

Programma van Toetsing en Afsluiting schooljaar 2023 - 2024

Vak	Keuzevak Game-design
Leerweg	BBL + KBL
Leerjaar	3 (periode 2) + 4 (periode 3)

Methode	Eigen
Sectieleider	E&O: D. Schipper D&P: N. van Diepen

Periode 2 / 3	Stofomschrijving	Examen- eenheid	Code	Toetsvorm D/M/P/S	Werktijd toets (min.)	Weeknr. toets	Weging
Game-design	Theorie deel (Kennistoets) Het gemiddelde van de theorie: <ul style="list-style-type: none"> • Onderdelen van Game-design • Wensen en eisen van een opdrachtgever inventariseren en verwerken in een game • Programmeren van een game 	K/MVI/6.1, 6.2 + 6.3	gamd201 / gamd301	S	4 x 45	Periode 2: 5 t/m 25 Periode 3: 34 t/m 48	1
	Praktijk deel (Vaardighedentoets) Het gemiddelde van diverse praktische opdrachten (PO) zoals: <ul style="list-style-type: none"> • Ontwerpen van een spel idee inclusief een planning van het game design proces • Maken van een spel(fragment) • Presenteren van een spel idee met behulp van een board. 	K/MVI/6.1, 6.2 + 6.3	gamd202 / gamd302	D + P	variabel	Periode 2: 5 t/m 25 Periode 3: 34 t/m 48	2

SE-gemiddelde: (201 + 202) / 2 OF (301 + 302) / 2

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

D = digitaal; M = mondeling; P = praktisch; S = schriftelijk