
Afspraken week 6



Presentatie

- Wat?
 - Klassikale presentatie van +/- 10 minuten
 - Tijdens lessen van week 6
 - Telt voor 20% van de beoordeling van het project mee
 - Code zelf pas einde week 6 (vrijdag) op te leveren
 - m.a.w.: je mag je code nog aanpassen achteraf
 - via Canvas, niet via mail!
- Demonstreer de werking van je game
 - Overtuigend, wees trots op je product, verkoop het!
 - Demoscenario en plan B (mocht de demo falen....)



Presentatie

- Zorg voor begeleidende presentatie
 - Powerpoint, Prezi, ...



- Mogelijke inhoud:
 - Problemen (uitdagingen), wat vond je van het maken van het project op zich (nuttig, iets bijgeleerd,)
 - Integreer klassediagram, interview met een testgebruiker(s), sfeerbeelden, ...
 - Filmpje, screen capture, ...
- <http://www.youtube.com/user/youKDGTube>
- Denk eraan:
 - dit is leuk & fleurt de presentatie op, maar het is en blijft in de eerste plaats een programmeerproject!

Praktisch

- Week 6
 - Tijdens les, in gewoon lokaal
- Zet alles **op voorhand** (voor les start!) klaar
 - Code (die runt)
 - Presentatie, eventueel filmpjes, ...
 - Strikte timing
 - **max.** 15 min.
 - enkele minuten wissel
- Evaluatie:
 1. Kwaliteit, creativiteit, originaliteit...
 2. Demonstratie: testgegevens, scenario, goed voorbereid, ...
 3. Presentatie skills: twee sprekers, taalgebruik, volume, houding, oogcontact



Examen

- Mondeling
 - Examenweek P3
 - 30 min. per team
 - 10 min. voorbereidingstijd
 - 10 min. per student
 - Belangrijk
 - Vragen gaan over de **volledige** leerstof van periode 3 (niet enkel de leerstof die in jouw project aan bod kwam)
- **Als je niet wenst deel te nemen aan het mondeling examen, verwittig dan op voorhand per email**

