



2D

Game Design



2D Game Design

Tijdsduur: 3 uur, van 9.00 tot 12.00 en van 13.00 tot 16.00 uur.

Kosten: € 475,- (BTW vrijgesteld)

Aantal leerlingen: max. 40 leerlingen

Niveau: VMBO/MBO/HAVO/VWO/Gymnasium.

Inhoud workshop

Zelf een game maken is voor veel jongeren die games spelen iets waarvan ze denken dat ze dat nooit zouden kunnen. Wij laten in deze workshop zien dat iedereen het kan. En nog met professionele software (Unity) ook. In deze workshop maak je in tweetallen een *platform game*. Dat is een spel dat twee dimensies gebruikt. Omhoog-omlaag en links-rechts. In onze andere workshop *The Game* kun je echt een 3D game maken. Dus ook dat kan, maar 2D is wat eenvoudiger en toegankelijker. Aan het einde van de workshop zijn de games klaar om te spelen!

Belangrijk bij deze workshop is dat de inhoud (waar gaat het spel over, waar speelt het zich af) niet vaststaat. Wanneer gewenst passen we de workshop thematisch aan in overleg met de docent. Zo kan de workshop aansluiten op iets waar u op school mee bezig bent. Of passen bij een bepaald vak. Laat het ons weten als we mee mogen denken.

Verloop workshop

Introductie: de workshop start met een korte plenaire presentatie over games, waarin hun huidige kennis wordt getoetst. Ter inspiratie kijken ze naar een voorbeeldgame, zodat ook hun verwachtingen kloppen met wat ze gaan doen.

Brainstorm: in een kwartier wordt aan de hand van een formulier in tweetallen een idee voor de

game bedacht en beschreven welke onderdelen nodig zijn.

Ontwerp: de leerlingen ontwerpen het hoofdpersonage, vijanden en een achtergrond waarmee de setting wordt bepaald.

Montage: in tweetallen gaan ze aan de slag met de software, waarbij de workshopleider de belangrijkste functies van het programma op een groot scherm met korte voorbeelden presenteert.

Afsluiting: Aan het einde van de workshop zijn de games klaar om te spelen! Bij voldoende tijd doen we dit in de workshop. Dit deel reflectie kan ook op school plaatsvinden, aangezien alle games van onze website gedownload kunnen worden en eventueel worden toegevoegd aan een kunstdossier.

De games werken op Windows computers. Als u ze op school op Apple computers wil afspelen moet u dat even laten weten, dan houden we daar rekening mee.

Leerdoelen

- Leerlingen worden gestimuleerd samen te werken aan een game.
- Leerlingen leren met (bewerkings) programma's te werken, zoals; Unity en ze leren de werking van een greenscreen.
- Leerlingen hebben basiskennis over het ontstaan en de productie van games.
- Leerlingen begrijpen hoe een game gemaakt wordt omdat ze zelf de vormgeving, verhaallijn en characters hiervoor maken.



2D

Game Design



Voorafgaand aan de workshop

Een workshop boeken

Bel met ons op 010-4126031 of mail naar info@digitalplayground.nl om een datum vast te leggen. Wij geven de voorkeur aan boekingen op dinsdag t/m donderdag en een workshop kan 's morgens of 's middags worden geboekt. Maandag en vrijdag zijn tegen een meerprijs te boeken. Na boeking ontvangt u een bevestiging en factuur. Wij verzoeken u deze voorafgaand aan de workshop te betalen. Betaling via de cultuurkaart is mogelijk. Voor meer informatie kijkt u op <https://www.cjp.nl/scholen>. Verdere informatie over de betaling ontvangt u van ons na boeking van de workshop.

Aantal leerlingen en niveau

De groepsgrootte geeft u bij boeking door. U ontvangt een indelingsformulier dat u ingevuld meeneemt naar de workshop. Per workshop hoort u van ons hoe u de groep moet indelen. Zijn er wijzigingen in aantallen? Geef deze altijd z.s.m. door. Veel van onze workshops zijn geschikt voor alle niveaus. In de uitvoering worden ze aangepast aan niveau.

Tijdens de workshop

Huisregels

Wij vragen u tien minuten van tevoren aanwezig te zijn. Sommige workshops starten op een andere locatie. Dit staat altijd duidelijk vermeld in de bevestiging die u van ons ontvangt.

Rol van de docent

De rol van de docent tijdens de workshop is die van procesbewaker. Het is nadrukkelijk niet de bedoeling dat u les geeft. Dat doen onze workshopleiders. Wel verwachten we dat u aanwezig bent om in te grijpen wanneer de workshopleider daar om vraagt en dat u tijdens de workshops actief aanwezig bent en toezicht houdt. We rekenen op minimaal 1 begeleider per 20 leerlingen.

Eten en drinken

In de workshopruimte mag bij de computers niet worden gegeten of gedronken. Er is geen tijd ingepland voor een (lunch)pauze. In de ontvangstruimte van het medialab is een blikjesautomaat en een snoepautomaat aanwezig. Roken tussendoor is (ook buiten) niet toegestaan.

Bezoekinformatie

Digital Playground
Schilderstraat 26a-28a
3011 ES Rotterdam
t. 010-4126031
e. info@digitalplayground.nl