|  |
| --- |
| **Beoordelingscriteria** |

|  |
| --- |
| **HOOFDONDERDEEL A: POST-MORTEM VAN EIND-PROJECTWERK**  **(groepsbeoordeling, beoordeeld door een commissie van minimaal 2 docenten)**  1. Kwaliteit interactie/gameplay: [ONTW]  - doel van prototype/proof-of-concept is voor gebruiker duidelijk  ~~- regels van prototype/proof-of-concept zijn duidelijk en goed hanteerbaar voor gebruiker~~  - in prototype/proof-of-concept zijn feedbackmechanismes opgenomen:  IMPACT VAN DE KEUZE GEMAAKT VOOR HET SPELEN  TO-DO-LIST PROTOTYPE   1. ~~Keuze verwerken aan het begin van het spel dmv hotkey. De speler kiest in de farmsectie wat ze met hun afval doen. Verbranden, begraven of recyclen. Drie opties:~~ ~~- Fabrieken zijn giftiger voor de stad (burn) ->~~ **~~begin Health lager~~** ~~- Prijzen van bouwen is hoger, economie is slechter. (recycle) ->~~ **~~Eco-- & prijzen omhoog~~** ~~- Minder ruimte om te bouwen. (bury)~~ **~~Locked tiles (Bruin)~~** 2. ~~Om de 30 seconden popt er een question prompt met de vragen van City. Sommige keuzes geven een boost in geld of inkomsten of blokkeren gebruik van bepaalde gebouwen. (voor keuze zie machinations overview op poster)~~ 3. ~~Duidelijke feedback wat het doel van het spel is. Meter aan de linkerkant van het scherm met de health van de stad~~. ~~Duidelijke feedback als het beter gaat met de stad.~~   2. Kwaliteit van concept [ONTW]  ~~- het product streeft een optimale oplossing voor de gestelde uitdaging na.~~  ~~- meerdere malen geitereeerd op concept~~  - de doelmatigheid/effect van de gameplay kan overtuigend onderbouwd worden mbt onderzoek  ~~- concept is 'eigen' en origineel (geen directie kopie van een bestaand concept)~~  3. Kwaliteit van de technische uitvoering/vormgeving:  ~~- werkend (zoveel mogelijk bugfree/stabiel) prototype~~  ~~- vormgeving van prototype/proof-of-concept past bij de inhoud en de doelgroep~~  ~~- vormgeving ondersteunt de gameplay/interactie~~  **~~HOOFDONDERDEEL B: PROCES~~**  **~~(groepsbeoordeling, beoordeeld door begeleider)~~**  ~~4. team heeft op een gestructureerde manier, volgens een agile projectmethodiek gewerkt. [ORGA]~~  **HOOFDONDERDEEL C: KWALITEIT PROJECTDOCUMENTATIE**  **(groepsbeoordeling, beoordeeld door begeleider)**  5. Kwaliteit projectdocumentatie: [ONTW/ORGA/PROF]  Bevat in ieder geval:  ~~- duidelijke beschrijving ontwerp (conceptueel, vormgeving, technisch)~~  - heldere verantwoording ontwerpkeuzes, aan de hand van analyse van minimaal drie geboden game design patterns  ~~- beschrijving teamsamenstelling~~  ~~- projectplanning~~  ~~- voortgangsrapportage~~  - PMI reflectie (individueel en groep), volgens formaat van DeBono  **HOOFDONDERDEEL D: RESEARCH**  **(individuele beoordeling (of tweetal), beoordeeld door begeleider)**  6. Kwaliteit onderzoeksverslag [ONTW]  ~~- Heldere vraagstelling~~  ~~- Selectie en beschrijving van passende methode bij vraagstelling~~  - Beschrijving resultaten  - Analyse van resultaten  - Conclusie: korte samenvatting van bevindingen en toelichting (heeft het ontwerp het gewenste effect?)  - Aanbevelingen hoe het ontwerp kan worden verbeterd.  - bronvermelding, indien externe bronnen zijn gebruikt  - geschreven in goed leesbare en begrijpelijke stijl zonder storende spel of grammaticafouten.  **~~HOOFDONDERDEEL E: INDIVIDUELE BIJDRAGE~~**  **~~(beoordeeld door begeleider)~~**  ~~7. Kwaliteit van individuele bijdrage [ORGA/PROF]~~  ~~- student heeft evenredig deel van het werk binnen het project uitgevoerd~~  ~~- student toont inzet, lef en doorzettingsvermogen in project~~  ~~- student stelt zich tijdens project constructief op~~  Uploaden prototype naar itch.io. |
|  |