

Programma van Toetsing en Afsluiting Schooljaar 2021-2022

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

Methode	E&O: Edu4All
Sectieleider	E&O D.Schipper 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: Analoog programmeren: van woorden naar codes. Deel 3: Digitaal bewerken en programmeren: de programma's die gebruikt worden Deel 4: Game activeren: van analoog naar digitaal.	gamd401	45 min	K/MVI/6.1, 6.2 en 6.3	Gem. P/S	Uiterlijk week 12 van 2022	1X
	Praktijkdeel <ol style="list-style-type: none"> 1. Analoge instructies voor acties maken. 2. Analoog ontwerpen personages. 3. Analoog 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 Geen enkel onderdeel is herkansbaar							

Dit keuzevak is onderdeel van het combinatie cijfer. Het combinatiecijfer is het gemiddelde van vier keuzevakken.



College St. Paul