****

**MEESTERPROEF GAMEDEVELOPER**

**Niveau 4**

**Kwalificatie: Gamedeveloper**

**Kerntaak 2 “Realiseren van de applicatie, (cross)media-uiting of game”**

**Kwalificatiedossier: Applicatie- en mediaontwikkeling**

**Crebocode: 95310 (95312)**

**Cohort 2013**

**Constructeur: Luc Peersman en David Buzzi**

**Vaststeller: Pierre van den Sanden**

**Inhoudsopgave**

[Voorwoord 3](#_Toc472502666)

[Verantwoording 4](#_Toc472502667)

[Organisatie van de meesterproef 5](#_Toc472502668)

[Instructie voor de kandidaat 6](#_Toc472502669)

[Instructie voor het werken met beoordelingsmodellen 9](#_Toc472502670)

[Beoordelingsmodel 0a: examensetting 10](#_Toc472502671)

[Beoordelingsmodel 0b: examenopdracht 11](#_Toc472502672)

[Beoordelingsmodel 1: programmeert de game 12](#_Toc472502673)

[Beoordelingsmodel 2: test en optimaliseert de game 13](#_Toc472502674)

[Beoordelingsmodel 3: bewaakt de voortgang en evalueert het project 14](#_Toc472502675)

[Het beslismodel 15](#_Toc472502676)

[Toetsmatrijs kerntaak 2 16](#_Toc472502677)

[Bijlagen 17](#_Toc472502678)

# Voorwoord

Voor u ligt de meesterproef voor Applicatie- en Mediaontwikkeling niveau 4, kwalificatie gamedeveloper, crebocode 95312. Deze meesterproef sluit aan bij de kwalificatiestructuur voor het onderwijs zoals die geldt voor het kwalificatiedossier.

De meesterproef is ontwikkeld door betrokkenen van SintLucas. Ondergetekenden hebben een vorm van examinering ontwikkeld, die zowel aansluit bij de nieuwe kwalificatiestructuur, als ook recht doet aan het praktijkgericht leren en werken. Met deze vorm van examinering is de ambitie om onderwijs, arbeidsmarkt en examen op elkaar af te stemmen, gerealiseerd. Het beroepenveld is niet geraadpleegd bij de ontwikkeling van de meesterproef, maar bij de afname wordt een tweede beoordelaar van een van de BPV-bedrijven benaderd, zodat de betrokkenheid vanuit het beroepenveld gewaarborgd is.

Wij wensen alle kandidaten en de begeleiders bij de meesterproef heel veel succes met de examinering.

Ontwikkelgroep game art & development

# Verantwoording

Met deze meesterproef sluit de kandidaat de werkprocessen binnen kerntaak 2 “Realiseren van de applicatie, (cross)media-uiting of game” af . Deze kerntaak is onderdeel van het kwalificatiedossier voor Applicatie- en Mediaontwikkeling, kwalificatie gamedeveloper.

De kandidaat voert deze meesterproef bij voorkeur uit binnen het BPV-bedrijf, tenzij anders wordt besloten door de examencommissie.

De meesterproef duurt minimaal 80 uur en maximaal 120 uur. Binnen de examensetting voert de kandidaat de meesterproef voor kerntaak 2 uit. De meesterproef omvat een opdracht voor het realiseren van gameonderdelen. Deze opdracht kan vanuit verschillende bronnen/opdrachtgevers worden aangeleverd. Dit kan verschillen per examensetting. Zowel de examensetting als de examenopdracht moet voldoen aan de eisen zoals die zijn opgesteld in beoordelingsmodel 0. Dit wordt gecontroleerd door de beoordelaar van SintLucas. Als de examensetting en de opdracht zijn goedgekeurd mag de kandidaat beginnen met de meesterproef.

Tijdens de meesterproef gaat de kandidaat de volgende onderdelen uitvoeren:

1. Programmeert de game
2. Test en optimaliseert de game
3. Bewaakt de voortgang en evalueert het project
4. Eindverantwoordingsgesprek (op school)

**Overzicht werkprocessen & competenties**

De onderstaande tabel geeft weer hoe de diverse competenties terugkomen binnen de drie onderdelen van de meesterproef. (zie kwalificatiedossier)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Onderdelen** | **WP**  **2.4** | **WP**  **2.5** | **WP 2.6** | **WP 2.7** |
|
| 1. Programmeert game | E,K,L,M,O,Q,S |  |  |  |
| 1. Test en optimaliseert de game. |  | J,L,M,O | E,J,O |  |
| 1. Bewaakt de voortgang en evalueert het project |  |  |  | E,P,Q |
| 4. Eindverantwoordingsgesprek |  |  |  |  |

# Organisatie van de meesterproef

Voordat de meesterproef kan beginnen zijn de volgende aspecten van belang:

1. Voor de kandidaat moet een werkplek beschikbaar zijn waar hij de meesterproef kan uitvoeren.
2. De opdracht moet voldoen aan *beoordelingsmodel 0*.
3. Minimaal 2 weken voorafgaand aan de start van de meesterproef, moet een *meesterproefplanning* beschikbaar zijn.
4. De klant wordt minimaal 2 weken voorafgaande aan de start van de meesterpoef op de hoogte gesteld van zijn/haar rol binnen de meesterproef.
5. De beoordelaar van SintLucas wordt minimaal 2 weken voorafgaande aan de start van de meesterpoef op de hoogte gesteld van zijn/haar rol binnen de meesterproef.
6. De kandidaat krijgt voor aanvang van de meesterproef medegedeeld wie zijn klant en beoordelaar van SintLucas zijn.

**Betrokkenen**

Bij deze meesterproef zijn de volgende partijen betrokken: het examenbureau, de kandidaat, de klant en de beoordelaar van SintLucas.

* **Het examenbureau**

Alle examinering loopt via het examenbureau. Het e-mailadres is: [examenbureau@sintlucas.nl](mailto:examenbureau@sintlucas.nl)

* **De kandidaat**

De kandidaat voert tijdens de meesterproef de werkzaamheden zelfstandig uit. Hij wordt hierbij beoordeeld door de klant en de verantwoordelijke van SintLucas.

* **De opdachtgever**

Dit kan een werkelijke klant zijn, iemand vanuit je BPV bedrijf of een vakdocent van SintLucas die de rol aanneemt van klant. Mocht het hier een werkelijke klant betreffen, dan zal er altijd een vakdocent bij de beoordelingen betrokken zijn. De opdrachtgever/klant verstrekt een opdracht aan de kandidaat en beoordeelt het eerste klantgesprek en de (deel)producten die de kandidaat oplevert.

* **Praktijkbeoordelaar**

Tijdens uitvoering van de meesterproef observeert de praktijkbeoordelaar uit het BPV-bedrijf de kandidaat zonder hem te begeleiden of te helpen in het werk dat hij zelfstandig moet kunnen. Zo kan de praktijkbeoordelaar na afloop beoordelen in hoeverre de kandidaat voldoet aan de criteria in het beoordelingsmodel. Tijdens het uitvoeren van de meesterproef laat de kandidaat zien dat hij zelfstandig het werk kan uitvoeren op het niveau van een beginnend beroepsbeoefenaar daarom mag de praktijkbeoordelaar de kandidaat niet begeleiden bij het werk dat hij zelfstandig moet kunnen.

* **De beoordelaar van SintLucas**

De beoordelaar van SintLucas beoordeelt of de opdracht geschikt is als meesterproefopdracht, hij/zij beoordeelt het plan van aanpak en geeft samen met de praktijkbeoordelaar de eindbeoordeling.

# Instructie voor de kandidaat

Met deze meesterproef sluit je de werkprocessen binnen kerntaak 2 “Realiseren van de applicatie, (cross)media-uiting of game” af . Deze kerntaak is onderdeel van het kwalificatiedossier voor Applicatie- en Mediaontwikkeling, kwalificatie gamedeveloper.

Meesterproefvoorstel

Eerst maak je een meesterproefvoorstel. Je overlegt met je stagebedrijf wat voor (project)opdracht je gaat uitvoeren voor deze meesterproef. In die opdracht moeten in ieder geval de volgende elementen voorkomen:

* Programmeren van een game
* Testen en optimaliseren van een game
* Voortgang bewaken en evalueren van het project

De opdracht moet minimaal 80 uur en maximaal 120 uur duren.

Je krijgt een digitaal Word-bestand waar je je meesterproefplan kan invullen. Je stuurt dit meesterproefplan volgens planning naar de beoordelaar van SintLucas.

Tenslotte: zowel de opdracht als de examensetting moeten voldoen aan bepaalde eisen. Dat wordt vastgelegd in beoordelingsmodellen 0a en 0b. Je mag pas beginnen met de meesterproef als de opdracht en setting zijn goedgekeurd.

De opdrachtgever in het BPV-bedrijf geeft een adviesbeoordeling voor de meesterproef. De beoordelaar van SintLucas geeft de definitieve beoordeling.

Je zorgt dat je op tijd je meesterproef onderdelen 1 t/m 3 uitvoert en laat beoordelen zodat de ingevulde en ondertekende beoordelingsmodellen uiterlijk vijf werkdagen voor je eindverantwoording op school aanwezig zijn. Je opdrachtgever ondertekent de beoordelingsmodellen en stuurt deze op naar school.

Tijdens de meesterproef ga je het volgende uitvoeren:

1. Programmeert de game[[1]](#footnote-1) (werkproces 2.4 )

Je zet de ontwikkeltools optimaal in. Je ontwikkelt conform conventies en ‘good practice’ vakdeskundig solide code en implementeert vakdeskundig aangeleverde content (art). In sommige gevallen echter moet je het onderliggende probleem of wens goed analyseren en innovatief met oplossingen komen. Je kan dan niet leunen op ‘good practice’ voorbeelden uit het verleden of bestaande algoritmes.

*Voorbeelden: unieke game-eigen mechanics waarvoor nieuwe algoritmes nodig zijn, complexe implementatie van content, afwijkende controllers etc.*

Je organiseert de code zodanig dat later makkelijk aanpassingen gedaan kunnen worden. De code is flexibel en schaalbaar.

*Voorbeelden: de gamedesigner wil bepaalde gameplay tweaken; de game moet geport worden naar een ander platform e.d.*

Je levert kwaliteit doordat de uiteindelijke code goed gestructureerd is en aan de hoge eisen van de opdrachtgever voldoet.

Gedurende het hele proces overleg je met de rest van het ontwikkelteam en maak je je vorderingen inzichtelijk.

*De opdrachtgever geeft een beoordelingsadvies aan de hand van beoordelingsmodel 1.*

*De beoordelaar van SintLucas geeft de definitieve beoordeling tijdens je eindverantwoordingsgesprek*.

**2. Test en optimaliseert de game (werkproces 2.5, 2.6)**

Je test de werking en functionaliteit van de gerealiseerde game. Je voert zo nodig aanpassingen door of doet verbetervoorstellen. Bij veranderingen en/of aanpassingen beschrijf je de werkzaamheden of werk je de daarvoor bestemde documentatie bij.

Je bespreekt met je projectteam en/of opdrachtgever welke oplossingen mogelijk zijn om de game te optimaliseren. Je optimaliseert de game en beschrijft de werkzaamheden of werkt de daarvoor bestemde documentatie bij.

De opdrachtgever geeft een beoordelingsadvies aan de hand van beoordelingsmodel 2.

*De beoordelaar van SintLucas geeft de definitieve beoordeling tijdens je eindverantwoordingsgesprek.*

**3. Bewaakt de voortgang en evalueert het project (werkproces 2.7)**

Je voert je taken, die in het projectplan staan, uit. Je bespreekt je werkzaamheden met betrokkenen en levert producten op tijd op. Je bewaakt de voortgang. Je bewaakt de resultaten van de technische realisatie van de game, waarvoor je verantwoordelijk bent. Je bespreekt deze resultaten met betrokken partijen. Je evalueert je bijdrage aan het project. De uitkomsten van de evaluatie leg je schriftelijk vast.

De opdrachtgever geeft een beoordelingsadvies aan de hand van beoordelingsmodel 3.

*De beoordelaar van SintLucas geeft de definitieve beoordeling tijdens je eindverantwoordingsgesprek.*

1. **Eindverantwoording**

Tijdens het gesprek met de beoordelaars van SintLucas verantwoord jij jouw realisatie op vakkundige wijze met je procesportfolio met bewijslast zoals tussenopleveringen, bronbestanden, feedback van de klant, tussen- en eindproducten (zie de checklist procesportfolio in de bijlage).

Daarbij wordt jouw werkwijze en eindproduct(en) definitief beoordeeld. Jouw bewijzen en verantwoording en de beoordelingsadviezen van de opdrachtgever worden gebruikt voor de definitieve beoordeling van de hele meesterproef door de beoordelaar van SintLucas, aan de hand van beoordelingsmodel 1 t/m 3.

Je mag pas starten met de eindverantwoording als aan deze voorwaarden voldaan is:

* De door de praktijkbeoordelaar ingevulde en ondertekende beoordelingsadviezen zijn aanwezig.
* Je hebt je procesportfolio met benodigde bewijzen bij je / aangeleverd (zie checklist procesportfolio in bijlage).

**Beoordeling en herkansing van de meesterproef voor kerntaak 2**

Je moet over alle onderdelen heen tenminste het minimale totaal aantal voldoendes halen (zie beslismodel). De tussen- en eindproducten mag je tijdens de meesterproef bijstellen mits dit valt binnen de acceptatiegrens van de opdrachtgever.

De opdrachtgever neemt contact op met de beoordelaar van school, via het examenbureau wanneer hij vragen heeft of er onregelmatigheden zijn.

Wanneer je (ook na eventuele herzieningen) bij de eindverantwoording niet voldoet aan de minimale eisen (zie beslismodel) dan ben je gezakt voor de gehele meesterproef. De meesterproef kan niet op een onderdeel worden herkanst, maar moet altijd in zijn geheel worden herkanst. Hierover worden door de beoordelaar van SintLucas met jou aparte afspraken gemaakt.

**Afbreken van de meesterproef**

De meesterproef wordt afgebroken wanneer je gedrag vertoont dat normaal gesproken binnen een bedrijf tot ontslag of schorsing zou leiden en/of wanneer klanten/collega’s onheus bejegent. Indien dit zich voordoet wordt er direct contact opgenomen met het examenbureau van SintLucas. De beoordelaar van SintLucas bespreekt dit vervolgens met de examencommissie.

**Wie beoordeelt wat?**

De kandidaat wordt tijdens de meesterproef door de opdrachtgever en een beoordelaar van SintLucas worden beoordeeld. In onderstaande tabel staat weergegeven wie welk onderdeel beoordeelt.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Onderdelen vooraf** | **Beoordeeld door:** | **Beoordelingsmodel** |
| 0a. Examensetting | Bedrijfscontactpersoon SintLucas | **0a** |
| 0b. Examenopdracht | Beoordelaar SintLucas | **0b** |
| **Onderdelen examen** | **Beoordeeld door:** | **Beoordelingsmodel** |
| Programmeert de game | Praktijkbeoordelaar  Beoordelaars SintLucas | **1** |
| Test en optimaliseert de game | Praktijkbeoordelaar  Beoordelaars SintLucas | **2** |
| Bewaakt de voortgang en evalueert het project | Praktijkbeoordelaar  Beoordelaars SintLucas | **3** |
| Eindverantwoordingsgesprek | Beoordelaars SintLucas | **4** |

# Instructie voor het werken met beoordelingsmodellen

Tijdens de meesterproef gaat u de kandidaat beoordelen op zijn functioneren. Het is hierbij belangrijk dat u zich realiseert dat de kandidaat bezig is met een examen. In dit examen staat alleen het beoordelen van de kandidaat centraal, niet meer het leeraspect. Er mag dus niet meer begeleid worden tijdens dit examen!

U beoordeelt een onderdeel als ‘voldoende’ als dit aspect uitgevoerd is zoals u dat standaard verwacht van een kandidaat c.q. startende beroepsbeoefenaar. U beoordeelt het onderdeel als ‘onvoldoende’ als u weet dat de uitvoering van een aspect op de manier waarop de kandidaat dat gedaan heeft niet acceptabel is in de beroepspraktijk.

Waar u ‘onvoldoende’ beoordeling geeft, is het belangrijk dat u bij ‘opmerkingen’ duidelijk noteert waarom u een onvoldoende heeft gegeven. Ook kun u bij de opmerkingen beschrijven waar de kandidaat juist heel goed in is of welke bijzondere prestatie hij geleverd heeft in het examen, maar ook welke verbeterpunten u ziet en tips die u de kandidaat wilt meegeven voor zijn toekomst (ondanks dat u dat punt wellicht als voldoende beoordeeld heeft).

Elk beoordelingsformulier parafeert / ondertekent de betrokken beoordelaar (praktijkbeoordelaar / klant / SintLucas beoordelaar).

De tussen- en eindproducten mag de kandidaat tijdens de meesterproef bijstellen mits dit valt binnen de acceptatiegrens van de klant en praktijkbegeleider.

Wanneer de kandidaat (na eventuele herzieningen) bij de eindverantwoording niet voldoet aan de minimale eisen (zie beslismodel) dan is hij gezakt voor de gehele meesterproef. De meesterproef kan niet op een onderdeel worden herkanst, maar moet altijd in zijn geheel worden herkanst.

Hierover worden aparte afspraken gemaakt tussen de kandidaat en SintLucas.

Direct na het afronden stuurt de praktijkbeoordelaar alle volledig ingevulde en ondertekende beoordelingsmodellen van de kandidaat per post op naar:  
*SintLucas*

*t.a.v. het examenbureau Eindhoven / Shoe*

*Antwoordnummer 10172*

*5600 VB Eindhoven*

Maakt u aub voor de zekerheid een scan/kopie voordat u het verstuurt.

Wanneer u als praktijkbeoordelaar tijdens de meesterproef een onregelmatigheid signaleert, neemt u dan aub contact op met het examenbureau: [examenbureau@sintlucas.nl](mailto:examenbureau@sintlucas.nl). Het examenbureau brengt de praktijkbeoordelaar in contact met de beoordelaar van SintLucas, waardoor overleg tussen beiden kan plaats vinden over de meesterproef van de kandidaat.

De kandidaat zorgt er voor dat hij op tijd zijn meesterproef afrondt volgens zijn planning ruim voor het verantwoordingsgesprek op school. (Zodat de beoordelingsmodellen uiterlijk vijf werkdagen voor het verantwoordingsgesprek op school aanwezig zijn).

# Beoordelingsmodel 0a: examensetting

De **bedrijfscontactpersoon** beoordeelt de examensetting aan de hand van onderstaand beoordelingsmodel. U beoordeelt een aspect als ‘voldoende’ als de examensetting aan de gestelde eisen met betrekking tot dat aspect voldoen. U beoordeelt een aspect als ‘onvoldoende’ als de examensetting niet voldoet aan de gestelde eisen met betrekking tot dat aspect.

**EXAMENSETTING**

|  |  |
| --- | --- |
| Kandidaat |  |
| Bedrijfscontactpersoon van SintLucas |  |
| Examensetting / stagebedrijf |  |
| Naam praktijkbeoordelaar(s) |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Eisen aan de examensetting / stageplaats** | | | |
| **Item** |  | **V** | **O** |
|  | Er is minimaal één deskundige en onafhankelijke opdrachtgever die geïnstrueerd is over het examen. |  |  |
|  | De setting (werkplaats, faciliteiten, communicatiemogelijkheden met opdrachtgever) geeft de kandidaat de mogelijkheid de werkzaamheden uit te voeren die nodig zijn voor de meesterproef |  |  |

Alleen wanneer alle bovenstaande criteria en alle criteria voor de examenopdracht (zie beoordelingsmodel 0b) voldoende zijn mag de meesterproef worden afgelegd.

|  |
| --- |
| **Opmerkingen:** |

De **examensetting** is **WEL / NIET**\* akkoord (\*doorhalen wat niet van toepassing is)

Akkoord bedrijfscontactpersoon: Datum:

Beoordelingsmodel 0b: examenopdracht

De **beoordelaar van SintLucas** beoordeelt de examenopdracht aan de hand van onderstaand beoordelingsmodel. U beoordeelt een aspect als ‘voldoende’ als de opdracht aan de gestelde eisen met betrekking tot dat aspect voldoen. U beoordeelt een aspect als ‘onvoldoende’ als de opdracht niet voldoet aan de gestelde eisen met betrekking tot dat aspect.

**EXAMENOPDRACHT**

|  |  |
| --- | --- |
| Kandidaat |  |
| Beoordelaar SintLucas |  |
| Examensetting / stagebedrijf |  |
| Korte omschrijving opdracht |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Eisen aan de examenopdracht** | | | |
| **Item** |  | **V** | **O** |
|  | Er is een opdrachtomschrijving beschikbaar voor de uitvoering van de examenopdracht die qua niveau (inhoud, complexiteit, duur) voldoet aan de eisen die SintLucas hieraan stelt. |  |  |
|  | De opbrengsten van de meesterproef mogen door de beoordelaar van SintLucas worden ingezien. Er is derhalve geen NDA (of de NDA kan ook door de SintLucas-beoordelaar worden getekend.) |  |  |

Alleen wanneer alle bovenstaande criteria voor de examenopdracht voldoende zijn is de examenopdracht akkoord.

De **examenopdracht** is **WEL / NIET**\* akkoord.

|  |
| --- |
| **Opmerkingen:** |

**Conclusie**

Alleen wanneer examenopdracht en de examensetting akkoord zijn mag de meesterproef worden afgelegd.

De **examensetting** is **WEL / NIET**\* akkoord (overnemen uit beoordelingsmodel 0a).

De **meesterproef** mag **WEL / NIET**\* worden afgelegd.

\*doorhalen wat niet van toepassing is

Akkoord SintLucas beoordelaar: Datum:

Beoordelingsmodel 1: programmeert de game

De opdrachtgever vult in onderstaand beoordelingsformulier de kolom PB (praktijkbeoordeling) in. Bij de opmerkingen licht u uw beoordeling toe. Die beoordeling wordt als advies gebruikt door de beoordelaar van SintLucas (SB), die de definitieve beoordeling geeft in kolom SB, tijdens de eindverantwoording van de kandidaat op school.

|  |  |
| --- | --- |
| naam kandidaat |  |
| praktijkbeoordelaar |  |
| Beoordelaar SintLucas |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **nr.** | **Werkprocescompetitie** | Programmeert de game | **PB** | | **SB** | |
| **V** | **O** | **V** | **O** |
|  | 2.4 L | De kandidaat zet de ontwikkeltools doeltreffend in. |  |  |  |  |
|  | 2.4 K | De kandidaat ontwikkelt waar mogelijk conform conventies en ‘good practice’ solide code en implementeert vakdeskundig aangeleverde content. |  |  |  |  |
|  | 2.4 M+O | Waar nodig analyseert de kandidaat het onderliggende probleem of wens goed en komt met innovatieve oplossingen. |  |  |  |  |
|  | 2.4 Q | De kandidaat organiseert de code dusdanig dat in een later stadium makkelijk aanpassingen gedaan kunnen worden. |  |  |  |  |
|  | 2.4 S | De kandidaat ontwikkelt goed gestructureerde code die aan de kwaliteitseisen van de opdrachtgever voldoet. |  |  |  |  |
|  | 2.4 E | De kandidaat overlegt waar nodig met de rest van het ontwikkelteam en maakt vorderingen inzichtelijk. |  |  |  |  |

Van de 6 beoordelingspunten moeten er 5 voldoende zijn.

|  |
| --- |
| **Opmerkingen:** |

Paraaf beoordelaar PB:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Paraaf beoordelaar SB:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Beoordelingsmodel 2: test en optimaliseert de game

De opdrachtgever vult in onderstaand beoordelingsformulier de kolom PB (praktijkbeoordeling) in. Bij de opmerkingen licht u uw beoordeling toe. Die beoordeling wordt als advies gebruikt door de beoordelaar van SintLucas (SB), die de definitieve beoordeling geeft in kolom SB, tijdens de eindverantwoording van de kandidaat op school.

|  |  |
| --- | --- |
| naam kandidaat |  |
| praktijkbeoordelaar |  |
| Beoordelaar SintLucas |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **nr.** | **Werkprocescompetitie** | **test en optimaliseert de game** | **PB** | | **SB** | |
| **V** | **O** | **V** | **O** |
|  | 2.5 M, 2.5 J | De kandidaat test de werking en functionaliteit van de game, maakt een testrapport met verbetervoorstellen en overlegt het testrapport. |  |  |  |  |
|  | 2.5 L, 2.5 O | De kandidaat voert de verbeteringen vanuit het testrapport uit. |  |  |  |  |
|  | 2.5 J | De kandidaat beschrijft de werkzaamheden voor aanpassingen en werkt de daarvoor bestemde documentatie bij. |  |  |  |  |
|  | 2.6 E, 2.6 O | De kandidaat bespreekt met het projectteam en/of opdrachtgever welke oplossingen mogelijk zijn voor optimalisatie de game |  |  |  |  |
|  | 2.6 O | De kandidaat optimaliseert de game daar waar nodig op een creatieve, niet voor de hand liggende wijze. |  |  |  |  |
|  | 2.6 J | De kandidaat werkt de documentatie bij zodat de optimalisaties inzichtelijk zijn |  |  |  |  |

Van de 6 beoordelingspunten moeten er 5 voldoende zijn.

|  |
| --- |
| **Opmerkingen:** |

Paraaf beoordelaar PB:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Paraaf beoordelaar SB:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

# Beoordelingsmodel 3: bewaakt de voortgang en evalueert het project

De opdrachtgever vult in onderstaand beoordelingsformulier de kolom PB (praktijkbeoordeling) in. Bij de opmerkingen licht u uw beoordeling toe. Die beoordeling wordt als advies gebruikt door de beoordelaar van SintLucas (SB), die de definitieve beoordeling geeft in kolom SB, tijdens de eindverantwoording van de kandidaat op school.

|  |  |
| --- | --- |
| naam kandidaat |  |
| praktijkbeoordelaar |  |
| Beoordelaar SintLucas |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **nr.** | **Werkprocescompetitie** | **Bewaakt de voortgang en evalueert het project** | **PB** | | **SB** | | |
| **V** | **O** | | **V** | **O** |
|  | 2.7 Q | De kandidaat werkt aantoonbaar volgens het projectplan. |  |  | |  |  |
|  | 2.7 E, 2.7 Q | De kandidaat bespreekt zijn werkzaamheden met betrokkenen en levert producten op volgens afspraken met opdrachtgever. |  |  | |  |  |
|  | 2.7 Q | De kandidaat bewaakt de voortgang en stuurt bij waar nodig. |  |  | |  |  |
|  | 2.7 Q | De kandidaat bewaakt de resultaten van de technische realisatie van de game, waarvoor hij verantwoordelijk is en documenteert dit. |  |  | |  |  |
|  | 2.7 E | De kandidaat bespreekt deze resultaten met betrokkenen en notuleert de gesprekken. |  |  | |  |  |
|  | 2.7 P | De kandidaat evalueert zijn bijdrage aan het project, legt dit vast en kan dit overleggen. |  |  | |  |  |

Van de 6 beoordelingspunten moeten er 5 voldoende zijn.

|  |
| --- |
| **Opmerkingen:** |

Paraaf beoordelaar PB:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Paraaf beoordelaar SB:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

# Het beslismodel

Onderstaand beslismodel wordt ingevuld door de beoordelaar(s) van SintLucas

|  |  |
| --- | --- |
| naam kandidaat |  |
| naam beoordelaar(s) |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Beoordelingsmodel** | **Aantal voldoende gescoorde punten** | **Maximaal te behalen punten** | **Minimaal te behalen punten** | **Cesuur** | **Gehaald?**  **JA / NEE** |
| 1. Programmeert de game |  | 6 | 5 |  | JA / NEE\* |
| 1. Test en optimaliseert de game |  | 6 | 5 |  | JA / NEE\* |
| 1. Bewaakt de voortgang en evalueert het project |  | 6 | 5 |  | JA / NEE\* |
| **Totaal aantal voldoendes** |  | 18 |  |  |  |

De kandidaat heeft een onvoldoende voor deze meesterproef als er bij één of meer beoordelingsmodellen een onvoldoende is gescoord.

De kandidaat heeft een voldoende voor deze meesterproef indien er bij alle beoordelingsmodellen een voldoende is gescoord en het totaal aantal punten 14,15 of 16 is.

De kandidaat heeft een goed voor deze meesterproef indien er bij alle beoordelingsmodellen een voldoende is gescoord en het totaal aantal punten 17 of 18 is.

**Eindoordeel meesterproef 2 / kerntaak 2: onvoldoende / voldoende / goed\***

(\*doorhalen wat niet van toepassing is)

Akkoord beoordelaar: Datum:

Akkoord kandidaat: Datum:

# Toetsmatrijs kerntaak 2

*Verwijzing van werkprocessen en competenties naar beoordelingspunten*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **C:\Users\c.van.der.sanden\Desktop\SintLucaslogoCreativeCommoranje_klein.png** | | Crebocode  Cohort | **95312  2013** | |
| Kwalificatie-  dossier | **Applicatie- en mediaontwikkeling Gamedeveloper** | |
| Kerntaak | **2** | |
| Werkprocessen | **2.4, 2.5, 2.6, 2.7** | |
| Toetsvorm | **Meesterproef** | |
| **Toetsmatrijs kerntaak 1** | | | | | |
| **Werkprocessen en competenties** | | | | **Beoordeelpunten** | |
| **Werkproces 2.4** | | | |  | |
| E | Samenwerken en overleggen | | | 6 | |
| K | Vakdeskundigheid toepassen | | | 2 | |
| L | Materialen en middelen inzetten | | | 1 | |
| M | Analyseren | | | 3 | |
| O | Creëren en innoveren | | | 3 | |
| Q | Plannen en organiseren | | | 4 | |
| S | Kwaliteit leveren | | | 5 | |
| **Werkproces 2.5** | | | |  | |
| J | Formuleren en rapporteren | | | 7,9 | |
| L | Materialen en middelen inzetten | | | 8 | |
| M | Analyseren | | | 7 | |
| O | Creëren en innoveren | | | 8 | |
| **Werkproces 2.6** | | | |  | |
| E | Samenwerken en overleggen | | | 10 | |
| J | Formuleren en rapporteren | | | 12 | |
| O | Creëren en innoveren | | | 10,11 | |
| **Werkproces 2.7** | | | |  | |
| E | Samenwerken en overleggen | | | 14,17 | |
| P | Leren | | | 18 | |
| Q | Plannen en organiseren | | | 13,14,15,16 | |

# **Bijlagen**

**Bijlage 1**

Procesportfolio:

De inhoud van het procesportfolio omvat:

Tbv beoordelingsmodel 1:

* Tussentijdse code
* Eindresultaat

Tbv beoordelingsmodel 2:

* Testrapport / documentatie

Tbv beoordelingsmodel 3:

* Projectplan en/of notulen (alles wat bewijslast voor projectmatig werken levert)
* Evaluatie (in de vorm van een verslag of anders)

**Bijlage 2**

**Meesterproefvoorstel game developer**

Vóórdat je kunt beginnen met je meesterproef, moet je daarvoor een voorstel aanleveren. Middels dit formulier kun je aangeven wat voor meesterproefvoorstel jij hebt.

Als eerste moet je de meesterproef zelf goed doorlezen. Je leest daarin dat de meesterproef over drie dingen moet gaan:

* Programmeren van een game
* Testen en optimaliseren van een game
* Voortgang bewaken evalueren van het project

In overleg met je praktijkbeoordelaar uit je BPV-bedrijf bedenk je vervolgens een meesterproefvoorstel. Je voorstel moet goed worden gekeurd door het bedrijf waar je stage loopt én door SintLucas.

Je kunt in dit document (digitaal) de gegevens invoeren en mailen naar: examenbureau@sintlucas.nl

**Gegevens kandidaat en bedrijf.**

*Naam kandidaat:* Tik hier…

*Naam LOB’er:* Tik hier…

*Naam BPV bedrijf:* Tik hier…

*Naam praktijkopleider:* Tik hier…

*E-mail adres praktijkopleider:* Tik hier…

**Omschrijf (het onderwerp van) je meesterproef.**

*Omschrijf de opdracht(en) die je gaat doen, die bovenstaande drie punten omvatten.*

Tik je antwoord hier…

**Geef een omschrijving van de setting.**

*Werk je mee aan een bestaand/lopend project van het bedrijf? Of is je meesterproef een 'eigen' traject? Of nog anders? Ben jij de enige deelnemer, of werk je samen met anderen? Is het fictief? Vlieg je in in een lopende activiteit?*

Tik je antwoord hier…

**Planning**

*Van wanneer tot wanneer loopt het project?*

Tik je antwoord hier…

*Hoeveel uur zal je naar verwachting aan de meesterproef werken?*

Tik je antwoord hier…

**Fiat praktijkbegeleider**

*Laat dit veld invullen door je praktijkopleider op je BPV-bedrijf!*

*U, als praktijkbegeleider heeft de meesterproef inclusief de beoordelingsmodellen gelezen en gaat akkoord met dit meesterproefvoorstel.*

Tik JA of NEE

Tik hier uw naam en datum

**Fiat SintLucas**

*Dit veld wordt ingevuld door een vertegenwoordiger van SintLucas*

*SintLucas gaat akkoord met dit meesterproefvoorstel*

Tik JA of NEE

Tik hier uw naam en datum

Bedankt voor het invullen! Mail dit formulier ingevuld naar de beoordelaar van SintLucas

1. *omwille van de leesbaarheid staat in deze meesterproef dat je een ‘game’ programmeert. In de praktijk kan het echter óók gaan om het programmeren van gameonderdelen, tools of andere producten die geprogrammeerd moeten worden ten behoeve van de gameontwikkeling.* [↑](#footnote-ref-1)