

## 4.1 Game artist

### Algemene informatie

Context van de kwalificatie	<p>De game artist is werkzaam in de gamesector. Deze sector behoort tot de creatieve industrie. Hij werkt bij een bedrijf dat complete games of gameonderdelen ontwikkelt voor de gamemarkt. Er wordt onderscheid gemaakt tussen serious games en entertainment games.</p> <p>Serious games hebben doorgaans een educatief doel. Door processen te simuleren en te visualiseren en via virtuele trainingsscenario's brengen de games de gebruiker kennis of vaardigheden bij.</p> <p>Entertainment- of casual games worden gemaakt voor entertainment doeleinden. Ook binnen de casual games bestaat er veel variatie. Men kan werken aan grote games en onderdelen van grote games, tot eenvoudige games. Het komt ook voor dat de game artist werkt bij een bedrijf dat volledige mediaconcepten ontwikkelt, een game is dan een onderdeel van het totale mediaconcept.</p>
Typerende beroepshouding	<p>De game artist heeft een passie voor games en kan daardoor inschatten wat een game tot een goede game maakt. Hij is creatief en vindt het een grote uitdaging een stijl te ontwerpen die aansluit bij het doel en de doelgroep van de game.</p> <p>Hij kan zich inleven in hoe een speler de game ervaart. De game artist is op de hoogte van de speleffecten en de beleavingswereld/cultuur van de specifieke doelgroep van de game. Hij raadpleegt multidisciplinaire bronnen om op de hoogte te blijven van de ontwikkelingen op dit gebied.</p> <p>De game artist kan projectmatig werken. Hij heeft inzicht in de fasering van het project en zijn eigen bijdrage daarin. De game artist moet kunnen werken onder hoge tijdsdruk.</p>
Niveau van de beroepsuitoefening	Niveau 4
Rol en verantwoordelijkheden	<p>De game artist is één van de uitvoerenden van een projectteam. De game artist is medeverantwoordelijk voor het vormgeven van games. Hij vertaalt het game design in gamewerelden en personages voor verschillende genres, platforms en consoles. Hij maakt daarbij optimaal gebruik van de tools waarmee de game wordt ontwikkeld.</p> <p>In veel bedrijven zijn de medewerkers betrokken bij het totale bedrijfsproces. Hij is verantwoordelijk voor de kwaliteit van zijn eigen werk. De (eind)verantwoordelijkheid in de bedrijven ligt bij het management.</p> <p>Van wezenlijk belang is de goede communicatie en afstemming met de gamedesigner en gameprogrammeur. De game artist heeft inzicht in de werkzaamheden van de gameprogrammeur en kan diens 'taal' goed verstaan.</p> <p>De game artist is verantwoordelijk voor het op peil houden van zijn vakkennis. De innovatiesnelheid in het vakgebied is hoog.</p> <p>De game artist heeft te maken met de algemene wetgeving op het gebied van ARBO en rechten op het gebruik van software. Daarnaast zijn er regels binnen het bedrijf. De game artist dient de concepten en ideeën binnen het bedrijf geheim te houden.</p>
Complexiteit	<p>Het hele proces van idee tot game is een complex proces. De game artist moet weten wat aansluit bij de doelgroep en hij moet het idee creatief vorm kunnen geven. Hij moet abstract kunnen denken (wat moet een object kunnen en hoe moet dat eruit zien). Hij werkt met professionele game engines en actuele ontwikkelsoftware. Hij moet op de hoogte zijn van de technische (on)mogelijkheden, en die creatief gebruiken in zijn ontwerpen.</p>

	<p>De game artist heeft te maken met deadlines gedreven door een budget. Het is daarom van belang dat hij inzicht heeft in bedrijfsprocessen en businessmodellen.</p> <p>Voor het ontwikkelen van gameonderdelen zoals models, textures en characters zijn specialistische kennis en vaardigheden nodig en daarbij zijn het ook onderdelen van een groter geheel die daar naadloos bij aan moeten sluiten. Hij moet daarom op de hoogte zijn van de technologie en goed kunnen samenwerken met de gamedesigner, gameprogrammeur en overige betrokkenen.</p> <p>Een andere complexe factor in het werk van de game artist is de spectaculaire toename van verschillende technologieën/media en de toepassingsmogelijkheden van software. Deze ontwikkelingen gaan snel, de innovatiesnelheid in het vakgebied is hoog. De game artist moet goed op de hoogte blijven van deze ontwikkelingen.</p> <p>De game artist komt voor verschillende dilemma's en keuzes te staan. De game artist kan een eigen gezicht geven aan de onderdelen die hij moet realiseren, maar dient wel binnen de gestelde grenzen te blijven. Een ander dilemma is dat er technische beperkingen zijn aan wat de game artist bedenkt. Hij moet de juiste keuzes maken om ervoor te zorgen dat het marktgerichte gameconcept voldoet aan de kwaliteitseisen en tegelijkertijd technisch uitvoerbaar is. Verder dient de game artist de 'look and feel' van de game en de gamestrategie of het leerdoel te laten aansluiten bij het doel en de doelgroep. Ook dient hij een afweging te maken tussen het perfectioneren van het gameontwerp en het halen van de deadline/het beperken van de kosten. Problemen die hij tegenkomt, dient hij creatief op te lossen. Daarbij dient hij rekening te houden met de kosten, de kwaliteit en de wensen en eisen van de klant, leidinggevende, teamleden en/of interne opdrachtgever.</p>
Wettelijke beroepsvereisten	Nee
Branche vereisten	Nee
Nederlands en rekenen	In overeenstemming met de wet Referentieniveaus Nederlandse taal en rekenen zijn de voor het mbo vastgestelde referentieniveaus Nederlandse taal en rekenen van toepassing. Voor deze kwalificatie zijn het referentieniveau Nederlands en het referentieniveau rekenen vastgesteld op 3F. De beroepseisen ten aanzien van Nederlands en rekenen zijn beschreven in deel C van dit dossier.
Moderne vreemde talen	<p>Voor deze kwalificatie zijn de volgende eisen voor beheersing van het Engels van toepassing:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• het ERK-niveau B1 is van toepassing op de vaardigheden lezen en luisteren.</li> <li>• het ERK-niveau A2 is van toepassing op de vaardigheden gesprekken voeren, spreken en schrijven.</li> </ul> <p>De beroepseisen ten aanzien van een (moderne) vreemde taal (of talen) zijn beschreven in deel C van dit dossier. Het betreft Engels.</p>

## 2.1 Game artist

### Kerntaak 1 Draagt bij aan een marktgericht gameconcept

#### Proces-competentie-matrix Game artist

Kerntaak 1 Draagt bij aan een marktgericht gameconcept		Competenties																			
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
		Beslissen en activiteiten initiëren	Aansturen	Begeleiden	Aandacht en begrip tonen	Samenwerken en overleggen	Ethisch en integer handelen	Relaties bouwen en netwerken	Overtuigen en beïnvloeden	Presenteren	Formuleren en rapporteren	Vakdeskundigheid toepassen	Materialen en middelen inzetten	Analyseren	Onderzoeken	Creëren en innoveren	Leren	Plannen en organiseren	Op de behoeften en verwachtingen van de "Klant" richten	Kwaliteit leveren	Instructies en procedures opvolgen
Werkprocessen																					
1.1	Oriënteert zich op de doelgroep en het onderwerp					x								x					x		
1.2	Maakt een planning					x							x					x			
1.3	Ontwikkelt het concept voor de game art onderdelen									x		x				x					x

#### Betekenis van de kerntaak voor deze kwalificatie

In deze matrix is per kerntaak aangegeven welke competenties aangewend worden bij de uitvoering van de werkprocessen voor deze kwalificatie. Dit is zichtbaar door middel van een kruisje in de matrix.

## **Detaillering proces-competentie-matrix Game artist**

<b>Kerntaak 1 Draagt bij aan een marktgericht gameconcept</b>		
<b>1.1 werkproces: Oriënteert zich op de doelgroep en het onderwerp</b>		
<b>Omschrijving</b>	De game artist oriënteert zich op de gamemarkt, cultuur van de doelgroep en het onderwerp door multidisciplinaire bronnen te raadplegen. Hij verdiept zich in de effecten van stijlelementen (kleuren, vormen, beelden, enzovoort). Hij analyseert informatie en koppelt informatie waar mogelijk aan nieuwe ontwikkelingen in de gamemarkt. Hij zoekt uit hoe hij de game consistent en aantrekkelijk kan maken. Hij overlegt met betrokkenen over te maken creatieve en commerciële keuzes. Hij bepaalt de stijl die past bij de doelgroep en het onderwerp op basis van de geanalyseerde informatie en het overleg.	
<b>Gewenst resultaat</b>	Een duidelijk beeld van de stijl die past bij de doelgroep en het onderwerp.	
<b>Vakkennis en vaardigheden</b>	<b>Competentie en component(en)</b>	<b>Prestatie-indicator</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Houdt rekening met technische beperkingen</li> <li>• Interpreteert doelgroepanalyse</li> <li>• Kan een concurrentenanalyse (over soortgelijke games) maken</li> <li>• Lezen in het Engels</li> <li>• Nederlands: leesvaardigheid</li> <li>• Nederlands: schrijfvaardigheid</li> <li>• Rekenen: getallen</li> <li>• Rekenen: verbanden</li> <li>• Rekenen: verhoudingen</li> </ul>	Analyseren <ul style="list-style-type: none"> <li>• Informatie genereren uit gegevens</li> <li>• Conclusies trekken</li> </ul>	De game artist analyseert de gegevens die beschikbaar zijn over de gamemarkt, de doelgroep en het onderwerp, hij combineert gegevens uit verschillende bronnen tot bruikbare informatie en maakt logische gevolgtrekkingen, zodat hij een goed beeld heeft van nieuwe ontwikkelingen, de doelgroep en het onderwerp.
	Ondernemend en commercieel handelen <ul style="list-style-type: none"> <li>• De markt en de spelers daarin kennen</li> </ul>	De game artist blijft op de hoogte van activiteiten en ontwikkelingen op de gamemarkt en heeft een goed beeld van de toepassingsmogelijkheden van deze activiteiten/ontwikkelingen.
	Op de behoeften en verwachtingen van de "klant" richten <ul style="list-style-type: none"> <li>• Behoeften en verwachtingen achterhalen</li> </ul>	De game artist bekijkt de wensen van de klant in relatie tot de mogelijkheden in de gamemarkt.
	Samenwerken en overleggen <ul style="list-style-type: none"> <li>• Anderen raadplegen en betrekken</li> <li>• Afstemmen</li> </ul>	De game artist raadpleegt zonodig betrokkenen uit verschillende disciplines en stemt de te maken creatieve en commerciële keuzes op het gebied van vormgeving en uitvoering met hen af.

<b>Kerntaak 1 Draagt bij aan een marktgericht gameconcept</b>		
<b>1.2 werkproces: Maakt een planning</b>		
<b>Omschrijving</b>	De game artist neemt het concept projectplan door en stelt vast wat de wensen, eisen en mogelijkheden zijn betreffende zijn eigen werkzaamheden. Hij bepaalt de tijdsplanning voor de werkzaamheden en de inzet van materialen en hulpmiddelen en stelt prioriteiten. Hij overlegt waar nodig met betrokkenen en/of deskundigen. Hij koppelt deze informatie terug aan de projectleider.	
<b>Gewenst resultaat</b>	Een duidelijk overzicht van het resultaat en de planning van het werk van de game artist als onderdeel van het projectplan.	
<b>Vakkennis en vaardigheden</b>	<b>Competentie en component(en)</b>	<b>Prestatie-indicator</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inzicht in het productieproces</li> <li>• Kan feedback geven</li> <li>• Kan met feedback omgaan</li> <li>• Nederlands: begrippenlijst en taalverzorging</li> <li>• Nederlands: mondelinge taalvaardigheid</li> <li>• Nederlands: schrijfvaardigheid</li> <li>• Rekenen: getallen</li> <li>• Rekenen: verhoudingen</li> </ul>	Samenwerken en overleggen <ul style="list-style-type: none"> <li>• Afstemmen</li> </ul>	De game artist overlegt waar nodig met betrokkenen en/of deskundigen over de elementen uit het projectplan die afstemming behoeven, zoals mogelijkheden, beperkingen, beschikbaarheid en kosten en adviseert de projectleider over de werkzaamheden en de planning opdat deze het projectplan kan completeren.
	Materialen en middelen inzetten <ul style="list-style-type: none"> <li>• Geschikte materialen en middelen kiezen</li> </ul>	De game artist kiest de juiste materialen en (hulp)middelen zodat hij dit in het projectplan kan opnemen.
	Plannen en organiseren <ul style="list-style-type: none"> <li>• Activiteiten plannen</li> <li>• Tijd indelen</li> <li>• Doelen en prioriteiten stellen</li> </ul>	De game artist bepaalt op basis van het beoogde resultaat (eisen, wensen, mogelijkheden) van het concept projectplan de tijdsplanning voor zijn eigen werkzaamheden en stelt prioriteiten.

## Kerntaak 1 Draagt bij aan een marktgericht gameconcept

### 1.3 werkproces: Ontwikkelt het concept voor de game art onderdelen

<b>Omschrijving</b>	De game artist komt vanuit het overall game idee met conceptuele voorstellen voor de 'look and feel' van de game zoals de gamesetting, characters en props. Hij maakt vanuit gamegenre en doelgroep een vertaalslag naar een passende vormgeving. Hij presenteert zijn concept voor de game art onderdelen in een one page design document aan de leidinggevende, teamleden en/of interne opdrachtgever. Hij gaat na of de leidinggevende, teamleden en/of interne opdrachtgever zich kunnen vinden in zijn concept voor de game art onderdelen en voert waar nodig wijzigingen door.	
<b>Gewenst resultaat</b>	Er ligt een goedgekeurd concept voor de game art.	
<b>Vakkennis en vaardigheden</b>	<b>Competentie en component(en)</b>	<b>Prestatie-indicator</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Kan meeschrijven aan concept of designdocument</li><li>• Kan met feedback omgaan</li><li>• Kan technieken voor conceptontwikkeling toepassen zoals brainstormen en mindmappen</li><li>• Kan vanuit gamegenre en doelgroep vertaalslag maken naar passende vormgeving</li><li>• Kennis van de wettelijke kaders voor leeftijdsgroepen wat betreft games</li><li>• Kent presentatie technieken</li></ul>	Presenteren <ul style="list-style-type: none"><li>• Duidelijk uitleggen en toelichten</li></ul>	De game artist presenteert het gameconcept eerst aan het eigen team en vervolgens aan de leidinggevende en/of interne opdrachtgever waarbij hij zaken duidelijk en correct toelicht en de belangrijkste keuzes beargumenteert zodat het waarom van de keuzes duidelijk is.
	Creëren en innoveren <ul style="list-style-type: none"><li>• Vernieuwend en creatief handelen</li></ul>	De game artist komt met creatieve en doordachte ideeën voor de 'look and feel' van de game, zoals de gamesetting, characters en props die passen binnen de grenzen van de opdracht.
	Omgaan met verandering en aanpassen <ul style="list-style-type: none"><li>• Aanpassen aan veranderde omstandigheden</li></ul>	De game artist gaat na of de leidinggevende, teamleden en/of interne opdrachtgever zich kunnen vinden in zijn ideeën en past zijn aanpak aan om tegemoet te komen aan de wensen en verwachtingen van de leidinggevende, teamleden en/of interne opdrachtgever (die grillig of lastig kunnen zijn).
	Vakdeskundigheid toepassen <ul style="list-style-type: none"><li>• Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden</li></ul>	De game artist maakt met behulp van zijn vaktechnisch inzicht vanuit gamegenre en doelgroep een vertaalslag naar een passende vormgeving.

## Kerntaak 2 Realiseert de gameonderdelen

### Proces-competentie-matrix Game artist

Kerntaak 2 Realiseert de gameonderdelen		Competenties																			
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
		Bedrijven en activiteiten initiëren	Aansturen	Begleiden	Aandacht en begrip tonen	Samenwerken en overleggen	Ethisch en integer handelen	Relaties bouwen en netwerken	Overtuigen en beïnvloeden	Presenteren	Formuleren en rapporteren	Vakdeskundigheid toepassen	Materialen en middelen inzetten	Analyseren	Onderzoeken	Creëren en innoveren	Leren	Plannen en organiseren	Op de behoeften en verwachtingen van de "klant" richten	Kwaliteit leveren	Instructies en procedures opvolgen
Werkprocessen																					
2.1	Vertaalt het game art concept tot een definitief ontwerp	x										x							x		
2.2	Ontwikkelt gameonderdelen					x							x			x			x	x	
2.3	Test de gameonderdelen										x	x		x					x		x
2.4	Bewaakt de voortgang en evalueert het project					x					x							x			

### Betekenis van de kerntaak voor deze kwalificatie

In deze matrix is per kerntaak aangegeven welke competenties aangewend worden bij de uitvoering van de werkprocessen voor deze kwalificatie. Dit is zichtbaar door middel van een kruisje in de matrix.

## **Detaillering proces-competentie-matrix Game artist**

Kerntaak 2 Realiseert de gameonderdelen		
2.1 werkproces: Vertaalt het game art concept tot een definitief ontwerp		
<b>Omschrijving</b>	De game artist stelt vanuit het game art concept de style guide en de asset list op. Hij bepaalt de look & feel van alle graphics en animaties, denkt mee over of doet een voorstel op gebied van geluid/muziek en bepaalt de vormgeving van de interface. Hij vertaalt het gamedesign document naar een definitieve sfeer en emotie en legt dit vast in een styleguide (o.a. de kleur, belichting en shading). Hij stelt vanuit het gamedesign document een definitieve lijst vast van alle te bouwen gameonderdelen. Hij checkt of de style guide en asset list aansluiten bij de wensen en eisen van de leidinggevende, teamleden en/of interne opdrachtgever en voert waar nodig wijzigingen door.	
<b>Gewenst resultaat</b>	Er liggen een goedgekeurde style guide en asset list.	
Vakkennis en vaardigheden	Competentie en component(en)	Prestatie-indicator
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kan assetlist maken en prioriteiten aangeven</li> <li>• Kan game art ontwerpen die past in het gekozen wereldbeeld</li> <li>• Kan styleboard maken</li> <li>• Kan visualiseren</li> <li>• Kent de animatieprincipes</li> <li>• Nederlands: begrippenlijst en taalverzorging</li> <li>• Nederlands: leesvaardigheid</li> <li>• Nederlands: schrijfvaardigheid</li> <li>• Rekenen: meten en meetkunde</li> </ul>	Beslissen en activiteiten initiëren <ul style="list-style-type: none"> <li>• Beslissingen nemen</li> </ul>	De game artist beslist welke nieuwe voorstellen hij kan verwerken binnen de grenzen van de opdracht en weet hoe hij deze keuze kan verantwoorden.
	Vakdeskundigheid toepassen <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden</li> </ul>	De game artist toont inzicht in het bepalen en vastleggen van de look & feel van alle graphics (wereld, characters, props, enz.) en animaties, en in het vaststellen van alle te bouwen gameonderdelen, zodat in de style guide en asset list alle onderdelen vakkundig aan bod komen.
	Op de behoeften en verwachtingen van de "klant" richten <ul style="list-style-type: none"> <li>• "Klant"-tevredenheid in de gaten houden</li> </ul>	De game artist checkt tussentijds en tijdig of de leidinggevende/teamleden, interne opdrachtgever nog tevreden is over het game ontwerp, zodat de style guide en asset list aansluiten bij de wensen en eisen van de leidinggevende, teamleden en/of interne opdrachtgever.



<b>Kerntaak 2 Realiseert de gameonderdelen</b>		
<b>2.2 werkproces: Ontwikkelt gameonderdelen</b>		
<b>Omschrijving</b>	De game artist ontwikkelt met behulp van tools de onderdelen van de asset lijst. Hij voert overleg met de gameprogrammeur over de technische eisen van de ontwikkelomgeving/game engine. Hij levert de ontwikkelde onderdelen van de assets op. Hij overlegt met betrokkenen/inhoudsdeskundigen bij het maken van keuzes en stemt af hoe de onderdelen van de asset list op elkaar kunnen aansluiten. Hij ordent en archiveert de onderdelen van de asset lijst.	
<b>Gewenst resultaat</b>	Er ligt een archief met assets. De assets zijn snel en efficiënt gecreëerd.	
<b>Vakkennis en vaardigheden</b>	<b>Competentie en component(en)</b>	<b>Prestatie-indicator</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kan visuele content (stills, animaties, video, 3D, etc.) creëren</li> <li>• Kan rekening houden met kleur, compositie, verhouding, detail, vorm</li> <li>• Kan zijn werk kritisch vergelijken met dat van anderen</li> <li>• Kan de gebruikte assets geschikt maken voor het gekozen platform</li> <li>• Rekenen: meten en meetkunde</li> <li>• Kan assets technisch correct opleveren</li> </ul>	Samenwerken en overleggen <ul style="list-style-type: none"> <li>• Afstemmen</li> </ul>	De game artist overlegt met betrokkenen/inhoudsdeskundigen bij het maken van keuzes en stemt af hoe de onderdelen van de asset list op elkaar kunnen aansluiten, verder overlegt hij met de gamedeveloper over de technische eisen van de ontwikkelomgeving/game engine.
	Creëren en innoveren <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vernieuwend en creatief handelen</li> </ul>	De game artist gebruikt zijn creatief vermogen optimaal, maar blijft hierbij wel binnen de grenzen van de gegeven instructies en aanwijzingen zodat er passende onderdelen van assets ontwikkeld worden binnen het gameontwerp.
	Kwaliteit leveren <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kwaliteitsniveaus halen</li> </ul>	De game artist richt zich op detailniveau op het leveren van gameonderdelen van hoge kwaliteit en kijkt daarbij kritisch naar eigen en andermans werk.
	Instructies en procedures opvolgen <ul style="list-style-type: none"> <li>• Instructies opvolgen</li> </ul>	De game artist houdt bij het ontwikkelen rekening met de bedrijfsinstructies voor het ordenen en archiveren van de gameonderdelen en de technische eisen van de gamedeveloper voor de ontwikkelomgeving/game engine.
	Materialen en middelen inzetten <ul style="list-style-type: none"> <li>• Materialen en middelen doeltreffend gebruiken</li> </ul>	De game artist maakt snel en efficiënt gebruik van tools om assets te creëren.

<b>Kerntaak 2 Realiseert de gameonderdelen</b>		
<b>2.3 werkproces: Test de gameonderdelen</b>		
<b>Omschrijving</b>	De game artist test gedurende het ontwikkelproces of de assets voldoen aan de wensen en verwachtingen van leidinggevende, teamleden en/of interne opdrachtgever, en aan de technische specificaties. Hij lost problemen op die door hemzelf of door anderen zijn geconstateerd en documenteert dit.	
<b>Gewenst resultaat</b>	De uitwerkingen van de assets komen overeen met het beoogde ontwerp. Knelpunten en fouten zijn opgelost en gedocumenteerd.	
<b>Vakkennis en vaardigheden</b>	<b>Competentie en component(en)</b>	<b>Prestatie-indicator</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Kennis van testmethodieken</li> </ul>	Vakdeskundigheid toepassen <ul style="list-style-type: none"> <li>Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden</li> </ul>	De game artist herkent de knelpunten in de assets en kan duidelijk verwoorden hoe de knelpunten moeten worden opgelost.
	Analyseren <ul style="list-style-type: none"> <li>Gegevens controleren en aannames toetsen</li> </ul>	De game artist test de assets grondig en kritisch en analyseert waar fouten zitten.
	Met druk en tegenslag omgaan <ul style="list-style-type: none"> <li>Effectief blijven presteren onder druk</li> </ul>	De game artist blijft in stressvolle situaties (veroorzaakt door onder andere de deadline) gericht op het testen van de assets en het oplossen van problemen.
	Op de behoeften en verwachtingen van de "klant" richten <ul style="list-style-type: none"> <li>"Klant"-tevredenheid in de gaten houden</li> </ul>	De game artist houdt bij het testen rekening met de eisen en verwachtingen van de doelgroep opdat deze enthousiast is over de game.
	Formuleren en rapporteren <ul style="list-style-type: none"> <li>Nauwkeurig en volledig rapporteren</li> <li>Vlot en bondig formuleren</li> </ul>	De game artist verwerkt nauwkeurig alle verkregen gegevens, hij formuleert kort en bondig de knelpunten, fouten en oplossingen, zodat de testresultaten correct zijn gedocumenteerd.

**Kerntaak 2 Realiseert de gameonderdelen****2.4 werkproces: Bewaakt de voortgang en evalueert het project**

<b>Omschrijving</b>	De game artist overlegt met de projectleider en de andere betrokkenen over het projectverloop. Hij zoekt samen met betrokkenen naar oplossingen voor knelpunten. Hij stemt zijn gedeelte van het werk goed af op het overall project en levert zijn (tussen)producten op tijd op. Hij spreekt betrokkenen aan op gemaakte afspraken. Hij bewaakt de verhouding tussen kwaliteit en kosten, geeft tijdig aan wanneer deadlines en budgetten overschreden dreigen te worden, verantwoordt gemaakte keuzes en evalueert zijn bijdrage aan het project.	
<b>Gewenst resultaat</b>	Het werk van de game artist is zo optimaal mogelijk verlopen en afgerond.	
<b>Vakkennis en vaardigheden</b>	<b>Competentie en component(en)</b>	<b>Prestatie-indicator</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>Nederlands: mondelinge taalvaardigheid</li><li>Nederlands: schrijfvaardigheid</li><li>Kan reflecteren</li><li>Rekenen: verbanden</li></ul>	Samenwerken en overleggen <ul style="list-style-type: none"><li>Afstemmen</li></ul>	De game artist overlegt met betrokkenen over het projectverloop, hij zoekt samen naar oplossingen en hij zorgt ervoor dat zijn werkzaamheden goed zijn afgestemd met betrokkenen, zodat het project optimaal verloopt wat de samenwerking betreft.
	Formuleren en rapporteren <ul style="list-style-type: none"><li>Nauwkeurig en volledig rapporteren</li><li>Structuur aanbrengen</li></ul>	De game artist maakt op een logisch gestructureerde wijze een documentatie van gemaakte keuzes en hij registreert zijn evaluatiegegevens nauwkeurig, zodat zijn bijdrage aan het project en de gemaakte keuzes zijn verantwoord.
	Plannen en organiseren <ul style="list-style-type: none"><li>Activiteiten plannen</li></ul>	De game artist zorgt ervoor dat het werk goed op elkaar afgestemd wordt en dat (tussen)producten op tijd worden opgeleverd, waarbij hij soepel inspeelt op veranderende eisen en wensen, zodat de ontwikkeling van de game vlot verloopt.