

Vakinhoudelijke uitwerking Keuzevak **Digispel** van het profiel D&P vmbo beroepsgericht

Schoolexamenbank | *vmbo*

Deze vakinhoudelijke uitwerking is ontwikkeld door het Redactieteam van de Schoolexamenbank vmbo voor dit profiel. De uitwerking heeft geen officiële status en is alleen bedoeld om gebruikers van de Schoolexamenbank vmbo een goede indruk te geven van hoe het Redactieteam het keuzevak heeft geïnterpreteerd om tot de ontwikkeling van vraag- en opdrachtitems te kunnen komen.

De vakinhoudelijke uitwerking is gebaseerd op het landelijk vastgestelde examenprogramma voor dit keuzevak (o.a. te vinden op www.nieuwvmbo.nl). Het examenprogramma is door het redactieteam uitgewerkt in zo toetsbaar en in het onderwijs herkenbaar mogelijke onderdelen.

Aan deze vakinhoudelijke uitwerking kunnen geen rechten worden ontleend.

12 september 2018

© Stichting Platforms vmbo

Taak:

- in opdracht een digitaal, educatief spel bedenken (1.1)
- het spel maken (1.2)
- het spel demonstreren en presenteren (1.3)

Voor het uitvoeren van de taken beheerst de kandidaat de voorwaardelijke kennis, vaardigheden en houding.

K/DP/1.1 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

Uitwerking K/DP/1.1

K/DP/1.1.1 de wensen en eisen van een opdrachtgever inventariseren

De kandidaat kan:	BB	KB	GL
1. een vraaggesprek met de opdrachtgever voorbereiden. Het gaat hier om: - informatie verzamelen over de opdrachtgever - vragen opstellen voor de opdrachtgever	x	x	x
2. bij de opdrachtgever wensen, eisen en de doelgroep van het spel inventariseren	x	x	x
3. de wensen en eisen van de opdrachtgever samenvatten en op hoofdlijnen beschrijven	x	x	x

K/DP/1.1.2 een spelvorm kiezen die bij de wensen past

De kandidaat kan:	BB	KB	GL
1. kenmerken van de volgende spelvormen herkennen en benoemen <ul style="list-style-type: none"> – actie spellen – adventure spellen – RPG (Role Playing Game) – puzzelspellen – strategy spellen – simulatie spellen – vechtspellen – sportspellen 	x	x	x
2. veel voorkomende elementen van een spel herkennen en benoemen <ul style="list-style-type: none"> – regels – conflict of competitie – doelen – interactie – resultaten/feedback – verhaallijn 	x	x	x
3. een spelvorm kiezen die bij de wensen van de opdrachtgever past	x	x	x

K/DP/1.1.3 een (deel van een) verhaal voor een spel bedenken

De kandidaat kan:	BB	KB	GL
1. het leerdoel van het te ontwerpen spel vaststellen (specifiek, meetbaar en realistisch)		x	x
2. een verhaallijn uitwerken in een script met de volgende onderdelen <ul style="list-style-type: none"> – leerdoel – globaal idee – spelvorm – verhaallijn 		x	x
3. in de verhaallijn het spelverloop, personages, locaties, obstakels en levels benoemen		x	x

K/DP/1.1.4 aan de hand van instructies een storyboard samenstellen

De kandidaat kan:	BB	KB	GL
1. een deel van de verhaallijn uitwerken in tekeningen	x		
2. de tekeningen in een chronologische volgorde in een storyboard plaatsen	x		

K/DP/1.1.5 een storyboard samenstellen

De kandidaat kan:	BB	KB	GL
1. het spelverloop visueel weergeven in tekeningen		x	x
2. de personages weergeven in concept art		x	x

K/DP/1.2 het spel maken

De kandidaat kan:	BB	KB	GL
1. de ideeën voorleggen aan de opdrachtgever en deze toelichten	x	x	x
2. de reactie van de opdrachtgever onder begeleiding verwerken	x		
3. de reactie van een opdrachtgever verwerken		x	x
4. een (fragment) van een spel maken	x	x	x

Uitwerking K/DP/1.2

K/DP/1.2.1 de ideeën voorleggen aan de opdrachtgever en deze toelichten

De kandidaat kan:	BB	KB	GL
1. leerdoel, script en storyboard presenteren en toelichten aan de opdrachtgever	x	x	x

K/DP/1.2.2 de reactie van de opdrachtgever onder begeleiding verwerken

De kandidaat kan:	BB	KB	GL
1. aan de hand van instructies het leerdoel, script en storyboard aanpassen op basis van de reactie van de opdrachtgever	x		

K/DP/1.2.3 de reactie van een opdrachtgever verwerken

De kandidaat kan:	BB	KB	GL
1. het leerdoel, script en storyboard aanpassen op basis van de reactie van de opdrachtgever		x	x

K/DP/1.2.4 een (fragment) van een spel maken

De kandidaat kan:	BB	KB	GL
1. velden, characters en attributen importeren in gamesoftware	x	x	x
2. besturingselementen interactief maken	x	x	x
3. een spel (fragment) werkend maken	x	x	x

K/DP/1.3 het spel demonsteren en presenteren

De kandidaat kan:	BB	KB	GL
1. het spel uittesten	x	x	x
2. aan de hand van instructies het ontwikkelde spel bijstellen	x		
3. het ontwikkelde spel bijstellen		x	x
4. de opdracht presenteren aan de opdrachtgever	x	x	x
5. de educatieve elementen in het spel toelichten	x	x	x

Uitwerking K/DP/1.3I;

K/DP/1.3.1 het spel uittesten

De kandidaat kan:	BB	KB	GL
1. aan de hand van een lijst met controlepunten of instructie het spel testen. Denk hierbij aan:	x	x	x
– volgen van script en storyboard			
– correct importeren van velden, characters en attributen			
– correct interactief maken van besturingselementen			

K/DP/1.3.2 aan de hand van instructies het ontwikkelde spel bijstellen

De kandidaat kan:	BB	KB	GL
1. aan de hand van instructies het spel bijstellen	x		

K/DP/1.3.3 het ontwikkelde spel bijstellen

De kandidaat kan:	BB	KB	GL
1. aan de hand van een lijst met controlepunten het spel bijstellen		x	x

K/DP/1.3.4 de opdracht presenteren aan de opdrachtgever

De kandidaat kan:	BB	KB	GL
1. de presentatie voorbereiden	x	x	x
– een presentatie maken			
– de juiste benodigdheden voor de presentatie verzamelen			
2. het ontwikkelde educatieve, digitale spel presenteren aan de opdrachtgever	x	x	x

K/DP/1.3.5 de educatieve elementen in het spel toelichten

De kandidaat kan:	BB	KB	GL
1. laten zien hoe leerdoelen realistisch en meetbaar zijn uitgewerkt in het spel	x	x	x

voor het uitvoeren van de taak beheerst de kandidaat de voorwaardelijke kennis, vaardigheden en houding	x	x	x
--	----------	----------	----------