|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Keuzedeel Game design Taak 6 | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1. | De leerling stelt zichzelf netjes voor | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ |
| 2. | De leerling geeft aan wat het doel van deze presentatie is | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ |
| 3. | De leerling presenteert de bijgestelde versie van het spel en benadrukt de wijzigingen die zijn doorgevoerd | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ |
| 4. | Je demonstreert het spel op een leuke wijze (live, filmpje, compilatie etc.) | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ |
| 5. | Je legt uit wat je zelf van je game vindt en wat je volgende keer anders zou doen. | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ |
| **Totaal** | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |