

Voorwaarden Opdracht op MediaMasters Extra

Waarom moet een opdracht / game voor MediaMasters Extra voldoen en op basis van welke afspraken werken we samen met netwerkpartners?

Technische criteria

Voor de opdrachten / games op MediaMasters extra hanteren we een aantal technische criteria. Het niet voldoen van een opdracht / game aan deze technische criteria, betekent dat de eindredactie / projectleider van MediaMasters een opdracht / game kan weigeren. De technische criteria zijn:

*De opdracht moet AVG-proof en data-lek proof zijn -> omdat we met minderjarigen te maken hebben, houdt dit in dat er GEEN persoonsgegevens over de bezoekers mogen worden verzameld. Dus ook de IP-adressen die b.v. in GA geregistreerd worden, moeten geanonimiseerd worden. Verder moeten de gegevens die tijdens de opdracht verzameld worden, goed beschermd zijn (= datalek-proof).

*De game / opdracht moet beschikbaar zijn op het eigen online domein van netwerkpartner

*Er wordt door de netwerkpartner geïnvesteerd in het (door een programmeur) laten maken van een API-call die ervoor zorgt dat er na het volbrengen van de extra opdracht punten worden toegevoegd aan het MediaMasters klassentotaal, actuele technische specs zijn op te vragen bij het MediaMasters team.

*Leerlingen hoeven **geen** account aan te maken om een opdracht / game te kunnen volbrengen

*Een opdracht / game vraagt **niet** om persoonlijke gegevens van deelnemers

Inhoudelijke criteria

Voor de opdrachten / games op MediaMasters extra hanteren we ook een aantal inhoudelijke criteria. Het niet voldoen van een opdracht / game aan deze criteria, betekent dat de eindredactie / projectleider van MediaMasters een opdracht / game kan weigeren. De inhoudelijke criteria zijn:

- Individueel geschikt voor kinderen 8 - 10 en/of 10 - 12 jaar oud
- De opdracht / game gaat over mediawijsheid gerelateerde thema's
- De opdracht / game is het hele schooljaar te doen vanaf begin november
- De opdracht / game is een kennismaking met jouw eigen digitale lesmateriaal, thema en / of omgeving
- Op de MediaMasters website verwijzen we naar de netwerkpartner die bijdraagt
- De opdracht mag niet meer dan een redelijke tijdsinspanning vragen: tussen de 5 en 30 minuten voor kleine en middelgrote opdrachten; voor creatieve opdrachten waarbij je een product maakt kan dit variëren van 1 tot 4 uur tijdsinspanning.

Bitwaarde

De eindredactie / projectleider van MediaMasters bepaalt de bitwaarde van een opdracht / game. Daarbij zijn er drie mogelijkheden:

10 bits -> voor kleine opdrachten / games

20 bits -> voor opdrachten / games van rond de 20 min

200 bits -> voor creatieve opdrachten waarbij een product gecreëerd wordt en waar kinderen tussen 2 - 4 uur tijd mee kwijt zijn.

350 bits -> voor creatieve opdrachten waarbij een product gecreëerd wordt en waar kinderen tussen de 4 - 6 uur tijd mee kwijt zijn.

Juridische afspraken m.b.t. auteursrecht en verantwoordelijkheid

Omdat MediaMasters Extra een openbare website is, is het voor Netwerk Mediawijsheid en een netwerkpartner belangrijk om samen met de netwerkpartner die de opdracht / game aanlevert, de *Netwerkpartner Overeenkomst* te tekenen. Het niet ondertekenen van deze overeenkomst betekent dat de eindredactie / projectleider een opdracht / game kan weigeren.

Wat moet een netwerkpartner aanleveren?

Om een opdracht op MediaMasters Extra te kunnen plaatsen hebben wij voor een bepaalde deadline een aantal deliverables nodig. Het niet tijdig aanleveren van deze deliverables betekent dat de eindredactie / projectleider een opdracht / game alsnog kan weigeren. De aan te leveren deliverables zijn:

- Een afbeelding van 740 x 800 (breed vs hoog) waardoor de kinderen meteen denken: deze opdracht / game wil ik doen! Tip: photoshop hier vooral ook je eigen logo in maar niet te dicht bij de rand, want het plaatje transformeert tot een schildje zie screenshot en template
- Titel van de opdracht / game
- Een 3-regelige omschrijving van wat de leerlingen moeten doen
- De URL waar wij naar moeten verwijzen en waar de opdracht / game op te vinden is
- De tijdsduur van een opdracht
- Op welke devices de opdracht compatibel is

