

Evaluation criteria : Pitch (v1.00.220130)		30% -> 8 EC - 74 hours Module number: 1918GE002A	Max points	1st Date:	Retake Date :
The total score is 100 points and the cut-off score is: 60 points					
NL	EN				
Scrum [verplicht / mandatory]			Points	Opmerkingen Remarks	Points Opmerkingen Remarks
Scrum : Sprint report	Scrum : Sprint report	M			
Scrum : Product backlog op orde	Scrum : Product backlog in last status	M			
Scrum : Presentatie in Scrum les (week 4)	Scrum : Presentation in Scrum lecture week 4	M			
Scrum : Bewijst dat er meer dan 40 uur in de afgelopen week is gewerkt aan het project per persoon in de afgelopen 4 weken.	Scrum : Proves that more than 40 hours have been worked on the project per person in the past 4 weeks.	M			
Scrum totaal	Scrum total	0	0		0
Design Business : Target Group Match			Points	Opmerkingen Remarks	Points Opmerkingen Remarks
Is there a real target group selected	Is there a real target group selected	10			
Heeft de doelgroep aansluiting bij de game?	Does the target group connect to the game?	10			
Is er een voor elk van de segmenten binnen de doelgroep van bijvoorbeeld het Bartle model een profiel opgemaakt in het game design document.	Has a profile been drawn up in the game design document for each of the segments within the target group, for example the Bartle model?	10			
Wordt het duidelijk waarom de speler de game opnieuw zou spelen (Meaningful play)?	Is it clear why the player would play the game again (Meaningful play)?	10			
Doelgroep Match totaal	Target group Match total	40	0		0
Design Business : Client Match			Points	Opmerkingen Remarks	Points Opmerkingen Remarks
Is de game ontworpen rond de doelstellingen van de opdrachtgever [branded vs advergaming]	Is the game designed around the objectives of the client [branded vs advergaming]?	10			
Wordt er rekening gehouden met de "style guide" van de opdrachtgever?	Is the "style guide" of the client taken into account?	10			
Is het duidelijk hoe er waarde wordt gecreëerd voor de opdrachtgever?	Is it clear how value is created for the client?	10			
Opdrachtgever Matchtotaal		30	0		0
Code Design Business : Platform			Points	Opmerkingen Remarks	Points Opmerkingen Remarks
Is er een bewuste keuze gemaakt voor het gekozen platform.	Is there a conscious choice for the chosen platform?	10			
Zijn bepaalde specifieke kwaliteiten van het platform benut? Bijvoorbeeld: gyro control voor tablet en mobile devices, Kinect voor Xbox etc.. leeftijdsgroep die bepaalde devices gebruikt.	Are certain specific qualities of the platform used? For example: gyro control for tablet and mobile devices, Kinect for Xbox etc. Age group using certain devices.	10			
Platform totaal		20	0		0
Code Design Business : Game pitch			Points	Opmerkingen Remarks	Points Opmerkingen Remarks
De groep maakt middels een dynamische demo (dus niet alleen statische screendumps o.i.d.) duidelijk welke (concept) spelervaring de klant kan verwachten. Concept mag in elke willekeurige vorm worden gepresenteerd zolang het spelidee/concept maar duidelijk is.	The group makes it clear through a dynamic demo (not just static screen dumps or the like) what (concept) game experience the customer can expect. Concept may be presented in any form as long as the game idea/concept is clear.	10			
Spel pitch totaal		10	0		0
Pitch totaal		100	0		0