

Locatie	Studiecode	Vakcode	Cijferperiode	Omschrijving	Weegfactor	Soort herkansing	Tijdsduur	Afnamemoment	Eindtermen	Type toets	Toetsingsvorm	Uitgebreide uitleg
NWT	8K3	K/MVI//6 game-design	VG	PO Spel bedenken en idee vastleggen	1	nee	100	Periode 1	K/MVI/6.1.4 K/MVI/6.1.5	PO	Praktijk opdracht	<ul style="list-style-type: none"> • een onderbouwde keuze van een gameplay maken • een idee tonen in een board
NWT	8K3	K/MVI//6 game-design	VG	PO Een game ontwerpen	1	nee	100	Periode 2	K/MVI/6.2.1 K/MVI/6.2.2 K/MVI/6.2.3 K/MVI/6.2.4	PO	Praktijk opdracht	<ul style="list-style-type: none"> • velden, characters, en attributen bedenken en schetsen • een (fragment van een) spelverloop uitwerken in een storyboard • een interface schetsen en ontwerpen • bruikbare ontwerpen maken voor een spel (fragment)
NWT	8K3	K/MVI//6 game-design	VG	SO Begrippen	1	ja	100	Periode 3	vakjargon	SO	Theorietoets begrippen	<ul style="list-style-type: none"> • vakinhoudelijke begrippen uit de begrippenlijst
NWT	8K3	K/MVI//6 game-design	VG	PO Een game maken	1	nee	100	Periode 4	K/MVI/6.3.1 K/MVI/6.3.3 K/MVI/6.3.5	PO	Praktijk opdracht	<ul style="list-style-type: none"> • velden, characters en attributen importeren in game software • een spel (fragment) werkend maken en testen op gebruik • een aankondiging maken