Fontys Hogeschool ICT

**Studiewijzer**

**GD&T Proftaak Semester 3 & 4**

Samensteller(s):

Menno Deen en Mark van Kuijk

**Document historie**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Datum | Versie | Status | Auteur | Omschrijving |
| Juli 2009 | 1.0 | Draft | Mark van Kuijk | 1e versie van het document |
| Feb 2010 | 1.1 | Final | Mark van Kuijk | Copyright en Camtasia handleiding  Tutorafspraken aangepast |
| Aug 2010 | 1.2 | Final | Mark van Kuijk | Opdrachtgever verwijderd |
| Okt 2010 | 1.3 | Final | Antoine van den Beemt | Procesgang aangepast, taalfouten verwijderd |
| Sept 2011 | 1.4 | Final | Mark van Kuijk | User reviews toegevoegd, fontysmade-bijlage. |
| Feb 2012 | 1.5 | Final | Mark van Kuijk | Aanpassing ivm presentaties |
| Sep 2012 | 1.6 | Final | Mark van Kuijk | FontysMade specs aangepast |
| Feb 2012 | 1.7 | Final | Mark van Kuijk | Op te leveren producten aangepast incl. Beoordelingscriteria. |
| Juni 2013 | 1.8 | Final | Mark van Kuijk |  |
| Sep 2013 | 1.9 | Final | Mark van Kuijk | Opmerkingen van studenten verwerkt in sprint-tabel. |
| Juni 2014 | 2.0 | Final | Mark van Kuijk | Nieuwe opzet onderwijs |
| Feb 2015 | 2.1 | Draft | Mark van Kuijk |  |
| Apr 2015 | 2.2 | Final | Luuk Waarbroek | Puntjes op de i, typefouten en klaar gemaakt voor proftaak van voorjaar 2015 |
| Nov 2015 | 2.3 | Final | Mark | Update semester 3 uitvoer |

**OPMERKING:**

Waar gesproken wordt over oplevering op CD/DVD mag volstaat worden met een zip-file die middels een bestandstransfer wordt aangeleverd (NIET DE ZIP Mailen). Gebruik hiervoor bijv. Dropbox-share of WeTransfer.**Inhoud**

Voorwoord 4

1 Inleiding 5

1.1 Context 5

1.2 Leerdoelen 5

2 De organisatie van de proftaak 6

2.1 Deliverables 6

2.2 Eigen groepsite (werkgroep) 6

2.3 Planning & Proces 6

2.3.1 Het lesrooster 6

3 De begeleiding van de proftaak 9

3.1 De procesbegeleiding 9

3.2 De productbegeleiding 9

3.3 Contact met de opdrachtgever 9

4 Feedback en beoordeling 10

4.1 Beoordeling van het werkend prototype 10

4.2 Beoordeling van de conceptpresentatie 10

4.3 Beoordeling van het proces 10

4.3.1 Vorm conceptpresentatie 10

Presentatieonderdelen 11

4.3.2 Beoordeling werkende demo 11

4.3.3 Beoordeling Eindpresentatie 11

Vorm 11

Beoordeling 11

Presentatieonderdelen 11

4.4 Omgaan met studenten die te weinig inzet tonen 12

Bijlage 1: Het peer review 13

Bijlage 2: Auteursrechten 14

Bijlage 3: Video presentatie van je game (camtasia) 15

Camtasia 15

Lengte en storyboard 15

Begin en einde 15

Oplevering 15

Bijlage 4: FontysMade pagina’s 17

Bijlage 5 Checklists en beoordelingsformulieren 18

# Voorwoord

De proftaak is een projectopdracht die je met een groep maakt. Met deze proftaak laat je zien dat je de kennis en vaardigheden uit de vaklessen kan toepassen in de praktijk.

Deze opdracht voor de proftaak wordt je aangereikt in een zogenoemde ‘briefing’.

We dagen je uit om van de proftaak ook echt iets moois te maken. Om alles in goede banen te leiden zullen docenten het proces (hoe iets tot stand komt) en het product (wat er gemaakt gaat worden) begeleiden.

We rekenen erop veel spannende en innovatieve games te zien. Veel succes en plezier gewenst!

Docententeam GD&T

# Inleiding

## Context

In deze proftaak maken jullie kennis met het proces van game ontwikkeling. Jullie zullen in groepen een spel ontwerpen en ontwikkelen.

In korte tijd wordt een concept ontwikkeld en gerealiseerd. Hierbij wordt gewerkt a.d.h.v. SCRUM.

De proftaak wordt uitgevoerd in groepen die zoveel mogelijk multidisciplinair zijn om zodoende een goede afspiegeling te zijn van de beroepspraktijk. Belangrijker is echter het kunnen aanpassen qua werkmethodiek en houding aangezien er geen uniforme aanpak is binnen de game industrie. Elke bedrijf zal zijn eigen methodiek gebruiken waarbij elementen uit verschillende methodieken gebruikt worden. Deze proftaak zal zeker inzicht geven in het ontwikkelproces van games.

Om de multidisciplinariteit extra te benadrukken streven we ernaar om samen te werken met andere opleidingen, bijv. Sint Lucas (Grafisch ontwerp) of Fontys ACI. Daarnaast worden opdrachten zoveel mogelijk voor een klant uitgevoerd. Communicatie met de klant is daarbij van essentieel belang.

## Leerdoelen

Na het doorlopen van dit project heb je:

* inzicht in het proces van game-ontwikkeling;
* ervaring opgedaan in de conceptontwikkeling van een game;
* ervaring opgedaan in het realiseren van een game;
* ervaring opgedaan met projectmatig werken in een groep.
* ondervonden hoe leuk het is om een game te ontwikkelen.

Er zal nadruk gelegd worden op de volgende zaken:

* Samenwerking
  + Invulling van je eigen rol (gameplay programmer, game designer)
  + Omgang met opdrachtgever en tutoren
  + Bijdrage aan de groep en het product
  + Inschatten en plannen
* Onderbouwing en verantwoording van je keuzes
  + Presentatie vaardigheden
  + Toepassing van opgedane kennis

Dit zal ook zijn weerslag hebben in het eindproduct.

# De organisatie van de proftaak

De proftaak voer je met je groep uit. Je stelt zelf een planning op en houdt die up to date. Er wordt verwacht dat je 2 dagen in de toegewezen ruimten aan het werk bent aan de proftaak.

## Deliverables

Probeer elke week te werken aan tastbare producten die bekeken kunnen worden. Als je deze ook zo in je planning opneemt in Trello dan kan daar feedback worden opgeslagen. Deze feedback wordt gegeven door de tutor.

Dit commentaar gebruik je vervolgens om je deliverables te verbeteren of te optimaliseren.

## Eigen groepsite (werkgroep)

Iedere projectgroep dient een werkruimte aan te maken, bijv. Dropbox. Dit is een werkruimte die speciaal door de groep gebruikt kan worden. Via deze werkruimte maak je binnen je groepje afspraken en plaats je mededelingen en werkdocumenten. Grote bestanden dienen opgeslagen te worden op DropBox (www.getdropbox.com).

Daarnaast nodig je ook je tutor uit zodat deze toegang heeft tot de werkruimte.

Voor de planning wordt geadviseerd om Trello ([www.trello.com](http://www.trello.com)) te gebruiken.

## Planning & Proces

Games ontwikkelen is een creatief en iteratief proces. Hierbij is het ervaren van gameplay zeer belangrijk. Wij willen daarom ook de focus leggen op het zo snel mogelijk speelbaar/tastbaar krijgen van verschillende onderdelen binnen dit proces. Dit betekent dat we minder nadruk leggen op documentatie (zoals bijv. Game design documenten, pitch documenten etc).

We vinden het wel erg belangrijk dat er kritisch gekeken wordt naar wat er gemaakt wordt alvorens verder te gaan met het project. Daarom zullen we gaan werken op een manier die gebaseerd is op SCRUM. Hier krijg je later in het jaar binnen je profiel meer ervaring mee of heb je deze ervaring al opgedaan.

Wil je hier nu al meer over weten, dan is onderstaand boek een aanrader. Je kunt het boek downloaden na gratis registratie via de url:

<http://www.infoq.com/minibooks/scrum-xp-from-the-trenches>

### Het lesrooster

Indien mogelijk staat de proftaak in het rooster. Er wordt verwacht dat je minimaal 2 dagen per week (donderdag en vrijdag) aan de proftaak werkt. De momenten voor de sprintdemos zijn ingeroosterd.

Tutorschap staat ook ingeroosterd, maar hiervan kan in overleg met de tutor vanaf geweken worden.

Een typisch project is op te delen in 4 stukken, waarbij we in deze proftaak vaak komen tot het einde van de pre-productie:

**Concept**

Om tot een concept te komen moet je eerst over informatie beschikken. Informatie over de opdracht: Wat is het doel? Wat is de boodschap? Informatie over de doelgroep: Hoe wil deze aangesproken worden? Waar is deze te vinden? Vervolgens ga je met deze informatie een aantal brainstorm sessies houden, probeer hierbij out of the box te denken en probeer tot een concept te komen waar de hele groep enthousiast van wordt. Maak vervolgens een proof of concept.

**Pre-productie**

Na de concept fase begint de pre-productie fase. Hierin ga je bekijken wat het project allemaal nodig heeft om te werken op design, technisch, art gebied. Daar rolt een lijst uit die vervolgens in een planning gegoten moet worden. Dit wordt vaak gedaan aan de hand van een **vertical slice** die de meest kritische onderdelen van je spel bevat, liefst op release-niveau.

**Productie**

Bij de productie fase is het algehele beeld duidelijk en moet de daadwerkelijke game gebouwd worden. Probeer hier zo snel mogelijk een game te krijgen die te spelen is en de belangrijkste functionaliteit bevat. Daarna pas uitbreiden.

**Post-productie**

Dit is de puntjes op de i fase. Stop niks nieuws meer in je project of onderdelen met een grote impact. Bekijkt wat je hebt en probeer dat 120% af te krijgen. Werk ook naar het einde van het project toe. Zorg voor de kop en staart en dat de vereiste documenten, filmpjes, etc. klaar zijn.

**Leidraad planning**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Lesweek | Fase |  | Doelen van de sprint | |
| 11 | Intro | * Kickoff * Studenten stellen zelf groepen samen met eerlijke verdeling profielen over de groepen. * Optioneel: opdrachtgevers pitchen opdrachten * Studenten komen onderling tot een verdeling van de opdrachten. * Optioneel: groepen spreken met opdrachtgever * Debriefing in 10min/groep:   + Doel   + Doelgroep   + Afspraken over contact met opdrachtgever   + Globale planning   + Deliverables   + Vervolgonderzoek   + Hoe worden sprintdemos aan opdrachtgever gedaan (f2f, video?) | |
| ***Conceptfase*** | | | | |
| 11 | Sprint 1 |  |  | |
| 11 |  | **kick-off sprint 1**  **Doel: Conceptpresentatie** | ***Dag 2***  *WS: Ontwerpen met doel*  ***Dag 3*** *WS: Sound design (ovb)*  *Paper prototyping, storyboarding, Formal elements, MDA, Flow aanzet, 1 page designs, Proof of Technology*  ***Dag 4***  *Sound design plan*  *Voorbereiding conceptpresentatie*  *Backlog & releaseplanning maken*  ***Dag 5***  *Conceptpresentatie (zonder opdrachtgevers)*  ***Dag 6***  *Conceptpresentatie aan opdrachtgever (groepen stemmen dit zelf af met opdrachtgever)* | |
| 12 | Standups |
| 13 | Sprint demo  # Demo  Retrospective  Sprint planning  # Backlog bijwerken  # Sprint backlog 2 opstellen |
| 14 | Sprint 2 | **Start sprint 2**.  **Doel: First playable**  *First playable bestaande uit:*   * *core mechanics poc* * *skeleton van de game* * *game gui/hud*   *1e User testen* | ***Dag 7***  *WS: quick prototyping*  *Interface en Feedback uitwerking*  ***Dag 9***  *User testing*  ***Dag 10***  *Sprint demo (ook voor opdrachtgevers) incl. Testresultaten* | |
| 15 | Standups |
| 16 | Sprint demo  # presentatie concept  # retrospective  Sprint planning  # Backlog bijwerken  # Sprint backlog 3 opstellen |
| ***Pre-productie*** | | | | |
| 17 | Sprint 3 | **Start sprint 3**  **Doel: Vertical slice**  *1e level(s) van de game die representabel zijn voor de complete game. De game dient te voorzien te zien van een ‘tutorial’ en een opbouwende moeilijkheidsgraad. Het spel dient zonder externe uitleg te spelen zijn.* | ***Dag 12***  *User test* | |
| 18 | Eindoplevering beoordeling (zonder opdrachtgevers) | ***Dag 14***  *Beoordeling GPT3 (details worden nader bekend gemaakt.* | |
| 19 | Sprint demo  # retrospective | ***Dag 15***  *Eindpresentaties met opdrachtgever*  *Opleverpakket klaarmaken*  **Zorg voor een goed ingerichte presentatieruimte waarin duidelijk je game verkocht wordt aan het publiek! Maak er een spektakel van.** | |
| 19 | **Reparatiewerkzaamheden.**  *Nb. Er dient sprake te zijn van een reparatie die haalbaar is in 1 week na de beoordeling in week 18. Indien dat niet mogelijk is dan hebben we het over een herkansing.* | *Werkzaamheden in overleg met tutor.* | |

# De begeleiding van de proftaak

Elke groep krijgt een tutor aangewezen die verantwoordelijk is voor de proces- en de productbegeleiding. Het is echter mogelijk dat de tutor andere tutoren inschakelt voor specifieke ondersteuning tijdens de proftaak.

## De procesbegeleiding

Iedere groep krijgt een tutor toegewezen die het proces begeleidt. Bij het proces gaat het om **hoe** je als groep en individueel taken uitvoert. De tutor zal regelmatig naar de voortgang vragen en de samenwerking in de groep bespreken.

## De productbegeleiding

De productbegeleiding is de inhoudelijke begeleiding van de proftaak. Voor sommige opdrachten zal naast de tutor ook de opdrachtgever betrokken zijn bij de productbegeleiding.

Proces- en productbegeleiding zorgen ervoor dat je uiteindelijk een goed resultaat voor je eindproduct realiseert.

## Contact met de opdrachtgever

Voor de meeste projecten geldt dat een opdrachtgever betrokken is bij het project.

Van de groep wordt verwacht dat zij op een professionele wijze communiceren met de opdrachtgever en dat zij dit frequent doen. Dit zal voornamelijk bestaan uit voortgangsrapportages en input over het bedrijfsspecifieke domein.

De tutor zal de groep begeleiden in het contact met de opdrachtgever, waarbij de groep verantwoordelijkheid heeft over de frequentie en de daadwerkelijke communicatie. Streven is naar minimaal 3 contactmomenten, bijv. Week 3, 6 en 9 (tijdens sprint demo’s)

Daarnaast is de groep verantwoordelijk voor het uitnodigen van de opdrachtgever voor de presentaties en zal de groep de opdrachtgever als een goede host ontvangen en begeleiden naar de presentatieruimte.

Indien er geen opdrachtgever is, dan zal een andere groep de rol opnemen van kritische reviewer. Deze groep zal bij de sprint demo’s feedback geven op de resultaten n.a.v. de gedane sprint.

# Feedback en beoordeling

De proftaak heeft als leerdoel om je inzicht in het proces van gameontwikkeling te geven en ervaring te geven in het ontwerpen en realiseren van een game. Dit leerdoel sluit aan op de competenties: Analyseren, Adviseren, Ontwerpen en Realiseren en op de A-competenties waaronder communicatie, plannen en samenwerken.

De proftaak valt onder de categorie ‘Praktijk gerelateerd toetsen’. Dit betekent dat er geen herkansing mogelijk is. Wordt de proftaak niet voldoende afgesloten (na evt. reparatie in week 10) dan kan de proftaak pas weer na een half jaar herkanst worden.

Hieronder wordt per onderdeel aangegeven hoe feedback en beoordeling verlopen.

## Beoordeling van het werkend prototype

Het prototype wordt op de volgende criteria beoordeeld op:

* Beargumentering waarom dit belangrijk was om te testen
* Doelmatigheid van het prototype

## Beoordeling van de conceptpresentatie

Het concept wordt op de volgende criteria beoordeeld:

* Vertaling opdracht naar game concept
* Semester 4: Toepassing van GDB4 lessen (CAR-model)
* Semester 3: Toepassing van de GDB3 en GSD3 lessen
* Concept art
* Screenflow
* Sound design
* User Scenarios/Prototypes
* Haalbaarheid van de opdracht
* Innovativiteit van de opdracht

## Beoordeling van het proces

Het proces wordt van week tot week begeleid door de tutor. Aan het einde van de periode wordt de balans opgemaakt. Onderdeel hiervan zijn de sprint retrospectives incl. de peer reviews. Het peer review wordt volgens bijlage 2 door je eigen groepje zelf gedaan na afloop van elke sprint. Daarnaast zal de tutor feedback geven op het proces en de te verwachten verbeterpunten.

De groep is zelf verantwoordelijk voor het vastleggen van de feedback.

Bij de beoordeling worden de volgende criteria meegenomen (zie ook bijlage 2):

* Kwaliteit van het werk
* Hoeveelheid werk
* Motivatie
* Rol binnen het team
* Communicatie

### Vorm conceptpresentatie

De presentatie van het concept wordt klassikaal gehouden. Iedere groep doet een elevator pitch waarin het concept verkocht wordt. Alle studenten kunnen dan stemmen op de elevator pitches waarna de volgorde van presenteren wordt bepaald.

Elke groep geeft daarna een presentatie aan de gehele groep. Van studenten wordt verwacht dat ze feedback geven aan de andere groepen. De presentatiemethode wordt via de portal bekend gemaakt. Standaard maken we gebruik van de *Pecha Kucha* methode. Een template hiervoor is beschikbaar. De POC-demos (prototypes) vallen niet binnen de 20 slides, 20 seconden per slide.

#### Presentatieonderdelen

Er dient een elevatorpitch gegeven te worden waarin het concept verkocht wordt in zeer korte tijd. Daarna volgen de presentaties van de groepen.

### Beoordeling werkende demo

Het eindproduct van alle groepen wordt door docenten (experts) in week 19 beoordeeld. Na deze week zijn reparaties mogelijk die uiterlijk week 20 dienen te worden opgeleverd.

Bij de beoordeling worden de volgende criteria meegenomen:

* Aanwezigheid bugs tijdens de speelsessie
* Hoeveelheid content
* Afwerkingsniveau
* mate waarin het spel zelfstandig gespeeld kan worden
* Feedback door de game zelf
* Toepassing van de lesstof

### Beoordeling Eindpresentatie

De eindpresentatie heeft de volgende doelen:

* Presentatie van het product aan de opdrachtgever
* Presentatie van het product aan potentiële nieuwe opdrachtgevers
* Presentatie aan andere studenten en docenten met als doel het verwerven van feedback en reflectie op eigen opdracht t.o.v. andere teams

De volgende criteria worden meegenomen in de beoordeling van de presentatie:

* Aankleding en verzorging marktplaats
* Ontvangst van tutoren
* Kwaliteit van de ‘korte’ presentatie/inleiding
* Betrokkenheid bij beoordelingsproces
* Kwaliteit van het beantwoorden van vragen door tutoren

#### Vorm

De presentaties worden gehouden in verschillende lokalen waarbij gekozen is voor een fair-opzet. Iedere groep heeft een eigen gedeelte in de ruimte die ingericht kan worden t.b.v. de presentatie. Zorg dat je je ruimte mooi en interessant inricht voor de bezoekers om je spel te spelen.

De presentatie is een doorlopende sessie waarbij studenten, docenten en (potentiële) opdrachtgevers langs lopen, om informatie vragen en feedback geven.

#### Beoordeling

T.b.v. een goede beoordeling wordt per groep een tijdslot gereserveerd waarbij een presentatie gegeven dient te worden de proftaak-begeleiders en opdrachtgevers.

Elke groep zal beoordeeld worden door je eigen tutor en de andere tutoren (minimaal 1 andere).

De beoordeling duurt maximaal 20 minuten.

#### Presentatieonderdelen

De vorm van de presentatie is vrij. *Let op: Presentatie betekent niet dat het een powerpoint moet zijn. Dit omvat de gehele aankleding van je beschikbare ruimte op de markt.*

Naast de presentatie van het eindproduct is het doel van de presentatie is om inzichtelijk te maken wat het doel is van het product, hoe het product tot stand is gekomen, welke beroepsproducten hiervoor zijn gemaakt en wat je tijdens het traject geleerd hebt. Natuurlijk kan een speelsessie niet ontbreken.

De volgende onderdelen dienen in de presentatie naar voren te komen:

* Voorstellen team: samenstelling en rolverdeling
* Materialen die zijn ontwikkeld tijdens het traject
* Speelsessie voor docenten

Zorg dat je deze materialen beschikbaar hebt voor het beantwoorden van vragen. Indien je een powerpoint presentatie wil maken, dan zorg dat deze max. 5 minuten duurt. Het draait vooral om het spelen en beoordelen van het spel.

Daarnaast wordt verwacht dat ieder een A3 poster maakt waarin de belangrijkste leerpunten uit het afgelopen project zichtbaar worden gemaakt, in beeld en tekst.

**Verkoop je game aan de bezoekers van de presentatie!!**

## Omgaan met studenten die te weinig inzet tonen

Als er een student in de projectgroep is die te weinig inzet vertoont (de ‘meelifters’), gaan we ervan uit dat je eerst zelf die student op zijn of haar gedrag aanspreekt. Helpt dit echter niet, dan neem je contact op met je tutor om te overleggen over verder te ondernemen stappen.

Binnen GD&T wordt gelet op meelifters. Docenten houden hiervoor een systeem bij, waarin een student een waarschuwing, een gele kaart (laatste waarschuwing) en uiteindelijk een rode kaart kan krijgen. Je krijgt dus bij een kleine overtreding eventueel eerst een waarschuwing. Bij grotere overtredingen volgt meteen een gele kaart. Een tweede gele kaart geeft meteen een rode kaart. Een rode kaart resulteert direct in het verwijderen uit het betreffende project. Een kaart wordt per email gestuurd of bevestigd, met een kopie naar de de SLB-er van de student in kwestie.

*Het is helaas al een aantal keer voorgekomen dat studenten de minor niet halen wegens meeliften of onvoldoende presteren in het algemeen. Zorg dat jou dat niet overkomt!*

# Bijlage 1: Het peer review

Het doel is dat de student reflecteert op zijn rol in het proces. De student voert een zelfevaluatie uit en hij/zij vergelijkt dit vervolgens met de feedback die hij/zij van zijn groepsleden krijgt.

**IPV-formulier** Project: The little red blood cel that could Groep: Cardboard affaire Datum: 08-01-2016

IPV = **I**ndividuele **P**roject **V**aardigheden

|  |
| --- |
| Ingevuld door: |
| Teamleden (inclusief jezelf): | Bas C. | Kitty P. | Joey N. | Hugo L. | Ruud H. |
| 1. Kwaliteit van het werk | ++ | ++ | ++ | ++ | + |
| 2. Hoeveelheid verzet werk | ++ | ++ | + | + | + |
| 3. Opereren als lid van het team | ++ | ++ | ++ | ++ | ++ |
| 4. Motivatie | ++ | ++ | ++ | + | + |
| 5. Communicatie | ++ | ++ | ++ | ++ | + |

Per punt wordt aangegeven waar je aan kunt denken.

1. De bruikbaarheid van het geleverde werk. Het organiseren van werk. De mate waarin het afgeleverde werk voldoet aan de vooraf gestelde normen. Het nakomen van afspraken.
2. Werktempo, opvangen van pieken, doelgericht gebruikmaken van de beschikbare tijd en de beschikbare middelen.
3. Inbreng in het (werk)overleg**,** tijdens vergaderingen, bijdrage aan de werksfeer, onderhandelingsvaardigheid en in het algemeen invloed op medestudenten en docenten.
4. Werkhouding, betrokkenheid bij het project, nemen van initiatieven.
5. Geef je goede feedback aan anderen. Sta je open voor feedback van anderen. Op welke wijze communiceer je met medestudenten, docenten en medewerkers van de practicumruimtes.

Per punt zijn de volgende beoordelingen mogelijk: ++, +, 0, - en -- .

Gebruik 0 als het werk op een onopvallende manier aan de eis voldoet.

Zeer goed is ++, goed is +, matig is – en slecht is --.

Per punt moet je iedereen een beoordeling geven. Beoordeel ook jezelf.

Naast het invullen van bovenstaande tabel dient nog een korte toelichting per punt gegeven worden en een persoonlijk actieplan voor de komende periode.

|  |  |
| --- | --- |
| Bas C. | Levert goed werk en goede kwaliteit, is wel ons niet tevreden over eigen werk waardoor hij er langer over doet om het ander te implementeren. Maar denkt wel mee over de beste ideeën. |
| Kitty P. | Houd goed overzicht op wat er allemaal gebeurt en staat altijd klaar om anderen te helpen als ze vast lopen. Kan soms wel snel afgeleid worden van het werk waar ze mee bezig is. |
| Joey N. | Denkt goed mee met de groep en zet zich goed in om problemen op te lossen. Heeft soms wel te veel kritiek op anderen maar kan zelf ook goed kritiek verdragen. |
| Hugo L. | Doet goed zijn best om zijn taken met goede kwaliteit af te leveren, maar komt soms vaak demotiverend over als hij bepaalde ideeën afkeurt. |
| Ruud H. | Probeert zijn taken op tijd af te krijgen maar loopt vaak vast door te weinig ervaring waardoor hij vaak hulp moet vragen aan anderen. Wordt ook snel afgeleid en is regelmatig met andere dingen bezig dan de proftaak. |

# Bijlage 2: Auteursrechten

*Hoe zit het met auteursrechten op de proftaak producten?*

Voor de proftaak producten (de game prototypes) geldt standaard dat:

* De opdrachtgever het gebruiksrecht heeft.
* De student het portfolio recht heeft en het product mag gebruiken als referentie.
* De Fontys Hogeschool voor ICT het intellectueel eigendom heeft.

Daarbij gaat het Fontys reglement, waarmee je als student door inschrijving aan de Hogeschool akkoord bent gegaan, ervan uit dat alle onderdelen van jouw proftaak product door jullie zelf zijn gemaakt, bedacht en ontworpen en er dus geen onderdelen worden gebruikt waarop anderen het auteursrecht hebben..

Omdat een game ontwerp zo veelomvattend is, is het heel goed denkbaar dat in jullie proftaak producten toch een aantal onderdelen zitten die je niet zelf hebt gemaakt en waarop dus *anderen* het auteursrecht hebben. Dat is bijvoorbeeld bij de muziek die je in de game gebruikt of bij het gebruik van fotomateriaal of logo’s van bedrijven.

Om problemen bij gebruik van jullie proftaak product te voorkomen is het daarom belangrijk om bij het product precies aan te geven welke onderdelen *niet* door jullie zelf zijn bedacht of gemaakt.

Je doet dat bv in een *credits* overzicht in je game of in een aparte bijlage op de CD of DVD die je *credits* noemt. Op die manier voorkom je dat de opdrachtgevers voor onaangename verassingen komen te staan en mogelijk claims krijgen voor het gebruik van auteursrechtelijk beschermd materiaal.

# Bijlage 3: Video presentatie van je game (camtasia)

Een van de eindproducten bij de proftaak is een korte (portfolio) film/teaser van de game. Deze teaser van ongeveer 45 seconden geeft een (sfeer)beeld van de game en gameplay en laat iets zien van de verhaallijn, het concept en de leerdoelen. Het wervende (teaser) karakter staat daarbij voorop…

## Camtasia

Om de teaser te maken kan gebruik gemaakt worden van bijv. Camtasia. Dit is een eenvoudig maar niettemin uitgebreid programma waarmee je alles op het beeldscherm kunt opnemen en bewerken. Zo kun je inzoomen op delen van het scherm, titels, tekstballonnen (opmerkingen) toevoegen, stem commentaar opnemen en audio importeren.

*Tip:*

* *In de teaser ligt het niet zo voor de hand dat je een commentaar/instructie stem opneemt tijdens het maken van de screen grab. Wil je werken met een opgenomen stem dan kun je dat beter doen als trailer voice over en de stem apart opnemen, monteren en bewerken en dan aan de teaser toevoegen. Een goede stemkeuze is dan natuurlijk wel belangrijk…*

## Lengte en storyboard

De film mag niet meer dan zo’n 45 seconden duren. Het is handig om eerst een kleine verhaallijn uit te schrijven en daarbij de benodigde scenes met Camtasia op te nemen. Daarna monteer je de scenes en voeg je, waar nodig, overgangen, titels en aantekeningen toe in Camtasia studio.

## Begin en einde

Aan het begin ligt het voor de hand dat je een ‘titel’ gebruikt waarin je de titel van de game vermeldt.

Op het einde van de teaser kun je bijvoorbeeld de teamleden vermelden. Daarnaast moet je de Fontys Hogeschool vermelden als afsluiting van de teaser:

Game design & Technology

Fontys Hogeschool voor Informatica

[www.fontys.nl/gamedesign](http://www.fontys.nl/gamedesign)

Alle rechten voorbehouden [jaartal]

*Tips:*

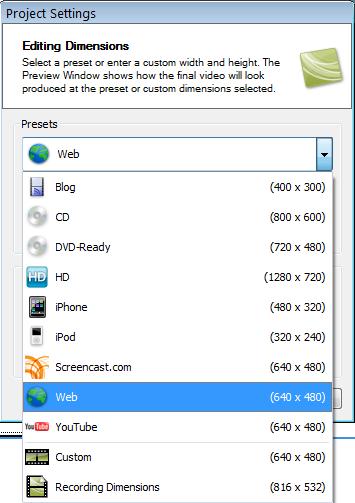
* *Als achtergrond van elke titel kun je een plaatje gebruiken. Je kunt dus in photoshop een ontwerp maken dat te maken gebaseerd op de visuals van de game en die importeren als achtergrond van de titel.*
* *Camtasia biedt verder verschillende transitie effecten waarmee je van titel naar film of van scene naar scene kunt gaan. Dit is te vergelijken met de mogelijkheden van programma’s zoals première.*

## Oplevering

Je moet de teaser opleveren op de CD/DVD van de proftaak. Daarbij maak je een folder die je *teaser* noemt en waarin je de volgende files plaatst:

1. De bron bestanden (alle media die je in de Camtasia sessie hebt geïmporteerd om de teaser te kunnen maken en monteren).
2. De Camtasia studio sessie file(s).
3. Een voor het web geproduceerde versie van de teaser in een folder met alle bijbehorende flash, html, js enz code.

Voor (3) kun je gebruik maken van een van de productie presets die standaard in Camtasia zitten. Deze selecteer je in het pop-up window (zie hieronder) op het moment dat je de optie ‘produce video’ hebt gekozen of zodra je de eerst movie in de tijdlijn sleept.



De leukste teasers zullen we later op onze site ([www.fontys.nl/gamedesign](http://www.fontys.nl/gamedesign)) gebruiken in het portfolio.

# Bijlage 4: FontysMade pagina’s

Een selectie van spellen zal worden gepubliceerd op de FontysMade-pagina van GD&T. Hiervoor dient informatie aangeleverd te worden. Deze dient opgeleverd te worden in een aparte folder genaamd ‘FontysMade’.

Aan te leveren:

* 3 screenshots in 320x240 en 1920x1080, naamgeving [spelnaam]\_screenshot[nummer 1-3].jpg
* 1 projectimage (320x240) die spel verkoopt op basis van 1 image
* tekstbestand met daarin:
  + Titel van het spel (1 regel)
  + Opdrachtgever (meerdere regels waarin de opdrachtgever toegelicht wordt en wat de opdrachtgever wil bereiken met het spel)
  + Omschrijving (meerdere regels waarin een beschrijving van het spel gegeven wordt)
  + Team (meerdere regels met daarin de teamnaam en teamleden)
  + Features (bulletpoints met de belangrijkste verkooppunten van het spel)
  + Platform (op welke platforms is het uitgebracht)
  + HowtoPlay (beschrijving van de controls en evt. Extra aandachtspunten om het spel te kunnen spelen)
* Build van het spel (bijv. Apk, executables win/mac, webbuild, etc)
* Extra software (evt. Extra software die nodig is om het spel te kunnen spelen incl. Een installatie instructie)
* Trailer

# Bijlage 5 Checklists en beoordelingsformulieren

Checklist proces

|  |  |
| --- | --- |
| Check | Wat |
| Per groep | |
|  | Sprint 1 retrospective |
|  | Product backlog |
|  | Sprint Backlog 2 |
|  | Sprint 2 retrospective |
|  | Sprint Backlog 3 |
|  | Sprint 3 retrospective |
|  | Reflectie over gehele project |
|  | Verslagen van afspraakmomenten (minimaal 3) en gemaakte afspraken met opdrachtgever |
|  | Werkende build |
|  | Source code & assets |
|  | Trailer |
|  | 3 Screenshots die het spel moeten verkopen |
|  | FontysMade informatie |
| Individueel | |
|  | Peer reviews van jezelf |
|  | Uitgevoerde user stories |
|  |  |

Op de portal kun je de beoordelingsformulieren terugvinden.