

BEROEPSKWALIFICATIEDOSSIER

Amateur ontwerper

////////////////////////////////////
BK-0418-2

1. Globaal

1.1 TITEL

Amateur ontwerper

1.2 DEFINITIE

De amateur ontwerper ontwerpt in de vrije tijd gebruiksobjecten teneinde zich artistiek uit te drukken en te ontplooien.

1.3 EXTRA INFORMATIE

De amateurkunstenaar beoefent kunst in de vrije tijd, met overgave, met passie en vaak met ambitie. Amateurkunst staat voor een zeer brede en maatschappelijk relevante praktijk met vaak een sterke lokale verankering.

Amateurkunsten worden in het Decreet betreffende de amateurkunsten (2000) beschreven als “elke kunstvorm die in het kader van het sociaal-culturele gebeuren aan iedere burger de kans biedt om zich via kunstbeoefening en -beleving te ontplooien en zijn potentiële creatieve vermogens te ontwikkelen op vrijwillige basis en zonder beroepsmatige doeleinden”.

Amateurkunsten impliceren vaak het samengaan van een artistieke, een sociale en een educatieve component. Mensen creëren, doen aan artistieke expressie, aan actie en reactie. Het gaat om artistieke expressie uit liefde (‘amare’) voor de kunst. Amateurkunst gedijt in een informele context zoals de thuisfeer, de repetitieruimte, het open atelier, de kring en of in een leercontext zoals het dko, alternatieve kunsteducatieve organisaties Amateurkunstenaars voelen de behoefte om werk te maken en te tonen.

De amateurkunstenaar brengt een artistiek proces op gang en onderhoudt het door bereid te zijn zich te verdiepen in één of meerdere kunstvormen, te streven naar artistieke expressie, gedrevenheid te tonen, doelgericht te ageren, zelfsturend te handelen, sociale interactie en maatschappelijke reflectie te tonen.

De opstelling van het beroepskwalificatiedossier voor amateur ontwerper kadert binnen de strakke regelgeving van het decreet betreffende de Vlaamse Kwalificatiestructuur.

Dit verklaart het format waarin de beroepskwalificaties neergeschreven zijn, conform aan beroepskwalificaties uit andere sectoren.

Hierbij vinden we het belangrijk een aantal richtlijnen mee te geven bij het lezen en interpreteren van dit document.

Bij de beschrijving van het beroep (punt 2) zijn de activiteiten, vaardigheden en kenniselementen per activiteitenblok onderverdeeld in 12 punten. Dit overzicht dient echter niet als een stappenplan gelezen te worden. In de praktijk volgen de verschillende activiteiten elkaar immers niet noodzakelijk lineair op, maar lopen door elkaar en overlappen elkaar.

Verder zijn we ons ervan bewust dat artistieke creatie een heel eigen specificiteit bezit, waarbij het procesmatige, het leerproces, kritisch denken erg belangrijk is.

De attitudes die een artistiek proces mogelijk maken en stimuleren, zijn niet apart opgenomen in dit format maar zitten mee vervat in de cognitieve en motorische vaardigheden (punt 2).

Het beroepskwalificatiedossier biedt een ruim en algemeen beeld van de amateur ontwerper.

Omwille van de leesbaarheid wordt in dit dossier de mannelijke vorm gebruikt maar het spreekt voor zich dat die betrekking heeft op alle genders.

1.4 SECTOREN

- Social profit (PC337 Non-profitsector)

1.5 BETROKKEN (ARBEIDSMARKT)ACTOREN

Hoofdindieners

Forum voor amateurkunsten

Mede-indieners

Kunstwerkt

1.6 REFERENTIEKADER

Gehanteerde referentiekaders

- Competent-fiche (SERV): H120401 Industrieel design, 18 december 2014

Relatie tot het referentiekader

In overleg met de amateurkunstensector en de professionele artistieke sector is geopteerd om de basisactiviteiten uit de competent-fiches van de artistieke beroepen en de beschreven competenties voor artistieke ontplooiing op elkaar af te stemmen. Dit heeft geresulteerd in het afbakenen van activiteiten die voor de hele artistieke sector gelden. Deze staan beschreven bij basisactiviteiten

onder het kopje transversaal creëren.

Voor de specifieke activiteiten is er uitgegaan van de activiteiten van bovenvermelde competentiefiche.

De meeste formuleringen zijn door de sector herschreven. De volgende zijn door de sector aangepast:

- 'Voorontwerpen maken volgens het concept en de vastgelegde thema's (ruwe schetsen, ruwe tekeningen)' (H120401 Id4374) is geherformuleerd: 'Ontwikkelt een ontwerp'
- 'Grondstoffen of materialen van de projecten selecteren' (H120401 Id17490) is geherformuleerd: 'Kiest en koopt materialen'

2. Competenties

2.1 OPSOMMING COMPETENTIES

Activiteiten	Vaardigheden			Kenniselementen per activiteitenblok
	Cognitieve	Probleemoplossende	Motorische	
Transversaal algemeen				
1. Werkt met oog voor het eigen welzijn en het welzijn van anderen				
• Handelt ergonomisch verantwoord.			✓	<ul style="list-style-type: none"> • Basiskennis ergonomie • Basiskennis veiligheidsregels
• Gaat veilig om met materiaal.			✓	
• Signaleert risico's.	✓			
Transversaal creëren				
2. Ontwikkelt artistieke concepten en ideeën				
• Integreert opgedane inzichten in het creatieve proces.	✓			<ul style="list-style-type: none"> • Basiskennis van de grote maatschappelijke en artistieke tendensen. • Basiskennis van de artistieke terminologie. • Basiskennis van de geschiedenis van de beeldende kunsten. • Kennis van de creatieprocessen eigen aan het medium.
• Verzamelt basismateriaal.	✓			
• Analyseert basismateriaal.	✓			
• Werkt aan een persoonlijke visie.	✓			
• Gaat scheppend, associatief en (re)productief om met intuïties.		✓		

Activiteiten	Vaardigheden			Kenniselementen per activiteitenblok
	Cognitieve	Probleemoplossende	Motorische	
<ul style="list-style-type: none"> • Interageert met andere artistieke disciplines. 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Transformeert waarnemingen en indrukken in artistieke ideeën. 	✓			
3. Zet artistieke concepten en ideeën om in een uitvoerbaar geheel				
<ul style="list-style-type: none"> • Geeft vorm aan verbeelding. 	✓			<ul style="list-style-type: none"> • Kennis van materialen, technieken en methodes. • Kennis van de functionaliteit van voorwerpen (gebruiksvriendelijkheid, ergonomie, duurzaamheid ...).
<ul style="list-style-type: none"> • Kiest materialen, technieken en methodes. 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Hanteert materialen, technieken en methodes. 			✓	
<ul style="list-style-type: none"> • Interageert met betrokken medewerkers. 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Bewaakt de artistieke visie. 	✓			
4. Ontwikkelt een eigen artistieke praktijk				
<ul style="list-style-type: none"> • Heeft oog voor maatschappelijke en artistieke tendensen. 	✓			<ul style="list-style-type: none"> • Basiskennis van de grote maatschappelijke en artistieke tendensen. • Basiskennis van cultuurgeschiedenis. • Basiskennis van de artistieke terminologie. • Kennis van de creatieprocessen eigen aan het medium. • Kennis van de verschillende contexten (beurzen, (online) presentatieplekken, tentoonstellingen, musea, galerij, opleidingsmogelijkheden, wedstrijden, publieke acties ...).
<ul style="list-style-type: none"> • Heeft oog voor artistieke en culturele praktijken. 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Heeft oog voor technieken en technologische trends in relatie tot de eigen werkzaamheden. 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Onderzoekt in functie van de eigen artistieke praktijk. 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Reflecteert over eigen werk en over de eigen praktijk. 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Ontwikkelt een eigen artistieke taal. 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Heeft oog voor de eigen artistieke ontwikkeling. 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Ontwikkelt de eigen deskundigheid. 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Gaat constructief om met feedback. 	✓			
Specifieke activiteiten				

Activiteiten	Vaardigheden			Kenniselementen per activiteitenblok
	Cognitieve	Probleemoplossende	Motorische	
5. Engageert zich voor een persoonlijk artistiek project				
• Zet intenties om in daden.	✓			• Kennis van de verschillende contexten (beurzen, (online) presentatieplekken, tentoonstellingen, musea, galerij, opleidingsmogelijkheden, wedstrijden, publieke acties ...).
• Is pragmatisch ingesteld (vb. op vlak van tijd, geld ...).	✓			
6. Ontwikkelt een ontwerp				
• Werkt vanuit een voorliefde voor een gebruiksobject, materiaal, techniek ...	✓			<ul style="list-style-type: none"> • Basiskennis van digitale media. • Basiskennis van het intellectueel eigendomsrecht. • Kennis van materialen, technieken en methodes. • Kennis van beeldelementen (kleur, vorm, lijn, compositie ...). • Kennis van de creatieprocessen eigen aan het medium. • Kennis van de functionaliteit van voorwerpen (gebruiksvriendelijkheid, ergonomie, duurzaamheid ...).
• Verzamelt informatie over trends en stijlen.	✓			
• Werkt een basisontwerp uit waarin concept, stijl, vorm ... worden vastgelegd.	✓			
• Kiest materialen, technieken en methodes in functie van het beoogde gebruiksobject.	✓			
• Hanteert materialen, technieken en methodes in functie van het beoogde gebruiksobject.			✓	
• Maakt een onderscheid tussen functionele en niet functionele vereisten.	✓			
• Maakt een voorontwerp (schetsen, moodboard, 2D-3D ontwerpen, maquette ...)	✓			
• Verzamelt stalen.	✓			
• Onderzoekt de praktische realisatie van het gebruiksobject en stuurt bij.	✓			
• Drukt zich persoonlijk uit.	✓			
• Houdt rekening met de verschillende technische fasen binnen edelsmeden, houtbewerken ...	✓			
• Zoekt voortdurende interactie tussen vorm en inhoud tijdens het ontwerpproces.	✓			
• Legt verbanden tussen het vorige werk, het te	✓			

Activiteiten	Vaardigheden			Kenniselementen per activiteitenblok
	Cognitieve	Probleemoplossende	Motorische	
realiseren werk en de totale collectie.				
<ul style="list-style-type: none"> • Verlegt de eigen artistieke grenzen. 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Bepaalt wanneer het ontwerp af is. 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Vindt inspiratie voor het ontwerpen van nieuwe objecten. 	✓			
7. Overloopt de stappen in de realisatie van het werk				
<ul style="list-style-type: none"> • Bepaalt per stap de uitvoeringsvoorwaarden (termijn, budget, materialen, technieken, noodzakelijke diensten, samenwerking ...) 	✓			<ul style="list-style-type: none"> • Kennis van de creatieprocessen eigen aan het medium.
<ul style="list-style-type: none"> • Stelt een planning op 	✓			
8. Kiest en koopt materialen				
<ul style="list-style-type: none"> • Bepaalt aan welke technische en esthetische vereisten materialen moeten voldoen. 	✓			<ul style="list-style-type: none"> • Kennis van materialen, technieken en methodes. • Kennis van vakterminologie.
<ul style="list-style-type: none"> • Kiest materiaal op basis van hun functionaliteit en in functie van het artistiek project. 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Heeft oog voor prijs-kwaliteitverhouding. 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Houdt rekening met eventuele reproductiemogelijkheden. 	✓			
9. Realiseert een ontwerp				
<ul style="list-style-type: none"> • Hanteert materialen, technieken en methodes in functie van het beoogde gebruiksobject. 			✓	<ul style="list-style-type: none"> • Basiskennis van het intellectueel eigendomsrecht. • Kennis van materialen, technieken en methodes. • Kennis van beeldelementen (kleur, vorm, lijn, compositie ...). • Kennis van de creatieprocessen eigen aan het medium. • Kennis van de functionaliteit van voorwerpen (gebruiksvriendelijkheid, ergonomie, duurzaamheid ...).
<ul style="list-style-type: none"> • Ontwikkelt een persoonlijke aanpak. 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Stuurt het ontwerp bij. 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Zet materialen in op persoonlijke wijze. 			✓	
<ul style="list-style-type: none"> • Gebruikt beeldelementen (kleur, vorm, lijn, compositie ...). 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Reflecteert over proces en product en stuurt 	✓			

Activiteiten	Vaardigheden			Kenniselementen per activiteitenblok
	Cognitieve	Probleemoplossende	Motorische	
bij.				
<ul style="list-style-type: none"> • Komt tot een praktisch-inhoudelijke aanpak die persoonlijk is. 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Combineert intuïtie, ervaring en kennis. 		✓		
<ul style="list-style-type: none"> • De verschillende onderdelen samenbrengen/assembleren ... 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Verwerkt feedback in een aangepast ontwerp. 	✓			
10. Bouwt een verzameling van zelf ontworpen gebruiksobjecten op				
<ul style="list-style-type: none"> • Realiseert een verzameling van zelf ontworpen gebruiksobjecten. 	✓			<ul style="list-style-type: none"> • Basiskennis van het intellectueel eigendomsrecht. • Kennis van de verschillende contexten (beurzen, (online) presentatieplekken, tentoonstellingen, musea, galerij, opleidingsmogelijkheden, wedstrijden, publieke acties ...).
<ul style="list-style-type: none"> • Reflecteert over het eigen werk (evolutie, samenhang ...). 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Kadert nieuw ontworpen gebruiksobjecten binnen het eigen werk. 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Reflecteert over de wijze waarop de eigen collectie zich verhoudt tot die van andere ontwerpers. 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Bewaakt de eigen artistieke visie. 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Respecteert intellectueel eigendomsrecht 	✓			
11. Treedt naar buiten met beeldend werk				
<ul style="list-style-type: none"> • Bepaalt wanneer de gebruiksobjecten kunnen getoond worden. 	✓			<ul style="list-style-type: none"> • Kennis van kanalen (beurzen, (online) presentatieplekken, groepstentoonstelling, solotentoonstelling, portfolio ...) om met het werk naar buiten te treden.
<ul style="list-style-type: none"> • Bepaalt langs welke kanalen (pop-up fora, wedstrijden, portfolio, online ...) gebruiksobjecten getoond worden. 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Maakt een selectie van de gebruiksobjecten in functie van kanaal en doel. 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Gaat constructief om met feedback bij het naar buiten treden met gebruiksobjecten. 	✓			

Activiteiten	Vaardigheden			Kenniselementen per activiteitenblok
	Cognitieve	Probleemoplossende	Motorische	
<ul style="list-style-type: none"> Hanteert eigen artistieke criteria. 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> Bewaakt de artistieke kwaliteit van de presentatiewijze. 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> Bepaalt de frequentie en wijze van communicatie. 	✓			
12. Presenteert gebruiksobjecten				
<ul style="list-style-type: none"> Bepaalt het doel van de presentatie (verkoop, netwerken ...). 	✓			<ul style="list-style-type: none"> Kennis van organisatie met betrekking tot de presentatie van het werk (verzekering, overeenkomsten/contracten, promotie ...). Kennis van opstelling van tentoonstellingen (keuze van de werken, plaatsing in de ruimte, belichting ...).
<ul style="list-style-type: none"> Bepaalt de algemene sfeer van het gebeuren. 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> Zoekt een presentatieruimte. 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> Maakt afspraken i.v.m. verkoop, praktische organisatie, permanentie, verzekering ... 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> Beheert het budget. 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> Presenteert de gebruiksobjecten in harmonie met het eigen werk en de locatie. 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> Richt de presentatielocatie in en installeert materiaal. 			✓	
<ul style="list-style-type: none"> Organiseert dagelijkse voorzieningen voor bezoekers en leveranciers (ontvangst, parking, toiletten, catering ...). 	✓			
13. Voorziet in het basisonderhoud van materiaal				
<ul style="list-style-type: none"> Bewaart materiaal zorgvuldig. 	✓			<ul style="list-style-type: none"> Basiskennis bewaar- en onderhoudsvorschriften
<ul style="list-style-type: none"> Onderhoudt het materiaal. 			✓	
<ul style="list-style-type: none"> Vervangt indien nodig defecte materialen. 			✓	
<ul style="list-style-type: none"> Controleert de staat van het materiaal. 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> Sluit mogelijke oorzaken van problemen één na één uit. 		✓		

2.2 BESCHRIJVING COMPETENTIES ADHV DE DESCRIPTORELEMENTEN

Kennis

- Basiskennis van de grote maatschappelijke en artistieke tendensen.
- Basiskennis van cultuurgeschiedenis.
- Basiskennis van de artistieke terminologie.
- Basiskennis ergonomie
- Basiskennis veiligheidsregels
- Basiskennis van de geschiedenis van de beeldende kunsten.
- Basiskennis van de artistieke terminologie.
- Basiskennis van digitale media.
- Basiskennis van het intellectueel eigendomsrecht.
- Basiskennis bewaar- en onderhoudsvoorschriften

- Kennis van materialen, technieken en methodes.
- Kennis van vakterminologie.
- Kennis van beeldelementen (kleur, vorm, lijn, compositie ...).
- Kennis van de creatieprocessen eigen aan het medium.
- Kennis van de functionaliteit van voorwerpen (gebruiksvriendelijkheid, ergonomie, duurzaamheid ...).
- Kennis van de verschillende contexten (beurzen, (online) presentatieplekken, tentoonstellingen, musea, galerij, opleidingsmogelijkheden, wedstrijden, publieke acties ...).
- Kennis van kanalen (beurzen, (online) presentatieplekken, groepstentoonstelling, solotentoonstelling, portfolio ...) om met het werk naar buiten te treden.
- Kennis van organisatie met betrekking tot de presentatie van het werk (verzekering, overeenkomsten/contracten, promotie ...).
- Kennis van opstelling van tentoonstellingen (keuze van de werken, plaatsing in de ruimte, belichting ...).

Cognitieve vaardigheden

- Signaleert risico's.
- Integreert opgedane inzichten in het creatieve proces.
- Verzamelt basismateriaal.
- Analyseert basismateriaal.
- Werkt aan een persoonlijke visie.
- Interageert met andere artistieke disciplines.
- Transformeert waarnemingen en indrukken in artistieke ideeën.
- Geeft vorm aan verbeelding.
- Kiest materialen, technieken en methodes.
- Interageert met betrokken medewerkers.
- Bewaakt de artistieke visie.
- Heeft oog voor maatschappelijke en artistieke tendensen.
- Heeft oog voor artistieke en culturele praktijken.
- Heeft oog voor technieken en technologische trends in relatie tot de eigen werkzaamheden.

- Onderzoekt in functie van de eigen artistieke praktijk.
- Reflecteert over eigen werk en over de eigen praktijk.
- Ontwikkelt een eigen artistieke taal.
- Heeft oog voor de eigen artistieke ontwikkeling.
- Ontwikkelt de eigen deskundigheid.
- Gaat constructief om met feedback.
- Zet intenties om in daden.
- Is pragmatisch ingesteld (vb. op vlak van tijd, geld ...).
- Werkt vanuit een voorliefde voor een gebruiksobject, materiaal, techniek ...
- Verzamelt informatie over trends en stijlen.
- Werkt een basisontwerp uit waarin concept, stijl, vorm ... worden vastgelegd.
- Kiest materialen, technieken en methodes in functie van het beoogde gebruiksobject.
- Maakt een onderscheid tussen functionele en niet functionele vereisten.
- Maakt een voorontwerp (schetsen, moodboard, 2D-3D ontwerpen, maquette ...)
- Verzamelt stalen.
- Onderzoekt de praktische realisatie van het gebruiksobject en stuurt bij.
- Drukt zich persoonlijk uit.
- Houdt rekening met de verschillende technische fasen binnen edelsmeden, houtbewerken ...
- Zoekt voortdurende interactie tussen vorm en inhoud tijdens het ontwerpproces.
- Legt verbanden tussen het vorige werk, het te realiseren werk en de totale collectie.
- Verlegt de eigen artistieke grenzen.
- Bepaalt wanneer het ontwerp af is.
- Vindt inspiratie voor het ontwerpen van nieuwe objecten.
- Bepaalt per stap de uitvoeringsvoorwaarden (termijn, budget, materialen, technieken, noodzakelijke diensten, samenwerking ...)
- Stelt een planning op
- Bepaalt aan welke technische en esthetische vereisten materialen moeten voldoen.
- Kiest materiaal op basis van hun functionaliteit en in functie van het artistiek project.
- Heeft oog voor prijs-kwaliteitverhouding.
- Houdt rekening met eventuele reproductiemogelijkheden.
- Ontwikkelt een persoonlijke aanpak.
- Stuurt het ontwerp bij.
- Gebruikt beeldelementen (kleur, vorm, lijn, compositie ...).
- Reflecteert over proces en product en stuurt bij.
- Komt tot een praktisch-inhoudelijke aanpak die persoonlijk is.
- De verschillende onderdelen samenbrengen/assembleren ...
- Verwerkt feedback in een aangepast ontwerp.
- Realiseert een verzameling van zelf ontworpen gebruiksobjecten.
- Reflecteert over het eigen werk (evolutie, samenhang ...).
- Kadert nieuw ontworpen gebruiksobjecten binnen het eigen werk.
- Reflecteert over de wijze waarop de eigen collectie zich verhoudt tot die van andere ontwerpers.
- Bewaakt de eigen artistieke visie.
- Respekteert intellectueel eigendomsrecht
- Bepaalt wanneer de gebruiksobjecten kunnen getoond worden.
- Bepaalt langs welke kanalen (pop-up fora, wedstrijden, portfolio, online ...) gebruiksobjecten getoond worden.
- Maakt een selectie van de gebruiksobjecten in functie van kanaal en doel.
- Gaat constructief om met feedback bij het naar buiten treden met gebruiksobjecten.

- Hanteert eigen artistieke criteria.
- Bewaakt de artistieke kwaliteit van de presentatiewijze.
- Bepaalt de frequentie en wijze van communicatie.
- Bepaalt het doel van de presentatie (verkoop, netwerken ...).
- Bepaalt de algemene sfeer van het gebeuren.
- Zoekt een presentatieruimte.
- Maakt afspraken i.v.m. verkoop, praktische organisatie, permanentie, verzekering ...
- Beheert het budget.
- Presenteert de gebruiksoBJECTEN in harmonie met het eigen werk en de locatie.
- Organiseert dagelijkse voorzieningen voor bezoekers en leveranciers (ontvangst, parking, toiletten, catering ...).
- Bewaart materiaal zorgvuldig.
- Controleert de staat van het materiaal.

Probleemoplossende vaardigheden

- Gaat scheppend, associatief en (re)productief om met intuïties.
- Combineert intuïtie, ervaring en kennis.
- Sluit mogelijke oorzaken van problemen één na één uit.

Motorische vaardigheden

- Handelt ergonomisch verantwoord.
- Gaat veilig om met materiaal.
- Hanteert materialen, technieken en methodes.
- Hanteert materialen, technieken en methodes in functie van het beoogde gebruiksoBJECT.
- Hanteert materialen, technieken en methodes in functie van het beoogde gebruiksoBJECT.
- Zet materialen in op persoonlijke wijze.
- Richt de presentatielocatie in en installeert materiaal.
- Onderhoudt het materiaal.
- Vervangt indien nodig defecte materialen.

Omgevingscontext

- De amateur ontwerper is actief uit interesse.
- De amateur ontwerper is actief binnen de amateurkunstensector. De omgeving is artistiek/creatief.
- De amateur ontwerper is actief in diverse omgevingen en omstandigheden (thuisfeer, verenigingsleven, private (commerciële) sfeer, publieke ruimte, in een culturele organisatie, d.m.v. een educatieve aanbieder, onderwijsinstelling ...).
- De amateur ontwerper werkt meestal individueel aan een werk.
- De amateur ontwerper werkt vaak in een atelier (in groep of individueel, privé of openbaar).
- In het algemeen beoefenen amateur ontwerpers hun activiteit in de vrije tijd.
- Het artistiek proces bepaalt de volgorde van uitvoering van de verschillende activiteiten.

- De voor zichzelf gestelde doelen vergen concentratie, flexibiliteit en doorzettingsvermogen.
- Bij het tentoonstellen van eigen werk wordt rekening gehouden met de aanwezigheid van een publiek.
- De amateur ontwerper kan voor een organisator of opdrachtgever werken.

Handelingscontext

- De amateur ontwerper heeft oog voor esthetiek en artistieke expressie.
- Artistieke creatie vergt concentratie, intuïtie en flexibiliteit.
- De amateur ontwerper is actief betrokken bij de omgeving en gaat er flexibel mee om.
- De handelingscontext is afwisselend en vergt reflectief handelen.
- De amateur ontwerper heeft aandacht voor de (artistieke/creatieve) context van het eindproduct.
- Het functioneren in een groep (atelier, groepstentoonstelling ...) vraagt een zekere flexibiliteit.
- De amateur ontwerper heeft oog voor de tevredenheid van de eventuele opdrachtgever en het publiek.

Autonomie

Is zelfstandig in

- het ontwerpen van gebruiksobjecten.
- het kiezen en kopen van geschikte materialen.
- het opbouwen van een collectie.
- het bepalen van de context van de gerealiseerde objecten (het al dan niet naar buiten komen en op welke wijze).
- het bewaken van de eigen artistieke visie.
- het reflecteren over en het verbeteren van de eigen realisaties.
- het op persoonlijke wijze vorm geven aan een gebruiksobject.
- het doorlopen van de verschillende technische fasen van het ontwerpproces.
- het correct gebruiken van materialen.
- het leggen van verbanden tussen het vorige werk, het te realiseren werk en de totale collectie.
- het bepalen wanneer het ontwerp af is.
- het uitwerken van een basisontwerp waarin concept, stijl, vorm ... worden vastgelegd.
- het onderzoeken van de praktische realisatie van het gebruiksobject en in het bijsturen ervan.
- het verwerken van feedback.

Is gebonden aan

- het intellectueel eigendomsrecht.
- materiële beperkingen (materialen, budget, presentatielocatie ...).
- de wensen van de (eventuele) opdrachtgever.

Doet beroep op

- gelijkgestemden.
- docenten.

- kanalen voor technisch advies of technische ondersteuning.
- lokale cultuurwerkers.

Verantwoordelijkheid

- Werkt met oog voor het eigen welzijn en het welzijn van anderen
- Ontwikkelt artistieke concepten en ideeën
- Zet artistieke concepten en ideeën om in een uitvoerbaar geheel
- Ontwikkelt een eigen artistieke praktijk
- Engageert zich voor een persoonlijk artistiek project
- Ontwikkelt een ontwerp
- Overloopt de stappen in de realisatie van het werk
- Kiest en koopt materialen
- Realiseert een ontwerp
- Bouwt een verzameling van zelf ontworpen gebruiksobjecten op
- Treedt naar buiten met beeldend werk
- Presenteert gebruiksobjecten
- Voorziet in het basisonderhoud van materiaal

2.3 ATTESTEN EN VOORWAARDEN

Wettelijke attesten en voorwaarden

Er zijn geen (wettelijke) attesten of voorwaarden vereist.

3. Arbeidsmarktrelevantie / maatschappelijke relevantie

3.1 MAATSCHAPPELIJKE EN CULTURELE RELEVANTIE

Belang vanuit het perspectief van (sport- en) cultuur(educatie) in de vrije tijd en het gezin

Onderzoek van KULeuven en UGent ('Amateurkunsten in Beeld Gebracht' (2009) geeft aan dat één op drie in de vrije tijd kunsten beoefent. Circa 2 miljoen Vlamingen en Brusselaars zijn in hun vrije tijd actief als muzikant, zanger, beeldend kunstenaar, acteur, danser... Zij zijn de motor van creativiteit en vernieuwing in onze maatschappij. Niet enkel dragen zij bij tot een grotere artistieke rijkdom, maar ook tot sociale cohesie, verdraagzaamheid, mildheid en verwondering.

De manier waarop mensen met hun hobby's en vrije tijd omgaan is sterk aan het veranderen. Vrije tijd voelt steeds kostbaarder aan en vrijetijdsbesteding wordt steeds belangrijker voor de identiteit van mensen. Sociale media en online mogelijkheden vergroten de manieren om te communiceren en te verenigen. De engagementen die mensen in hun vrije tijd aangaan, passen niet meer in het 'klassieke verenigingsleven', maar vertrekken vanuit de ervaringswereld van hen als individu. Mensen 'zappen' geregeld tussen hun engagementen en deze worden van een meer tijdelijke aard.

Bovendien is ook het aanbod enorm uitgebreid, waardoor er binnen het veld meer onderlinge concurrentie ontstaat. Omdat mensen hun vrije tijd meer en meer als iets kostbaar beschouwen, hechten ze meer belang aan een professionalisering van hun vrijetijdsbeleving. Ze gebruiken hun vrije tijd ook vaker om zichzelf levenslang te blijven bijscholen.

Amateurkunsten scheppen een lerende omgeving, en zijn een natuurlijke/ informele voedingsbodem voor het verwerven van competenties.

Uit de meest recente Participatiesurvey (2014) blijkt dat het percentage actieve kunstbeoefenaars, in tegenstelling tot andere vrijetijd domeinen, de voorbije 10 jaar stabiel is gebleven.

Het belang van amateurkunsten bevindt zich op vlak van ontmoeting, ontspanning, zelfontplooiing, sociale innovatie en de ontwikkeling van creatief denkvermogen. De amateurkunstenaar creëert en exposeert meestal in relatie tot een publiek, en interageert met de omgeving om vorm te geven aan culturele oriëntaties.

Belang vanuit sociaal-cultureel perspectief

Amateurkunst is geen geïsoleerd gebeuren, maar situeert zich in een netwerk van veelzijdige actoren. Om de veelzijdige praktijk van kunstbeoefening in de vrije tijd te ondersteunen, structureren overheden de praktijk via decreten en sectoren waaraan opdrachten zijn verbonden. Op het vlak van beleid bevindt amateurkunst zich op de snijlijn met lokaal vrijetijdsbeleid, kunst- en cultuureducatie, kunsten, erfgoed, (deeltijds kunst)onderwijs, jeugdwerk, sociaal-cultureel volwassenenwerk, welzijn, participatie, innovatie,... Werken aan de expressieve en kunstzinnige ontwikkeling van mens en maatschappij is een gedeelde opdracht van diverse beleidsdomeinen.

Tegelijk ligt de verdienste van de amateurkunsten in het creëren van sociaal weefsel, gemeenschapsvorming waarbij groepsgebeuren, de vaak diverse groepssamenstelling en het actief engagement kenmerkend zijn. Uit het onderzoek 'Amateurkunsten in Beeld Gebracht' (2009) blijkt dat amateurkunstenaars een groter vrijetijdsnetwerk hebben dan de rest van de bevolking. Daardoor kunnen ze vaker op sociale ondersteuning rekenen. Uit het onderzoek blijkt ook dat amateurkunstenaars sociaal actiever zijn in vergelijking met mensen die geen creatieve hobby beoefenen.

Amateurkunstenaars zijn opvallend jong (60 tot 70% van de 14- tot 17-jarigen beoefent kunst) , maar zijn verder te vinden in alle leeftijdsgroepen.

Een kwart is artistiek opgeleid, grotendeels binnen het deeltijds kunstonderwijs (25%) maar evenzeer buiten het onderwijscircuit (20%). Opvallend is ook, dat bijna 40% twee of meerdere kunstdisciplines beoefent en een grote meerderheid zijn artistieke prestaties toont aan een publiek.

Belang vanuit artistiek perspectief

Amateurkunstenaars zijn niet te vatten in één categorie. Elk heeft zijn eigen profiel. Kunstbeoefening gebeurt over een breed scala aan kunstvormen en –disciplines heen en dat tot in alle uithoeken van Vlaanderen, zowel in stedelijke als meer plattelandscontext. Op het platteland gebeurt amateurkunst nog vaker in groepsverband, terwijl in steden meer individueel aan activiteiten wordt deelgenomen.

In een formele context zoals een onderwijsinstelling wordt de praktijk gevoed vanuit een educatieve aanpak. Het deeltijds kunstonderwijs is bij uitstek de aanbieder van formele educatie in uiteenlopende kunstvormen. Een belangrijke wisselwerking tussen de formele en alternatieve leercontexten is hier belangrijk en betekent een grote meerwaarde in het proces dat de kunstbeoefenaar doorloopt.

Ontwerpers in de Amateurkunstensector: cijfermateriaal ontbreekt

In onderzoek binnen de amateurkunstensector zat tot op heden de kwalificatie amateur ontwerper niet in de scope.

4. Samenhang

