

Ronde 4:

Doel1: Beter worden in tekeningen als communicatiemiddel gebruiken om mijn ideeën uit te drukken.

Doel2: Meert interesse tonen voor mijn medeklasgenoten.

Doel3: Een game ontwikkelen voor de Android Market die 1000 keer gedownload zal worden.

SMART doel: ik wil voor 4-9-17 een game ontwikkeld en gepubliceerd hebben op de Android Market die voor 1-1-18 minimaal 1000 keer gedownload zal zijn.

S: Mijn doel bestaat uit 3 delen: het maken van een game, het publiceren van deze game en het aantal keer dat deze game gedownload zal worden.

Ik ga nadat ik mijn ISA af heb, meer vrije tijd krijgen. Deze vrije tijd ga ik besteden aan het maken van deze game. Als de zomervakantie begint hoop ik dan al praktisch klaar te zijn. In de zomervakantie kan ik dan nog mijn spel laten testen door mensen om bugs en andere vervelende dingen te verhelpen.

Vervolgens zal ik tijd besteden aan de bekendwording bij het publiek van mijn game. Dit ga ik doen door contact op te nemen met game-websites waar mijn game genoemd kan worden. Ten slotte zal ik het spel publiceren op de Android Market.

M: Ik heb een android ontwikkelaars account waar ik het totaal aantal downloads van een gepubliceerde game kan zien. Op deze manier kan ik op 1 januari 2018 op dit account zien of het mij gelukt is dat mijn spel 1000 downloads heeft. Verder zijn de deadlines voor het publiceren en voor het behalen van minimaal 1000 downloads duidelijk.

A: Dit doel is acceptabel omdat ik voor games waar ik niet trots op ben, en waarvoor ik niks gedaan heb aan marketing, al 70 tot 150 downloads heb. Als ik een spel kan maken dat echt af is en dat leuk is om te spelen, zal het nieuwtje zich snel verspreiden en kan ik hopelijk vrij makkelijk 1000 downloads bereiken. Wat hieraan mee zal werken is dat ik contact op ga nemen met game-websites(marketing), waardoor ik een groter publiek zal kunnen bereiken. Ik heb de motivatie om dit echt uit te voeren omdat ik het ontzettend leuk vind om games te maken en omdat het mij erg tof lijkt om een game gepubliceerd te hebben die echt gewaardeerd wordt door veel spelers.

R: Dit doel is haalbaar, omdat ik in de zomervakantie in theorie sowieso genoeg tijd heb om dit spel te maken en te publiceren. Ook weet ik van mezelf dat ik het afgelopen jaar veel beter ben geworden in het maken van games, waardoor het ook realistisch is dat dit spel echt leuk gaat worden.

T: Ik heb 2 deadlines opgesteld: het publiceren moet voor 4-9-17 op de Android Market gebeurd zijn en de 1000 downloads moeten voor 1-8-18 behaald zijn.