

Keuzedeel mbo

# Agile game productie

gekoppeld aan één of  
meerdere kwalificaties mbo

Code

**K0717**

Penvoerder: Sectorkamer ICT en creatieve industrie  
Gevalideerd door: Sectorkamer ICT & creatieve industrie  
Op: 20-09-2016

# 1. Algemene informatie

D1: Agile game productie

## Studielast

240

## Beroepsvereisten

Nee

## Certificaten

Ja

### Scholingsbehoefte/landelijke herkenbaarheid

Dit keuzedeel biedt verdieping op het domein van game ontwikkeling. Deze markt is de laatste jaren wereldwijd sterk gegroeid en heeft veel potentie.

### Ingangsdatum certificaat

01-08-2017

## Gekoppeld aan kwalificatie(s)

Zie bijlage op [www.s-bb.nl/kwalificatiedossiers](http://www.s-bb.nl/kwalificatiedossiers)

## Toelichting

Dit keuzedeel geeft een verdieping van de kwalificatie Mediavormgever maar sluit ook aan op andere kwalificaties zoals Gamedeveloper. Dit is een verdiepend keuzedeel dat specifiek gericht is op werken in de game-industrie.

### Relevantie van het keuzedeel

Voor de beginnend beroepsbeoefenaar die een mediagerelateerde kwalificatie volgt biedt dit keuzedeel een basis om zijn kans op werk in de game-industrie te vergroten omdat hij met dit keuzedeel kennis en ervaring verwerft van de 'production pipeline' van een game. Hij doet ervaring op met agile werken in een team aan de totstandkoming van een game.

### Beschrijving van het keuzedeel

Dit keuzedeel gaat over de organisatie van het gameontwikkelp proces waarbij sprake is van een agile werkwijze met een 'production pipeline'. Er werken verschillende gamespecialisten samen aan één product. Hun deelproducten moeten naadloos op elkaar aansluiten. Goed teamwork is hierbij essentieel. De beginnend beroepsbeoefenaar doorloopt voor dit keuzedeel (een gedeelte van) het gameontwikkelp proces.

De nadruk van dit keuzedeel ligt niet op de inhoud van de fases, maar op de organisatie van elke fase en op het teamwork om elke fase goed te doorlopen. Hierbij geldt: tijd is geld. Het werk slim aanpakken en met elkaar afstemmen is daarom essentieel.

### Branchevereisten

Nee

### Aard van keuzedeel

Verdiepend

## 2. Uitwerking

### D1-K1: Doorloopt het gameontwikkelproces

#### Complexiteit

De beginnend beroepsbeoefenaar is als specialist bij alle fasen van het ontwikkelen van de game betrokken, van concept tot final build. Hij brengt zijn expertise in en adviseert het team. Hiervoor is specialistische kennis en ervaring nodig. Games zijn per definitie uniek dus er is geen sprake van standaard werkwijzen.

#### Verantwoordelijkheid en zelfstandigheid

De beginnend beroepsbeoefenaar is verantwoordelijk voor zijn inbreng in het totale ontwikkelproces en de kwaliteit daarvan. Hij werkt voor en met het gameontwikkelteam. Hij kan inschatten waar zijn verantwoordelijkheid ophoudt. Hij schakelt waar nodig tijdig de eindverantwoordelijke in.

#### Vakkennis en vaardigheden

De beginnend beroepsbeoefenaar:

- heeft specialistische kennis van de werkzaamheden van alle disciplines die samenwerken bij het maken van een game
- heeft specialistische kennis van agile workflows
- heeft specialistische kennis van een gamedesign-document
- heeft kennis van de gangbare platforms waarop een game uitgebracht kan worden
- heeft specialistische kennis van gangbare verdienmodellen voor games
- heeft specialistische kennis van de mogelijkheden van hardware en software voor gameontwikkeling
- heeft specialistische kennis van de verschillende aspecten die getest moeten worden aan een game
  
- kan redelijk inschatten hoeveel tijd het kost om - per sprint en voor het totaal - de beoogde kwaliteit te behalen
- kan tijdens het gameontwikkelproces reflecteren over het proces
- kan knelpunten in het ontwikkelproces herkennen en benoemen
- kan teamleden overtuigen van noodzakelijke aanpassingen

### D1-K1-W1: Ontwikkelt een agile gameconcept

#### Omschrijving

De beginnend beroepsbeoefenaar bepaalt - samen met het team - het concept voor de game. Hij gaat na wat de kosten en opbrengsten van de game zijn. Hij onderzoekt hoe het meest optimaal kan worden ingespeeld op de doelgroep. Hij gaat na welke mogelijkheden het gameplatform biedt. Hij verzamelt input voor vormgeving, gameplay en technieken en zorgt voor optimale afstemming in het team. Hij gaat uit van een strakke planning maar ook met de ruimte die nodig is om agile in te kunnen spelen op onverwachte zaken. Hij legt gemaakte keuzes vast. Hij bepaalt de te ontwikkelen features en maakt hiervoor een backlog.

#### Resultaat

Een goed gedocumenteerd concept voor de te maken game waaruit blijkt dat een strakke werkwijze die ook ruimte biedt mogelijk is. Het concept beschrijft alle features die in de game opgenomen moeten worden.

#### Gedrag

- verzamelt informatie uit verschillende bronnen om te kunnen bepalen wat aantrekkelijk is voor het gameconcept
- weet wat de financiële consequenties zijn van keuzes
- benut bij de input voor het concept de diversiteit van het team optimaal
- maakt op basis van de input van het team de juiste keuzes voor te gebruiken hard- en software
- bepaalt op basis van alle relevante informatie en zijn deskundigheid de features voor de game
- houdt rekening met de middelen en mensen die nodig zijn om het werk zo effectief en efficiënt mogelijk uit te voeren met inachtneming van de gegeven agile setting
- zorgt voor volledige en nauwkeurige documentatie

De onderliggende competenties zijn: Aansturen, Formuleren en rapporteren, Materialen en middelen inzetten, Onderzoeken, Bedrijfsmatig handelen, Plannen en organiseren, Vakdeskundigheid toepassen

## D1-K1-W2: Zet een agile workflow op en zorgt voor de uitvoering hiervan

### Omschrijving

De beginnend beroepsbeoefenaar inventariseert, samen met het team, welke middelen en tijd zij tot hun beschikking hebben. Hij verdeelt de features van de backlog in sprints en koppelt er deadlines aan. Hij zorgt ervoor dat alle teamleden aan het werk kunnen, ondersteunt en adviseert waar nodig en bespreekt de voortgang. Hij stelt acties op om de deadlines te halen, rekening houdend met agile werkwijzen.

### Resultaat

Er ligt een planning met sprints en deadlines. Teamleden kunnen volgens planning het werk dat is afgesproken- waar nodig agile- uitvoeren.

### Gedrag

- zorgt er voor dat alle relevante informatie boven tafel komt, vraagt door waar nodig
- formuleert concrete, uitdagende maar haalbare doelen ten aanzien van de sprints en deadlines en stelt ze waar nodig agile bij
- maakt resultaatafspraken en houdt teamleden gericht op het bereiken van de doelen
- zet teamleden waar nodig aan het denken over alternatieve oplossingen
- hakt bij lastige beslissingen knopen door

De onderliggende competenties zijn: Aansturen, Begeleiden, Vakdeskundigheid toepassen, Plannen en organiseren, Beslissen en activiteiten initiëren

## D1-K1-W3: Realiseert een game-prototype en zorgt ervoor dat dat tijdig gereed is

### Omschrijving

De beginnend beroepsbeoefenaar overlegt met het team over de volgorde van de assetproductie en stelt deadlines op per asset. Hij zorgt ervoor dat de assets tijdig opgeleverd worden. Wanneer een deadline in gevaar komt, overlegt hij met het team over te nemen maatregelen. Hierbij faciliteert hij waar nodig een agile werkwijze. Hij zorgt ervoor dat alle assets worden samengevoegd tot een werkend prototype. Dat is vaak pas na herhaald testen het geval.

### Resultaat

Een werkend prototype van de game dat op tijd is opgeleverd.

### Gedrag

- brengt helder en volledig in kaart wat wanneer moet worden opgeleverd m.b.t. de assets
- onderneemt tijdig actie om ervoor te zorgen dat de assetproductie op tijd klaar is
- stimuleert de teamleden om als team - waar nodig agile - te opereren om de deadline te halen
- toont vaktechnisch inzicht bij het samenvoegen van de assets tot een werkend prototype
- lost problemen en knelpunten zoveel mogelijk flexibel binnen de eigen bevoegdheden op maar weet ook wanneer hij de eindverantwoordelijke moet inschakelen

De onderliggende competenties zijn: Beslissen en activiteiten initiëren, Vakdeskundigheid toepassen, Plannen en organiseren, Samenwerken en overleggen