Bijlage 10: Bewijskaart MD (Mediadeveloper/GEO-ICT 95313)

Jijiage TV. Dewijsi	Maart WID (I	vieuiaue	velopel/GEO-ICT 95313)						
Korte inhoud bewijs / de klus / het we				t werk:			Locatie:		
BEWIJSK	AART NR. :	1.3	Kerntaak 1.3: Levert een bijdrage aan een functioneel ontwerp of Game Design Document				Op school		
ALGEMENE GEGEV	'EN								
Naam student: Meeuv			ssen, J.W.C (Jorrit) d206218		Periode Beoordeling:	23-5-2016 t	t/m 24-6-201	6	
	Groep:			و د د ال د د د داا	Datum Beoordeling:				
L	_eerbedrijf:			<pre>radiuscollege*</pre>	Datum Bespreking met Student:	-			
Studieloopbaanl	-	• • •		-	Praktijkopleider:	Marlies Aar	rts		
			ARR in handboek portfolio)		i raktijkopiolaoi i	marilee 7 tal			
OHOAHEBEOOHKIO				Tour Wii hobbon samon aan hot project gowe	rkt in de tiid dat we project hadden on scho	ool Dozo los w	ac maandaa t	/m vriidaa van	
	Mijn eindexamen heb ik gemaakt samen met mijn groepsgenoot Teun. Wij hebben samen aan het project gewerkt in de tijd dat we project hadden op school. Deze les was maandag t/m vrijdag van 8:40 tot 12:20. Wij moesten voor ons eindexamen een project hebben die goed genoeg was voor het eindexamen. In dit eindexamen moesten we de kentaken 1 t/m 3 afhebben zodat we konden								
S (situatio)	bewijzen dat we alles kunnen en zo ons diploma halen. Kerntaak 4 is al afgerond in de stageperiode.								
S (situatie)	Dewijzen de	bewijzen dat we alles kumen en zo ons diploma naien. Kemaak 4 is al algerond in de stagepenode.							
	II		ale muetetime e consult dituelle and cost ale col	nanda wan da aabammaan ia Dwa ala ia aan aatiwit	و معمولات مناز سیام و این معموم مناز بر عاز در عاز	l mant dans D			
	Ik moest zorgen dat bij de prototypes werdt uitgelegd wat de volgorde van de schermen is. Dus als je een activiteit wilt uitvoeren wat de gebruiker allemaal moet doen. Dus welke kn								
T (tools)	gebruikerir	gebruiker moet indrukken om iets uit te voeren. Voor elke activiteit dat een gebruiker kan doen moet een aparte volgorde worden gemaakt.							
T (taak)									
	Foret bon il	k goon kiiko	n walka gabruikara ar allamaal in da anni	antio manton koman. Doorna hab ik oon liint ga	montet mot allo potivitaiton die de gehauite	ro kunnon door	n Dua hiiyaar	hoold hii oon	
		Eerst ben ik gaan kijken welke gebruikers er allemaal in de applicatie moeten komen. Daarna heb ik een lijst gemaakt met alle activiteiten die de gebruikers kunnen doen. Dus bijvoorbeeld bij een							
A (actio)	leidster een kind aanmaken. Toen heb ik de prototypes erbij gepakt en bover elke prototype een nummer gezet. Hierdoor kon ik aangeven op welk scherm de gebruiker zit. Toen ik de nummers bij								
A (actie)	elk scherm had gezet ging ik bij elke activiteit zetten wat de volgorde was. Nadat ik de nummers achter elkaar had gezet bij elke activiteit ging ik tussen de nummers ook nog de acties zetten van de gebruikers. Bijvoorbeeld op welke knop ze moeten drukken om naar het volgende schem te gaan. Vervolgens heb ik een compleet overzicht met alle activiteiten waarbij staat wat de volgorde is								
	van de schermen en welke acties de gebruikers moet ondernemen om op de schermen te komen.								
				•	and a decision of the second second Division of	6 11	des els terres es	and at all and an	
	Het resulataat was dat er een duidelijk overzicht was met wat elke gebruiker kan doen in de applicatie en hoe de gebruiker dat moet gaan doen. Dit is erg fijn voor de opdrachtgever omdat die dan duidelijkes kan zien hoe de applicatie progressie in elkegrafie en op velke krannen hij meet drukken om jets te krannen doen. De applicatie progressie in elkegrafie en op velke krannen hij meet drukken om jets te krannen doen. De applicatie progressie in elkegrafie en op velke krannen de meet drukken om jets te krannen doen. De applicatie progressie in elkegrafie en op velke krannen de meet drukken om jets te krannen de meet drukken om jets te krannen de meet drukken om jets te krannen de meet								
5.4 4 0		duidelijker kan zien hoe de applicatie precies in elkaar zit en op welke knoppen hij moet drukken om iets te kunnen doen. De opdrachtgever heeft dan ook de volgordelijkheid ondertekend omdat hij dit een logische en makkelijke volgorde vond van de prototypes. Dit is ook fijn voor mezelf want dan weet ik met het maken van de applicatie hoe alles in elkaar moet gaan zitten.							
R (resultaat)	uit den rogische en mannenne vongorde vond van de prototypes. Dit is ook nijn voor mezen want dan weet in met net maken van de applicatie noe alles in endan moet gadh zitten.								
		n.							
	Ik vond dat dit erg goed ging. Dit komt omdat ik al in mijn hoofd had hoe de applicatie moest gaan werken. Nu kon ik het dan ook uitwerken en uitleggen hoe de hele applicatie in elkaar gaat zitten								
D ((!)	en op welke knoppen je allemaal moet drukken.								
R (reflectie)									
BEOORDELINGSCRITERIA (overnemen uit het portfolio vaktechnisch – leren, loopbaan & burgerschap – talen – rekenen)									
			it net portfolio vaktechnisch – lerei	n, loopbaan & burgerschap – talen – rek			D / O / DD#		
De Student kan				ELLIZII)	Competentie		B/G/BB*		
1-3 Levert een bijdrage aan een functioneel ontwerp of Game Design Document (E				,	E Samenwerken en overleggen		BB	Projectve	
1-3 Levert een bijdrage aan een functioneel ontwerp of Game Design Document (E,					I Presenteren		BB	Projectve	
1-3 Levert een bijdrage aan een functioneel ontwerp of Game Design Document (E,I,					J Formuleren en rapporteren		BB	Projectve	
1-3 Levert een bijdrage aan een functioneel ontwerp of Game Design Document (E,I,J					K Vakdeskundigheid toepassen		BB	Projectve	
1-3 Levert een bijdrage aan een functioneel ontwerp of Game Design Document (E,I,				E,I,J,K,U)	U Omgaan met veranderingen en		BB	Projectve	
<u> </u>							· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		
VP = Werkproces Com	p = Comptentie [[AY] *	B = Basisniveau / G = Gevorderd niveau / BB =	Beroepsbekwaam niveau					
•		-							
araaf Student			Paraaf	Studieloopb	aanbegeleider				
							•	-	

Pagina 1 van 1 Print 9-5-2017