

Examenprogramma Keuzedeel DigiSpel

Keuzevak: Digi-spel

K/D&P/1.1

Deeltaak: in opdracht een digitaal, educatief spel bedenken.

De kandidaat kan:	BB	KB	GL
1 de wensen en eisen van een opdrachtgever inventariseren	x	x	x
2 een spelvorm kiezen die bij de wensen past	x	x	x
3 een (deel van een) verhaal voor een spel bedenken		x	x
4 aan de hand van instructies een storyboard samenstellen	x		
5 een storyboard samenstellen	x	x	x

K/D&P/1.2

Deeltaak: het spel maken.

De kandidaat kan:	BB	KB	GL
6 de ideeën voorleggen aan de opdrachtgever en deze toelichten	x	x	x
7 de reactie van de opdrachtgever onder begeleiding verwerken	x		
8 de reactie van een opdrachtgever verwerken		x	x
9 een (fragment) van een spel maken	x	x	x

K/D&P/1.3

Deeltaak: het spel demonstreren en presenteren.

De kandidaat kan:	BB	KB	GL
10 het spel uittesten	x	x	x
11 aan de hand van instructies het ontwikkelde game bijstellen	x		
12 het ontwikkelde spel bijstellen		x	x
13 de opdracht presenteren aan de opdrachtgever	x	x	x
14 de educatieve elementen in het spel toelichten	x	x	x