

K/MVI/6 game-design	BB	KB	GL
Taak: een game bedenken, ontwerpen en maken			
K/MVI/6.1			
Deeltaak: een spel bedenken en een idee vastleggen.			
De kandidaat kan:			
1. wensen en eisen van een opdrachtgever inventariseren	x	x	
2. eigen wensen en eisen spel opstellen			x
3. een idee overbrengen	x	x	x
4. een onderbouwde keuze van een gameplay maken	x	x	x
5. een idee tonen in een board		x	x
K/MVI/6.2			
Deeltaak: een game ontwerpen.			
De kandidaat kan:			
1. velden, characters, en attributen bedenken en schetsen		x	x
2. een (fragment van een) spelverloop uitwerken in een storyboard	x	x	x
3. een interface schetsen en ontwerpen	x	x	x
4. bruikbare ontwerpen maken voor een spel (fragment)	x	x	x
K/MVI/6.3			
Deeltaak: een game maken.			
De kandidaat kan:			
1. velden, characters en attributen importeren in game software	x	x	x
2. besturingselementen interactief maken	x	x	x
3. een spel (fragment) werkend maken en testen op gebruik	x	x	x
4. correcties doorvoeren en opleveren	x	x	x
5. een aankondiging maken	x	x	x
Voor het uitvoeren van de taak beheerst de kandidaat de voorwaardelijke kennis, vaardigheden en houding.	x	x	x