

Keuzedeel mbo

Minimal prototype design voor games

gekoppeld aan één of
meerdere kwalificaties mbo

Code

K0821

Penvoerder: Sectorkamer ICT en creatieve industrie

1. Algemene informatie

D1: Minimal prototype design voor games

Studielast

240

Beroepsvereisten

Nee

Certificaten

Nee

Gekoppeld aan kwalificatie(s)

Zie bijlage op www.s-bb.nl/kwalificatiedossiers

Toelichting

Praktische kennis van het maken van een minimalistisch design voor prototypes helpt de game developer bij de samenwerking en communicatie met de andere teamleden (zoals bijvoorbeeld game artists en audiodesigners) en met externe betrokkenen. Hierdoor neemt de effectiviteit en kwaliteit van de uiteindelijke ontwikkeling van de game toe en kunnen (potentiële) opdrachtgevers makkelijker over de streep getrokken worden.

Relevantie van het keuzedeel

In vacatures vragen gamebedrijven vaak als pre om specifieke kennis van 2D, 3D en/of audio ontwerpsoftware. In specifieke gevallen, bijvoorbeeld bij specialistische vacatures als toolontwikkelaar, is deze kennis zelfs vereist. De student die ervaring heeft met het maken van minimal design voor prototypes heeft die pre.

Beschrijving van het keuzedeel

Prototypes worden gebruikt om ideeën voor games of gameonderdelen te testen en te presenteren, zowel intern als extern. Bij deze prototypes wordt meestal gefocust op de functionaliteit van (een deel van) een game, niet op hoe deze eruit ziet. Toch is dit laatste belangrijk om er een goed beeld van te kunnen geven zodat anderen er het juiste gevoel bij kunnen krijgen. In dit keuzedeel leert de beginnend beroepsbeoefenaar met een IT-achtergrond om 2D, 3D en/of audio componenten te maken om zo een minimalistisch design voor prototypes neer te kunnen zetten.

Branchevereisten

Nee

Aard van keuzedeel

Verbredend

2. Uitwerking

D1-K1: Levert gameprototypes op met minimal design

Complexiteit

De beginnend beroepsbeoefenaar verricht andere typen werkzaamheden dan vanuit een technische kwalificatie gebruikelijk is; in dit keuzedeel gaat het niet om techniek maar om design. Design komt per definitie niet tot stand via een standaard werkwijze. Voor het kunnen ontwerpen en realiseren van minimal design is basiskennis nodig van gangbare designprincipes voor games. Voor de toepassing hiervan maakt hij gebruik van specifieke designtools waarvan hij de basisfuncties beheerst. De complexiteit van de werkzaamheden wordt met name bepaald door onbekendheid met het type werk.

Verantwoordelijkheid en zelfstandigheid

De beginnend beroepsbeoefenaar werkt tamelijk zelfstandig. Hij is verantwoordelijk voor de kwaliteit van zijn eigen werk. Daarnaast is het van groot belang dat wat hij doet in afstemming is met de werkzaamheden in de rest van het team. Het ontwikkelen van een game is nagenoeg altijd teamwork. De teamleider is eindverantwoordelijk.

Vakkennis en vaardigheden

De beginnend beroepsbeoefenaar:

- Heeft kennis van de functie van prototypes en de rol hiervan binnen het productieproces
- Heeft basiskennis van designprincipes
- Kan inschatten wat qua design belangrijk is voor de doelgroep
- Kan de meest gangbare functionaliteiten van designtools toepassen voor het maken van herkenbare en functionele prototypes

D1-K1-W1: Maakt een ontwerp voor een te realiseren gameprototype

Omschrijving

De beginnend beroepsbeoefenaar stelt een globaal ontwerp op voor zijn prototype. Hij analyseert welke componenten hij nodig heeft voor zijn prototype en welke functionaliteiten hij hiervan moet laten zien. Hij kiest de juiste tools voor de productie van de componenten voor het prototype. Hij bedenkt de randvoorwaarden voor het ontwerp. Hij kiest een haalbare stijl voor de componenten en maakt een simpel ontwerp.

Resultaat

Er ligt een ontwerp voor het minimal design voor het prototype.

Gedrag

- toont inzicht in en gevoel voor het ontwerpen van een prototype
 - maakt vindingrijk en effectief gebruik van designtools
 - zorgt ervoor dat het ontwerp uitvoerbaar is
- De onderliggende competenties zijn: Vakdeskundigheid toepassen, Materialen en middelen inzetten

D1-K1-W2: Realiseert prototypes met minimal design

Omschrijving

De beginnend beroepsbeoefenaar werkt de 2D, 3D en/of audio componenten voor het prototype uit conform het ontwerp. Hij gaat na of het design in overeenstemming is met de look and feel van de game. Hij stemt het design af op de technische vereisten vanuit de te ontwikkelen game. Hij verwerkt de componenten in het prototype. Hij vraagt input van andere teamleden en stelt het design waar nodig bij.

Resultaat

Een minimal design voor een prototype, opgebouwd uit 2D, 3D en/of audio componenten, is opgeleverd.

Gedrag

- maakt vindingrijk en effectief gebruik van de meest gangbare designtools
- werkt het design snel en accuraat uit
- komt met creatieve ideeën voor de uitwerking van het ontwerp
- gaat bij collega's op zoek naar feedback over zijn prestaties

De onderliggende competenties zijn: Vakdeskundigheid toepassen, Materialen en middelen inzetten, Creëren en innoveren