

Toetsmatrijs PROG – Play Programming**Cesuur: voor het toetsproduct moet minimaal 5.5 punten behaald worden om tot een voldoende eindbeoordeling te komen.**

Wat moet je kunnen? (leerdoelen)	Wat lever je op? (product & weging in %)	Max score (punten)	Wanneer is het goed? (hoogste score in rubric)
Concretiseren: De student programmeert aan de hand van een storyboard in HTML CSS (animatie) JS (animatie libraries) zodanig dat een interactive animatie het resultaat is.	Storyboard 15%	1.5	De functionaliteit in de eindopdracht is volgens het storyboard gemaakt. Veranderingen zijn gemaakt om de opdracht te verbeteren (en niet omdat het technisch of visueel niet haalbaar was).
	Scènes 10%	1.0	Er zijn minimaal 4 helemaal werkende scènes aanwezig en het is ter alle tijden voor de hand liggend welke handling (interactie) er van de gebruiker verwacht wordt.
	Speelse en/of persuasive animaties 20%	2.0	De speelse en/of interactieve (te overtuigen tot handelen/ interactie) animaties dragen in iedere scène bij aan de context van het verhaal en de betrokkenheid van de gebruiker (Bijvoorbeeld door de beeldvorming te versterken middels bij het verhaal aansluitende beweging).
	Afwerking 15%	1.5	De gehele animatie is goed afgewerkt zowel visueel als functioneel, er zijn geen fouten zichtbaar. Er zitten geen "dode einde" in de animatie, scenes lopen goed in elkaar over (er is een goede flow). De animatie is responsive en op alle beeldscherm formaten goed werkend, of er wordt gekozen voor één scherm formaat en dit wordt in de animatie zichtbaar gemaakt.
	Animatie variaties 15%	1.5	6 of meer animatie variaties die in de les zijn behandeld worden correct toegepast. (Bij onzekerheid vraag van te voren tijdens de les de docent ter controle)
	Inhoud en stijl 10%	1.0	Er is verdeeld over alle scènes een duidelijke stijl toegepast die bijdraagt aan de context van het verhaal en er ontbreekt nergens inhoudelijke informatie om het verhaal te kunnen volgen.
	Leesbare code 10%	1.0	Code wordt met TABS gestructureerd en voorzien van commentaar die laat zien dat student de code zelf heeft gemaakt. Er is geen onnodige code aanwezig. Mappen en functies zijn van duidelijke namen voorzien en bestanden zijn netjes en georganiseerd.
Manifesteren	Video 5%	0.5	Studenten maken een filmpje van 2 – 4 minuten met uitleg over: Het geanimeerde verhaal, hoe de complexe onderdelen in de code zijn opgebouwd en werken, waarom er gekozen is voor bepaalde code (Dus niet de HTML structuur of CSS) , wat ging goed en wat zou je de volgende keer anders doen.