

4.1 Gamedesigner

Algemene informatie

Context van de uitstroom	De Gamedesigner werkt bij een bedrijf dat complete games of gameonderdelen ontwikkelt voor de entertainment of de serious markt. Het komt ook voor dat de Gamedesigner werkt bij een bedrijf dat totale mediaconcepten ontwikkelt. Een game is dan een onderdeel van het totale mediaconcept.																																														
Typerende beroepshouding	De Gamedesigner heeft een passie voor games en kan daardoor inschatten wat een game tot een goede game maakt. Hij vindt het een uitdaging om zelf een game of gameonderdelen te ontwikkelen. Hij kan de tools waarmee de game wordt ontwikkeld optimaal gebruiken.																																														
Niveau van de beroepsuitoefening	Niveau 4																																														
Rol en verantwoordelijkheden	De Gamedesigner heeft een uitvoerende rol bij de ontwikkeling van games maar denkt op onderdelen ook mee. De Gamedesigner die een kleinere game ontwikkelt, werkt behoorlijk zelfstandig en draagt verantwoordelijkheid voor het eigen werk. Als de Gamedesigner aan een grotere game werkt, werkt hij zelfstandig binnen een opdracht (onderdelen die hij ontwikkelt) en is hij verantwoordelijk voor dit deel van het werk. Voor andere onderdelen of het grotere geheel kan de Gamedesigner met voorstellen komen, maar iemand anders (bijvoorbeeld de projectleider of de Art Director) neemt de beslissingen.																																														
Complexiteit	Een Gamedesigner heeft een diversiteit aan werkzaamheden waarvoor specialistische kennis en vaardigheden nodig zijn. Een goed gameconcept maken is voor een kleinere game al tamelijk complex, voor een grote game komt er zoveel bij kijken dat dit niet meer alleen MBO niveau is. Voor het realiseren van de game is vooral een uitstekende beheersing van de tools nodig. Gametechnologie wordt voor de ontwikkeling van entertainment games aangewend maar wordt ook gebruikt voor de creatie van simulaties.																																														
Wettelijke beroepsvereisten	Nee																																														
Branche vereisten	Nee																																														
Nederlands en (moderne) vreemde talen, rekenen en wiskunde	<p>Standaard is in onderstaande matrix uitgewerkt wat voor de startende beroepsbeoefenaar de eisen zijn voor de beheersing van het Nederlands.</p> <p>De (moderne) vreemde taal of talen zijn voor zover relevant voor de beroepsuitoefening uitgewerkt.</p> <p>De eisen voor rekenen en wiskunde zijn, voor zover relevant voor de beroepsuitoefening, uitgewerkt.</p> <p>Nederlands</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Luisteren</th> <th>Lezen</th> <th>Gesprekken voeren</th> <th>Spreken</th> <th>Schrijven</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>C2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>C1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>B2</td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> </tr> <tr> <td>B1</td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> </tr> <tr> <td>A2</td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> </tr> <tr> <td>A1</td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> </tr> </tbody> </table>						Luisteren	Lezen	Gesprekken voeren	Spreken	Schrijven	C2						C1						B2	x	x	x	x	x	B1	x	x	x	x	x	A2	x	x	x	x	x	A1	x	x	x	x	x
	Luisteren	Lezen	Gesprekken voeren	Spreken	Schrijven																																										
C2																																															
C1																																															
B2	x	x	x	x	x																																										
B1	x	x	x	x	x																																										
A2	x	x	x	x	x																																										
A1	x	x	x	x	x																																										

Engels					
	Luisteren	Lezen	Gesprekken voeren	Spreken	Schrijven
C2					
C1					
B2					
B1					
A2	x	x	x	x	x
A1	x	x	x	x	x

Rekenen en wiskunde				
	Getallen	Ruimte en vorm	Gegevens verwerking	Verbanden
Z2				
Z1				
Y2				
Y1	x		x	
X2	x	x	x	x
X1	x	x	x	x

2.1 Gamedesigner

Kerntaak 1 Maakt marktgericht gameconcept

Proces-competentie-matrix Gamedesigner

Kerntaak 1 Maakt marktgericht gameconcept	Competenties																									
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	
	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	Omgaan met verandering en aanpassen	Met druk en tegenslag omgaan	Gedrevenheid en ambitie tonen	Ondernemend en commercieel handelen	Bedrijfsmatig handelen	
Werkprocessen																										
1.1	Bepaalt de doelgroep voor het te ontwikkelen gameconcept				X								X					X							X	
1.2	Maakt het projectplan				X							X					X									X
1.3	Ontwikkelt het gameconcept								X		X				X						X					

Betekenis van de kerntaak voor deze uitstroom

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

Detaillering proces-competentie-matrix Gamedesigner

Kerntaak 1 Maakt marktgericht gameconcept			
1.1 werkproces: Bepaalt de doelgroep voor het te ontwikkelen gameconcept			
Omschrijving	De Gamedesigner verzamelt gegevens over de gamesmarkt of doet zelf marktresearch en hij analyseert de gegevens. Hij overlegt met betrokkenen over te maken creatieve en commerciële keuzes. Hij bepaalt de doelgroep, zoekt zonodig aanvullende gegevens over de doelgroep en hij koppelt deze informatie waar mogelijk aan nieuwe ontwikkelingen in de gamesmarkt.		
Gewenst resultaat	De doelgroep is duidelijk.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Analyseren	<ul style="list-style-type: none"> • Informatie genereren uit gegevens • Conclusies trekken 	De Gamedesigner analyseert de gegevens die beschikbaar zijn over de gamesmarkt (personen en producten) of die hij zelf heeft gekregen op basis van marktresearch zodat er een goed beeld is van de doelgroep.	<ul style="list-style-type: none"> • juiste vragen kunnen stellen, goed kunnen luisteren • marktkennis toepassen bij bepalen doelgroep • op de hoogte zijn van nieuwe ontwikkelingen en een beeld hebben van de toepassingsmogelijkheden
Ondernemend en commercieel handelen	<ul style="list-style-type: none"> • De markt en de spelers daarin kennen 	De Gamedesigner past waar mogelijk nieuwe ontwikkelingen in de gamesmarkt toe zodat de doelgroep kan worden voorzien van de nieuwste mogelijkheden.	<ul style="list-style-type: none"> • Zie de eerste competentie van dit werkproces
Op de behoeften en verwachtingen van de "klant" richten	<ul style="list-style-type: none"> • Aansluiten bij behoeften en verwachtingen 	De Gamedesigner bepaalt de doelgroep op basis van de gegevens en het overleg en zoekt zonodig aanvullende gegevens over de doelgroep zodat aan de behoeften en de verwachtingen van de doelgroep kan worden voldaan.	<ul style="list-style-type: none"> • Zie de eerste competentie van dit werkproces
Samenwerken en overleggen	<ul style="list-style-type: none"> • Anderen raadplegen en betrekken 	De Gamedesigner overlegt met betrokkenen uit verschillende disciplines over te maken creatieve en commerciële keuzes om verantwoorde keuzes te kunnen maken.	<ul style="list-style-type: none"> • Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 1 Maakt marktgericht gameconcept			
1.2 werkproces: Maakt het projectplan			
Omschrijving	De Gamedesigner bepaalt het beoogde resultaat wat betreft eisen, wensen en mogelijkheden, hij bepaalt tijdsplanning, financiën, kwaliteit, organisatie, inzet van mensen en middelen. Hij overlegt waar nodig met betrokkenen en/of deskundigen. Hij maakt een concept projectplan en legt dit voor aan de verantwoordelijke, hij stelt het projectplan waar nodig bij.		
Gewenst resultaat	Er ligt een goedgekeurd projectplan.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Bedrijfsmatig handelen	<ul style="list-style-type: none"> Kostenbewust handelen 	De Gamedesigner maakt een concept projectplan waarbij kosten en baten in evenwicht zijn en legt dit voor aan de verantwoordelijke, hij stelt het conceptplan waar nodig bij zodat het wordt goedgekeurd.	<ul style="list-style-type: none"> goede afspraken met anderen kunnen maken inzicht hebben in kosten en baten bij gameontwikkeling projectplan getuigt van inzicht in de verschillende gameonderdelen
Materialen en middelen inzetten	<ul style="list-style-type: none"> Geschikte materialen en middelen kiezen 	De Gamedesigner bepaalt op basis van het beoogde resultaat (eisen, wensen, mogelijkheden) de inzet van mensen en middelen zodat er, wat betreft de genoemde punten, een helder projectplan kan komen.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Plannen en organiseren	<ul style="list-style-type: none"> Activiteiten plannen Tijd indelen 	De Gamedesigner bepaalt op basis van het beoogde resultaat (eisen, wensen, mogelijkheden) de inzet van mensen en middelen zodat er, wat betreft de genoemde punten, een helder projectplan kan komen.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Samenwerken en overleggen	<ul style="list-style-type: none"> Afstemmen 	De Gamedesigner overlegt waar nodig met betrokkenen en/of deskundigen over de elementen uit het projectplan die afstemming behoeven zodat er soepel kan worden samengewerkt.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 1 Maakt marktgericht gameconcept			
1.3 werkproces: Ontwikkelt het gameconcept			
Omschrijving	De Gamedesigner komt met voorstellen voor het overall game idee, voor de game setting, voor de characters, voor de game strategie, voor de te gebruiken techniek en hij bundelt de voorstellen tot een gameconcept. Hij presenteert het gameconcept aan de opdrachtgever. Hij gaat na of de opdrachtgever zich kan vinden in het conceptvoorstel en voert waar nodig wijzigingen door.		
Gewenst resultaat	Er ligt een goedgekeurd gameconcept.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Creëren en innoveren	<ul style="list-style-type: none"> Vernieuwend en creatief handelen 	De Gamedesigner komt met voorstellen voor het overall game idee op basis van marktgegevens, hij komt met voorstellen voor de game setting, voor de characters, voor de game strategie, voor de te gebruiken techniek en hij bundelt de voorstellen tot een gameconcept waarbij hij binnen de eisen van de opdrachtgever ruimte vindt voor zijn eigen creatieve ideeën zodat er een creatief gameconcept kan komen.	<ul style="list-style-type: none"> creativiteit tonen binnen de grenzen van de opdracht de mogelijkheden en wenselijkheden van de belangrijkste onderdelen van het gameconcept kennen en kunnen verwerken in voorstellen mogelijkheden vinden om tegemoet te komen aan de wensen van de opdrachtgever (die grillig of lastig kunnen zijn)
Omgaan met verandering en aanpassen	<ul style="list-style-type: none"> Aanpassen aan veranderde omstandigheden 	De Gamedesigner gaat na of de opdrachtgever zich kan vinden in het conceptvoorstel, hij komt met voorstellen om tegemoet te komen aan de wensen van de opdrachtgever en voert de goedgekeurde voorstellen door zodat het gameconcept aansluit bij de wensen en verwachtingen van de opdrachtgever.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Presenteren	<ul style="list-style-type: none"> Duidelijk uitleggen en toelichten 	De Gamedesigner presenteert het gameconcept aan de opdrachtgever waarbij hij de belangrijkste keuzes beargumenteert zodat het waarom van de keuzes duidelijk is.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none"> Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden 	De Gamedesigner komt met voorstellen voor het overall game idee op basis van marktgegevens, hij komt met voorstellen voor de game setting, voor de characters, voor de game strategie, voor de te gebruiken techniek en hij bundelt de voorstellen tot een gameconcept dat vakkundig in elkaar steekt zodat er een doordacht gameconcept ligt.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 2 Realiseert de game

Proces-competentie-matrix Gamedesigner

Kerntaak 2 Realiseert de game		Competenties																									
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	
		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	Omgaan met verandering en aanpassen	Met druk en tegenslag omgaan	Gedrevenheid en ambitie tonen	Ondernemend en commercieel handelen	Bedrijfsmatig handelen	
Werkprocessen																											
2.1	Creëert het gameontwerp	x									x				x			x									
2.2	Ontwikkelt gameonderdelen					x					x				x					x	x						
2.3	Test de game										x		x						x				x				
2.4	Bewaakt de voortgang en evalueert het project		x			x					x							x									

Betekenis van de kerntaak voor deze uitstroom

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

Detaillering proces-competentie-matrix Gamedesigner

Kerntaak 2 Realiseert de game			
2.1 werkproces: Creëert het gameontwerp			
Omschrijving	De Gamedesigner bepaalt voor een kleinere productie de look & feel van de gamesetting, hij bepaalt welke characters en/of soort objecten er in de game voorkomen, hij bepaalt het gameverhaal en de gameplay, hij ontwikkelt scripts en de interface en hij beoordeelt interactiewensen op technische realiseerbaarheid. Hij neemt doordachte risico's om zijn eigen creativiteit vorm te kunnen geven waarbij hij de wensen en eisen van de opdrachtgever wel in acht neemt. Voor grotere producties werkt hij mee aan onderdelen.		
Gewenst resultaat	Er ligt een goedgekeurd gameontwerp.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Beslissen en activiteiten initiëren	<ul style="list-style-type: none"> Afgewogen risico's nemen 	De Gamedesigner neemt doordachte risico's om de kans te grijpen binnen gegeven grenzen zijn creativiteit vorm te geven in het gameontwerp.	<ul style="list-style-type: none"> creativiteit benutten binnen de gegeven ontwerpgrenzen ervaring in alle genoemde aspecten is nodig, ook als alleen aan onderdelen wordt meegewerkt om samenhangen te kunnen zien feeling ontwikkelen voor wat kan en wat niet kan aan inbreng van eigen ideeën je eigen ideeën kunnen promoten

Kerntaak 2 Realiseert de game			
2.1 werkproces: Creëert het gameontwerp			
Creëren en innoveren	<ul style="list-style-type: none"> Verandering zoeken en introduceren 	<p>De Gamedesigner bepaalt op creatieve wijze met oog voor realiseerbaarheid en toegevoegde waarde de look & feel van de gamesetting (incl. graphics/animaties, geluid/muziek), hij bepaalt welke characters en/of soort objecten er in de game voorkomen, hij bepaalt het gameverhaal, en de gameplay, hij ontwikkelt scripts, hij ontwikkelt de interface, hij beoordeelt interactiewensen op technische realiseerbaarheid zodat er een definitief en binnen grenzen creatief gameontwerp wordt ontwikkeld waarin de onderdelen aan bod komen :</p> <ul style="list-style-type: none"> - voor een kleinere productie op basis van het gameconcept. - bij grotere producties werkt de Gamedesigner mee aan onderdelen. <p>de schriftelijke weergave heet meestal het gamedesigndocument</p>	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Op de behoeften en verwachtingen van de "klant" richten	<ul style="list-style-type: none"> "Klant"-tevredenheid in de gaten houden 	<p>De Gamedesigner geeft vorm aan zijn ideeën maar neemt hierbij de wensen en eisen van de opdrachtgever in acht zodat deze achter het gameontwerp staat.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none"> Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden 	<p>De Gamedesigner bepaalt de look & feel van de gamesetting (incl. graphics/animaties, geluid/muziek), hij bepaalt welke characters en/of soort objecten er in de game voorkomen, hij bepaalt het gameverhaal, en de gameplay, hij ontwikkelt scripts, hij ontwikkelt de interface, hij beoordeelt interactiewensen op technische realiseerbaarheid zodat er een definitief gameontwerp wordt ontwikkeld waarin alle onderdelen op vakkundige wijze aan bod komen (de schriftelijke weergave heet meestal het gamedesigndocument):</p> <ul style="list-style-type: none"> - voor een kleinere productie op basis van het gameconcept. - bij grotere producties werkt de Gamedesigner mee aan onderdelen. 	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 2 Realiseert de game			
2.2 werkproces: Ontwikkelt gameonderdelen			
Omschrijving	De Gamedesigner ontwikkelt designelementen, hij voegt elementen toe via de game-engine, hij maakt scripts, hij programmeert zelf, stuurt dit aan of werkt samen met de gamedeveloper. Hij levert de ontwikkelde gameonderdelen op. Hij adviseert anderen bij het maken van keuzes en stemt met anderen af hoe de gameonderdelen op elkaar aan kunnen sluiten.		
Gewenst resultaat	Er ligt een gameversie die gereed is om te testen.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden

Kerntaak 2 Realiseert de game

2.2 werkproces: Ontwikkelt gameonderdelen

Creëren en innoveren	<ul style="list-style-type: none">• Vernieuwend en creatief handelen	De Gamedesigner gebruikt zijn creatief vermogen optimaal, maar blijft hierbij wel binnen de grenzen van de gegeven instructies en aanwijzingen zodat er creatieve gameonderdelen komen die passen in het gameontwerp.	<ul style="list-style-type: none">• - animeert assets• - animeert characters• - animeert scènes• - bepaalt camerastandpunt en cameravoering• - creëert audio (muziek, voice-over en/of geluidseffecten)• - creëert de gamesetting• - creëert textures• - draagt zorg voor de authoring van de game• - maakt de game geschikt voor diverse platforms• - monteert ingame videos• - ontwikkelt assets• - ontwikkelt characters• - ontwikkelt ingame speluitleg• - ontwikkelt levels• - past textures toe• - plaatst belichting• - plaatst de game online• bij 'ontwikkelt designelementen' gaat het om de volgende elementen voor 2D en/of 3D:• creatief zijn binnen de gegeven kaders• eigen en andermans werk kritisch kunnen bekijken• kwaliteitswerk willen en kunnen leveren• vakdeskundigheid is cruciaal• veel ervaring vereist
----------------------	--	---	---

Kerntaak 2 Realiseert de game			
2.2 werkproces: Ontwikkelt gameonderdelen			
Instructies en procedures opvolgen	<ul style="list-style-type: none"> Instructies opvolgen 	De Gamedesigner gebruikt zijn creatief vermogen optimaal, maar blijft hierbij wel binnen de grenzen van de gegeven instructies en aanwijzingen zodat er creatieve gameonderdelen komen die passen in het gameontwerp.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Kwaliteit leveren	<ul style="list-style-type: none"> Kwaliteitsniveaus halen 	De Gamedesigner levert gameonderdelen van hoge kwaliteit op zodat er een game komt die aan de - in het algemeen - hoge eisen en verwachtingen voldoet.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Samenwerken en overleggen	<ul style="list-style-type: none"> Afstemmen 	De Gamedesigner adviseert anderen bij het maken van keuzes en stemt met anderen af hoe de gameonderdelen op elkaar aan kunnen sluiten zodat er een gameversie ligt die voldoet aan de eisen en wensen.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none"> Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden 	De Gamedesigner ontwikkelt designelementen, voegt elementen toe via de game-engine, maakt scripts, programmeert zelf, stuurt dit aan of werkt samen met de programmeur zodat de basiselementen van de game er zijn.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 2 Realiseert de game			
2.3 werkproces: Test de game			
Omschrijving	De Gamedesigner gaat na of de game voldoet door vast te stellen of het gamedesign voldoet aan de eisen, hij bepaalt of de gameplay aan de wensen en verwachtingen voldoet, hij past de game waar nodig aan en maakt de final versie. Hij test de game grondig en kritisch, hij analyseert waar fouten zitten en wat beter kan. Hij controleert of er aan de eisen en verwachtingen van de klant wordt voldaan.		
Gewenst resultaat	Er ligt een game die voldoet aan de eisen en verwachtingen.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Analyseren	<ul style="list-style-type: none"> Gegevens controleren en aannames toetsen 	De Gamedesigner test de game grondig en kritisch waarbij alle onderdelen aan bod komen, hij analyseert waar nog fouten zitten en wat beter kan zodat alle facetten zijn getest.	<ul style="list-style-type: none"> ervaring hebben met testen, weten waar zwakke plekken kunnen zitten precies kunnen verwoorden wat er niet goed is aan de game
Met druk en tegenslag omgaan	<ul style="list-style-type: none"> Effectief blijven presteren onder druk 	De Gamedesigner zal, ook als uit het testen blijkt dat er nog het nodige mankeert aan de game, de afgesproken deadline moeten halen om de game op tijd op te kunnen leveren.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Op de behoeften en verwachtingen van de "klant" richten	<ul style="list-style-type: none"> "Klant"-tevredenheid in de gaten houden 	De Gamedesigner is er met het testen op gericht te controleren of er aan de eisen en verwachtingen van de klant (markt) wordt voldaan zodat klanten warm lopen voor de game.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces
Vakdeskundigheid toepassen	<ul style="list-style-type: none"> Vakspecifieke mentale vermogens aanwenden 	De Gamedesigner test de game door vast te stellen of het gamedesign voldoet aan de eisen, hij bepaalt of de gameplay aan de wensen en verwachtingen voldoet, hij past de game waar nodig aan op basis van feedback van gebruikersgroepen en hij maakt de final versie die voldoet aan alle eisen en verwachtingen.	<ul style="list-style-type: none"> Zie de eerste competentie van dit werkproces

Kerntaak 2 Realiseert de game			
2.4 werkproces: Bewaakt de voortgang en evalueert het project			
Omschrijving	De Gamedesigner overlegt met betrokkenen over het projectverloop, hij zoekt samen naar oplossingen en hij zorgt ervoor dat betrokkenen zich aan afspraken houden. Hij zorgt ervoor dat het werk goed op elkaar afgestemd wordt en dat producten op tijd worden opgeleverd. Hij begeleidt uitbestedingen. Hij verantwoordt gemaakte keuzes en hij evalueert het project.		
Gewenst resultaat	Het project is zo optimaal mogelijk verlopen en afgerond.		
Competentie	Component(en)	Prestatie-indicator	Vakkennis en vaardigheden
Aansturen	<ul style="list-style-type: none"> • Taken delegeren 	De Gamedesigner begeleidt uitbestedingen zodat datgene wat van buiten wordt aangeleverd naadloos past in het project wat eisen en planning betreft.	<ul style="list-style-type: none"> • ervaring hebben met het begeleiden van uitbestedingen
Formuleren en rapporteren	<ul style="list-style-type: none"> • Nauwkeurig en volledig rapporteren 	De Gamedesigner verantwoordt gemaakte keuzes in het kader van de verhouding kwaliteit-kosten en hij evalueert het project om er voor een volgende keer lering uit te trekken.	<ul style="list-style-type: none"> • Zie de eerste competentie van dit werkproces
Plannen en organiseren	<ul style="list-style-type: none"> • Activiteiten plannen 	De Gamedesigner 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.	<ul style="list-style-type: none"> • Zie de eerste competentie van dit werkproces
Samenwerken en overleggen	<ul style="list-style-type: none"> • Afstemmen 	De Gamedesigner overlegt met betrokkenen over het projectverloop, hij zoekt samen naar oplossingen en hij zorgt ervoor dat betrokkenen (inclusief zichzelf) zich aan gemaakte afspraken houden zodat het project optimaal verloopt wat de samenwerking betreft.	<ul style="list-style-type: none"> • Zie de eerste competentie van dit werkproces