

# Portfolio Kickoff

## Opdracht:

*“Definieer 3 leerdoelen voor jezelf volgens het S.M.A.R.T. principe”*

Naam: Mick Gerritsen

Studie: Game Development

Studentnummer: 3023376

## Leerdoel 1: Basis goniometrie

### Specific:

Ik ga eerst basis goniometrie leren en oefenen door middel van een wiskunde handboek. Als ik door de stof heen ben, ga ik mezelf kleine opdrachten geven om deze wiskunde kennis toe te passen in Unity

### Measurable:

Ik kan goniometrie oefenen met opdrachten. Wanneer ik geen fouten meer maak, ben ik klaar om de stof toe te passen in Unity. Dit toepassen doe ik door middel van kleine opdrachten waarmee ik de basis van goniometrie kan laten toetsen.

### Acceptable:

Goniometrie blijft altijd relevant. In elke game engine is het een voordeel om hier kennis over te hebben, want hoekberekening komt voor in veel toepassingen, zoals shaderrendering en raycasting.

### Realistic:

Het is haalbaar, want ik kan het in combinatie van verschillende lopende projecten leren en toepassen.

### Timeframe:

Binnen nu en een maand.

## Leerdoel 2: Level design

### Specific:

Ik ben bezig met een eigen project in Unity. Deze game is level based en ik wil hier de kans grijpen om met een bepaalde hoeveelheid mogelijkheden en interacties mijn skill in het designen van levels te verbeteren. In voorbereiding hiervoor ga ik mezelf verdiepen in level design door middel van online talks.

### Measurable:

Ik zal een folder in Unity maken met 10 scenes. Deze 10 scenes moet ik opstellen met een bepaalde set elementen. De levels moeten elk uniek spelen en aanvoelen voor de speler. Dit laat ik playtesten door een aantal studiegenoten.

### Acceptable:

Ik wil een game developer worden met de mogelijkheid mezelf door te ontwikkelen als game designer. Aangezien ik van professionals heb aangenomen dat er game designers gezocht worden die ook kunnen programmeren, wil ik mijn mogelijkheden in de markt op deze manier verbreden. Ik wil ook waarschijnlijk de indie-industrie in, en daar is het sowieso een goede extra vaardigheid.

### Realistic:

Ik heb een uitdaging (10 levels in Unity) voor mezelf gemaakt die een duidelijk finishlijn heeft, dit zal me nog meer stimuleren om het doel te bereiken. Ook kan ik deze levels goed gebruiken voor mijn persoonlijke project.

### Timeframe:

Begin tot eind maart.

## Leerdoel 3: Game Maker Studio

### Specific:

Ik wil de developer omgeving van Game Maker Studio onder de knie krijgen. Uiteindelijk moet ik zelf de meeste functies van het programme/de game engine vloeiend kunnen gebruiken. Ook ga ik Game Makers programmeertaal leren.

### Measurable:

Ik ga een clone van een retro-game maken in Game Maker Studio. Dit lijkt me een goede opdracht om de beginselen van Game Maker te leren. Als tweede opdracht ga ik een eigen game maken in Game maker Studio.

### Acceptable:

Voor het maken van 2d games is Game Maker Studio handig en het wordt nog veel gebruikt. Het leren van een andere game engine maakt me nog iets flexibeler als standalone game developer.

### Realistic:

Ik heb mezelf ingelezen op Game Maker en ik heb vernomen dat de learning curve iets minder moeilijk is dan het leren van Unity. Dit betekent dat het zeker haalbaar is als leerdoel, aangezien ik eerder een game engine heb geleerd.

### Timeframe:

Voor het einde van blok 4.