



## STUDIEVOORTGANGSNORMEN: GAMEDEVELOPER / GAME PROGRAMMER

CREBO	25188
NAAM OPLEIDING	GAMEDEVELOPER
LEERJAAR/SCHOOLJAAR	Leerjaar 1 - schooljaar 2018-2019
GELDIG VOOR LESGROEP	1GD1

<b>ALGEMEEN:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Voor ieder vak haal je iedere periode 1 cijfer(dit kan een gemiddelde zijn van meerdere cijfers).</li> <li>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.</li> <li>Je hebt voor Rekenen, Keuzedelen, Loopbaan en Burgerschap sowieso voldoende inspanning als je de beoordeling volstaan 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.</li> <li>De waardering van vakken is een cijfer 1-10 waarbij 1 betekent dat de student niet heeft ingeleverd.</li> <li>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.</li> </ul>
------------------	---

PERIODE 1	Voldoende studievoortgang
<b>Beroepsgerichte vakken</b>	<b>Minimaal 6 van de 8 cijfers voldoende</b>
1. Rapid Prototyping	5. GameDesign
2. 2D / 3D	6. Programmeren
3. Project product	7. Gameplay
4. Project proces	8. Engineering
<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 12 van 16 cijfers voldoende</b>
1. Rapid Prototyping	5. GameDesign
2. 2D / 3D	6. Programmeren
3. Project product	7. Gameplay
4. Project proces	8. Engineering
<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 17 van de 23 cijfers voldoende</b>
1. Rapid Prototyping	5. GameDesign
2. 2D / 3D	6. Programmeren
3. Project product	7. Gameplay
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 4	Voldoende studievoortgang
<b>Beroepsgerichte vakken</b>	<b>Minimaal 22 van de 30 cijfers voldoende</b>
1. Rapid Prototyping	5. GameDesign
2. 2D / 3D	6. Programmeren
3. Project product	7. Gameplay
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>