

Keuzedeel mbo

# Gameplay

gekoppeld aan één of  
meerdere kwalificaties mbo

Code

**K0901**

Penvoerder: Sectorkamer ICT en creatieve industrie  
Gevalideerd door: Sectorkamer ICT en creatieve industrie  
Op: 21-11-2017

# 1. Algemene informatie

D1: Gameplay
Studielast
240
Beroepsvereisten
Nee
Certificaten
Nee
Gekoppeld aan kwalificatie(s)
Zie bijlage op <a href="http://www.s-bb.nl/kwalificatiedossiers">www.s-bb.nl/kwalificatiedossiers</a>
Toelichting
<p><b>Relevantie van het keuzedeel</b></p> <p>Kleine bedrijven in diverse sectoren hebben behoefte aan beginnende beroepsbeoefenaars met extra kennis op het gebied van gameplay zodat zij beter kunnen meewerken en meedenken bij de ontwikkeling van games en game gerelateerde producten en diensten. Met dit keuzedeel is de beginnend beroepsbeoefenaar breder opgeleid, waardoor hij betere kansen heeft op de arbeidsmarkt.</p> <p><b>Beschrijving van het keuzedeel</b></p> <p>De beginnend beroepsbeoefenaar kan met dit verbredende keuzedeel gameplay ontwikkelen die past in het totale gamedesign. Gameplay is de interactie tussen spelers en het spel. Het is het patroon dat wordt bepaald door de spelregels, verbinding tussen speler en spel, uitdagingen, motivatie en de connectie van de speler met het plot. Het keuzedeel is gericht op het ontwikkelproces van gameplay en theorieën op het gebied van gameplay en het integreren van gameplay elementen in het totale gamedesign.</p> <p><b>Branchevereisten</b></p> <p>Nee</p> <p><b>Aard van keuzedeel</b></p> <p>Verbredend</p>

## 2. Uitwerking

### D1-K1: Ontwikkelen van gameplay voor een totaal gamedesign

#### Complexiteit

De beginnend beroepsbeoefenaar moet voldoende informatie verzamelen over de wensen en verwachtingen van de opdrachtgever/ leidinggevende. Verder dient de beginnend beroepsbeoefenaar zijn persoonlijke keuzes af te stemmen met de opdrachtgever/ leidinggevende. Bij het ontwikkelen van gameplay houdt de beginnend beroepsbeoefenaar rekening met technische (on)mogelijkheden. Het gaat hierbij om het verkennen van mogelijkheden en zoeken naar grenzen binnen een setting waarbij in een team wordt gewerkt met verschillende disciplines. Dit maakt het werk complex. Hij heeft specialistische kennis nodig van gameplay en de elementen hiervan. Daarnaast heeft hij praktische en creatieve vaardigheden nodig om gameplay te ontwikkelen. De meeste games zijn uniek dus er gelden geen standaard oplossingen.

#### Verantwoordelijkheid en zelfstandigheid

De beginnend beroepsbeoefenaar voert zijn taken zelfstandig uit en draagt verantwoordelijkheid voor resultaten van zijn eigen taken. Hij stemt af met zijn leidinggevende of opdrachtgever. Bij grotere of complexere opdrachten wordt in een team gewerkt en is de beginnend beroepsbeoefenaar een teamlid. In die gevallen is hij verantwoordelijk voor een optimale onderlinge afstemming en voor een deel van het eindproduct.

#### Vakkennis en vaardigheden

De beginnend beroepsbeoefenaar:

- bezit kennis van de doelgroepen volgens game-specifieke classificaties
- bezit kennis van ludologie
- bezit kennis van psychologie in relatie tot games
- bezit specialistische kennis van de geschiedenis van games
- bezit specialistische kennis van dramatische elementen van games
- bezit specialistische kennis van formele elementen van games
- bezit specialistische kennis van gameplay ontwikkeltools, zoals het MDA-framework (Mechanics Dynamics Aesthetics)
- kan level-design toepassen
- kan rapid prototyping toepassen in relatie tot games
- kan tests toepassen voor games aan de hand van vragenlijsten en/of checklists

### D1-K1-W1: Ontwikkelt gameplay

#### Omschrijving

De beginnend beroepsbeoefenaar achterhaalt wat de opdrachtgever wil en oriënteert zich op de doelgroep en het onderwerp door verschillende bronnen te raadplegen. Hij komt met verschillende ideeën voor de gameplay elementen, namelijk de spelregels, verbinding tussen speler en spel, uitdagingen, motivatie en de connectie van de speler met het plot. Hij werkt deze ideeën uit en kiest, in overleg met betrokkenen, de ideeën uit die het beste passen bij de te ontwikkelen game. De beginnend beroepsbeoefenaar legt de gekozen ideeën vast in een gameplay document of vult een bestaand gamedesign aan met de nieuwe gameplay elementen. Hij legt dit voor aan de opdrachtgever en/of zijn leidinggevende. Indien nodig past hij de gameplay aan.

#### Resultaat

Er is een gameplay document of gameplay beschrijvingen die voldoen aan de eisen/ wensen van de opdrachtgever/leidinggevende.

#### Gedrag

De beginnend beroepsbeoefenaar:

- verzamelt actief informatie uit verschillende bronnen om te kunnen bepalen wat aantrekkelijk is voor de gameplay elementen;
- komt met creatieve ideeën voor de gameplay elementen en toont zich vindingrijk in de concepten;
- maakt vindingrijk en doeltreffend gebruik van de meest gangbare ontwikkeltools;
- stemt ideeën en uitwerkingen tijdig af met betrokkenen en waar nodig met de opdrachtgever/leidinggevende;
- bepaalt op basis van alle relevante informatie en zijn deskundigheid de gameplay elementen voor de game;
- documenteert de gameplay elementen zorgvuldig en nauwkeurig.

De onderliggende competenties zijn: Samenwerken en overleggen, Formuleren en rapporteren, Vakdeskundigheid toepassen, Onderzoeken, Creëren en innoveren

## D1-K1-W2: Test de ontwikkelde gameplay(elementen) en stelt bij

### Omschrijving

De beginnend beroepsbeoefenaar maakt een rapid prototype van de gameplay. Hij organiseert een playtest. Bij het testen maakt hij gebruik van een vragenlijst/checklist om de gameplay te analyseren. Vervolgens evalueert de beginnend beroepsbeoefenaar de testresultaten en stelt hij de gameplay elementen waar nodig iteratief bij. Gedurende het proces overlegt de beginnend beroepsbeoefenaar met andere teamleden en/of leidinggevende en stemt zijn werkzaamheden af.

### Resultaat

Gameplay die aansluit bij de eisen/ wensen van de opdrachtgever.

### Gedrag

De beginnend beroepsbeoefenaar:

- houdt bij het maken van een prototype van de gameplay rekening met beschikbare materialen en middelen;
  - werkt constructief samen met betrokkenen en opdrachtgever/leidinggevende;
  - maakt effectief gebruik van een vragenlijst/checklist om de gameplay te analyseren;
  - stelt kritische vragen om de beoogde informatie te achterhalen;
  - trekt logische conclusies uit beschikbare resultaten;
  - houdt zich bij het iteratief ontwikkelproces aan de afgesproken planning.
- De onderliggende competenties zijn: Samenwerken en overleggen, Vakdeskundigheid toepassen, Materialen en middelen inzetten, Analyseren