


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

<b>BEWIJSKAART NR. : 1.3</b>		<b>Korte inhoud bewijs / de klus / het werk:</b> Kerntaak 1.3: Levert een bijdrage aan een functioneel ontwerp of Game Design Document		<b>Locatie:</b> Op school	
<b>ALGEMENE GEGEVEN</b>					
<b>Naam student:</b> Meeuwissen, J.W.C (Jorrit) d206218				<b>Periode Beoordeling:</b> 23-5-2016 t/m 24-6-2016	
<b>Groep:</b> RIO4-MED3A				<b>Datum Beoordeling:</b>	
<b>Leerbedrijf:</b> Humpie Dumpie				<b>Datum Bespreking met Student:</b>	
<b>Studieloopbaanbegeleider:</b> Piet van Steen				<b>Praktijkopleider:</b> Marlies Aarts	
<b>SITUATIEBESCHRIJVING (toelichting STARR in handboek portfolio)</b>					
<b>S (situatie)</b>	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 bewijzen dat we alles kunnen en zo ons diploma halen. Kerntaak 4 is al afgerond in de stageperiode.				
<b>T (taak)</b>	Ik moest zorgen dat bij de prototypes werd uitgelegd wat de volgorde van de schermen is. Dus als je een activiteit wilt uitvoeren wat de gebruiker allemaal moet doen. Dus welke knoppen een gebruiker moet indrukken om iets uit te voeren. Voor elke activiteit dat een gebruiker kan doen moet een aparte volgorde worden gemaakt.				
<b>A (actie)</b>	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 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 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 scherm 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.				
<b>R (resultaat)</b>	Het resultaat 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 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 volgorde van de activiteiten 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.				
<b>R (reflectie)</b>	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 en op welke knoppen je allemaal moet drukken.				
<b>BEOORDELINGSCRITEIA (overnemen uit het portfolio vaktechnisch – leren, loopbaan &amp; burgerschap – talen – rekenen)</b>					
<b>De Student kan .....</b>		<b>Competentie</b>		<b>B / G / BB*</b>	<b>Verwijzing</b>
1-3 Levert een bijdrage aan een functioneel ontwerp of Game Design Document (E,I,J,K,U)		E Samenwerken en overleggen		BB	Projective
1-3 Levert een bijdrage aan een functioneel ontwerp of Game Design Document (E,I,J,K,U)		I Presenteren		BB	Projective
1-3 Levert een bijdrage aan een functioneel ontwerp of Game Design Document (E,I,J,K,U)		J Formuleren en rapporteren		BB	Projective
1-3 Levert een bijdrage aan een functioneel ontwerp of Game Design Document (E,I,J,K,U)		K Vakdeskundigheid toepassen		BB	Projective
1-3 Levert een bijdrage aan een functioneel ontwerp of Game Design Document (E,I,J,K,U)		U Omgaan met veranderingen en		BB	Projective

WP = Werkproces      Comp = Competentie [A..Y]      \* B = Basisniveau / G = Gevorderd niveau / BB = Beroepsbekwaam niveau

Paraaf Student

Paraaf Praktijkopleider

Paraaf Studieloopbaanbegeleider