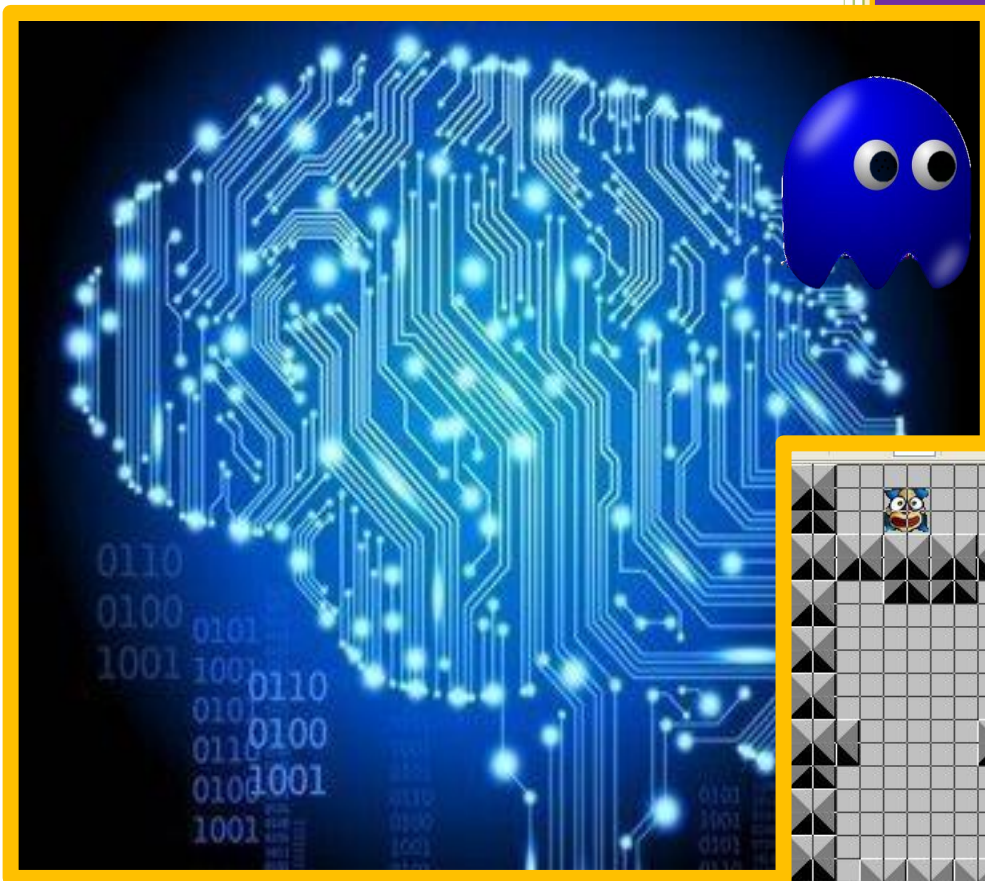


## Ontwerp een game



Meld het talent aan op





## Opdracht: Ontwerp een Game

### Inleiding

Er zijn miljoenen games te vinden op internet, maar het zou toch geweldig zijn om dat zelf te kunnen maken. Heb jullie al een leuk idee voor een game?

### Eindproduct van deze opdracht

Jullie maken een game, de inhoud mogen jullie zelf bedenken.

### Wat moeten jullie aan het eind van deze opdracht kennen en kunnen?

Samenwerkend leren  
Ontwerpen toepassen tot een product (game)  
Presentatie geven van jullie game

### Jullie werken aan de volgende competenties:

Doelgericht en planmatig werken  
Onderzoeken en informatie verwerken  
Vooronderzoek verrichten  
Reflecteren op (groeps)proces  
Leren presenteren

### Tijd

Dit is een opdracht voor ongeveer 9 uur.  
De opdracht werken jullie uit in tweetallen.  
De game moet uiterlijk in week 5 klaar zijn.

### Aan de slag:

Lees de stappen eerst door en maak daarna een planning. Laat jullie planning zien aan je juf/ meester.

### Kerdoelen SLO:

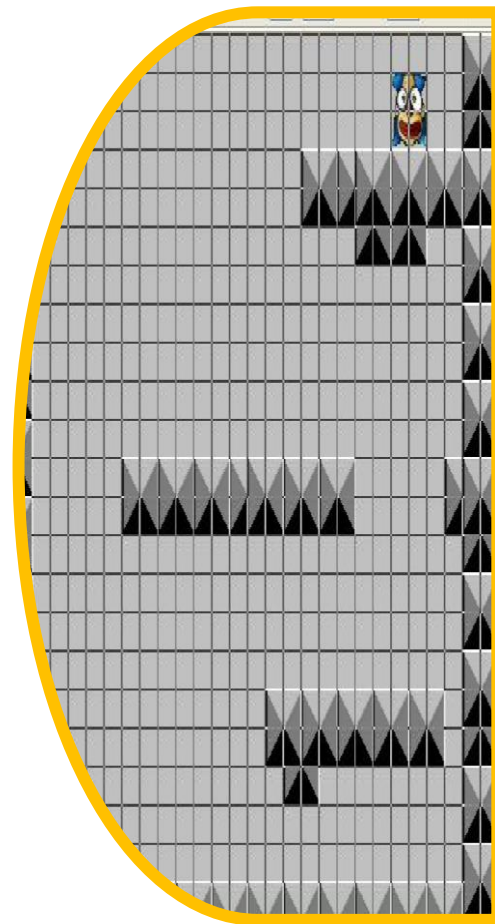
**Nederlands** 1,2,3,4,6 en 12

**Engels** 13,16

**Rekenen/ Wiskunde** 23, 24, 25, 26, 28, 29, 32 en 33

**Oriëntatie op de wereld en jezelf** 37, 38, 42, 44, 45, 51 en 52

**Kunstzinnige oriëntatie** 54, 55



**Stap 1 Wat wordt onze game en wat willen wij precies gaan maken?**

Doe vooronderzoek naar jullie game.

- A) Aan welke voorwaarden voldoet jullie spel? Denk aan de volgende onderdelen
- Doel van de game (verhaallijn)
  - Naam van het spel
  - Wat zijn de (duidelijke) regels (winst/verlies)
  - Uitdaging voor de speler
  - Level(s)
  - Opmaak/ Lay-out (Ziet het er mooi uit?)
  - Wie zijn de hoofdpersonen?
  - Hoeveel personen spelen het spel?
  - Geen bugs (fouten) in het spel (debuggen)
- B) Maak een schets (tekening) van jullie personage(s), achtergrond en beschrijf kort het doel van het spel.
- C) Zorg iedere week voor een verdeling. Spreek vooraf de taken af.

**Stap 2 Voor wie maken we het product?**

Jullie maken het product voor kinderen. Hopelijk gaan ze jullie spel spelen.

**Stap 3: Wat hebben we allemaal nodig om het product te maken?**

Jullie hebben goed nagedacht over jullie game. Ga aan de slag met schetsen. Laat meester/juf jullie ontwerp zien. Maak vervolgens een materialenlijst die jullie nodig hebben voor de Game.

**Stap 4: Welke eisen stellen wij aan de game?**

Aan welke eisen moet het product voldoen? Is dit voor iedereen duidelijk? Schrijf de belangrijkste eisen op. (Zie stap A van stap 1)

**Stap 5: Wanneer moet het product klaar zijn?**

Maak een planning, zie planschema (laatste pagina).

**Stap 6: Klaar om te beginnen?**

Lees alle stappen nog eens rustig door. Ga dan aan de slag met gamemaker 7 (rode icoontje op de computer). Gebruik de handleiding of kijk op Youtube of google voor de antwoorden op jullie vragen.

**Stap 7: Aan de slag**

Veel succes met jullie ontwerp en uitvoering van het spel.

**Beoordeling**

De games worden in de klas beoordeeld.



## Beoordeling presentatie 'tjong®talent

Criteria	Beginner (2)	Gevorderde (4)	Expert (6)	Score
<b>Doel van de Game</b>	Doel is niet duidelijk van de game.	De game bevat een duidelijk doel.	De game is origineel en bevat een duidelijk doel. Er is voldoende uitdaging voor de speler.	
<b>Regels van het spel (besturing)</b>	Er zijn regels in het spel.	Er zijn duidelijke regels voor de speler. Winst en verlies zijn opgenomen in het spel.	Er zijn duidelijke regels voor de speler, die compact zijn geformuleerd. Winst en verlies zijn duidelijk voor de speler. Er komen geen bugs voor in het spel.	
<b>Schetsen</b>	Er zijn geen schetsen aanwezig.	De schetsen zijn volledig voorzien van doel, personages en achtergrond.	De schetsen zijn duidelijk, <b>correct</b> , netjes en in details uitgewerkt. (Doel, personages en achtergrond).	
<b>Presentatie</b>	Het verhaal past deels bij het spel.	Het verhaal past goed bij het spel. Er wordt kort uitgelegd hoe het spel werkt en wat het doel is.	Het verhaal van het spel is duidelijk. Er wordt correct en bondig uitgelegd hoe het spel werkt. De presentatie wordt visueel ondersteund.	
<b>Samenwerking</b>	Er wordt niet tot matig samengewerkt.	Er wordt in voldoende mate samengewerkt. Ieder heeft een gelijk aandeel gehad in het maken van de Game.	De samenwerking zorgt voor een beter eindproduct. Ieder heeft een gelijk aandeel gehad in het maken van de game.	
<b>Plannen</b>	Er is geen zichtbare planning.	Er is gebruikt gemaakt van een planning.	De planning is zorgvuldig uitgevoerd en bijgehouden.	



Naam: .....  
 Groep: .....  
 Periode: .....  
 Schooljaar: .....

Mijn leerdoel/ vaardigheid:

Voor: [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]  
 Na: [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]



**1. Dit is mijn/ons plan:**

**2. Wat heb ik/hebben wij nodig?**

**3. Planning:**



© BvdM18

Week	Wat ga ik doen? Wat gaan wij doen?
1	
2	
3	
4	
5	<i>Presenteren</i>

**Eind: Wat vinden we/vind ik van het resultaat?**



**Schets/ontwerp ruimte:**