

GAME ARTIST

2024
-
2025

STUDIEGIDS

 **GRAFISCH
LYCEUM
UTRECHT**

INHOUDSOPGAVE

DE OPLEIDING	3
ONDERWIJS	4
UITLIJNING	5
BINDEND STUDIEADVIES (BSA)	6
DIPLOMABESLUIT	6
NEDERLANDS	7
ENGELS	7
REKENEN	8

LOOPBAAN	8
BURGERSCHAP	8
BEROEPSPRAKTIJKVORMING	9
KEUZEDELEN	9
VAKKENNIS EN VAARDIGHEDEN	10
PRAKTIJKEXAMEN	11
ADMINISTRATIEVE KENMERKEN	12

Opleidingsgegevens

Startjaar van de opleiding:

2024-2025

Nominale studieduur:

vier studie jaren

Thuisbasis opleiding:

Vondellaan 178, Utrecht

Cohort van inschrijving:

2024-2025

Gepland diplomajaar:

2027-2028

**Crebonummer
van de opleiding:**

25633

Mbo-niveau:

niveau 4

Soort opleiding:

basisberoepsopleiding

Leerweg:

beroepsopleidende leerweg

Publicatiedatum examenplan:

01-08-2024

DE OPLEIDING

Deze studiegids is de beschrijving van de opleiding en het examen.

De afspraken en regels over examens vind je terug in het examenreglement.

De rechten en plichten vind je terug in het studentenstatuut.

Naast veel 3D modelleren en digital painten leer je de principes van game design, zodat je ook als professional over games kunt nadenken en praten. Je leert wat verlichting, post-processing en audio met games doet, hoe je dit kunt toepassen in een game environment en hoe je daarmee een verhaal kunt vertellen. Door objecten te animeren wordt het een levende virtuele wereld. Alles bij elkaar leer je het hele proces van een schets op papier tot aan een technisch complexe en werkende spelomgeving in de game engine.

Met spetterende visuals maakt je unieke game environments waar gamers zich helemaal in kunnen verliezen. Dat kan voor een console zijn, maar ook breder. Want games zijn overal. Websites, social media, tablets, noem maar op.

Na 4 jaar heb je alle skills om jezelf Game Artist te noemen en word je een pro in de gamewereld.

Leerjaar 1

Hoe games in elkaar zitten leer je in het eerste leerjaar. We beginnen met het maken van 2D sprites in Adobe Photoshop en 3D modellen in Blender. Deze bouwstenen of 'assets' komen samen in de Unity game engine. Met deze veelzijdige software leer je werken om (delen van) games te maken. Een game maak je niet alleen en daarom leer je ook in teams multidisciplinair samen te werken met programmeurs.

Leerjaar 2

In het tweede leerjaar zijn de leertaken complexer en ga je meer de diepte in. Je leert hoe je een virtuele omgeving kunt opbouwen uit verschillende modulaire elementen. Je leert animeren, stylized game art maken, maar daarnaast ook fotorealistische art. Het tweede jaar is erg bepalend voor de ontwikkeling van je eigen stijl en je persoonlijke game art portfolio!

Leerjaar 3

Het afmaken van je portfolio en het zoeken naar een stage staat centraal in het derde leerjaar. Je kunt je verdiepen in andere relevante software zoals Unreal Engine en bijvoorbeeld sculpting in Zbrush. In dit jaar ga je ook een werkweek naar het buitenland en volg je een middag in de week een keuzedeel. Halverwege het derde jaar ga je op je eerste stage.

Leerjaar 4

Je tweede stage (half jaar) loop je in leerjaar vier. Bij terugkomst op school heb je weer een keuzedeel en tien weken lang examenvoorbereiding. In het examen laat je zien dat je zelfstandig (een deel van) een game kunt maken in je eigen stijl. Het jaar sluiten we af met een (virtuele) expositie waar al het gemaakte werk van jou en je medestudenten wordt tentoongesteld!

ONDERWIJS

Een standaard opleidingsjaar begint administratief op 1 augustus en eindigt op 31 juli van het daaropvolgend jaar en omvat 40 lesweken van telkens 40 klokuren per week (= 1.600 klokuren per opleidingsjaar). Afhankelijk van de landelijke vakantiespreiding kan een opleidingsjaar meer of minder lesweken hebben.

Voor elk opleidingsjaar wordt vastgelegd hoeveel begeleide onderwijsuren worden geprogrammeerd voor de lessen, hoeveel voor de beroepspraktijkvorming en hoeveel voor andere onderwijszaken voor dat opleidingsjaar.

	begeleide onderwijstijd (bot)	beroepspraktijk- vorming (bpv)	bot + bpv
Opleidingsjaar 1	980	–	980
Opleidingsjaar 2	980	–	980
Opleidingsjaar 3	435	750	1185
Opleidingsjaar 4	325	750	1075
<i>Totaal</i>	<i>2720</i>	<i>1500</i>	<i>4220</i>

In hele klokuren.

UITLIJNING

Het curriculum wordt opgesteld voor de duur van de gehele opleiding. Om de inhoud actueel te houden, kan het curriculum gedurende de opleiding worden aangepast.

De Onderwijs en Examenregeling Cohort 2024-2025 (OER) is te vinden op de internetsite van het Grafisch Lyceum Utrecht.

Toelichting op de keuzedelen is te vinden op de internetsite van het Grafisch Lyceum Utrecht. Een schooljaar is verdeeld in 4 periodes van 9 of 10 onderwijsweken.

Legenda

- Nederlands, Rekenen en Engels
- LB (Loopbaan en Burgerschap)
- Beroeps specifieke vakken
- Overig (Proeve van bekwaamheid / Introductie / Excursies e.d.)
- Keuzedeel keuze uit meerdere keuzedelen
- Keuzedeel voor alle studenten van de opleiding of, indien 'Corridor' vermeld, keuze uit een breed palet keuzedelen
- BPV (beroepspraktijkvorming = stage)

(xx) Het getal tussen haakjes achter een vak geeft een indicatie van de omvang van het vak in halve uren in de betreffende periode. Voorbeeld: (16) betekent 8 klokuren les. Het werkelijk aantal klokuren zal altijd lager zijn door incidentele lesuitval door feestdagen en studiedagen

	Periode 1	Periode 2	Periode 3	Periode 4
Jaar 1	Introductieweek (28)	Loopbaan (16)	Loopbaan (16)	Loopbaan (16)
	Loopbaan (14)	Engels (24)	Burgerschap (24)	Burgerschap (24)
	Engels (21)	Nederlands (24)	Nederlands (24)	Nederlands (24)
	Nederlands (21)	Rekenen (32)	Rekenen (32)	Rekenen (32)
	Rekenen (28)	Beroepsgericht (160)	Beroepsgericht (160)	Beroepsgericht (160)
	Beroepsgericht (120)	Ontwikkelweek (40)	Ontwikkelweek (40)	Ontwikkelweek (40)
	Ontwikkelweek (40)	Beroepsgericht (160)	Beroepsgericht (160)	Beroepsgericht (160)
	Beroepsgericht (160)	Ontwikkelweek (40)	Ontwikkelweek (40)	Ontwikkelweek (40)
Jaar 2	Introductieweek (28)	Loopbaan (16)	Loopbaan (16)	Loopbaan (16)
	Loopbaan (14)	Engels (24)	Burgerschap (24)	Nederlands (32)
	Engels (21)	Nederlands (32)	Nederlands (32)	Rekenen (24)
	Nederlands (28)	Rekenen (24)	Rekenen (24)	Stagevoorbereiding (24)
	Rekenen (21)	Beroepsgericht (160)	Beroepsgericht (160)	Beroepsgericht (160)
	Beroepsgericht (120)	Ontwikkelweek (40)	Ontwikkelweek (40)	Ontwikkelweek (40)
	Ontwikkelweek (40)	Beroepsgericht (160)	Beroepsgericht (160)	Beroepsgericht (160)
	Beroepsgericht (160)	Ontwikkelweek (40)	Ontwikkelweek (40)	Ontwikkelweek (40)
Jaar 3	Introductieweek (28)	Loopbaan (18)	BPV (1500)	
	Loopbaan (14)	t-avo (36)		
	Nederlands (14)	Stagevoorbereiding (18)		
	Rekenen (14)	Beroepsgericht (270)		
	Engels (14)	Ontwikkelweek (16)		
	Stagevoorbereiding (14)	Corridor A (80)		
	Beroepsgericht (90)			
	Ontwikkelweek (40)			
	Beroepsgericht (120)			
	Ontwikkelweek (40)			
Corridor A (64)				
Jaar 4	BPV (1500)		AVO & Loopbaan (80)	Prex (160)
			Beroepsgericht (260)	
			Corridor C (160)	

BINDEND STUDIEADVIES (BSA)

Het bindend studieadvies is niet vrijblijvend.

Het kan positief of negatief zijn.

Voor een positief bindend studieadvies moet ten minste 75% van het beroepsgerichte onderwijsprogramma van de opleiding voldoende zijn.

Alle studieresultaten van het beroepsgerichte onderwijsprogramma van het eerste opleidingsjaar P1 t/m P3 tellen mee voor het bindend studieadvies.

DIPLOMABESLUIT

Diploma onderdelen	Diploma voorwaarden
Nederlands vereist niveau: 3F	Nederlands, Engels én rekenen ten minste de eindcijfers: 5 – 6 – 6 in willekeurige volgorde
Engels vereist niveau: ERK-niveau B1/A2	
Rekenen vereist niveau: mbo-rekenniveau 4	
Loopbaan	Is voldaan
Burgerschap	Is voldaan
Beroepspraktijkvorming	Is ten minste voldoende
Keuzedelen	Compensatieregeling: het gemiddelde is ten minste het cijfer 6
Praktijkexamen	Elke kerntaak is ten minste het cijfer 6

Het diploma voor de opleiding Game Artist wordt uitgereikt:

- ▶ Zodra alle behaalde examenresultaten voor taal en rekenen voldoen aan de slaag-/zakbeslissingen;
- ▶ én voldaan is aan de kwalificatie-eisen voor loopbaan;
- ▶ én voldaan is aan de kwalificatie-eisen voor burgerschap;
- ▶ én voldaan is aan de diploma-eisen voor de beroepspraktijkvorming;
- ▶ én voldaan is aan de keuzedeelverplichting van de opleiding;
- ▶ én alle behaalde examenresultaten keuzedelen voldoen aan de compensatieregeling keuzedelen;
- ▶ én alle kerntaken van het kwalificatiedossier voldoen aan de slaag-/zakbeslissingen.

NEDERLANDS

Centraal examen	Examenduur	Ruimte	Examenperiode
Nederlands lezen en luisteren 3F	120 minuten	Examenlokaal	<i>Nader te bepalen</i>

Schoolexamen	Examenduur	Ruimte	Examenperiode
Nederlands schrijven en taalverzorging 3F	60 minuten	Examenlokaal	<i>Nader te bepalen</i>
Nederlands spreken 3F	15 minuten	Online of op school	<i>Nader te bepalen</i>
Nederlands gesprekken voeren 3F	15 minuten	Online of op school	<i>Nader te bepalen</i>

Uitslagregels: Deelcijfer worden in de cijferreeks van 1-10 weergegeven.

ENGELS

Centraal examen	Examenduur	Ruimte	Examenperiode
Engels lezen en luisteren B1-B2	90 minuten	Examenlokaal	<i>Nader te bepalen</i>

Schoolexamen	Examenduur	Ruimte	Examenperiode
Engels schrijven A2-B1-B2	60 minuten	Examenlokaal	<i>Nader te bepalen</i>
Engels spreken A2-B1-B2	15 minuten	Online of op school	<i>Nader te bepalen</i>
Engels gesprekken voeren A2-B1-B2	15 minuten	Online of op school	<i>Nader te bepalen</i>

Uitslagregels: Deelcijfer worden in de cijferreeks van 1-10 weergegeven.

REKENEN

Schoolexamen	Examenduur	Ruimte	Examenperiode
Rekenen	150 minuten	Examenlokaal	<i>Nader te bepalen</i>
Mbo-rekenniveau 4: grootheden en eenheden			
Mbo-rekenniveau 4: oriëntatie in de twee- en driedimensionale wereld			
Mbo-rekenniveau 4: verhoudingen herkennen en gebruiken			
Mbo-rekenniveau 4: procenten gebruiken			
Mbo-rekenniveau 4: omgaan met kwantitatieve informatie			

Uitslagregels: Deelcijfer worden in de cijferreeks van 1-10 weergegeven.

LOOPBAAN

Opdrachten loopbaan	Examenportfolio loopbaan*	Eindwaardering
L1 – Capaciteitenreflectie	“Wie ben ik en wat kan ik?”	voldaan / niet voldaan <i>weging: 1x</i>
L2 – Motievenreflectie	“Wat wil ik met en binnen mijn studie?”	voldaan / niet voldaan <i>weging: 1x</i>
L3 – Werkexploratie	“Welk beroep wil ik in de toekomst?”	voldaan / niet voldaan <i>weging: 1x</i>
L4 – Loopbaansturing	“Hoe bereik ik wat ik wil?”	voldaan / niet voldaan <i>weging: 1x</i>
L5 – Netwerken	“Wie heb ik nodig om te bereiken wat ik wil?”	voldaan / niet voldaan <i>weging: 1x</i>

* Inleveren in de ‘examenkluis’ van de school.

BURGERSCHAP

Burgerschap	Examenportfolio burgerschap*	Eindwaardering
Sociaal-maatschappelijk	“Het interview”	voldaan / niet voldaan <i>weging: 1x</i>
Vitaliteit	“Vitaliteit”	voldaan / niet voldaan <i>weging: 1x</i>
Politiek-juridisch	“Verkiezingen”	voldaan / niet voldaan <i>weging: 1x</i>
Economisch	“Mondiaal probleem”	voldaan / niet voldaan <i>weging: 1x</i>

* Inleveren in de ‘examenkluis’ van de school.

BEROEPSPRAKTIJKVORMING

Periode	Omvang	Uitslagregels
Leerjaar 3: periode 11 t/m 12 5 dagen per week	188 dagen 1500 klokuren	onvoldoende / voldoende / goed <i>weging: 1x</i>
Leerjaar 4: periode 13 t/m 16 5 dagen per week	<i>1x BPV-dag telt voor 8 klokuren</i>	

KEUZEDELEN

Keuzedeel	Examenperiode	Examenduur en afname	Uitslagregels
	na einde lessen		keuzedelen
1	Leerjaar 2	<i>Nader te bepalen</i>	deelcijfer uit de reeks 1-10 <i>weging: 1x</i>
2	Leerjaar 3	<i>Nader te bepalen</i>	deelcijfer uit de reeks 1-10 <i>weging: 1x</i>
3	Leerjaar 4	<i>Nader te bepalen</i>	deelcijfer uit de reeks 1-10 <i>weging: 1x</i>

VAKKENNIS EN VAARDIGHEDEN

▶ Heeft kennis van kernbegrippen van marketing, communicatie, media/middelen, trends en ontwikkelingen.

▶ Heeft specialistische kennis van het creatieproces van verschillende typen media.

▶ Heeft specialistische kennis van software voor crossmediale vormgeefoplossingen.

▶ Heeft specialistische kennis van vormgeving voor een diversiteit aan mediamiddelen en -platforms.

▶ Heeft kennis van relevante wet- en regelgeving o.a. van merkenrecht, portret- en auteursrecht en AVG-wetgeving.

▶ Heeft specialistische kennis van technische eisen van mediapublicatie platforms en producten.

▶ Heeft specialistische kennis van beeld, vorm, kleur en typografie.

▶ Heeft specialistische kennis van bestandsformaten.

▶ Kan onderzoeksgegevens/data analyseren, interpreteren en er conclusies uit trekken.

▶ Kan vraagtechnieken toepassen; luisteren, samenvatten, doorvragen.

▶ Kan creatief, divergerend denken.

▶ Kan overtuigend presenteren.

▶ Kan de mediaoplossing op de vereiste publicatieplatforms publiceren.

▶ Kan duidelijke instructies formuleren.

▶ Kan zijn uren/kosten begroten en verantwoorden.

▶ Kan zijn eigen werkzaamheden plannen en organiseren.

▶ Houdt zich op de hoogte van nieuwe trends en ontwikkelingen in zijn vakgebied.

▶ Kan technieken voor media-ontwikkeling toepassen zoals 'design thinking' en 'problem solving'.

▶ Kan layout en kaderingsprincipes toepassen.

▶ Kan content beheren en archiveren.

▶ Kan volwaardig participeren in het projectteam.

▶ Kan feedback geven en met feedback omgaan (verwerken of bewust naast zich neerleggen).

▶ Heeft kennis van de markt en het werkveld waarbinnen hij opereert.

▶ Kan de onderneming positioneren en zichzelf profileren.

▶ Heeft een open houding, is nieuwsgierig en initiatiefrijk.

▶ Kan zijn unieke drijfveren en talenten op eigen wijze laten zien.

PRAKTIJKEXAMEN

Examenperiode: leerjaar 4

Exameninhoud
Praktijkopdrachten

Basisdeel kerntaak 1	
B1-K1 Ontwikkelt crossmediale (vormgeef) oplossingen	
B1-K1-W1 Onderzoekt data/gegevens en vormt zich gaandeweg een beeld van de context	
B1-K1-W2 Formuleert de voorlopige en definitieve mediavraag van de klant	
B1-K1-W3 Voert de dialoog over duiding en vertaling van de input	
B1-K1-W4 Informeert en betreft belanghebbenden op verschillende momenten in het crossmediale ontwikkeltraject	
B1-K1-W5 Maakt prototypes voor de vormgeving van crossmediale toepassingen in verschillende fasen van het ontwikkelproces	
B1-K1-W6 Realiseert de vormgeving voor crossmediale toepassingen	
B1-K1-W7 Voert projectmatige werkzaamheden uit	

Uitslagregels: Deelcijfer worden in de cijferreeks van 1-10 weergegeven.

Examenperiode: leerjaar 4

Exameninhoud
Praktijkopdrachten

Basisdeel kerntaak 2	
B1-K2 Positioneert en profileert zich in de markt	
B1-K2-W1 Maakt een persoonlijk portfolio	
B1-K2-W2 Participeert in relevant netwerk (communicatief en commercieel)	

Uitslagregels: Deelcijfer worden in de cijferreeks van 1-10 weergegeven.

ADMINISTRATIEVE KENMERKEN

Startjaar 2024–2025	
Crebonummer: 25633	Mbo-niveau: Niveau 4
Naam van de kwalificatie (diplomanaam): Game Artist	Soort opleiding: Middenkaderopleiding
Ingangsdatum inschrijving: 01-08-2024	Leerweg: BOL – Beroepsopleidende leerweg
Cohort: 2024-2025	Beroepsvereisten: Nee
Nominale studieduur: Vier opleidingsjaren	Profiel van kwalificatiedossier: 23257 Mediavormgeving
Startdatum examenplan: 01-08-2024	Opleidingsdomein: 79040 Media en vormgeving
Gepland einddatum examenplan: 31-07-2028	Sector: ICT en Creative Industrie (ICT en CI)
Keuzedeelverplichting: 720 Sbu	
Generieke onderdelen: 3F Nederlands, Engels A2/B1, Mbo-rekenniveau 4, Loopbaan, Burgerschap, Beroepspraktijkvorming, Keuzedelen, Praktijkexamen	

Game Artist

