Data:

Week 44 **(1e week van November 2016):** Presentatie 1, Development fase.

Week 3 **(3e week van Januari 2017):** Presentatie 2, eind product.

Beoordeling:

**Criteria**

|  |
| --- |
| **Development fase 1** |
| Development / Naleven planning |
| Scrum meetings + notulen |
| Wekelijks gesprek begeleider |
| Beoordelingsformulier GL1-1 |
| Powerpoint ontwikkelen n.a.v. criteria |
| Testen prototype |
| Tweewekelijkse import van alle assets |
| **Presentatie prototype (Cijfer 2/3)** |

**Inleveren week 3 tijdens presentatie**  
Inleveren Speelbare game op DVD in een DVD hoesje  
Inleveren DVD met:   
 - Artist bronmateriaal in logische structuur. (Art lead)  
 - Dev scripts (Lead developer)  
 - Screenshots level in JPG vorm, 1024 \* 800 (Leveldesigner + UX manager)  
 - Document met taakverdeling bij het bronmateriaal (Planningsmanager)  
 - Q.A. rapporten in doc vorm (Q.A.manager)  
  
Map Gamelab 1 met alle ingevulde documenten (Producer)   
Beoordelingsformulier GL1-3

De Beoordeling is tweeledig, enerzijds krijg je een groepscijfer, dit wordt op de volgende manier beoordeeld:

Naleven van criteria presentatie 1 (1/3e cijfer)  
Naleven van criteria presentatie 2 (1/3e cijfer)  
Naleven van criteria presentatie 3 (1/3e cijfer)

Je persoonlijke cijfer kan anders zijn door:  
1.) De beoordelingen van je eigen groep  
2.) Inzicht van docenten op artwork/scripts/opleverproducten.  
3.) Inzicht in het functioneren door docenten/begeleider.  
4.) Aanwezigheid cijfers:

Bij 90+% aanwezigheid krijg je 100% van je voorgaand berekende cijfer.

Bij elke 5% minder dan 90% krijg je 0,5 punt aftrek.