Blender, Unity, Substance Painter, Unreal engine en 3D-animatie. Je kiest een specialisatie in 3D-animatie of in technical art. Oriëntatie op het werkveld en de stageperiode. Basisvakken: Nederlands, Engels, Rekenen en Burgerschap.

Jaar 3

20 weken portfolio. 20 weken stage 1.

Jaar 4

20 weken stage 2. Proeve van Bekwaamheid (afstuderen).

Ook in het tweede jaar werk je aan beroepsopdrachten. De ontwerpprogramma's blijven onderdeel van je lessen en je maakt de eerste stappen met 3D-animatie. In dit jaar kies je of je je wilt specialiseren in Animatie of in Technical art.

- Kies je voor de richting Technical art, dan word jij de schakel tussen kunst en techniek.
- Kies je voor de richting Animatie, dan leer je beelden tot leven te brengen.

Je hebt ongeveer 26 uur per week les. Let op: we verwachten dat je ook thuis oefent met de programma's.

Tijdens de eerste helft van het derde jaar werk je aan je portfolio. In de tweede helft van het jaar loop je je eerste stage.

Tijdens het vierde jaar loop je het eerste halfjaar opnieuw stage, van september tot februari. Daarna richt je je op de afstudeeropdracht: de Proeve van Bekwaamheid.

Keuzedelen

- Surface design
- Animatie
- Art & design
- Verdieping software
- Creatieve profilering

3. Bij wie past deze opleiding?

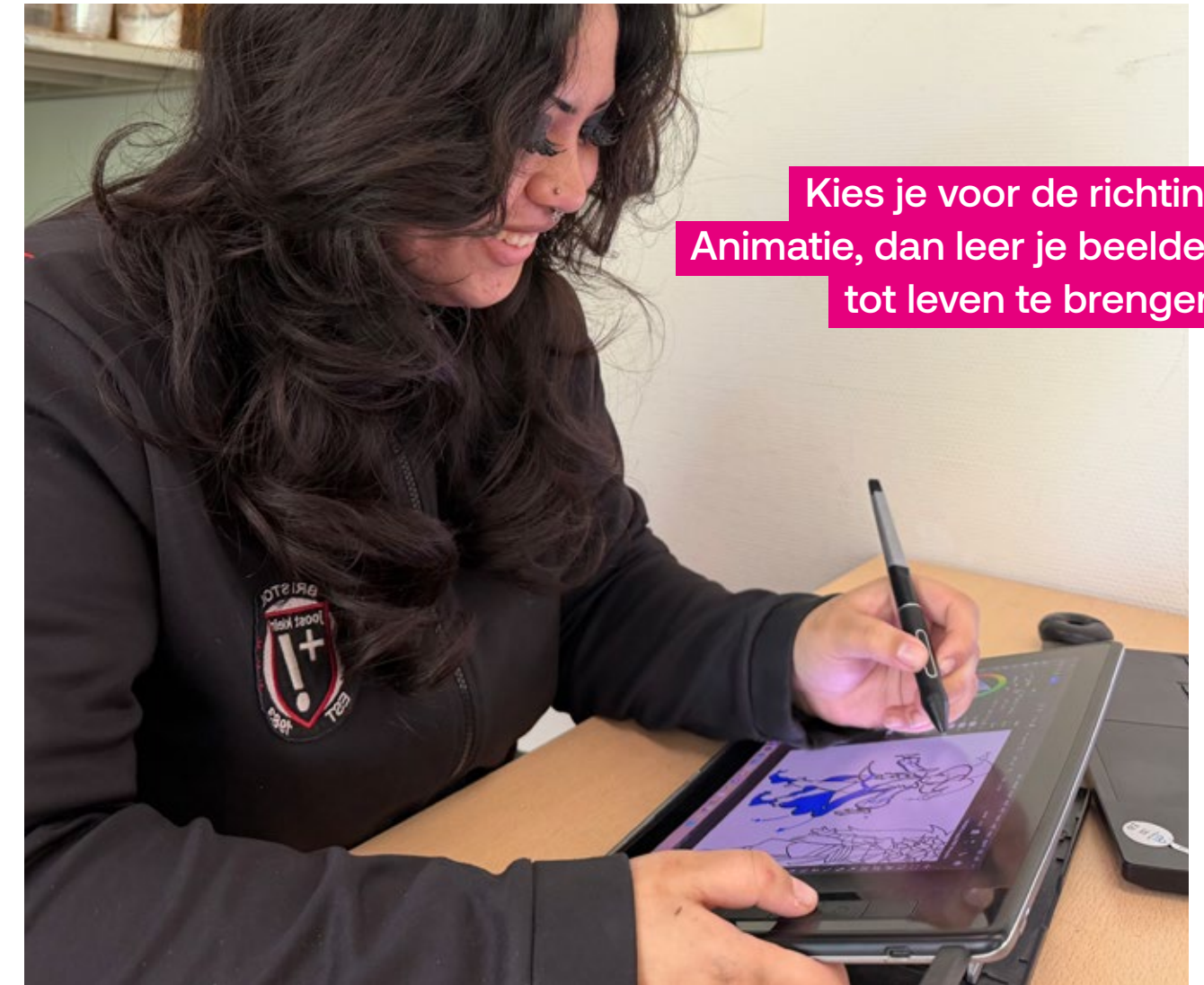
- Je bent creatief en handig met computers
- Je houdt van games, films en digitale werelden
- Je houdt ervan om hard te werken – alleen goed kunnen tekenen is niet genoeg
- Je hebt oog voor detail en wil dit verder ontwikkelen
- Je kunt goed omgaan met feedback en hebt een professionele werkhouding
- Je werkt graag samen in een team
- Je hebt een nieuwsgierige, open houding
- Je bent bereid om veel te oefenen (minstens 40 uur per week, ook thuis)

4. Stage

In jaar 3 en 4 loop je elk 20 weken stage. We hebben nauwe contacten met de industrie. Elk jaar organiseren we een portfoliodag. Bedrijven komen langs om de portfolio's te beoordelen. Dit kan leiden tot interessante stageplekken.

5. Wat kun je worden?

- Game artist in de game-industrie – als zelfstandige of in een team bij een gamestudio
- 3D-generalist voor films, reclame, online content en interactieve producties
- 3D-artist voor serious games en simulaties
- Animator van infographics
- Ontwerper van gebruikersinterfaces voor software, websites, apps en interactieve producten
- Freelancer in de creatieve industrie



Kies je voor de richting
Animatie, dan leer je beelden
tot leven te brengen.

Doorstuderen

Je kunt bijvoorbeeld doorstromen naar gamedesign- en developmentopleidingen (HKU, HvA, BUas, Howest), filmopleidingen (AHK, BUas, Howest) en opleidingen in de richting van communicatie of marketing (HvA, HHS).

6. Student aan het woord

“Vooral 3D vind ik leuk. Je bedenkt iets, je werkt het helemaal uit en je brengt het tot leven. Je kunt iets voor iemand maken en er iemand blij mee maken.”



Doordat jij het regelt, weet iedereen
wat er moet gebeuren!

Media & events

Media- en eventproducer

Niveau: 4 • Duur: 3 jaar • Leerweg: BOL •
Toelating: Minimaal vmbo-kb

1. Wat leer je?

Tijdens deze opleiding leer je organiseren, plannen en samenwerken als een producer, en leer je creatieve ideeën om te zetten in succesvolle producties. Je leert hoe het eraan toegaat achter de schermen in de media- en evenementensector. Doordat jij het regelt, weet iedereen wat er moet gebeuren!

Tijdens de opleiding leer je:

- Creatieve ideeën omzetten in een productie
- Evenementen en mediaproducties organiseren, zoals festivals, videoclips en socialmediacampagnes
- Projecten plannen, coördineren en uitvoeren
- Over marketing, communicatie, pitchen en werken met budgetten
- Basisvaardigheden in editen en vormgeving
- Duidelijke afspraken maken en deadlines halen
- Netwerken in de mediawereld
- Verantwoordelijkheid nemen voor je projecten
- Samenwerken met andere creatieve professionals

AI

Omdat AI in de creatieve wereld overal wordt gebruikt, leer je er verantwoord en professioneel mee om te gaan. Je leert AI te begrijpen, controleren en verbeteren. Jouw skills zijn niet door AI te vervangen, maar je kunt AI wel inzetten om tot betere ideeën of oplossingen te komen.

2. Hoe ziet de opleiding eruit?

Tijdens het eerste jaar leer je over de basis van het produceren van media en events. Elke vijf weken werk je aan een nieuw praktijkproject. Zo leer je magazines en podcasts maken, events en festivals organiseren, videoclips en mediaproducties produceren, socialmediacampagnes ontwikkelen, tv-formats maken en hoe het is om in een streamingstudio te werken.

In het tweede jaar worden de praktijkprojecten groter en krijg je meer verantwoordelijkheden. Je loopt in dat jaar twintig weken lang stage om praktijkervaring op te doen. Het derde en laatste jaar loop je ook weer twintig weken stage en daarna sluit je het jaar en je opleiding af met een Proeve van Bekwaamheid (afstudeeropdracht).

Globale inhoud

Jaar 1

- Basisvakken: projectmanagement, pitchen en beroepsopdrachten
- Vakvaardigheden: digitoools, marketingcommunicatie, professional skills, introductie in de mediabranche, creatie, eventmanagement, mediarecht
- Basisvaardigheden: Nederlands, Engels, rekenen en burgerschap
- Kleine praktijkopdrachten over het voorbereiden, plannen, organiseren, uitvoeren en coördineren van projecten
- Studieloopbaanbegeleiding en keuzedelen

Jaar 2

- Grote praktijkopdrachten over het voorbereiden, plannen, organiseren, uitvoeren en coördineren van projecten
- Basisvaardigheden: Nederlands, Engels, rekenen en burgerschap
- Studieloopbaanbegeleiding en keuzedelen
- Stage 1 (20 weken)

Jaar 3

- Stage 2 (20 weken)
- Examenvoorbereiding
- Proeve van Bekwaamheid (afstudeeropdracht)

Keuzedelen

- Creatief ondernemerschap
- Livestreaming
- Persoonlijk profileren
- Radio
- Fotografie

3. Bij wie past deze opleiding?

- Je bent een echte regelaar en aanpakker
- Je houdt van het organiseren van feestjes, events en projecten
- Je krijgt energie van plannen, regelen en dingen tot een succes maken
- Je bent sociaal en werkt graag samen met anderen of stuurt hen zelfs aan
- Je blijft rustig en denkt in oplossingen, ook bij deadlines of stress
- Je bent nieuwsgierig naar alles wat er in de media gebeurt
- Je vindt het belangrijk om achter de schermen alles te laten kloppen
- Je kunt creatief denken (maar dat hoeft niet per se je hoofdrol te zijn)
- Je bent betrouwbaar en verantwoordelijk



4. Stage

Je loopt twee keer 20 weken stage, op twee verschillende plekken. Dit doe je in leerjaar 2 en leerjaar 3. Het doel van deze stages is om praktijkervaring op te doen in de mediawereld.

5. Wat kun je worden?

- Eventproducer
- Eventplanner
- Productieassistent
- Social media producer
- Contentcreator
- Personal assistant in de mediawereld
- PR-medewerker
- Medewerker bij een reclamebureau

Je kunt werken bij:

- Tv-, radio- of mediaproductenten
- Reclamebureaus of socialmediabedrijven
- Festivals en evenementenorganisaties
- Theaters en musea
- Castingbureaus en filmproductiehuizen
- Als zelfstandige aan de slag voor verschillende opdrachtgevers

Doorstuderende

Na deze opleiding kun je doorstromen naar het hbo. Aansluitende opleidingen zijn bijvoorbeeld Creative business (o.a. HvA en Hogeschool Inholland), Smart media production (HvA, tweejarig hbo), Eventmanagement (Hogeschool Utrecht), Commerciële economie en Communicatie.

6. Student aan het woord

“We moeten voor opdrachten veel zelf uitzoeken. Dat vind ik prima, want zo kom je veel te weten. We leren ook over onderwerpen zoals financiën en hoe je een eigen event organiseert.”



Meer info

Mediaredactiemedewerker

Niveau: 4 • Duur: 3 jaar • Leerweg: BOL • Toelating: Minimaal vmbo-kb

1. Wat leer je?

Je gaat zelfstandig verhalen vertellen voor radio, televisie en social media. Je doet onderzoek, maakt online content (social media posts), schrijft, fotografeert, filmt, edit, maakt radio en werkt samen met anderen aan projecten.

Tijdens de opleiding leer je:

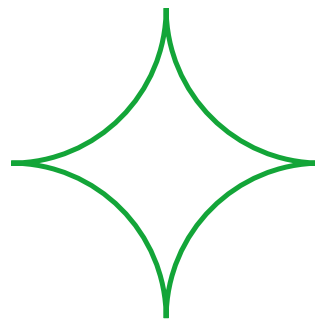
- Onderwerpen bedenken, uitzoeken en uitwerken tot een multimediale productie
- Gezamenlijk een mediaproject opzetten; van idee tot eindproduct
- Nieuwsartikelen en blogs schrijven voor onze eigen site malive.nl
- Interviews voorbereiden, afnemen en publiceren op malive.nl
- Video's bedenken, filmen, monteren en publiceren
- Live radioprogramma's voorbereiden en presenteren, met bijbehorende technieken
- Podcast voorbereiden, opnemen, monteren en publiceren
- Social media posts bedenken, maken en publiceren
- Fotoseries en visuele verhalen maken
- Een eigen magazine (MALinked) bedenken, ontwerpen en maken, en er artikelen voor schrijven

AI

Omdat AI in de creatieve wereld overal wordt gebruikt, leer je er verantwoord en professioneel mee om te gaan. Je leert AI begrijpen, controleren en verbeteren. Jouw skills zijn niet door AI te vervangen, maar je kunt AI wel inzetten als ondersteuning om tot betere ideeën of oplossingen te komen.



Je werkt op onze eigen redactie en maakt wekelijks live radio, podcasts, artikelen en/of video's voor onze site.



2. Hoe ziet de opleiding eruit?

Na een halfjaar basislessen in de klas, ga je de praktijk in. Je werkt op onze eigen redactie en maakt wekelijks live radio, podcasts, artikelen en/of video's voor onze site.

In het tweede jaar ga je steeds meer buiten de school interviews afnemen en video- en audioreportages maken. Je leert verhalen vertellen die diepgang hebben en aantrekkelijk zijn voor de lezers, kijkers en luisteraars.

Tijdens je stages in het tweede en derde jaar draai je mee in mediabedrijven. Hier leer je het vak van mediaredactie-medewerker nog beter uitvoeren, omdat je samenwerkt met professionals.

Globale inhoud

Jaar 1

- Redactionele en journalistieke vakken, burgerschap, geschiedenis, politiek
- Algemene vakken als Engels, Nederlands en rekenen
- Werken op de redactie

Jaar 2

- Verdiepende stappen in het werken op de redactie, camjo (camerajournalist) en algemene vakken
- Stage (20 weken)

Jaar 3

- Stage (20 weken)
- Proeve van Bekwaamheid (afstudeeropdracht)

Keuzedelen

- Verdieping beeldgebruik
- Fotografie
- Creatief ondernemerschap
- Verdieping software
- Streaming



3. Bij wie past deze opleiding?

- Je hebt een brede interesse en bent nieuwsgierig
- Je bent creatief en gaat dolgraag aan de slag met eigen ideeën
- Je houdt van actie en vooraan staan
- Je vindt het leuk om content te maken en houdt van verhalen vertellen
- Je bent niet bang om te interviewen en vragen te stellen
- Je bent handig met taal (geschreven en gesproken)
- Je vindt sociale media interessant
- Je houdt van afwisseling
- Je schrikt niet van een deadline
- Je houdt van samenwerken, maar gaat ook graag individueel aan de slag

4. Stage

Je loopt stage bij grote of kleine bedrijven in de media. Op een sport- of nieuwsafdeling, redactie of communicatieafdeling. De afgelopen jaren liepen onze studenten stage bij FC Afkicken, Editie NL, VPRO Gids, Eye, Warner Bros, Blosh, IJmuider Courant, Gemeente Amsterdam, BNNVARA, Fried Potatoes Games, Qmusic, Libelle, Roularta, Amnesty International, Haarlem105 en Streekomroep West-Friesland.

De stages vormen een belangrijk deel van de opleiding, want de praktijk is een goede extra leerschool voor het vak van mediaredactiemedewerker. In totaal ga je twee keer 20 weken op stage.

5. Wat kun je worden?

- Redacteur voor social media, online, tv, radio of tijdschriften
- Contentcreator
- Persvoorlichter
- Beeldredacteur

Je kunt werken bij:

- Webredacties of socialmediateams
- Redacties van kranten, tijdschriften, radio of tv
- Online en offline media, waarvoor je mediaproducties maakt
- Marketing & Communicatiebureaus en communicatieafdelingen van bedrijven of overheden
- Tekstbureaus

Doorstuderende

Veel van onze studenten stromen door naar het hbo. Bijvoorbeeld naar de School voor Journalistiek, de opleiding Communicatie of de opleiding Creative Business.

6. Student aan het woord

“Het is allemaal wel spannend aan het begin: interviewen, voor de camera staan, op de radio zijn. Maar je went er echt aan, je wordt zekerder van jezelf, je gaat het steeds beter kunnen en het wordt alleen maar leuker.”



Meer info

Music industry professional

Niveau: 4 • Duur: 3 jaar • Leerweg: BOL • Toelating: Minimaal vmbo-kb

1. Wat leer je?

Tijdens deze opleiding leer je organiseren, plannen, samenwerken en creatieve ideeën om te zetten in succesvolle producties in de muziek- en evenementenbranche. Ben jij een echte regelaar die altijd overzicht houdt? Dan past deze opleiding bij jou!

Tijdens de opleiding leer je:

- Projecten managen en organiseren achter de schermen in de muziekindustrie, zoals concerten, festivals en live-producties
- Over artiesten- en tourmanagement, promotie en boekingen
- Samenwerken met artiesten, podia en labels
- Een professioneel netwerk opbouwen in de muzikwereld
- Over (muziek)marketing, muziekcultuur, communicatie en pitchen
- Basisvaardigheden in editen en vormgeving
- Werken met planning, budgetten en teams
- Duidelijke afspraken maken
- Verantwoordelijkheid nemen voor je projecten

AI

Omdat AI in de creatieve wereld overal wordt gebruikt, leer je er verantwoord en professioneel mee om te gaan. Je leert AI te begrijpen, controleren en verbeteren. Jouw skills zijn niet door AI te vervangen, maar je kunt AI wel inzetten om tot betere ideeën of oplossingen te komen.

2. Hoe ziet de opleiding eruit?

Tijdens het eerste jaar leer je over de basis van de muziek-industrie en hoe jij als professional hierin je weg vindt. Je krijgt elke vijf weken een nieuwe praktijkopdracht.

Tijdens het tweede jaar werk je aan grotere praktijkprojecten en krijg je meer verantwoordelijkheden. Je loopt in dat jaar twintig weken stage om ervaring op te doen in de beroepspraktijk.

De praktijkopdrachten tijdens je opleiding variëren van het produceren van videoclipps tot het organiseren van events en festivals en het maken van magazines en podcasts over muziek. Ook leer je werken in een streamingstudio en formats maken, en je gaat social media campagnes ontwikkelen.

Ook tijdens het derde jaar loop je twintig weken stage. Je sluit het jaar en je opleiding af met de Proeve van Bekwaamheid (afstudeeropdracht).



Globale inhoud

Jaar 1

- Basisvakken: projectmanagement, pitchen en beroepsopdracht
- Vakvaardigheden: digitools, muziekmarketing en -promotie, professional skills, introductie in de muziekbranche, creatie, live productie, muziek-geschiedenis en popcultuur, muziek en mediarecht, artist- & tourmanagement
- Basisvaardigheden: Nederlands, Engels, rekenen en burgerschap
- Kleine praktijkopdrachten en projecten voorbereiden, plannen, organiseren, uitvoeren en coördineren
- Studieloopbaanbegeleiding en keuzedelen
- Creative producing

Jaar 2

- Grote praktijkopdrachten en projecten voorbereiden, plannen, organiseren, uitvoeren en coördineren
- Basisvaardigheden: Nederlands, Engels, rekenen en burgerschap
- Studieloopbaanbegeleiding en keuzedelen
- Stage 1 (20 weken)

Jaar 3

- Stage 2 (20 weken)
- Examen voorbereiding
- Proeve van Bekwaamheid (afstudeeropdracht)

Keuzedelen

- Creatief ondernemerschap
- Livestreaming
- Persoonlijk profileren
- Radio
- Fotografie

Meer info



Je vindt de muzikwereld fantastisch,
maar wil zelf niet in de spotlights staan.



3. Bij wie past deze opleiding?

- Je vindt de muzikwereld fantastisch, maar wil zelf niet in de spotlights staan
- Je bent een echte regelaar en aanpakker
- Je houdt van het organiseren van feestjes, events of projecten
- Je krijgt energie van plannen, regelen en dingen tot een succes maken
- Je vindt het belangrijk om achter de schermen alles te laten kloppen
- Je kunt creatief denken (maar dat hoeft niet per se je hoofdrol te zijn)
- Je bent nieuwsgierig naar muziek, media, festivals en artiesten
- Je bent sociaal en werkt graag samen met anderen
- Je blijft rustig en denkt in oplossingen, ook bij deadlines of stress
- Je bent betrouwbaar en verantwoordelijk

4. Stage

Je loopt twee keer twintig weken lang stage, in leerjaren twee en drie. Het doel hiervan is dat je praktijkervaring opdoet in de mediawereld.

5. Wat kun je worden?

- | | | |
|------------------|-------------------------|---------------------|
| • Artist handler | • Stage manager | • PR-medewerker |
| • Tourmanager | • Social media producer | • Zelfstandige voor |
| • Boeker | • Contentcreator | verschillende |
| • Eventmanager | • Personal assistant | opdrachtgevers |

Je kunt werken bij:

- Platenlabels en artiestenmanagementbureaus
- Boekingsbureaus voor artiesten
- Festivals en concerten
- Muziekproductie- en eventbedrijven
- Radio, televisie of theater

Doorstuderend

Na deze opleiding kun je doorstromen naar het hbo. Aansluitende opleidingen zijn bijvoorbeeld: Creative business (o.a. HvA en Hogeschool Inholland), Smart media production (HvA, tweejarig hbo), Eventmanagement (Hogeschool Utrecht), Commerciële economie en Communicatie.

6. Student aan het woord

“Het was een leuke opdracht om voor het eerst van een idee een heel event op te zetten. En wie weet hoe de volgende edities eruit gaan zien. Het grootste festival was ook ooit maar een idee!”

Allround mediamaker

Niveau: 3 • Duur: 3 jaar • Leerweg: BOL • Toelating: Minimaal vmbo-bb (met een MVI-profiel) of vmbo-kb

1. Wat leer je?

Je leert hoe je als Allround mediamaker de onmisbare schakel bent tussen een creatief idee en het uiteindelijke product. Na je studie weet je als geen ander hoe je content aantrekkelijk én technisch perfect maakt.

Tijdens de opleiding leer je:

- Ontwerpen en bestanden opmaken. Je maakt lay-outs voor online en offline media, zoals posters, boeken, magazines, websites en social media
- Beeldbewerking. Je leert professioneel foto's bewerken en corrigeren
- Bestanden drukklaar maken (prepress). Je controleert bestanden en bereidt ze technisch voor, zodat ze foutloos gepubliceerd kunnen worden
- Druk- en signtechnieken. Je krijgt inzicht in hoe uitingen geproduceerd worden (zoals belettering of grootformaat printen)

AI

Omdat AI in de creatieve sector niet meer weg te denken is, leer je hier verantwoord en professioneel mee omgaan. Niet door blind te kopiëren, maar door AI-tools te begrijpen, de output kritisch te controleren en deze slim te verbeteren voor een professioneel resultaat.

2. Hoe ziet de opleiding eruit?

Je krijgt veel praktijkles en werkt met de professionele software uit de Adobe Creative Cloud (Photoshop, Illustrator, InDesign en After Effects) en contentmanagementsystemen zoals WordPress. Je krijgt les in fotografie. Je leert hoe je tekst en beeld perfect samenbrengt.

Geen dag is hetzelfde. De ene dag ben je urenlang bezig met complexe fotobewerking of een andere uitdagende puzzel die jij creatief oplost. De andere dag begin je met een leeg document en combineer je tekst, beeld en huisstijlrichtlijnen tot een compleet nieuw magazine.

Globale inhoud

Jaar 1

De Basis. Je maakt kennis met de software (InDesign, Photoshop, Illustrator) en leert de basistechnieken van vormgeving, typografie, kleurgebruik en bestandsopbouw.

Jaar 2

Verdieping en Verbreding. In leerjaar 2 werk je samen in projecten, zoals het maken van een magazine met de opleiding Photographic designer. Je ontwikkelt concepten en huisstijl. Je ontwerpt ingewikkeldere media-uitingen, leert crossmediaal te werken (een combinatie van print én digitaal) en specialiseert je via keuzedelen. Hiermee kun je je later onderscheiden op de arbeidsmarkt.

Jaar 3

Profilering en Examen. Je start met je eerste echte stage, doet je eindstage en rondt de opleiding af met een Proeve van Bekwaamheid (afstudeeropdracht).

Keuzedelen

- Fotografie (basis/gevorderd)
- Colormanagement
- Printen en nabewerken
- Oriëntatie op conceptontwikkeling



3. Bij wie past deze opleiding?

- Je bent creatief en hebt oog voor beeld en detail
- Je werkt nauwkeurig (of wil dit graag leren). Een verkeerde pixel of spelfout zie jij meteen
- Je kunt goed luisteren en de wensen van een klant vertalen naar een technisch kloppend ontwerp
- Je bent flexibel en kunt goed omgaan met deadlines en gezonde tijdsdruk

4. Stage

De praktijk is het belangrijkste onderdeel van je opleiding.

- In totaal loop je tijdens de opleiding zo'n 800 tot 1.000 uur stage, afhankelijk van het exacte leerplan. Deze stage loop je in heel leerjaar 3. De stage is vier dagen per week en je hebt één terugkomdag. De stage is onderdeel van je examen.
- Je loopt stage bij erkende leerbedrijven, zoals reclame- en communicatiebureaus, grafische studio's, drukkerijen, sign-bedrijven of op de marketingafdeling van grotere bedrijven.

Geen dag is hetzelfde. De ene dag ben je bezig met foto's bewerken, de andere dag maak je een compleet nieuw magazine.

5. Wat kun je worden?

- DTP'er (Desktop Publisher)
- Contentcreator
- Allround mediamaker
- Grafisch vormgever (junior)
- Medewerker prepress/signmedewerker

Je kunt werken bij:

- Reclamebureaus
- Drukkerijen
- Uitgeverijen
- Media-afdelingen van bedrijven

Dankzij de voortdurende technologische ontwikkelingen zijn er volop kansen in dit vakgebied, met mogelijkheden om op termijn door te groeien naar leidinggevende of coördinerende functies.

Doorstuderen

Heb je je diploma Allround mediamaker op niveau 3 behaald en wil je nog niet stoppen met studeren? Stroom dan direct door naar de niveau-4-opleiding Mediavormgever. Vaak kun je als doorstromer de opleiding versneld afmaken.

6. Student aan het woord

"Ik heb gekozen voor Allround mediamaker omdat ik het geweldig vind om creatief bezig te zijn. Het is supervet om de ideeën die je in je hoofd hebt echt uit te werken en er met je eigen invulling iets moois en professioneels van te maken."

Meer info





Ontwerpen & realiseren

E-commerce designer

Niveau: 4 • Duur: 4 jaar • Leerweg: BOL • Toelating: Minimaal vmbo-kb

1. Wat leer je?

Bij E-commerce designer leer je hoe je van een idee een écht product of merk maakt. Van het bedenken van iets gaafs, tot het bouwen van een socialmedia campagne, webshop of app, tot het maken van content die mensen ook echt aanzet om te kopen.

Tijdens de opleiding leer je:

- Commercieel en ondernemend denken (kansen zien, geld verdienen met je werk)
- Snappen waarom mensen iets wel of niet kopen (klant- en gebruikersgedrag)
- Data checken om te zien wat werkt en wat niet (zoals je ziet wat een goede TikTok-video maakt)
- AI slim gebruiken als tool, niet als vervanging van jezelf
- Webshops, websites en apps designen
- Je werk testen en verbeteren (net zoals je een filmpje opnieuw bewerkt tot het perfect is)
- Goed samenwerken en communiceren als een pro
- Echte werkervaring opdoen via projecten en stages

AI

AI wordt overal gebruikt in de creatieve en IT-wereld, dus jij leert hier hoe je dat slim en verantwoord doet. Niet zomaar alles overnemen wat AI maakt, maar het snappen, checken en verbeteren. Je leert dus ook de juiste prompts schrijven (de opdrachten die je aan AI geeft) en beoordelen of het antwoord wel goed is.

‘Het is tof om dingen te maken die ook echt kunnen werken.’

2. Hoe ziet de opleiding eruit?

Tijdens de eerste zes maanden van het eerste jaar ga je ontdekken of de opleiding bij je past. Je werkt in die periode aan twee projecten op het gebied van onderzoek en marketing. Verder leer je dit jaar alles over de basis van e-commerce, design en marketing. Dit doe je tot halverwege leerjaar 2.

In de jaren 2 en 3 ga je je specialiseren, eigen interesses kiezen en je voorbereiden op je stage. Ook bouw je aan je portfolio (je showreel), waarin je laat zien wat je kunt.

In jaar 3 en jaar 4 loop je een half jaar stage. Je loopt twee keer stage, op twee verschillende plekken. Die plekken kies je zelf. In het laatste halfjaar van het vierde leerjaar komt alles samen in eindprojecten en de Proeve van Bekwaamheid; je eindexamen.

Globale inhoud

Jaar 1

- Vormgeven • Marketing en Communicatie • Realiseren • Beroepsopdracht • UXD • Motion Graphic • bava • SLB

Jaar 2

- Vormgeven • Marketing en Communicatie • Realiseren • Beroepsopdracht • Keuzedeel • Motion Graphic • Bava • SLB

Jaar 3

- Half jaar zoals jaar 2 • Half jaar stage

Jaar 4

- Half jaar stage • Half jaar examen

Keuzedelen

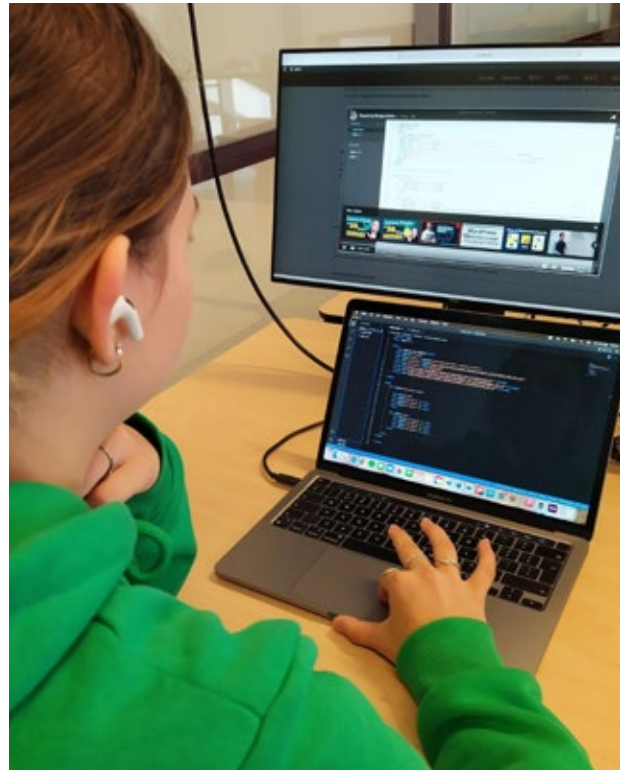
- Creatieve profilering
- Fotografie
- Mobile application design
- Verdiepingsoftware
- Ondernemend gedrag

3. Bij wie past deze opleiding?

- Je denkt commercieel: je snapt verkoop, klanten en resultaat
- Je bent geïnteresseerd in websites, apps en online platforms
- Je bent analytisch: je snapt data en gedrag van mensen
- Je bent ondernemend: je ziet kansen en gaat ervoor
- Je bent oplossingsgericht en creatief met opdrachten

4. Stage

In jaar 3 en jaar 4 loop je twee keer stage. Tijdens die stages doe je praktijkervaring op in de marketing- en e-commerce-wereld. De kennis die je eerder hebt opgedaan, gebruik je in echte projecten die je tijdens je stages uitvoert. Na je stages ga je door naar het vierde jaar, waarin je eindexamen doet.



5. Wat kun je worden?

- E-commerce specialist
- Content designer
- Online marketeer
- Webdesigner
- Functioneel ontwerper
- UX/UI designer

Je kunt werken bij

- Elk bedrijf met een e-commerce afdeling (denk aan AH, Bol.com, Nike)
- Een online marketing- of designbureau
- Als e-commerce designer of online marketeer
- Je eigen webshop starten
- Als freelancer (zelfstandig ondernemer)
- Vaak al werk tijdens of meteen na je stage

Doorstuderen

Na het afronden van de opleiding kun je doorstromen naar een hbo-opleiding. Enkele voorbeelden van opleidingen die goed aansluiten zijn:

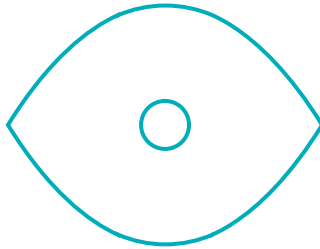
- Interactive design (hbo)
- Communication and multimedia design (HvA)
- Creative business (HvA)
- Interaction design (HvA)
- Frontend design & development (AD bij HvA, 2 jaar)

6. Student aan het woord

“Het is tof om dingen te maken die ook echt kunnen werken. Bij de opleiding zijn we bezig met de reclame van de toekomst.”



Meer info



Immersive designer

Niveau: 4 • Duur: 4 jaar • Leerweg: BOL • Toelating: Minimaal vmbo-kb

1. Wat leer je?

Je gebruikt de nieuwste technieken om bezoekers onder te dompelen in een andere wereld. Met design, beeld, geluid, ruimtelijke vormgeving en storytelling maak je onvergetelijke immersive content. Je experimenteert volop. Zo zorg je ervoor dat bezoekers de ervaringen die jij hebt ontworpen écht beleven met al hun zintuigen!

Tijdens de opleiding leer je:

- Ontwerpen en programmeren, gericht op de menselijke zintuigen
- 3D-werelden ontwerpen en bouwen met game engines zoals Unity of Unreal Engine
- Interacties ontwikkelen voor VR, AR en mixed reality
- (Ruimtelijke) prototypes bouwen
- Storytelling, visueel ontwerp en UX-design toepassen
- Met verschillende disciplines samenwerken aan projecten

AI

In de creatieve industrie is AI niet meer weg te denken. Bij Immersive designer leer je er professioneel mee omgaan: niet klakkeloos overnemen, maar begrijpen, wegen en bewust inzetten. Je eigen artistieke visie en vakmanschap staan voorop: de student is en blijft de auteur van het werk.



Meer info

2. Hoe ziet de opleiding eruit?

Het eerste jaar staat in het teken van oriëntatie en basis. Je ontdekt wie jij wilt zijn als immersive designer. Je werkt aan onderzoeks- en technologieprojecten en aan teamprojecten binnen en buiten de school.



In het tweede jaar ga je je verdiepen en maak je een keuze voor de richting die jij op wilt: die van Immersive designer (creatief ontwerp) of Immersive technicus (techniek en realisatie). Ook bereid je je voor op je stage in leerjaar 3.

In leerjaar 3 ontwikkel je je verder in de richting die je hebt gekozen. Je loopt je eerste stage.

Het vierde jaar begin je met een stage. Daarna werk je aan je afstudeerproject en studeer je af.

Jij zorgt ervoor dat bezoekers de ervaringen die jij hebt ontworpen écht beleven met al hun zintuigen!

Globale inhoud

Jaar 1

In module 1 en module 2 krijg je onder andere les in microcontrollers, storytelling, 3D-software en beeld & techniek. Vanaf module 3 krijg je ook les in game engines. Daarnaast heb je les in de basisvaardigheden: Nederlands, Engels, Rekenen en Burgerschap.

Jaar 2

In het tweede leerjaar kies je een richting: ontwerpen van immersive ervaringen of de technische kant van immersive ervaringen. Daarnaast heb je les in de basisvaardigheden: Nederlands, Engels, Rekenen en Burgerschap.

Jaar 3

In het derde leerjaar werk je 20 weken aan je portfolio en de voorbereiding op de stage. Daarna loop je 20 weken stage.

Jaar 4

In het eerste halfjaar loop je je tweede stage bij een ander bedrijf. Daarna ligt de focus op afstuderen en de Proeve van Bekwaamheid (afstudeeropdracht).

Keuzedelen

- Animatie (Immersive designer)
- Surface design (Immersive technicus)
- Verdieping software (als extra)
- Creatieve profilering

3. Bij wie past deze opleiding?

- Je geniet van belevingen die je meenemen naar een andere wereld, zoals musea, concerten, culturele uitjes, escaperooms en pretparken
- Je hebt inlevingsvermogen
- Je houdt van film, muziek en/of games
- Je wilt creatieve ideeën bedenken, ontwerpen en uitwerken
- Je leert graag met nieuwe software en technieken werken
- Je werkt graag samen

4. Stage

Bij de opleiding Immersive designer loop je zowel in het derde als in het vierde jaar ongeveer een halfjaar stage (in totaal 1.200 uur). Die stages doe je bij bedrijven die werken met interactieve media, evenementen, experience design, games, musea, installaties, audiovisuele producties of innovatieve technologie. Je kiest zelf bedrijven die bij je passen.

5. Wat kun je worden?

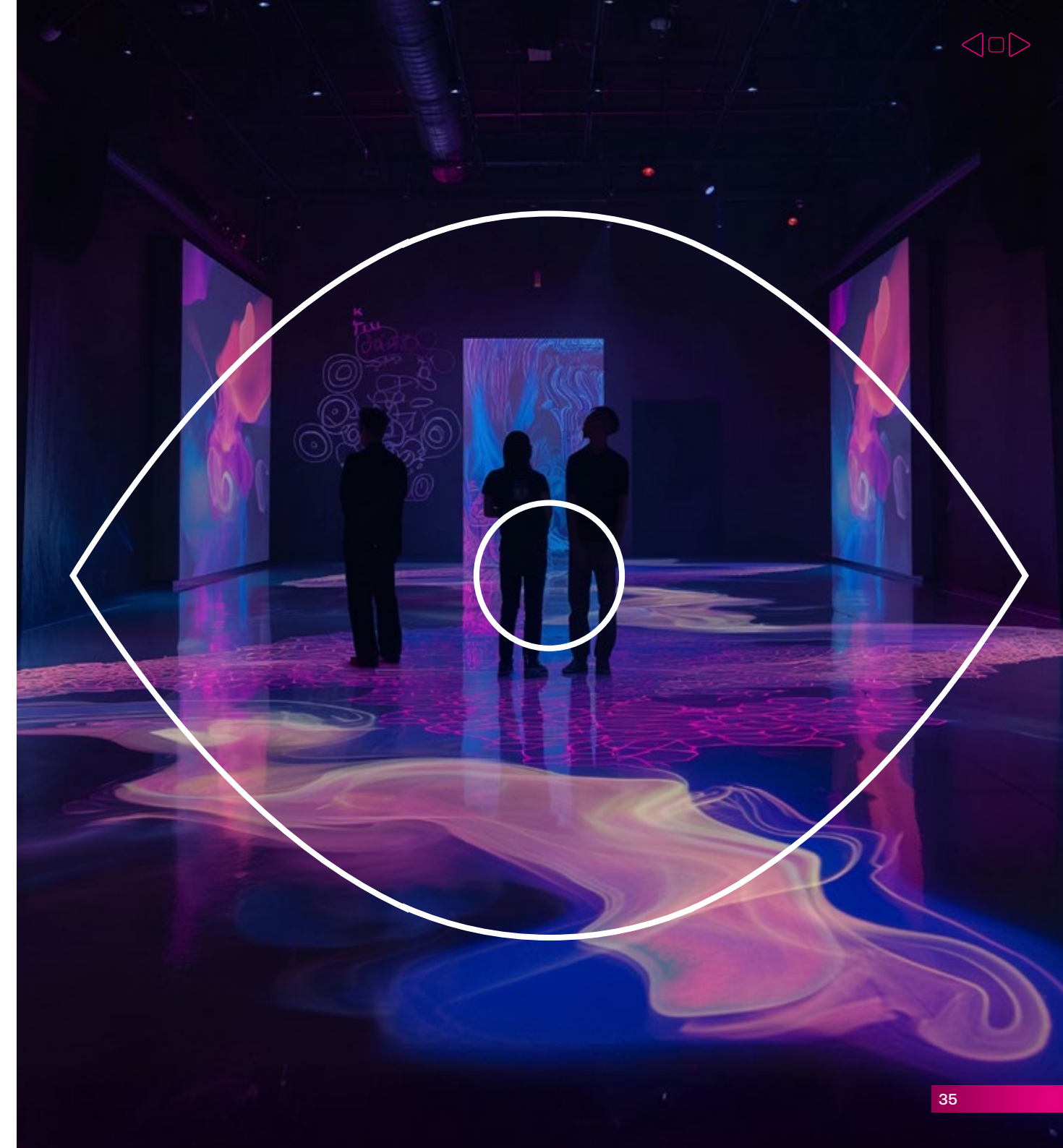
- VR-ontwikkelaar
- Interactief ontwerper voor tentoonstellingen en musea
- 3D-designer
- Innovatie-expert bij game- en mediabedrijven
- Vormgever in de entertainment- en filmwereld
- Contentmaker bij bijvoorbeeld marketingbedrijven
- Toegepast ontwerper in de zorg en het onderwijs, waar VR en AR worden gebruikt voor training en therapie

Doorstuderen

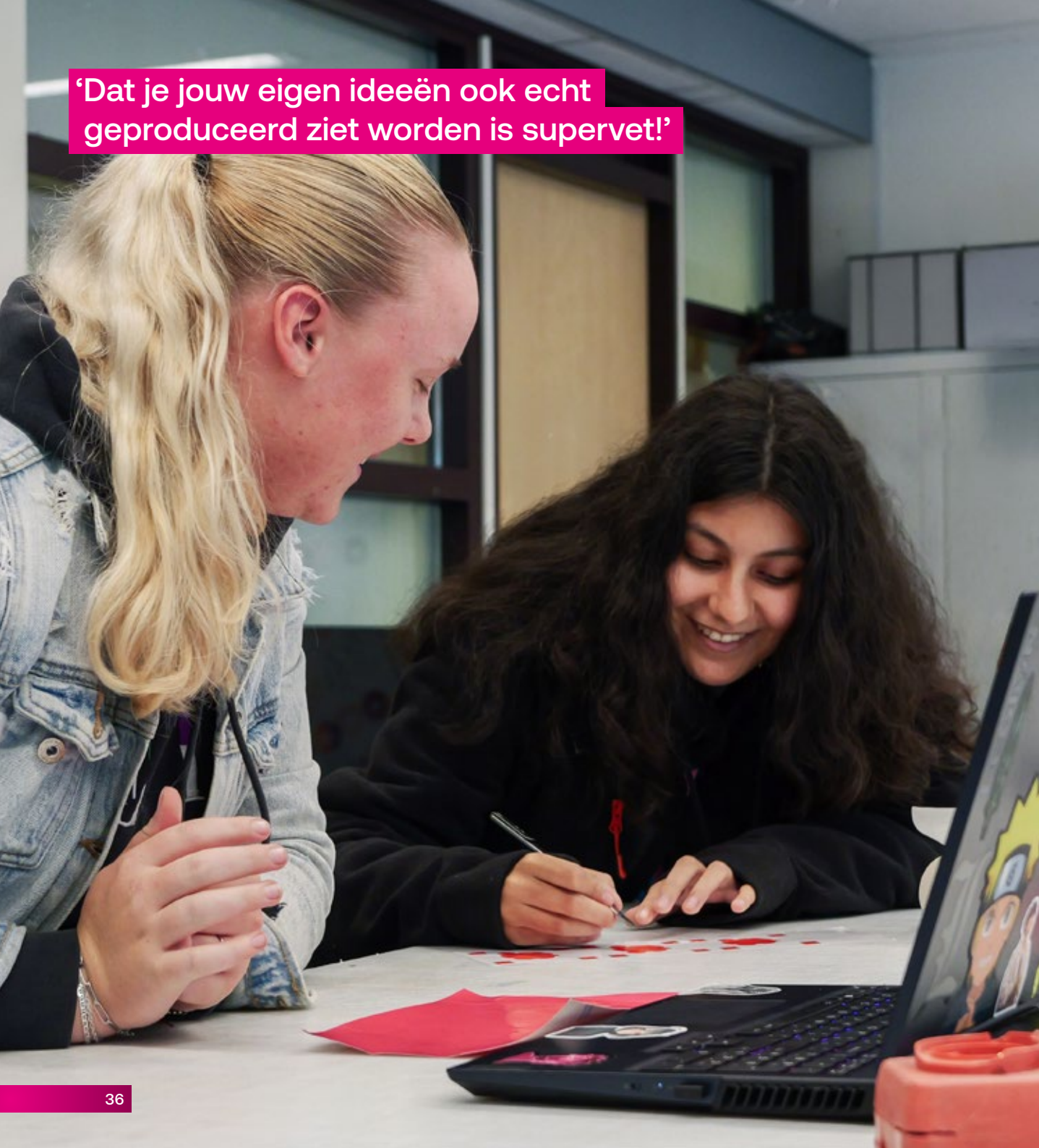
Verschillende opleidingen sluiten aan: een hbo-opleiding in de richting van events, design en communicatie, Creative technology, Interactieve media, Ruimtelijk vormgeven of een opleiding aan de Kunstacademie.

6. Student aan het woord

“Het leukste aan deze opleiding vind ik dat ik kleine en grote dingen mag maken. Ik hoop dat ik met deze opleiding in theaters en musea kan werken. En mensen kan meenemen in de dingen die ik gecreëerd heb.”



‘Dat je jouw eigen ideeën ook echt geproduceerd ziet worden is supervet!’



Ontwerpen & realiseren

Medewerker creatieve productie

Niveau: 2 • Duur: 2 jaar • Leerweg: BOL • Toelating: Minimaal vmbo-bb

1. Wat leer je?

Tijdens deze opleiding ontwikkel je je op het gebied van productpresentatie, sign, fotografie en mediamaken. Dit doe je binnen een veilige leeromgeving, met persoonlijke en deskundige begeleiding. Je leert hoe je met professionele software én met je handen de mooiste dingen maakt. Met deze opleiding leg je een perfecte basis voor een creatieve toekomst!

Tijdens de opleiding leer je:

- Styling, het inrichten van etalages en ruimtes, verlichting en sfeer
- Fotografietechnieken (camera en licht)
- Beeldbewerking: het bewerken van foto's en het werken met digitale illustraties
- Vormgeving: het toepassen van kleur, typografie (lettertypes), compositie en lay-outs in online en offline media-uitingen
- Praktische productie: je maakt creatieve posters en flyers, bedrukt T-shirts, gaat auto's beplakken en richt etalages in

AI

Omdat AI in de creatieve wereld overal wordt gebruikt, leer je verantwoord en professioneel omgaan met AI-tools. Niet door blind te kopiëren, maar door te begrijpen hoe het werkt, de resultaten te controleren en ze zelf creatief te verbeteren.

2. Hoe ziet de opleiding eruit?

In het eerste jaar maak je kennis met de vier hoofdrichtingen:

- Mediamaken (dtp)
- Sign
- Productpresentatie
- Fotografie

Aan het einde van leerjaar 1 kies je de richting waarin jij je wilt specialiseren. Je krijgt ook een stevige basis in computer-vaardigheden, zodat je jouw ontwerpen technisch goed kunt uitvoeren. Daarnaast werk je aan onmisbare skills, zoals presenteren, samenwerken, klantgericht werken, omgaan met deadlines en probleemoplossend denken.

Globale inhoud

Jaar 1

- Je maakt kennis met de vier richtingen en leert werken met de basissoftware, zoals Photoshop en Illustrator en fotografie.
- Algemene vakken: Nederlands, rekenen, loopbaanoriëntatie & burgerschap
- Basisvaardigheden in de praktijkstudio's, zoals beeldbewerken, printen, etaleren, styling, fotografie, carwrapping, ontwerpen en bedrukken van prints voor textiel
- Twee keuzedelen, om je skills extra te verbreden

Jaar 2

- Je volgt de door jou gekozen uitstroomrichting. Hierin verdiep je je twee dagen per week op school
- Je volgt drie dagen per week een grote praktijkstage
- Je doet de Proeve van Bekwaamheid: de afstudeeropdracht

Keuzedelen

We bieden diverse (MA-brede) keuzedelen aan die je voorbereiden op je stage en op je carrièrekeuzes na je opleiding.

3. Bij wie past deze opleiding?

- Je bent creatief en praktisch ingesteld en werkt graag met je handen én de computer
- Je vindt het leuk om samen te werken, in een team
- Je vindt het leuk om oplossingsgericht bezig te zijn
- Je werkt nauwkeurig (of wil dit graag leren) en zorgt er altijd voor dat je eindproduct er strak uit ziet

4. Stage

Leren doe je voor een groot deel in de praktijk. Daarom maakt je stage een belangrijk onderdeel uit van je opleiding. Een stage laat je ontdekken hoe het er bij een echt bedrijf aan toegaat.



Tijdens deze tweejarige opleiding loop je zo'n 600 tot 800 uur stage. Die is in het tweede jaar, je loopt dan één grote (afstudeer)stage. Die vindt plaats bij een erkend leerbedrijf naar keuze, zoals een signbedrijf (autobelettering en reclameborden), een lokale drukkerij, repro-afdeling, ontwerpstudio, fotostudio of winkel (voor etaleren en productpresentatie).

5. Wat kun je worden?

Na het afronden van deze opleiding kun je direct aan de slag als assistent of medewerker binnen jouw specialisatie. Je werkt vaak samen met ervaren signspecialisten, ontwerpers en productiemedewerkers.

Mogelijke functies en werkplekken:

- Medewerker mediamaken/DTP - bij een drukkerij, uitgeverij of media-/reclamebureau
- Medewerker sign - bij een signbedrijf (belettering, stands bouwen, XL-prints)
- Medewerker productpresentatie of etaleur - in de retail, bij winkels of stylingbureaus
- Assistent-fotograaf

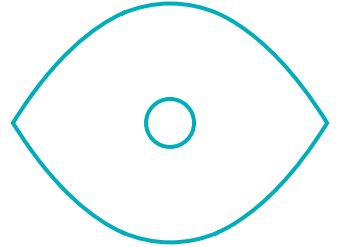
Doorstuderen

Deze opleiding is een uitstekende springplank naar een niveau 3- of niveau 4-opleiding binnen Mediacollege Amsterdam. Afhankelijk van de richting die je kiest kun je vlot doorstromen naar de opleiding Allround mediamaker (DTP'er) op niveau 3 of naar een niveau 4-opleiding zoals Ruimtelijk vormgever, Photographic designer, Audiovisueel of Signspecialist.

6. Student aan het woord

“Bij deze opleiding kan ik echt laten zien hoe creatief ik ben. Ik moest bijvoorbeeld voor een winkel een compleet nieuw logo ontwerpen en mocht zelf bepalen hoe het eruit kwam te zien. Dat je jouw eigen ideeën daarna ook echt geproduceerd ziet worden, is supervet!”

Meer info



Mediavormgever

Niveau: 4 • Duur: 4 jaar • Leerweg: BOL • Toelating: Minimaal vmbo-kb

1. Wat leer je?

Tijdens deze opleiding leer je over alles het designvak. Je werkt aan levensechte opdrachten, ontwikkelt je eigen professionele portfolio en kiest gaandeweg je route en specialisatie.

Met de opleiding Mediavormgever (ook wel Graphic designer genoemd) ontwikkel je niet alleen je skills, maar ook je creatieve stijl en identiteit. Je leert jezelf positioneren als jonge professional in de creatieve industrie en bent straks klaar om jouw ideeën zichtbaar te maken!

Tijdens de opleiding leer je:

- Merkidentiteit & logodesign: sterke, herkenbare logo's creëren en brandingpakketten
- Printdesign: een meester worden in typografie (vormgeving met letters), kleur en compositie
- Opvallende posters, magazines en campagnes ontwerpen
- Digital design (UX/UI): intuïtieve apps, websites en social-mediacontent ontwerpen, die opvallen en indruk maken
- Animatie & video: verhalen tot leven brengen met After Effects, Premiere Pro en AI-tools
- Creative playground: experimenteren met fotografie, illustratie, zeefdruk en andere creatieve technieken. Soms moet je daarbij loskomen van de computer!

Heb je mbo 3 (in aanverwante richting), de havo of het vwo al volledig afgerond? Dan kun je bij ons de versnelde opleiding Mediavormgever van drie jaar doen. Meer informatie hierover vind je bij de opleiding 'Mediavormgever versneld'.

AI

Binnen de opleiding is volop aandacht voor nieuwe ontwikkelingen rondom AI. Je leert hoe je AI-tools creatief en verantwoord gebruikt binnen design en digitale communicatie. Ons onderwijsaanbod sluit daarmee nauw aan op de praktijk van nu en de toekomst.

2. Hoe ziet de opleiding eruit?

Het eerste jaar is een oriëntatieperiode waarin je kennis-maakt met het vak van mediavormgever. Daarna kies je een richting. Binnen de opleiding Mediavormgever zijn er drie richtingen:

1. Brand & Identity
2. Story & Motion
3. User & Interaction

Je leert ontwerpen en experimenteert met de nieuwste technologie, zoals Generative Artificial Intelligence (beeld- en tekstgenerators). Je verdiept en verbreedt je kennis en vaardigheden door verschillende keuzedelen toe te voegen aan je lespakket.



Globale inhoud

Jaar 1

- Vakken over vormgeving
- Je leert softwarepakketten beheersen en met AI werken
- Nederlands, Engels en rekenen, burgerschap, studie- en loopbaanbegeleiding

Jaar 2

- Vakken over vormgeving
- Je leert softwarepakketten nog verder beheersen en met AI werken
- Nederlands, Engels en rekenen, burgerschap, studie- en loopbaanbegeleiding
- (MA-brede) keuzedelen

Jaar 3

- Stagejaar. Stage lopen kan ook in het buitenland.

Jaar 4

- In het eerste halfjaar keren de vakken uit leerjaren 1 en 2 terug
- Proeve van Bekwaamheid (afstudeeropdracht)

Keuzedelen

- Packaging design
- Fotografie
- Illustreren
- Voorbereiding hbo kunstonderwijs
- Droning
- Mobile applications

3. Bij wie past deze opleiding?

- Je hebt een creatieve aanleg
- Je bent nauwkeurig
- Je bent communicatief sterk
- Je kunt goed samenwerken
- Je hebt originele ideeën

Meer info



Met de opleiding Mediavormgever ontwikkel je niet alleen je skills, maar ook je creatieve stijl en identiteit.

4. Stage

Je loopt in totaal veertig weken stage in leerjaar 3, dit is gedurende het hele schooljaar.

5. Wat kun je worden?

- Graphic designer
- Visual designer
- Contentcreator
- UX-designer
- Branding specialist

Doorstuderen

Wil je na je studie nog verder leren? Veel studenten stromen door naar het hbo, bijvoorbeeld naar de opleiding Communication & multimedia design, de Kunstacademie of Creative business.

Als je naar de Kunstacademie wil, is de opleiding Media-vormgever een geschikte vooropleiding. Door deze opleiding te volgen doe je de nodige voorkennis op, word je goed voorbereid en bouw je een portfolio op.

6. Student aan het woord

“We krijgen heel veel verschillende vakken, dus je kan goed uitzoeken waar je talenten liggen. In de eerste krijg je vooral de basis. In de tweede kregen we projecten en daar kan je echt experimenteren en je eigen ideeën uitvoeren. Dat vond ik heel erg leuk.”





Mediavormgever versneld

Niveau: 4 • Duur: 3 jaar • Leerweg: BOL • Toelating: Minimaal havo-diploma

1. Wat leer je?

Als je al een havo-, vwo- of mbo-3-diploma (in aanverwante richting) hebt, kun je deze opleiding versneld te doen. Je studie duurt een jaar korter.

Toelating is afhankelijk van je vooropleiding, eigen werk (portfolio), zelfstandigheid en motivatie. Uiteindelijk krijgt iedereen een iets andere invulling van de opleiding.

Daarom beschrijven we hieronder de opleiding van vier jaar.

Je leert alles over het designvak. Je werkt aan levensechte opdrachten, ontwikkelt je eigen professionele portfolio en kiest gaandeweg je route en specialisatie.

Daarnaast ontwikkel je je creatieve stijl en identiteit. Je leert jezelf positioneren als jonge professional in de creatieve industrie en bent straks klaar om jouw ideeën zichtbaar te maken!

Tijdens de opleiding leer je:

- Merkidentiteit & logodesign: sterke, herkenbare logo's creëren en brandingpakketten
- Printdesign: een meester worden in typografie (vormgeving met letters), kleur en compositie.
- Opvallende posters, magazines en campagnes ontwerpen
- Digital design (UX/UI): intuïtieve apps, websites en social-mediacontent ontwerpen, die opvallen en indruk maken

- Animatie & video: verhalen tot leven brengen met After Effects, Premiere Pro en AI-tools
- Creative playground: experimenteren met fotografie, illustratie, zeefdruk en andere creatieve technieken. Soms moet je daarbij loskomen van de computer!

AI

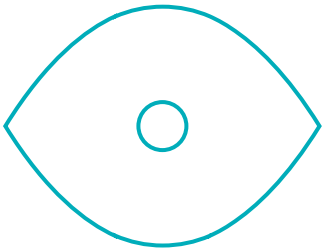
Binnen de opleiding is volop aandacht voor nieuwe ontwikkelingen rondom AI. Je leert hoe je AI-tools creatief en verantwoord gebruikt binnen design en digitale communicatie. Ons onderwijsaanbod sluit daarmee nauw aan op de praktijk van nu en de toekomst.

2. Hoe ziet de opleiding eruit?

Het eerste jaar is een oriëntatieperiode waarin je kennismaakt met het vak van mediavormgever. Daarna kies je een richting. Binnen de opleiding Mediavormgever zijn er drie richtingen:

1. Brand & Identity
2. Story & Motion
3. User & Interaction

Je leert ontwerpen en experimenteert met de nieuwste technologie, zoals Generative Artificial Intelligence (beeld- en tekstgenerators). Je verdiept en verbreedt je kennis en vaardigheden door verschillende keuzedelen toe te voegen aan je lespakket.



Globale inhoud

Ook hier staat de vierjarige opleiding beschreven. Op basis van jouw individuele vaardigheden bepalen we welke onderdelen uit deze vier jaar je kunt overslaan.

Jaar 1

- Vakken over vormgeving
- Je leert softwarepakketten beheersen en met AI werken
- Nederlands, Engels en rekenen, burgerschap, studie- en loopbaanbegeleiding

Jaar 2

- Vakken over vormgeving
- Je leert softwarepakketten nog verder beheersen en met AI werken
- Nederlands, Engels en rekenen, burgerschap, studie- en loopbaanbegeleiding
- (MA-brede) keuzedelen

Jaar 3

- Stagejaar. Stage lopen kan ook in het buitenland.

Jaar 4

- In het eerste halfjaar keren de vakken uit leerjaren 1 en 2 terug
- Proeve van Bekwaamheid (afstudeeropdracht)

Keuzedelen

- Packaging design
- Fotografie
- Illustreren
- Voorbereiding hbo kunstonderwijs
- Droning
- Mobile applications

3. Bij wie past deze opleiding?

- Je hebt een creatieve aanleg
- Je bent nauwkeurig
- Je bent communicatief sterk
- Je kunt goed samenwerken
- Je hebt originele ideeën



Je leert ontwerpen en experimenteert met de nieuwste technologie, zoals Generative Artificial Intelligence.

4. Stage

Je loopt in totaal veertig weken stage in leerjaar 3, dit is gedurende het hele schooljaar.

5. Wat kun je worden?

- Graphic designer
- Visual designer
- Contentcreator
- UX-designer
- Branding specialist

Doorstuderen

Wil je na je studie nog verder leren? Veel studenten stromen door naar het hbo, bijvoorbeeld naar de opleiding Communication & multimedia design, de Kunstacademie of Creative business.

Als je naar de Kunstacademie wil, is de opleiding Media-vormgever een geschikte vooropleiding. Door deze opleiding te volgen, doe je de nodige voorkennis op, word je goed voorbereid en bouw je een portfolio op.

6. Student aan het woord

“We krijgen heel veel verschillende vakken, dus je kan goed uitzoeken waar je talenten liggen. In de eerste krijg je vooral de basis. In de tweede kregen we projecten en daar kan je echt experimenteren en je eigen ideeën uitvoeren. Dat vond ik heel erg leuk.”



Meer info



Ontwerpen & realiseren

Oriëntatieklas

Duur: (maximaal) 20 weken • Leerweg: BOL •
Toelatingseis: Minimaal vmbo-kb

1. Wat leer je?

Weet je nog niet welke opleiding je wilt kiezen? Dat is heel normaal. Want misschien heb je nog nooit een camera vastgehad, nog nooit een logo ontworpen of nog nooit een film gemonteerd. Hoe moet je dan weten of het iets voor je is? Of misschien heb je het allemaal al wel geprobeerd, maar vind je gewoon veel dingen leuk.

In de Oriëntatieklas ontdek je wat bij je past door het gewoon te doen. Je maakt echte media, werkt aan echte opdrachten en ontwikkelt echte skills – geen nepoefeningen.

Tijdens de opleiding leer je:

- Ideeën om te zetten in sterke visuele concepten
- Werken met beeld, tekst, audio, video, websites, webshops, 3D-producten en immersieve technieken
- Feedback te gebruiken om jezelf te verbeteren
- Presenteren als een echte maker
- Uitblinken — ook al wist je dat zelf nog niet

2. Hoe ziet de opleiding eruit?

De Oriëntatieklas duurt maximaal twintig weken. Je werkt in die periode in een creatieve en ontspannen sfeer aan uiteenlopende media-opdrachten. Die opdrachten draaien om het creëren van mediaproducten. Je houdt je bezig met het hele proces: van het creatieve idee tot het definitieve eindproduct.



Meer info

De Oriëntatieklas is voor jou als je weet dat Mediacollege Amsterdam bij je past, maar nog niet weet welke opleiding je wil doen.



Je gaat aan de slag met:

- Video's, commercials en stopmotion
- Fotografie, fotoreportages en beeldverhalen
- Logo's, stickers, verpakkingen en productie
- Interactieve media en nieuwe technologie
- Folders, conceptontwikkeling en storytelling



Tussendoor ga je in gesprek met docenten en studenten; zij weten hoe het er bij de verschillende opleidingen echt aan toegaat en wat er van je verwacht wordt. Zo ontdek je uiteindelijk welke van de acht deelnemende opleidingen het beste bij jou past.

Na de Oriëntatieklas, dus na maximaal twintig weken, stroom je door naar één van deze acht mbo-opleidingen.

3. Bij wie past deze opleiding?

De Oriëntatieklas is voor jou als je:

- Nog niet precies weet welke creatieve of technische richting bij je past
- Weet dat Mediacollege Amsterdam bij je past, maar nog niet weet welke opleiding je wil doen
- Al ervaring hebt, maar zoveel dingen interessant vindt om er één te kunnen kiezen
- Graag eerst meerdere opties wil uitproberen voordat je een keuze maakt

4. Stage

In de Oriëntatieklas loop je geen stage.

5. Doorstroom na de Oriëntatieklas

Na maximaal twintig weken kies je een richting. Je stroomt dan, zonder dat je studievertraging bij die opleiding oploopt, door naar de gekozen opleiding.

De opleidingen waaruit je kunt kiezen zijn:

- | | |
|-----------------------|-------------------------|
| • Allround mediamaker | • Mediavormgever |
| • Audiovisueel | • Photographic designer |
| • E-commerce designer | • Ruimtelijk vormgever |
| • Immersive designer | • Signspecialist |





Ontwerpen & realiseren

Ruimtelijk vormgever

Niveau: 4 • Duur: 4 jaar • Leerweg: BOL • Toelating: Minimaal vmbo-kb

1. Wat leer je?

Tijdens deze opleiding leer je ruimtes voor events, films, televisie, tentoonstellingen en winkels bedenken, ontwerpen en bouwen. Je leert een opdracht vertalen naar een ruimtelijk concept en dit concept uitwerken tot een concreet eind-product.

Tijdens de opleiding leer je:

- Ruimtelijke concepten bedenken en ontwerpen
- Teken en werken met 3D-software
- Digitale ontwerpen omzetten naar echte ruimtes
- Maquettes en decors bouwen (op schaal en op werkelijke grootte)
- Werken met diverse materialen zoals gaas, karton, hout, metaal, verf en 3D-prints
- Sfeer creëren met licht, projectie en geluid
- Samenwerken in teams (soms samen met andere opleidingen)
- Communiceren met opdrachtgevers en medestudenten
- Feedback vragen en verwerken
- Probleemoplossend en creatief denken
- Professioneel presenteren en reflecteren op je werk

AI

Omdat AI veel wordt gebruikt in de creatieve wereld, leer je hoe je AI op een verantwoorde en professionele manier inzet. Als ruimtelijk vormgever werk je altijd naar een fysiek product toe. AI kan je helpen bij onderzoek, verkennen van eerste ideeën en sfeerbepaling. Ook als je AI gebruikt, blijf je als student altijd zelf de baas en houd je de controle.

2. Hoe ziet de opleiding eruit?

De opleiding is opgebouwd uit periodes van tien weken. Elke periode werk je aan een beroepsopdracht; een opdracht die lijkt op de beroepspraktijk. Je leert het meest door het echt te gaan doen!

Je start met de basisvaardigheden van ontwerpen, materiaal-kennis en technieken. Vervolgens ga je zelfstandig aan de slag en werk je aan grotere projecten. Dan ga je je kennis en vaardigheden verdiepen. Tijdens twee stages leer je werken voor een externe opdrachtgever. Ten slotte doe je examen.

Globale inhoud

Jaar 1 • Basisvaardigheden in de werkplaats

- Kennismaken met gereedschappen en machines (zagen, lasercutter, 3D-printers)
- Basissoftware gebruiken (Sketchup, Photoshop, Illustrator en InDesign)
- Groot én klein bouwen

Jaar 2 • Ontwerpen en samenwerken

- Onderzoek naar materiaal en constructies
- In teams werken aan projecten
- Grotere constructies ontwerpen en bouwen

Jaar 3 • Praktijk en voorbereiding op werkveld

- Werken voor een externe opdrachtgever (echte opdrachtsimulatie)
- Portfolio en netwerk versterken
- Sollicitatievaardigheden trainen (CV, gesprekken)
- Stage lopen

Jaar 4 • Afstuderen en specialiseren

- Stage
- Examens / Proeve van Bekwaamheid

Je leert ruimtes voor events, films, televisie, tentoonstellingen en winkels te bedenken, ontwerpen en bouwen.

Keuzedelen

- Fotostyling
- Event design
- Applied motion design
- Verdieping visual merchandising
- Ontwerp voor interactie in/met de driedimensionale ruimte

3. Bij wie past deze opleiding?

- Je denkt in ruimtes, sfeer en beleving
- Je bent een beelddenker: je ziet al snel hoe iets eruit moet zien in 3D
- Je bent een maker: je vindt het leuk om te bouwen en creëren
- Je vindt het leuk om creatief ontwerpen te combineren met praktisch uitvoeren
- Je werkt graag met verschillende materialen
- Je werkt graag samen aan grote projecten
- Je bent flexibel, en experimenteel ingesteld

4. Stage

Je loopt twee keer een halfjaar lang stage bij twee verschillende bedrijven. Tijdens je stages werk je mee aan projecten binnen het werkveld van ruimtelijke vormgeving. Je kunt stage lopen bij interieur- en standbouwbedrijven, evenementenbureaus, creatieve studio's die zich bezighouden met ruimtelijk ontwerp of bij decor- of setbouwers bij film- en televisiemakers.



5. Wat kun je worden?

- Ruimtelijk vormgever (voor events, film, tv en tentoonstellingen)
- Setdresser voor film en televisie
- Decorbouwer voor film, televisie of theater
- Stylist of designer
- Ontwerper van interieurs of events – bijvoorbeeld bij design- of ontwerp bureaus
- Zelfstandig ondernemer of freelancer

Doorstuderen

Na je studie kun je doorstromen naar de HVA (Creative business, Productdesign), HKU (Spatial design), Filmacademie (Production design), Sint Joost (Fotografie, film en digital), ArtEZ (Crossmedia design), Koninklijke Academie Den Haag (Art & science) of Willem de Kooning (social degree Arts & crafts, Transformation design).

6. Student aan het woord

“Ik heb het echt niet in me om acht uur per dag achter een computer te zitten en krijg alleen écht voldoening uit fysiek, artistiek werk maken. Daar is, naar mijn mening, de opleiding Ruimtelijk vormgever op mbo-niveau een van de betere in.”



Meer info

Signspecialist

Niveau: 4 • Duur: 3 jaar • Leerweg: BOL •
Toelating: Minimaal vmbo-kb, vmbo-gl/tl of een
relevant mbo-diploma op niveau 2

1. Wat leer je?

Tijdens de opleiding Signspecialist leer je hoe je een bedrijf of merk écht zichtbaar maakt. Of het nu gaat om meters-hoge buitenreclame, complete carwrapping, een opvallende beursstand of het beletteren van winkels: als signspecialist combineer je creatief digitaal ontwerp met technisch vakmanschap op locatie. Reclame maken die opvalt, dat kun jij straks als geen ander!

Omdat dit een niveau-4-opleiding is, leer je niet alleen uitvoeren. Je ontwikkelt ook skills in plannen, organiseren, communiceren met klanten en het aansturen van of leidinggeven aan een productieteam.

Tijdens de opleiding leer je:

- Werken met de nieuwste Adobe-software, 3D-programma's en animatietools om je concepten digitaal tot leven te brengen
- Alles over het werken met verschillende folies, printmaterialen en geavanceerde productieapparatuur (zoals plotters en grootformaatprinters)

- Digitale bestanden technisch perfect voorbereiden, zodat de productie daarna foutloos verloopt
- Signproducten vakkundig inmeten en monteren op locatie
- Hoe je binnen- en buitenruimtes transformeert met licht, kleur, typografie en de nieuwste materialen

AI

Omdat AI in de creatieve wereld overal wordt gebruikt, leer je verantwoord en professioneel omgaan met AI-tools. Niet door blind te kopiëren, maar door te begrijpen hoe het werkt, de resultaten te controleren en ze zelf creatief te verbeteren.

2. Hoe ziet de opleiding eruit?

De opleiding is een dynamische mix van computerwerk in de studio en fysiek bezig zijn in de praktijkruimtes en op locatie.

Tijdens leerjaar 1 leer je de basisvaardigheden van signing en ontdek je waar jouw interesse en kracht liggen.

Leerjaar 2 draait om verdieping en het werken aan projecten. Je gaat aan de slag met complexere opdrachten, zoals carwrapping, lichtreclame en 3D-ontwerpen. Je leert hoe je projecten plant en calculaties maakt.

In leerjaar 3 ligt de focus op projectmanagement, klantcontact en leidinggeven. Na een grote afstudeerstage rond je de opleiding af met de Proeve van Bekwaamheid (het afstudeerproject).

Globale inhoud

Jaar 1

- Adobe-software: Illustrator en Photoshop
- Materiaalkennis
- Basisvaardigheden (bava) in de praktijkstudio
- Algemene vakken: Nederlands, Engels, rekenen en loopbaanoriëntatie & burgerschap
- Eerste keuzedeel

Jaar 2

- Carwrapping, lichtreclame, 3D-ontwerpen, projectplanning, calculeren
- Keuzedelen, om je skills een extra boost te geven

Jaar 3

- Grote afstudeerstage
- Projectmanagement, klantcontact en leidinggeven
- Proeve van Bekwaamheid (afstudeeropdracht)

Keuzedelen

- Colormanagement
- Printen & nabewerken
- Oriëntatie op conceptontwikkeling
- Fotografie/beeldbewerking gevorderd

3. Bij wie past deze opleiding?

- Je bent een echte aanpakker die graag met de handen werkt
- Je houdt van de afwisseling tussen digitaal ontwerpen achter de computer en fysiek/technisch werk op locatie
- Je hebt oog voor detail en werkt heel precies volgens de richtlijnen
- Je houdt van overzicht en vindt het leuk om projecten van A tot Z te plannen en organiseren
- Je bent graag onder de mensen en vindt het leuk om op wisselende locaties en bij klanten te werken
- Je kunt goed omgaan met deadlines en presteert prima onder gezonde tijdsdruk

Reclame maken die opvalt, dat kun jij straks als geen ander!



4. Stage

De praktijk is de beste leerschool. Daarom loop je tijdens je opleiding in het derde jaar in totaal tussen de 900 en 1100 uur stage. Tijdens je stage draai je volledig mee in de professionele signwereld. De stage telt ook mee voor je eindexamen. Je kiest zelf een leuke stageplek bij een erkend leerbedrijf, zoals een sign- en graveerbedrijf, eventorganisatie (standbouw en festivalaankleding), interieurstylingbureau of een gespecialiseerd carwrapbedrijf.

5. Wat kun je worden?

- Signspecialist
- Projectmanager sign
- Grafisch vormgever (gericht op ruimtelijke communicatie)
- Medewerker prepress
- Werkvoorbereider
- Zelfstandig ondernemer

Je kunt werken bij:

- Professionele signbedrijven
- Reclamebureaus
- Standbouwbedrijven
- Specialistische wrap- en interieurstudio's
- Je eigen sign- of wrapstudio

Doorstuderen

Met een niveau-4-diploma heb je direct toegang tot het hbo. Populaire doorstroomrichtingen zijn hbo-opleidingen in de richting van Events, Design & communicatie, Ruimtelijke vormgeving en de Kunstacademie.

6. Student aan het woord

“Ik hou ervan om met mijn handen bezig te zijn. Bij deze opleiding kun je achter de computer eerst je fantasie volledig gebruiken om een vet concept te ontwerpen, en daarna print je je eigen werk uit om het buiten op locatie op te gaan plakken. Die combinatie maakt het echt geweldig.”



Meer info

Praktijk & stage

Praktijk

Onze docenten werken vaak zelf in de branche waarover zij lesgeven. Ze weten dus als geen ander wat er speelt. En dat merk je tijdens hun lessen: ze inspireren en motiveren jou het beste uit jezelf te halen – passend bij de praktijk.

Afstemming met het bedrijfsleven

We werken nauw samen met het bedrijfsleven. Hierdoor houden we onze opleidingen up-to-date met de laatste ontwikkelingen. En kunnen we je goed voorbereiden op je stage en daarna een baan in de media. Met de laatste kennis, de juiste vaardigheden, technieken en een professionele beroepshouding.

Hoe doen we dat?

- Tijdens je opleiding werk je aan projecten voor echte opdrachtgevers
- Bedrijven komen naar school om workshops en masterclasses te geven
- Je presenteert je werk aan bedrijven (portfoliopitches)
- Je bezoekt verschillende bedrijven, bv. om je te oriënteren op je stage

Stage

Officieel heet de stage op het mbo ‘beroepspraktijkvorming’ (BPV). De stage is een belangrijk en verplicht onderdeel van je mbo-opleiding. Je maakt kennis met het bedrijfsleven. Je leert je veel en snel, want wat je tijdens je studie geleerd hebt kun je meteen in de praktijk toepassen. Dit doe je in samenwerking met ervaren collega’s in een professionele werkomgeving.

We maken een match tussen jou en het stagebedrijf. Je krijgt een individuele intake om je kennis en vaardigheden te peilen, maar ook om te kijken welke ambities en talenten jij hebt en hoe het zit met je beroepshouding. Daarna krijg je een advies welke stageplek het beste bij jou past. Hierbij kijken we ook naar de reisafstand en of jij past bij de sfeer/cultuur van het bedrijf.

Tijdens je stage word je begeleid door een stagedocent van MA en je praktijkopleider. We laten je dus niet los. De MA-stagebegeleider bezoekt je minimaal twee keer per stageperiode.

Heb je behoefte aan extra hulp of zorg tijdens je stage? Ook dan helpen we je graag.

MA-studenten zijn avontuurlijk ingesteld; een stage in het buitenland juichen we dan ook van harte toe.

Het draait om jou!

Hoe word je begeleid bij MA?

We dagen je uit waar het kan en ondersteunen je wanneer dat nodig is. Dit doen we met een duidelijke structuur, zodat je weet waar je aan toe bent. Bij MA word je stukje bij beetje zelfstandiger.

De begeleiding is in het eerste jaar het meest intensief en wordt ieder jaar afgebouwd. Daarbij houden we altijd rekening met jouw tempo.

Opgesomd ziet onze begeleiding er als volgt uit:

Basisbegeleiding

Er wordt basisbegeleiding gegeven door docenten van de opleiding. We werken veel aan projecten.

Individuele begeleiding

Je krijgt individuele begeleiding van jouw studieloopbaanbegeleider (slb’er). De studieloopbaanbegeleider helpt je met organiseren, plannen en welzijn op school. Dit gebeurt tijdens de slb-lessen en tijdens individuele gesprekken over je studievoortgang.

Community builders

Alle opleidingen hebben een zogenaamde community builder aan hen gekoppeld. Zij vangen studenten op die te laat komen, bellen studenten die afwezig zijn en organiseren activiteiten in school of voor de opleiding.

Extra begeleiding: voor als het even tegenzit

Bij MA hebben we specialisten zoals begeleiders passend onderwijs, jeugdadvisers, decaan en remedial teachers. Zij helpen als het even tegenzit op school, je (school)-ondersteuning nodig hebt of als je (even) niet lekker in je vel zit.

Aangepast examen

Als het nodig is, kunnen examens en toetsen worden aangepast op basis van verklaringen van deskundigen, bijvoorbeeld bij dyslexie of andere medisch vastgestelde beperkingen. Je moet hiervoor wel tijdig, voor de start van je opleiding, bewijs aanleveren.

Bij MA word je stukje bij beetje zelfstandiger.

Kosten

De totale kosten van een opleiding bij MA bestaan uit:

- Lesgeld (vanaf 18 jaar)
- Laptop
- Studieboeken en licenties
- Readers
- Materialen
- Excursies

Wat je nodig hebt, en wat de kosten zijn, verschilt per opleiding. Voor de meeste opleidingen is een laptop verplicht. Deze krijg je niet van school, dus je werkt met je eigen laptop. Wil je weten wat de kosten van de opleidingen zijn? Tijdens de Open Dagen kom je hier meer over te weten. Ben je jonger dan 18 jaar, dan kun je in aanmerking komen voor de regeling Tegemoetkoming Studiekosten.

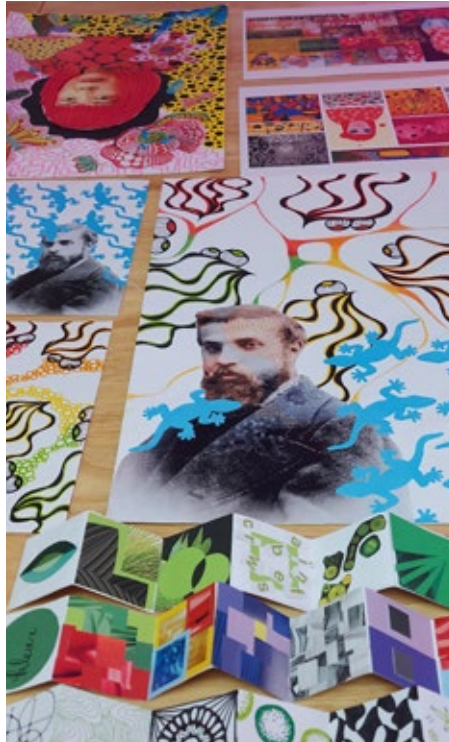
Studeer je aan een opleiding waarvoor je Adobe nodig hebt (o.a. editen, Photoshop), dan krijg je het abonnement voor dit pakket, ter waarde van 220,- per jaar, van ons.

Lesgeld en studiefinanciering

De hoogte van het lesgeld wordt jaarlijks wettelijk vastgesteld. Dit betaal je vanaf je 18e aan het Ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap. Vanaf deze leeftijd kom je ook in aanmerking voor studiefinanciering. Je krijgt dan een basisbeurs (met OV-kaart) en afhankelijk van het inkomen van je ouders of verzorgers heb je recht op een aanvullende beurs of rentedragende lening. Vergeet niet om op tijd een beurs aan te vragen! Het liefst drie maanden voordat je 18 jaar wordt. Kijk op duo.nl voor meer informatie.

OV-studentenkaart

Ben je jonger dan 18 jaar als je start met je mbo-opleiding, dan heb je ook recht op een OV-studentenkaart. Wil je er zeker van zijn dat je met een OV-kaart kunt reizen, vraag deze dan op tijd aan.



Aanmelden

Ben je enthousiast geworden over een opleiding en wil je graag bij ons komen studeren? Meld je aan via onze website ma-web.nl.

Op de site vind je de meest recente informatie over de toelatingsprocedure voor het studiejaar 2027–2028.

De volgorde is:

1. Aanmelden
2. Toelatingsprocedure & Intake
3. Inschrijven

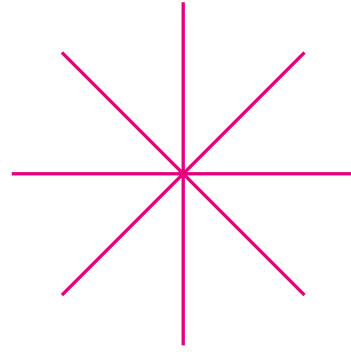
Meld je aan!



Sommige opleidingen zitten snel vol. Als dit het geval is, kan het zijn dat je op een wachtlijst terechtkomt. Wacht dus niet te lang met aanmelden!

Colofon

Productie: afdeling Marketing en Communicatie • Ontwerp, opmaak & drukwerkbegeleiding: Targad
Fotografie: Nadia Greve, Martijn van de Griendt, Femke Janssen, Donna Kepel, Reinoud Klazes, Alec den Os, Beau van der Schaaf, Julliette Stroosnijder, Moreno Verhoeven, Dymas Vreede



Mediacollege Amsterdam

Locaties

Mbo-opleidingen

Contactweg 36
1014 AN Amsterdam

Tel • 020 - 850 95 00

E-mail • info@ma-web.nl

Opleiding Applied AI software developer van BIT Academy

Koningin Wilhelminaplein 1
1062 HG Amsterdam

Socials en sites



youtube.com/mediacollegeamsterdam_mbo-vmbo



instagram.com/mediacollege



tiktok.com/@mediacollege



linkedin.com/school/mediacollege-amsterdam

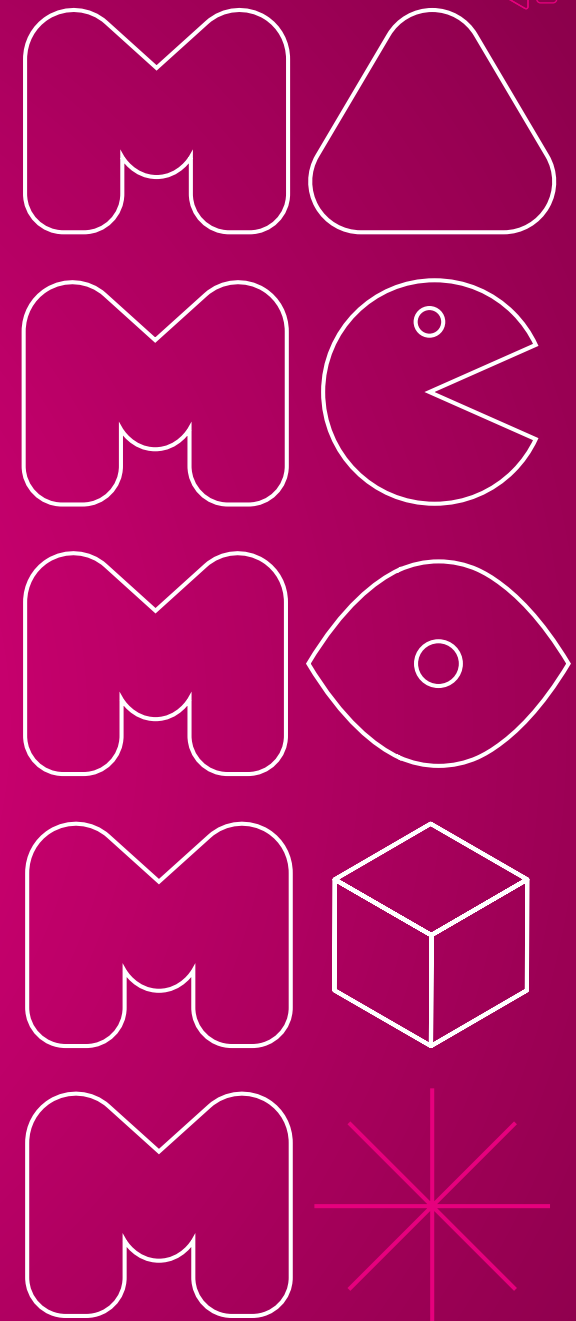


#mediacollege
#mediacollegeamsterdam



ma-web.nl
welkombijma.nl

Disclaimer • Versie oktober 2026 • Ondanks de zorg en aandacht die Mediacollege Amsterdam aan de inhoud van deze gids heeft besteed, is het mogelijk dat bepaalde informatie na verloop van tijd niet meer correct is. Mediacollege Amsterdam aanvaardt geen aansprakelijkheid voor schade als gevolg van onjuistheden en/of gedateerde informatie. Heb je vragen over de foto's in deze brochure? Neem dan contact op met communicatie@ma-web.nl.



Starting today.