|  |
| --- |
| **Bedrijfspunten HBO-ICT voltijd** |

Ter goedkeuring van de bedrijfspunten dit formulier voor aanvang van de werkzaamheden in **word format** e-mailen naar

afstudeercommissie.HBO-ICT@hva.nl. Voorstellen kunnen uiterlijk tot 12:00 uur ’s middags op de donderdag voorafgaand aan de vergadering ingediend. Zie voor vergaderdata DLWO / A-Z Studenten / Afstudeercommissie HBO-ICT.   
Na afloop van de werkzaamheden vult de beoordelend docent het tweede deel van het formulier in en levert dit in bij het stagebureau waarna de bedrijfspunten verwerkt worden in SIS.

**- digitaal invullen -**

|  |  |
| --- | --- |
| **Omschrijving** in te vullen door student | |
| Titel bedrijfspunten | Game met save systeem |
| Business Unit | GD |

|  |  |
| --- | --- |
| Studentnummer(s) & naam/namen | Sten de Boer (500773940) |
| Loopbaanadviseur | Marianne Bossema |
| Naam opdrachtgever | Marianne Bossema |
| Begin- & einddatum werkzaamheden | Begin: 24-06-2021  Eind: 08-07-2021 |
| Studiepunten (indicatie) | 1 studiepunt |
| Beredenering/begroting studiepunten[[1]](#footnote-0) | 10 uur - Basis van de game maken  5 uur - Designen van levels binnen de game  3 uur - Bugs testen binnen de game  2 uur - De game duidelijk maken voor nieuwe spelers  5 uur - Save systeem onderzoeken en maken  3 uur - Bugs uit het save systeem halen  5 uur - Nog extra content (levels, tegenstanders) voor de game maken  2 uur - De game laten testen om te kijken of het duidelijk is en de onduidelijkheden weg halen  2 uur - Laatste eindbaas voor de game maken  1 uur - Deze eindbaas ook laten testen en duidelijk maken eindbaas  5 uur - reflectie verslag |
| Korte omschrijving bedrijfspunten | Voor dit bedrijfspunt wordt er een platformer game gemaakt. Deze game bevat een aantal levels dat behaald kan worden met aan het eind een eindbaas. Deze game kan halverwege worden opgeslagen en later verder worden gespeelt. De game moet duidelijk zijn voor nieuwe spelers. |
| Belangrijkste leerdoel | Voor het eind van dit traject wil ik weten hoe ik een save systeem maak binnen een game. Dit is te meten door de game te kunnen saven en daarna zonder problemen de game later weer te kunnen spelen zonder problemen. |
| Wat wordt er qua **competenties** geleerd en toegepast | Professioneel vakmanschap: De game bevat code die onder de code standaarden valt. Ook leer ik hoe ik een save systeem moet maken in Unity wat later handig kan zijn. Daarnaast moet de game geen bugs bevatten. Als laatst moet de game duidelijk zijn voor nieuwe spelers.  Onderzoekend vermogen: Ik ga onderzoeken welke manieren er zijn om een save systeem te maken binnen een Unity game en welke de beste manier lijkt voor mijn game. Verder ga ik tijdens dit proces ook onderzoeken of de game die ik maak duidelijk is voor spelers door middel van een playtest.  Leervermogen: Aan het eind van dit traject maak ik een reflectie verslag gebaseerd op wat ik over dit proces heb geleerd over save systemen en wat er gedaan kan worden om een game duidelijk te maken.  Communicatief vermogen: Tijdens dit project voer ik een playtest uit waar het duidelijk moet zijn wat het doel voor de playtesters is. Daarnaast moet de game ook duidelijk genoeg zijn voor een nieuwe speler om de game te kunnen spelen, zonder dat deze verward raakt. |
| Op te leveren product(en) | Een platformer game met een save systeem |
| Hoe wordt het resultaat getoetst | De game kan worden gespeelt is duidelijk om te begrijpen. De game kan op bepaalde punten worden opgeslagen en verder worden gespeelt zonder dat er bugs in de game voorkomen. Het persoon dat de game moet testen krijgt de game toegestuurd in een zip samen met dit bestand en een reflectie verslag. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Beoordeling** in te vullen bij afronding door de beoordelend docent, ondertekend inleveren bij stagebureau | |
| Reflectieverslag in orde |  |
| **Competenties** behaald (\*zie omschrijving boven, graag per competentie beoordelen) |  |
| Op te leveren product voldoende |  |
| Urenverantwoording in orde |  |
| Proces en documentatie in orde |  |
| Opdrachtgever akkoord |  |
| Datum |  |
| Cijfer |  |
| Studiepunten |  |
| Naam beoordelaar |  |
| Handtekening beoordelaar |  |

1. Geef hier een realistische urenverantwoording van de werkzaamheden [↑](#footnote-ref-0)