Beoordelingsrubric Processing

Mavo 3, periode 4

Onderdeel	1 – Onvoldoende	2 – Matig	3 – Goed	4 – Zeer goed
1. Creativiteit en originaliteit	Idee ontbreekt of is vrijwel volledig overgenomen.	Idee is eenvoudig en weinig eigen.	Animatie bevat een herkenbaar eigen idee en creatieve elementen.	Animatie heeft een origineel concept met meerdere opvallende, zelfbedachte elementen.
2. Karakterontwerp	Karakter ontbreekt of is onherkenbaar.	Karakter bestaat uit enkele eenvoudige vormen.	Karakter is herkenbaar en bestaat uit meerdere goed gecombineerde vormen.	Karakter is gedetailleerd, origineel en zorgvuldig opgebouwd.
3. Achtergrond en omgeving	Achtergrond ontbreekt.	Achtergrond bestaat uit één kleur of enkele losse elementen.	Achtergrond bevat meerdere passende elementen die samen een omgeving vormen.	Achtergrond is uitgebreid, samenhangend en versterkt het verhaal of de animatie.
4. Gebruik van geometrische vormen en kleuren	Gebruikt minder dan drie verschillende vormen of kleuren worden nauwelijks toegepast.	Gebruikt minimaal drie vormen, maar de combinatie of kleurkeuze is beperkt.	Gebruikt minimaal drie verschillende vormen en een passende kleurencombinatie.	Combineert verschillende vormen en kleuren op een creatieve en verzorgde manier.

5. Gebruik van variabelen	Gebruikt geen variabelen of de code werkt hierdoor niet.	Gebruikt minimaal één variabele, maar past deze beperkt of niet correct toe.	Gebruikt minimaal drie variabelen correct voor bijvoorbeeld positie, snelheid of status.	Gebruikt variabelen doelgericht en consistent voor meerdere onderdelen van de animatie.
6. Gebruik van voorwaarden	Gebruikt geen werkende if- of else-constructie.	Gebruikt een voorwaarde, maar deze werkt niet volledig correct.	Gebruikt minimaal één correct werkende voorwaarde die invloed heeft op de animatie.	Gebruikt meerdere goed werkende voorwaarden voor verschillende situaties of reacties.
7. Beweging en animatie	Er is geen zichtbare beweging.	Er is beweging, maar deze is beperkt of werkt niet goed.	Minimaal twee objecten bewegen op een correcte manier.	Meerdere objecten bewegen vloeiend en doelgericht, met verschillende bewegingspatronen of effecten.
8. Gebruikersinteractie	De gebruiker kan geen invloed uitoefenen op de animatie.	Er is één vorm van interactie, maar deze werkt beperkt.	De gebruiker kan de animatie op minimaal één manier correct beïnvloeden.	De animatie reageert op meerdere gebruikersacties, bijvoorbeeld toetsenbord én muis.
9. Gebruik van eigen functies	Gebruikt geen zelfgeschreven functies.	Gebruikt één eigen functie, maar deze is beperkt of niet correct toegepast.	Gebruikt minimaal twee eigen functies die correct worden aangeroepen.	Gebruikt meerdere functies doelgericht en overzichtelijk, eventueel met parameters.

10. Technische werking en foutafhandeling	De animatie start niet of bevat meerdere fouten waardoor onderdelen niet werken.	De animatie werkt gedeeltelijk, maar bevat zichtbare fouten.	De animatie werkt zoals bedoeld en bevat geen storende programmeerfouten.	De animatie werkt betrouwbaar; grenzen en bijzondere situaties zijn goed afgehandeld.
11. Codekwaliteit en structuur	Code is onoverzichtelijk en moeilijk te begrijpen.	Code bevat enige structuur, maar namen en indeling zijn onduidelijk.	Code is overzichtelijk ingedeeld en bevat begrijpelijke variabelen en functienamen.	Code is logisch opgebouwd, consequent benoemd, goed ingedeeld en voorzien van nuttige commentaarregels.
12. Presentatie en uitleg	Kan niet uitleggen wat de animatie doet of hoe de code werkt.	Kan het eindresultaat beschrijven, maar heeft moeite met de programmeertechnieken.	Kan de werking uitleggen en minimaal drie gebruikte programmeertechnieken toelichten.	Presenteert duidelijk, demonstreert de animatie en kan gemaakte programmeerkeuzes en technieken goed onderbouwen.