



## STUDIEVOORTGANGSNORMEN: GAME ARTIST

CREBO	25201
NAAM OPLEIDING	GAME ARTIST
LEERJAAR/SCHOOLJAAR	Leerjaar 1 - schooljaar 2018-2019
GELDIG VOOR LESGROEP	1GA

- ALGEMEEN:**
- Voor ieder vak haal je iedere periode 1 cijfer (dit kan een gemiddelde zijn van meerdere cijfers).
  - De resultaatbespreking gaat over alle cijfers tot dan toe, in periode 2 tellen zowel de cijfers van periode 1 als de cijfers van periode 2 mee.
  - Je hebt voor Rekenen, Keuzedelen, Loopbaan en Burgerschap sowieso voldoende inspanning als je de beoordeling volstaat hebt of een voldoende hebt behaald. Voldoe je daar niet aan, dan wordt de inzet in de les en de reden voor het cijfer bekeken.
  - De waardering van vakken is een cijfer 1-10 waarbij 1 betekent dat de student niet heeft ingeleverd.
  - In overleg met docent en SLB'er kan er een herkansing plaatsvinden, deze moet door de student binnen 1 week na ontvangst van de waardering via e-mail aangevraagd worden.

PERIODE 1	Voldoende studievoortgang
<b>Beroepsgerichte vakken</b>	<b>Minimaal 5 van de 7 cijfers voldoende</b>
1. 3D	5. GameDesign.
2. 2D	6. GameTech
3. Project product	7. Vormgeven
4. Project proces	
<b>Nederlands, Engels</b>	<b>5,5 of hoger</b>
<b>REK/KZD/L/B</b>	<b>Voldoende inspanning</b>
<b>Aanwezigheid</b>	<b>Ten minste 95%</b>

PERIODE 2	Voldoende studievoortgang
<b>Beroepsgerichte vakken</b>	<b>Minimaal 10 van de 14 cijfers voldoende</b>
8. 3D	12. GameDesign.
9. 2D	13. GameTech
10. Project product	14. Vormgeven
11. Project proces	
<b>Nederlands, Engels</b>	<b>5,5 of hoger</b>
<b>REK/KZD/L/B</b>	<b>Voldoende inspanning</b>
<b>Aanwezigheid</b>	<b>Ten minste 95%</b>

PERIODE 3	Voldoende studievoortgang
<b>Beroepsgerichte vakken</b>	<b>Minimaal 15 van de 21 cijfers voldoende</b>
15. 3D	19. GameDesign.
16. 2D	20. GameTech
17. Project product	21. Vormgeven
18. Project proces	
<b>Nederlands, Engels</b>	<b>5,5 of hoger</b>
<b>REK/KZD/L/B</b>	<b>Voldoende inspanning</b>
<b>Aanwezigheid</b>	<b>Ten minste 95%</b>

PERIODE 4	Voldoende studievoortgang
<b>Beroepsgerichte vakken</b>	<b>Minimaal 20 van de 28 cijfers voldoende</b>
22. 3D	26. GameDesign.
23. 2D	27. GameTech
24. Project product	28. Vormgeven
25. Project proces	
<b>Nederlands, Engels</b>	<b>5,5 of hoger</b>
<b>REK/KZD/L/B</b>	<b>Voldoende inspanning</b>
<b>Aanwezigheid</b>	<b>Ten minste 95%</b>