

Programma van Toetsing en Afsluiting Schooljaar 2020 - 2021

Vak	Keuzevak Game-design
Leerweg	VMBO BBL/ KBL
Leerjaar	4 (Periode 4)

Methode	E&O: Edu4All
Sectieleider	E&O: H. de Grood D&P: N. van Diepen

Keuzevak	Stofomschrijving	Code/ Kolomnaam	Werktijd toets	Examen- eenheid	Toets-vorm M/P/S	Week nr. toetsen	Weging
Game-design	Theoriedeel Deel 1: Game design – personages, achtergrond, spelrichting en tune: van idee naar ontwerp. Deel 2: Analog programeren: van woorden naar codes. Deel 3: Digitaal bewerken en programmeren: de programma's die gebruikt worden Deel 4: Game activeren: van analog naar digitaal.	gamd401	45 min	K/MVI/6.1, 6.2 en 6.3	Gem. P/S	Uiterlijk week 12 van 2021	1X
	Praktijkdeel 1. Analoge instructies voor acties maken. 2. Analog ontwerpen personages. 3. Analog ontwerpen game. 4. Achtergrond kiezen en digitaal bewerken. 5. Analoge personages omzetten naar digitaal. 6. Analoge game omzetten naar digitaal. 7. Tune kiezen, digitaal bewerken en toevoegen. 8. Digitale aankondiging game maken. 9. Klassikale presentatie: game in action!	gamd402	90 min per deel		Gem. S/M/P		
S= schriftelijk; M= mondeling; P = Praktijk De voorlopige toetsdata zijn 21 januari, 2021, 4 februari 2021, 11 februari 2021, 25 maart 2021							

Dit keuzevak is onderdeel van het combinatie cijfer. Het combinatiecijfer is het gemiddelde van vier keuzevakken. Het eindcijfer wordt gevormd door het gemiddelde te nemen van de theoretische en praktische toetsen.