



Proeve van Bekwaamheid

Producten GD

B1-K1: Levert een
bijdrage aan het
ontwikkeltraject

Product Backlog

Userstories die zijn gemaakt adhv testresultaten krijgen een apart label.

groep

B1-K1-W1: Stelt de opdracht vast

Sprint Backlog

met aparte lijst

R

Resultaat:

Een door de opdrachtgever goedgekeurde opdracht waarin de beschikbare informatie en de eisen en behoeften van de opdrachtgever zijn verwerkt

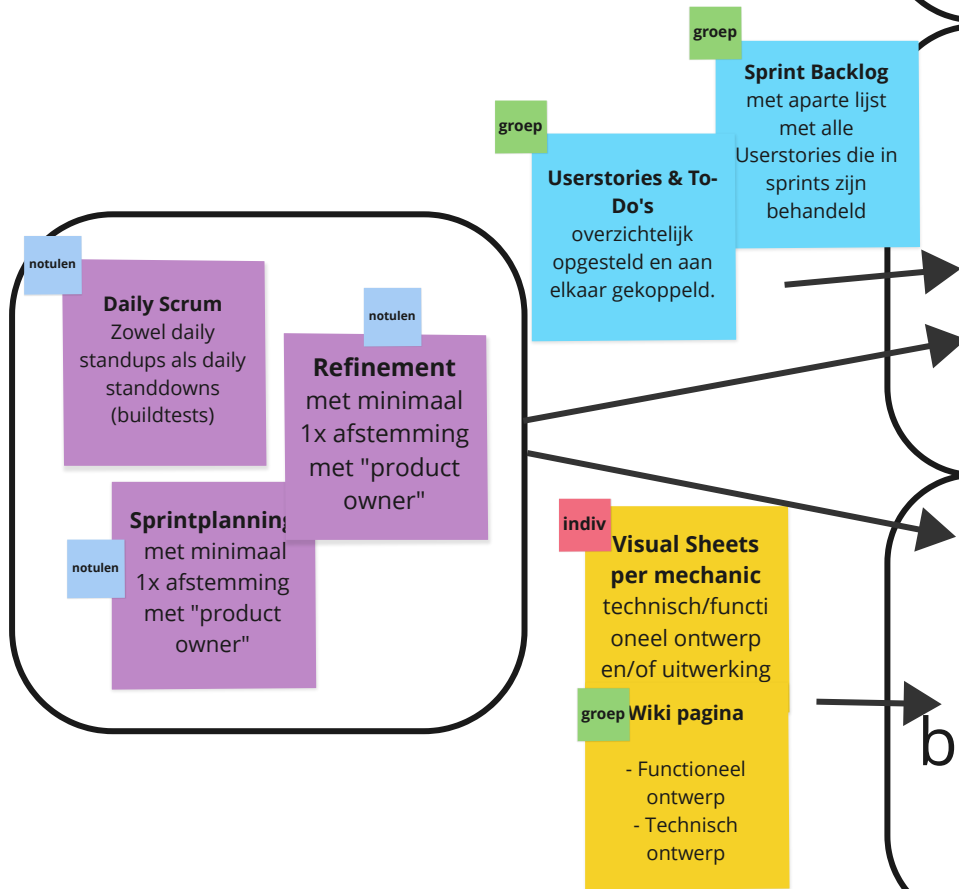
Prestatie indicatoren:

is in staat om de beschikbare informatie, de eisen en behoeften van de opdrachtgever gedetailleerd in kaart te brengen en weet hierdoor zijn eigen opdracht vast te stellen.

brenkt een helder advies uit aan de opdrachtgever over de mogelijkheden.

achterhaalt actief de behoeften van de opdrachtgever/leidinggevende als het gaat om de sfeer en beleving die de opdrachtgever nastreeft met de game/het gameonderdeel.

informeert zijn opdrachtgever/leidinggevende nauwkeurig over de (on)mogelijkheden ten aanzien van zijn wensen.



B1-K1-W2: Levert een bijdrage aan het projectplan

B1-K1-W3: Levert een bijdrage aan het ontwerp

Resultaat

Een real planning- voortgang- en -vo realisatie applicatie uiting of

Resultaat

Een bijdrage aan h ontwerpdocumen

Resultaat

Prestatie indicatoren:

Resultaat:

Een realistische planning - inclusief voortgangsgesprekken - voor de realisatie van de applicatie, media-uiting of game.

beschrijft voor zijn werkzaamheden een duidelijke, haalbare projectdoelstelling waarbij hij toetst of de doelstelling met een door hem opgestelde realistische, haalbare planning passend en te verwezenlijken is.

bepaalt welke deeltaken moeten worden uitgevoerd en schat de benodigde tijd doeltreffend in.

stemt de projectdoelstelling en bijbehorende planning kritisch met de betrokkenen af.

stemt zijn planning af binnen het creatieve team.

stelt een duidelijk en concrete iteratieve planning op voor het technisch realiseren van de game (onderdelen).

houdt nauwgezet zijn planning in de gaten en past deze zo nodig aan.

Prestatie indicatoren:

komt actief met ideeën die

maakt op basis van

overlegt regelmatig

Prestatie indicatoren:

komt actief met ideeën die aansluiten bij de wensen en behoeften van de klant of organisatie en weet deze onderbouwd en beargumenteerd over te brengen aan zijn opdrachtgever of leidinggevende waarbij hij streeft naar overeenstemming.

maakt op basis van vakkundig inzicht vanuit het iteratieve projectplan een Game Design Document, hierbij houdt hij rekening met de look en feel van de te ontwikkelen game.

overlegt regelmatig en tijdig met het creatieve team tijdens het maken van het Game Design Document.

Resultaat:

Een bijdrage aan het ontwerpdocument.

staat open voor nieuwe ideeën die aangedragen worden door het creatieve team.

blijft tijdens de afstemming met het creatieve team constructief en oplossingsgericht bij eventuele knelpunten en problemen.

Prestatie indicatoren:

bewaakt de kwaliteit

kiest een

groep

Wiki pagina

- Code conventies
- Pipeline
- Gitflow

B1-K1-W4: Bereidt de
realisatie voor

R

D
is
en

Prestatie indicatoren:

Resultaat:

De realisatie
is voorbereid
en startklaar.

bewaakt de kwaliteit
conform de eisen die in het
ontwerp vermeld staan en
toetst conform gangbare
methoden of deze te zijn
verwezenlijken voordat hij
start aan de realisatie.

kiest een
passende
softwareontwi-
kkelmethode.

pakt zijn
werkzaamheden
op een ordelijke
en systematische
manier aan.

signaleert en
rapporteert
tijdig over
afwijkingen.

B1-K2: Realiseert en test
(onderdelen van) een
product

R

Ger
van
uitin
a
op

B1-K2-W1: Realiseert onderdelen van een product

groep

**Product
build/demo**

mag in .mp4
of als .exe

groep

**Github
Repository**

met zowel link
naar eigen assets,
als link naar
geheel project

groep

Prestatie indicatoren:

Resultaat:

Gerealiseerde (onderdelen van een) applicatie, media-uiting of game die voldoen aan de eisen van de opdracht. Complete en goed verzorgde documentatie.

kiest de juiste materialen en middelen (gebruikersinterface, software/softwaretools - editors en compilers) en gebruikt deze effectief.

plant zijn werkzaamheden en activiteiten rondom het realiseren van (het onderdeel van) de applicatie, media-uiting of game nauwkeurig.

realiseert volgens de gestelde eisen uit het ontwerp in de juiste programmeertaal, op een logische, systematische wijze (het onderdeel van) de applicatie, media-uiting of game volgens de eisen die in de opdracht en bijbehorende documentatie zoals in het (functioneel en technisch) ontwerp en design document vermeld staan.

stemt zijn werkzaamheden tijdig af binnen het creatieve team.

presteert onder (tijds)druk en/of in een stressvolle omgeving effectief en productief.

bedenkt proactief verschillende mogelijkheden om de ontwikkeltools creatief in te zetten om componenten in de game te integreren.

integreert op vakkundige wijze onder andere animaties, grafische, audiovisuele en functionele componenten van verschillende bronnen in de game en sluit hierbij aan bij de sfeer en de beleving die de game moet uitstralen voor de gebruiker.

groep

Testfootage

compilatie
in .mp4 of
youtube link

notulen

Daily Scrum

Zowel daily
standups als daily
standdowns
(buildtests)

B1-K2-W2: Test het ontwikkelde product

Resultaat:

Correct uitgevoerde testactiviteiten en (vervolg)acties die bijdragen aan een goed functionerend product. Bijgewerkte documentatie en duidelijk beschreven testresultaten en eventuele verbetervoorstellen

Prestatie indicatoren:

test gedurende de realisatie continue de werking en functionaliteit van het product, voert snel, correct en adequaat zijn testactiviteiten uit en past waar nodig het product aan.

kiest en maakt gebruik van de juiste materialen en middelen om doeltreffend en doelmatig de werking en functionaliteit van de gerealiseerde applicatie te testen.

beoordeelt tijdens het testen kritisch en op juiste wijze of er naar aanleiding van de testresultaten mogelijke aanpassingen of veranderingen doorgevoerd moeten worden.

formuleert vlot en nauwkeurig eventuele aanpassingen in het projectplan of andere documentatie.

sluit bij het testen van de game(onderdelen) aan bij de verwachtingen van de gebruiker wat betreft sfeer en beleving van de game.

B1-K3: Levert een
product op

groep

Voltooide
Userstories
gelabeld als
optimalisatie

B1-K3-W1: Optimaliseert
het product

Een optimaal
werkend product
en waar nodig
bijgewerkte
documentatie.

achterhaalt
actief de
wensen en
ervaringen van
gebruikers.

houdt bij het
vakdeskundig
optimaliseren van het
product rekening met
de wensen en
ervaringen van de
gebruikers.

beschrijft
nauwkeurig de
optimalisatie en
werkt de daarvoor
bestemde
documenten
nauwkeurig bij.

achterhaalt op een
creatieve manier de
gebruikerservaring en
gebruiksvriendelijkheid van
de game door ook andere
dingen uit te proberen dan
gebruikelijk.

introduceert
doelbewust
nieuwe ideeën,
benadering en
inzichten.

gebruikt zijn vaktechnisch
inzicht om ervoor te zorgen
dat de gebruikerservaring
aansluit bij de doelgroep
en de commerciële en/of
verkoopdoelen van de
game.

gebruikt zijn vaktechnisch
inzicht om te controleren of
de verschillende
gameonderdelen bij elkaar
aansluiten, zo nodig voert
hij nog aanpassingen door.

stemt zijn
werkzaamheden
tijdig af binnen
het creatieve
team.

groep

Voltooide
Userstory over
oplevering van
het product

B1-K3-W2: Levert het
product op

notulen

Sprintreview
met minimaal
1x afstemming
met "product
owner"

Een door de
opdrachtgever
/projectleider
goedgekeurd
product

weet op
overtuigende en
begrijpelijke
manier zijn
product te
presenteren.

toont overtuigend
aan dat het
product aansluit
bij de vooraf
opgestelde eisen.

houdt goed in de gaten
of de opdrachtgever/de
projectleider tevreden
is over het product, zo
nodig onderneemt hij
actie.

notulen

Sprintreview

met minimaal
1x afstemming
met "product
owner"

notulen

Retrospective

met minimaal 1x
afstemming met
"product
owner/beoordela
ar"

```
graph LR; A[Sprintreview] --> B[Retrospective]; B --> C[B1-K3-W2: Evalueert het opgeleverde product];
```

B1-K3-W2: Evalueert het
opgeleverde product

Het proces en
product zijn
geëvalueerd door de
ontwikkelaar en de
betrokkenen en
schriftelijk
vastgelegd

raadpleegt actief
betrokkenen om met hen
door te nemen of het door
hem gerealiseerde product
volgens richtlijnen,
afspraken en conform
opdracht is opgeleverd.

is in staat om een
nauwkeurig en volledig
evaluatieverslag te
schrijven, waarin van
de totale ontwikkeling
van het product
geëvalueerd is.



Examen Repo



Inleverwijze / -eisen :

Alle producten moeten per kerntaak in de inlevermap worden ingeleverd. Er zijn per student mappen aangemaakt voor elke kerntaak.

Aan het eind van elke sprint moeten alle producten gebundeld worden in een afgewerkte en complete Git Repository.

De link naar deze repository en een gezipte download wordt in de map van elke kerntaak ingeleverd. De repository moet aan het eind van elke sprint up to date zijn. Na de inleverdeadline om 00:00 mag er geen aanpassing meer worden gemaakt aan de repository!

Bij een eventuele herkansing wordt er door de betrokken kandidaten een fork van de repository ingeleverd waarin de noodzakelijke updates mogen worden verwerkt.