



Vakinhoudelijke voorbeelduitwerking keuzevak

Media, vormgeving en ICT

Keuzevak Gamedesign

Deze vakinhoudelijke uitwerking is in opdracht van de Stichting Platforms Vmbo en met financiering van het Ministerie van OCW in het kader van het projectprogramma Nieuw VMBO ontwikkeld en gereviewd door een team van docenten en vakinhoudelijke specialisten.

De voorbeelduitwerking heeft geen officiële status en is alleen bedoeld om docenten een goede indruk te geven van hoe het keuzevak geïnterpreteerd kan worden om tot een zinvolle en werkbare uitwerking ervan te komen in onderwijs en schoolexaminering.

De vakinhoudelijke uitwerking is gebaseerd op het landelijk vastgestelde examenprogramma voor dit keuzevak (o.a. te vinden op www.platformsvmbo.nl). Het examenprogramma is door het ontwikkelteam uitgewerkt in zo toetsbaar en in het onderwijs herkenbaar mogelijke onderdelen.

De inhoudelijke verwantschap van dit keuzevak met kwalificaties, keuzedelen en certificaten in het mbo is vastgesteld door de Toetsingskamer van SBB.

De nieuwste versie van deze vakinhoudelijke voorbeelduitwerking is altijd te vinden op www.platformsvmbo.nl.

Aan deze vakinhoudelijke voorbeelduitwerking kunnen geen rechten worden ontleend.

Versie 1.1
25 februari 2020

© Stichting Platforms Vmbo

K/MVI/6 Gamedesign

Ontwikkelaar	Kim Eijkelhof
Versie	1.1
Datum	25 februari 2020

Taak:

- een game bedenken en ontwerpen

In het keuzevak Gamedesign werkt de leerling aan de ontwikkeling en uitwerking van een game. Hiervoor ontwikkelt de leerling kennis van begrippen op het gebied van games zoals; gameplay, spelverloop en characters en hoe deze in te zetten aan de hand van opdrachteisen. Voor de BBL- en KBL-leerling worden de opdrachteisen gegeven, de GL-leerling stelt deze eisen zelf op. Daarnaast leert de leerling technische kennis en vaardigheden in het werken met game software en het programmeren van interactieve elementen. De leerling ontwikkelt vanuit de opdrachteisen een idee voor een game en maakt keuzes voor een gameplay rekening houdend met doel en doelgroep. De leerling ontwerpt alle visuele elementen zoals characters, achtergronden en attributen en werkt deze digitaal uit. In game software leert de leerling interactiviteit toe te kennen en het spelidee uit te werken. Tot slot leert de leerling het spel op een passende manier aan te kondigen rekening houdend met het doel en de doelgroep.

Voor het uitvoeren van de taak beheerst de kandidaat de voorwaardelijke kennis, vaardigheden en houding.

K/MVI/6.1 Deeltaak: een spel bedenken en een idee vastleggen

In deze deeltaak werkt de leerling aan de voorbereiding voor het maken van een game. Hierbij krijgt de BBL- en KBL-leerling een opdrachtoomschrijving met productie-eisen, de GL-leerling stelt eigen eisen op voor een game. De leerling legt in dit onderdeel de fundamenten voor de later te ontwikkelen game. Belangrijk hierin zijn; doelgroep, speltype, gameplay en spelverloop. De leerling bouwt een basiskennis op van belangrijke begrippen binnen gamedesign en leert hiermee keuzes te maken en deze te onderbouwen. De KBL- en GL-leerling zal het idee presenteren binnen een board. Een board kan bijvoorbeeld bestaan uit een aantal leerlingen en een docent maar kan ook anders worden ingevuld afhankelijk van de mogelijkheden.

Eindtermen

De kandidaat kan:		BB	KB	GL
1	wensen en eisen van een opdrachtgever inventariseren	x	x	
2	eigen wensen en eisen spel opstellen			x
3	een idee overbrengen	x	x	x
4	een onderbouwde keuze van een gameplay maken	x	x	x
5	een idee presenteren binnen een board		x	x

De volgende professionele kennis en vaardigheden uit het Kernprogramma Media, vormgeving en ICT zijn op deze deeltaak van toepassing: B2, B4, B13, B15, B16

Uitwerking

K/MVI/6.1.1 wensen en eisen van een opdrachtgever inventariseren

In dit verband kan de kandidaat:		BB	KB	GL
1	de opdracht in eigen woorden beschrijven	x	x	
2	vanuit de opdrachtoomschrijving een helder beeld krijgen van de wensen en eisen waaraan de opdracht moet voldoen	x	x	
3	onduidelijkheden rondom de wensen en opdracht(eisen) in eigen woorden omschrijven en om opheldering vragen	x	x	
4	een lijst opstellen van de wensen en eisen (inventarisatie)	x	x	
5	door middel van een inventarisatie de belangrijkste uitgangspunten voor het spel helder krijgen. - het doel - de doelgroep (leeftijd, soort speler, etc.) - speltype	x	x	
6	aan de hand van deze inventarisatie belangrijke zaken binnen de technische uitwerking helder krijgen. Hierbij lettend op haalbaarheid en technische (on)mogelijkheden.	x	x	

K/MVI/6.1.2 eigen wensen en eisen spel opstellen

In dit verband kan de kandidaat:		BB	KB	GL
1	de wensen en eisen waaraan de opdracht moet voldoen in eigen woorden beschrijven. Hierbij zijn de belangrijkste uitgangspunten voor het spel helder zoals: - het doel - de doelgroep (leeftijd, soort speler, etc.) - speltype			x
2	oriënterend onderzoek doen voor het ontwikkelen van eigen wensen en eisen voor een game. (bijvoorbeeld in de vorm van een brainstorm, moodboard, ideeën blad, beeldend vooronderzoek).			x
3	de sfeer en vormgeving voor een spel bepalen rekening houdend met doel en doelgroep.			x
4	door middel van een inventarisatie zichtbaar maken wat de spelmogelijkheden zijn en welk besturingssysteem gebruikt gaat worden			x

K/MVI/6.1.3 een idee overbrengen

In dit verband kan de kandidaat:		BB	KB	GL
1	keuzes maken voor een spelidee en de keuzes beargumenteren. Hierbij rekening houden met: - characters, landscapes, attributen en levels - het spelelement - doelen		x	x
2	aan de hand van een idee een (visuele) presentatie maken. (bijvoorbeeld in de vorm van een pitch, moodboard, ideeën blad). Denk daarbij aan: - onderzoek en idee-ontwikkeling - schetsen - beeldonderzoek en inspiratiebronnen - overleg/feedback opdrachtgever - gemaakte keuzes toelichten	x	x	x

K/MVI/6.1.4 een onderbouwde keuze van een gameplay maken

In dit verband kan de kandidaat:		BB	KB	GL
1	keuzes maken voor een gameplay rekening houdend met: <ul style="list-style-type: none"> - spelelement - de doelgroep - beschikbare ontwerpprogramma's of besturingssysteem - de beoogde speelervaring (vorm, verhaallijn, characters) - technische (on)mogelijkheden en haalbaarheid 	x	x	x
2	keuzes voor een gameplay beargumenteren: <ul style="list-style-type: none"> - welk spelelement wordt uitgewerkt - duidelijke onderbouwing van de doelgroep - gekozen ontwerpprogramma's/besturingssysteem - De beoogde speelervaring van de speler (vorm, verhaallijn, characters) - Technische uitwerking van het spel 	x	x	x

K/MVI/6.1.5 een idee tonen binnen een board

In dit verband kan de kandidaat:		BB	KB	GL
1	een sfeer van het spel aan een board (van opdrachtgevers) presenteren en de keuzes die gemaakt zijn in de ontwerpfase toelichten. Denk aan visuele onderbouwing van schetsontwerpen, moodboard, onderzoek, inspiratiebronnen, mindmap		x	x
2	argumenten noemen en toelichten voor de gemaakte keuzes voor: <ul style="list-style-type: none"> - de spelmogelijkheden - de vormgeving - de gekozen software en eventueel besturingssysteem 		x	x
3	feedback op het idee ontvangen van een board en bij onduidelijkheden om opheldering vragen (feedback meenemen in de uitwerking).		x	x

K/MVI/6.2 Deeltaak: een game ontwerpen

In dit onderdeel zal de leerling alle losse onderdelen zoals achtergronden, characters en attributen van de game ontwerpen en uitwerken. Het spelidee uit deeltaak 6.1 is hierin het uitgangspunt. De leerling maakt eerst schetsen en werkt deze vervolgens digitaal uit tot bruikbare spelelementen. De leerling leert het spelverloop te visualiseren in een storyboard. Na de afronding van deze deeltaak ligt alles klaar om het spel interactief te maken. Losse onderdelen zoals characters, attributen, achtergronden en de interface zijn door de leerling op de juiste wijze digitaal uitgewerkt.

Eindtermen

De kandidaat kan:		BB	KB	GL
1	velden, characters en attributen bedenken en schetsen		x	x
2	een (fragment van een) spelverloop uitwerken in een storyboard	x	x	x
3	een interactie schetsen en ontwerpen	x	x	x
4	bruikbare ontwerpen maken voor een spel (fragment)	x	x	x

De volgende professionele kennis en vaardigheden uit het Kernprogramma Media, vormgeving en ICT zijn op deze deeltaak van toepassing: B2, B4, B13, B14, B15, B16, B17, B18, B19, B20

Uitwerking

K/MVI/6.2.1 velden, characters en attributen bedenken en schetsen

In dit verband kan de kandidaat:		BB	KB	GL
1	aan de hand van het idee de benodigde velden bedenken en schetsen		x	x
2	de voor het idee (en verhaallijn) benodigde characters bedenken en schetsen		x	x
3	de voor het idee (en verhaallijn) benodigde attributen bedenken en schetsen		x	x

K/MVI/6.2.2 een (fragment van een) spelverloop uitwerken in een storyboard

In dit verband kan de kandidaat:		BB	KB	GL
1	<p>aan de hand van het spelidee en de schetsen een (fragment van een) spelverloop, uitwerken in een storyboard.</p> <p>Hierin is rekening gehouden met:</p> <ul style="list-style-type: none"> - het spelverloop weergegeven door middel van tekeningen - characters, attributen en velden herkenbaar weergegeven - informatie over de personages of landschap bijgevoegd (korte beschrijving en geschatte duur) - camerastandpunt van de speler (bv. over shoulder / first person of third person) - beweging van de camera, characters of attributen beschreven of weergegeven met pijlen 	x	x	x

K/MVI/6.2.3 interactie schetsen en ontwerpen

In dit verband kan de kandidaat:		BB	KB	GL
1	<p>game user Interface (GUI) en besturing schetsen, denk hierbij aan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - keyboard en/of mouse control - abilities/skills en vorderingen hierin - visuele veranderingen (bijvoorbeeld bij 'hit', 'collect', winnen, verliezen, etc...) - de manier waarop de doelen wel en niet behaald kunnen worden - interactie met attributen/characters 	x	x	x
2	<p>de interface en bijbehorende schermelementen schetsen. Denk hierbij aan;</p> <ul style="list-style-type: none"> - levelaanduiding - levens - punten - verzamel items - inventory screen - map screen 	x	x	x

K/MVI/6.2.4 bruikbare ontwerpen maken voor een spel (fragment)

In dit verband kan de kandidaat:		BB	KB	GL
1	<p>characters, attributen en velden digitaal uitwerken in een geschikt programma.</p> <p>Hierbij is rekening gehouden met:</p> <ul style="list-style-type: none"> - bestandstype - formaat - eventueel werken in lagen - kleurgebruik - doel 	x	x	x
2	<p>alle losse elementen binnen de interface digitaal uitwerken in een geschikt programma.</p> <ul style="list-style-type: none"> - schermelementen zoals: levelaanduiding, levens, punten, hints, etc... - tussentijdse informatie zoals: startscherm, level-up, game over of win, etc... 	x	x	x

K/MVI/6.3 Deeltaak: Een game maken

In dit onderdeel leert de leerling om het spelidee uit te werken tot een werkende game. Eerst worden de losse elementen (characters, achtergronden, attributen) geïmporteerd waarna de leerling hier interactiviteit aan toekent om het beoogde spelidee te realiseren. Wanneer het spel functioneert zal de leerling het testen en de nodige correcties doorvoeren. Voor de realisatie van de game leert de leerling werken met game software en de hierbij benodigde vaardigheden in programmeren. Deze kennis en vaardigheden kunnen verschillen afhankelijk van de beschikbare software en technische mogelijkheden op locatie. Tot slot leert de leerling het spel op een passende manier aan te kondigen rekening houdend met het doel en de doelgroep.

Eindtermen

De kandidaat kan:		BB	KB	GL
1	velden, characters en attributen importeren in game software	x	x	x
2	een spel(fragment) werkend maken en testen op gebruik	x	x	x
3	correcties doorvoeren en opleveren	x	x	x
4	een aankondiging maken	x	x	x

De volgende professionele kennis en vaardigheden uit het Kernprogramma Media, vormgeving en ICT zijn op deze deeltaak van toepassing: B2, B4, B18, B19, B20, B21, B23

Uitwerking

K/MVI/6.3.1 velden, characters en attributen importeren in game software

In dit verband kan de kandidaat:		BB	KB	GL
1	velden en backgroundlevels importeren in de gekozen game software	x	x	x
2	characters importeren in de gekozen game software, denk hierbij ook aan, <ul style="list-style-type: none"> - bewegingen - antagonistic elements (emoties) - kleding - camera standpunten - attributen 	x	x	x
3	alle benodigde attributen importeren in de gekozen game software, denk aan: <ul style="list-style-type: none"> - resources (zoals wapens, skills, etc...) - pick-ups (zoals levens, wapens, muntjes, etc...) 	x	x	x

K/MVI/6.3.2 besturingselementen interactief maken

In dit verband kan de kandidaat:		BB	KB	GL
1	game user Interface (GUI) en menu controls uitwerken in game software, denk hierbij aan: <ul style="list-style-type: none"> - keyboard en/of mouse control - abilities/skills en vorderingen hierin - visuele veranderingen (bijvoorbeeld bij 'hit', 'collect', winnen, verliezen, etc...) - de manier waarop de doelen wel en niet behaald kunnen worden - interactie met attributen/characters 	x	x	x
2	characters (speler, medespeler, tegenspeler, vijand, etc...) interactief maken rekening houdend met doel, rol en verhaallijn. Denk hierbij aan: <ul style="list-style-type: none"> - bewegingen - geluiden - praten/tekst 	x	x	x

	- verschijningen (veranderingen in uiterlijk)			
3	antagonistic elements van de characters (speler, medespeler, tegenspeler, vijand) interactief maken binnen de verhaallijn, denk hierbij aan: <ul style="list-style-type: none"> - gezichtsuitdrukking - stem en geluiden - lichaamshoudingen 	x	x	x
4	doelen interactief maken, denk hierbij aan, <ul style="list-style-type: none"> - tijdselementen (tijdsduren als spelelement bijvoorbeeld een race of klok) - puntentelling - wel of niet behalen van een level 	x	x	x

K/MVI/6.3.3 een spel(fragment) werkend maken en testen voor gebruik

In dit verband kan de kandidaat:		BB	KB	GL
1	een platform (landschap) werkend maken en testen. Denk hierbij aan: <ul style="list-style-type: none"> - massieve en niet massieve objecten (blokkeren/dragen character wel/niet) - doorgangen (naar volgend level, andere plek) - verzamelobjecten (muntjes, wapens, etc...) - animatie/bewegende achtergrondelementen 	x	x	x
2	antagonistic elements van de characters koppelen aan de situatie en verhaallijn (zoals: gezichtsuitdrukking, stem en geluiden, lichaamshoudingen, visuele veranderingen)	x	x	x
3	game user Interface (GUI) en controls voor een spelfragment werkend maken en testen (zoals: keyboard/mouse control, interactie met attributen/characters, behalen van doelen, etc...)	x	x	x
4	tijdselementen interactief maken, denk hierbij aan, <ul style="list-style-type: none"> - Verschillende tijdsduren als spelelement (race tegen de klok) - Camera standpunt gekoppeld aan tijdselement - Keuze bij speler voor tijdselementen 	x	x	x

K/MVI/6.3.4 correcties doorvoeren en opleveren

In dit verband kan de kandidaat:		BB	KB	GL
1	velden en backgroundlevels corrigeren en aanpassen	x	x	x
2	characters (personages) corrigeren en aanpassen	x	x	x
3	een verzameling middelen of resources genoemd die acties, pick-ups of attributen bevatten corrigeren en aanpassen	x	x	x
4	basic controls (besturing) werkend maken	x	x	x

K/MVI/6.3.5 een aankondiging maken,

In dit verband kan de kandidaat:		BB	KB	GL
1	het spel op een uitnodigende manier omschrijven voor de doelgroep	x	x	x
2	een passende aankondiging maken rekening houdend met de doelgroep. Denk hierbij aan: <ul style="list-style-type: none"> - een flyer of poster - een advertentie - een trailer - een demo 	x	x	x

Inhoudelijke verwantschap mbo

Dit keuzevak is verwant aan de inhoud van de volgende kwalificaties binnen het mbo:

Dossier	crebo	Kwalificatie	crebo	Niveau
Software development	23243	Software developer	25604	4
Mediavormgeving	23095	Mediavormgever	25201	4

Dit keuzevak is verwant aan de inhoud van het volgende keuzedeel:

Keuzedeel	ID Code	Certificaat
Agile game productie	K0717	X
Mobile application development	K0497	X
Special Input - Output	K0542	X
Minimal prototype design for games	K0821	
Game environment design	K0728	
Gameplay	K0901	
Basis programmeren van games	K0788	
Animatie	K0520	
Audiovisueel vormgeven	K0521	
Interaction design	K0529	

Begrippenlijst

De volgende vakinhoudelijke begrippen zijn relevant voor dit keuzevak:

Term	Omschrijving
Vorbereiding	
Doelgroep	Een groep mensen of organisaties met gemeenschappelijke kenmerken, zoals leeftijd, geslacht, interesse. Daar richt je je game op.
Ideeënblad	Creativiteitstechniek met als doel om ideeën en concepten visueel zichtbaar te maken. Een ideeënblad (moodboard of collage) is een verzameling afbeeldingen, teksten en notities die samen een beeld schetsen van het bedachte idee/concept. Het wordt vaak gebruikt om een idee te visualiseren en dit (voorafgaand aan het maken van het uiteindelijke werk) met de opdrachtgever of anderen te bespreken.
Collage	Een techniek waarbij met losse afbeeldingen een nieuw beeld wordt gemaakt door afbeeldingen, foto's, teksten enz, bij elkaar te plakken.
Moodboard	Een moodboard is een soort collage van een idee, gedachte of gevoel. Ook wel een beeldcollage genoemd. Een moodboard wordt voorafgaand aan een creatieve opdracht gemaakt. Hiermee kun je aan de opdrachtgever een impressie geven van de sfeer, stijl, kleuren waarmee je wil gaan werken.
Storyboard	Het storyboard is een verzameling uitgetekende shots van scènes uit een film, maar wordt ook gebruikt voor games om het verloop van een spelfragment in beeld te brengen.
Game inhoud	
Game	Een spel dat gespeeld wordt op een elektronisch apparaat. Er is altijd een uitdagend doel, dat bereikt moet worden door handelingen van de speler(s). Er zijn (virtuele) tegenstanders die de speler beletten dat doel (als eerste) te behalen. Een game is altijd gebaseerd op een aantal onderliggende regels of principes.
Gameplay	Met de term gameplay of speelervaring wordt bedoeld hoe een speler

	een computerspel ervaart en de manier waarop de speler interactie heeft binnen het spel. Daarnaast wordt hier ook de gezamenlijke elementen bedoeld die een game tot een spel maken, zoals besturing, competitie-elementen en uitdagingen.
Spelverloop	Een spel heeft regels, vaak een verhaal of een doel. Hoe een game verloopt wordt van te voren bedacht, door bijvoorbeeld: het gebruik van levels of doelen binnen het spel.
Level	Niveau. Computerspellen hebben meestal meerdere niveaus. Hoe hoger het level, hoe groter de uitdaging en hoe meer spelervaring nodig is.
Game user Interface (GUI)	Met GUI wordt omschreven hoe een gebruiker een game ziet/ervaart wanneer hij aan het spelen zijn. Hieronder vallen onder andere de vensterelementen (knoppen, schuifbalken, vensters en dialoogvensters), maar ook besturing, hoe een karakter beweegt en hoe de game eruit ziet (landschap)
Verhaal	Een game kan bijvoorbeeld een verhaal vertellen over een persoon of een dag uit het leven een bepaalde persoon, een verhaal over een bepaalde plek of gebeurtenis laten zien enz. <i>Voorbeeld: het verhaal van een oude man met geheugenverlies die in een huis objecten en verhalen moeten zoeken.</i>
Thema	Met de illustraties die je maakt wil je (naast het verhaal dat je wilt vertellen) ook een gevoel of emotie overbrengen. Dat gevoel of die emotie, noemen we het thema. Een thema is meestal iets wat je niet aan kan raken. <i>Voorbeeld: Eenzaamheid, geluk, onzekerheid enz.</i>
Sfeer	Stemming in een groep personen in een bepaalde situatie, bij bepaalde handelingen of op een bepaald moment. Sfeer is tijd- en plaatsgebonden, het thema niet. <i>Voorbeeld: Onheilspellend, romantisch, sereen.</i>
Interactief	Interactief gaat over de wisselwerking tussen de gebruiker en het spel. Wanneer een game interactief is heb je als speler meerdere keuzes en reageert het spel ook op de keuzes die je maakt.
Media	
Velden	Als game ontwerper ontwerp kan je verschillende velden ontwerpen binnen een game. Deze velden kunnen er anders uit zien, als andere werelden binnen de game waar je vrij naar toe kan gaan of in een bepaalde volgorde als levels.
Landscape	Een landscape binnen een game is het landschap waar het karakter in kan bewegen. Hierbij gaat het ook over gebouwen, bomen, objecten etc.
Characters	Een karakter of personage is een spelfiguur of specifiek persoon in een game. Characters ondergaan of veroorzaken de gebeurtenissen in een verhaal.
Attributen	Attributen zijn voorwerpen of objecten die vaak met een bepaald doel of functie kunnen worden gebruikt of bepaalde betekenis hebben. Vb. De toverstaf is een attribuut van een tovenaar. De toverstaf kan hij alleen gebruiken en aan de staf kan je ook zien dat hij een tovenaar is.
Antagonistic Elements	De antagonistic elements geven de emoties van de characters weer die je vijand is, zoals tijdens samenwerken of een moeilijk gevecht, denk hierbij aan: <ul style="list-style-type: none"> - Gezichtsuitdrukking - Stem en geluiden - Lichaamshoudingen
Recources	Objecten of middelen (<i>Engels: resources</i>) binnen een spel waar de speler gebruik van kan maken. Er zijn acties aan gekoppeld en het is van invloed op het spel. De speler kan resources bijvoorbeeld vinden en/of oppakken waarna ze kunnen worden ingezet. Denk aan: een sleutel, wapens, uitrusting, geld, vervoer, etc...

Gear	Gereedschap en uitrusting voor je character. Denk aan wapens en kleding.
Pop-up	Het plotseling tevoorschijn komen van objecten of schermen.
Game spelbegrippen	
Adventure game	Een spel waarbij de speler letterlijk op avontuur gaat. De spellen draaien altijd om een spannend, fantasievol, niet-alledaags verhaal waarin de speler de hoofdrol speelt. Een adventure zit vol raadsels en puzzels en er wordt veel in gecommuniceerd. Ook wel action adventure genoemd.
First Person Shooter (FPS)	Schietspel waarbij je het karakter dat je bestuurt niet op het scherm ziet. Je bestuurt het spel vanuit het perspectief van deze 'eerste' persoon.
Platform Game	Computerspel waarbij je karakter van platform naar platform springt, op trapjes klimt en over obstakels springt. Ondertussen maak je vijanden onschadelijk of vervult andere opdrachten. De bedoeling is om niet van de platformen af te vallen, en niet verslagen te worden door de vijanden of om zo snel mogelijk je opdracht te vervullen.
RPG	Role playing game. Een type spel waar het speelbare personage centraal staat en meestal sterker kan worden door experience te vergaren en up te levelen systeem.
Ambient games	Games die gespeeld worden met een fysieke omgeving als interface (in plaats van een computer met beeldscherm). Denk aan bijvoorbeeld aan een dansvloer die reageert op passen van de speler.
Team / Clan / Guild	Veel games maken gebruik van teams. Binnen een teamverband strijd je tegen de vijand of concurrentie en werk je samen. In sommige spellen wordt een team ook een clan of guild genoemd.
Avatar	De gekozen en eventueel zelf gevormde of samengestelde figuur die de speler vertegenwoordigt in de virtuele wereld van het spel.
Bot	Virtuele tegenstander in een spel.
Noob	Iemand die er niks van kan in een game. Je kan dus in het begin een noob zijn en daarna een pro worden.
Pre-release	Een vroege versie van een spel dat gespeeld kan worden tijdens de ontwikkelfase. Spelontwikkelaars komen op deze manier via gamers te weten waar nog fouten zitten in een game en waar eventueel aanpassingen en/of verbeteringen nodig zijn. Dit kan onder andere in het verhaal, de gameplay of in de characters.
Trailer	Een vooraankondiging van een spel, is vergelijkbaar met een trailer van een film. Vaak ligt de nadruk op het achterliggende verhaal en worden er mooie graphics gebruikt.
Demo	Een proefversie van een spel. De speler kan bijvoorbeeld het eerste level gratis spelen om een idee te krijgen van het spel. Het is de bedoeling de speler enthousiast te maken zodat hij het hele spel vervolgens zal kopen.
Technisch en hardware	
Pixel	Een punt op het scherm. Een full-hd scherm bestaat bijvoorbeeld uit 1920 (horizontaal) x 1080 (verticaal) pixels. Elke pixel heeft een eigen kleur en samen zorgen ze ervoor dat je je game of film op beeld kunt zien.
Resolutie	Het aantal pixels en de afmetingen daarvan die worden gebruikt voor de rendering. Veel games worden gerendered op een lagere resolutie (1440x900 bijvoorbeeld) en getoond op 1920x1080 pixels, dit heet ook wel upscaling.
Display	Een display is een (elektronisch) apparaat waarop iets afgebeeld wordt. Het wordt voornamelijk gebruikt voor kleinere schermpjes, zoals telefoon. Grotere schermen worden beeldschermen genoemd.
Rendering	Het proces van het tonen van het tonen van een frame op je scherm met alle bijbehorende berekeningen van dien. Rendering gebeurt altijd

	door de grafische kaart. -
Server	Krachtige computer die wordt gebruikt voor bijvoorbeeld multiplayer. Om in te loggen of om de online berekeningen te doen.
Bug	Programmeerfout, of ongewenst gedrag van een computerprogramma als gevolg daarvan.
Consoles	Apparaten waarop games gespeeld kunnen worden, zoals Nintendo Switch.
Controler	Een device waarmee je een spel kunt besturen. Iedere console heeft een of meerdere eigen controllers. Op een controller zitten meerdere knoppen waarmee je het spel kunt besturen.