

# Proftaak formulier

## Game Design & Technology

<b>Titel</b>	Reken game voor educatief online portal
<b>Opdrachtgever</b>	Computype/TopiaTeam
<b>Contactpersoon</b>	Romer van Bavel, 0343 493222 romer@computype.eu
<b>Doelgroep</b>	Kinderen van ca. 7-12 jaar
<b>Situatie en probleemstelling</b>	<p>In <b>TopiaTrainer</b> worden kinderen voorbereid op de eindtoetsen van groep 7 en 8. Ze trainen met de Cito vraagstelling en de leerstof wordt gamend herhaald.</p> <p>Algemene rekengame: Voor het onderdeel rekenen zijn we op zoek naar een of meer verslavende rekenspellen met directe beloning. Liefst een multiplayer zodat kinderen tegen elkaar kunnen gamen terwijl zij "rekenen" oefenen.</p> <p>De rekenopdrachten komen vanuit een DataBase, verder afwikkeling is in de game. In deze game kunnen dus allerlei sommen voorkomen.</p> <p>Specifieke rekengame 1: Kinderen moeten leren rekenen met geld. Hiervoor mag een speciale game verzonnen worden.</p> <p>Specifieke rekengame 2: Kinderen moeten leren rente te berekenen. Hiervoor mag een leuke specifieke game verzonnen worden.</p> <p>Specifieke taalgame: Voor het onderdeel zinsontleding (Onderwerp, gezegde, etc.) zijn we op zoek naar een leuke game.</p> <p>Wensen: - Aantrekkelijk voor meisjes en jongens. - Je wilt de opdracht graag goed beantwoorden, want dan krijg je weer een x? en kun je Y. - Verslavend, hier wil je langdurig mee spelen.</p>
<b>Doelstelling</b>	<p>Aan het einde van de periode ligt er een uitgewerkt plan voor het bouwen van een aantrekkelijke game voor de doelgroep.</p> <p>Indien mogelijk ook een prototype hiervan.</p>
<b>Resultaat</b>	Werkende game beta versie die op de nieuwste OS van Apple en Android gespeeld kan worden.
<b>Bronnen</b>	www.sumdog.com (game junkpile), www.rekentuin.nl, Got It (Malmberg)

### Uitgangspunten:

- Projecten lopen telkens over de periode van één semester (een periode van 20 lesweken verdeeld in een concept en een realisatie fase van telkens 10 weken). De semesters lopen van september t/m januari en van februari t/m juli.
- Met name tijdens de concept fase is het belangrijk dat de opdrachtgever (als expert op het toepassingsdomein van het te ontwerpen game concept) op regelmatige basis de studentengroepjes kan begeleiden, van informatie voorzien en adviseren.
- Na elke fase vindt een beoordeling plaats. Na de conceptfase is dat in de vorm van een presentatie met een proof of concept. Voorwaarde voor deze tussentijdse beoordeling is dat de studenten hun

concept hebben voorgelegd aan de opdrachtgever. De beoordeling na de realisatie fase vindt plaats in de vorm van een markt waarbij de studenten hun prototype aan de klant moeten opleveren.

- Elk semester binnen de innovatie route GD&T heeft een eigen focus:

Tweede jaar eerste semester (sept 2014 - feb 2015): *mobile games*

Tweede jaar tweede semester (feb 2015 - juli 2015): *new tech.*

Derde jaar (specialisatie minor sept 2014 - feb 2015): *games & health*

- De nadruk ligt op het ontwikkelen van een serious of applied game (prototype).

- De FHICT aanvaardt geen resultaatsverplichting en het is dan ook realistisch om de prototypes die in het kader van de proftaak (een activiteit die geheel binnen de kaders en voorwaarden van ons onderwijs valt en dus niet vergeleken kan worden met een stage of afstudeer project) te beschouwen als verkenningen voor een (later) te ontwikkelen product.

- De algemene leveringsvoorwaarden van de stichting Fontys en de (bijzondere) voorwaarden bij game design proftaken zijn van toepassing.