

Examen VMBO-GL

2023

versie blauw, onderdeel **A**

profielvak-cspe MVI – GL

opdrachten

Naam kandidaat _____ Kandidaatnummer _____

De richttijd voor dit onderdeel is 220 minuten.

Voor dit onderdeel zijn maximaal 39 punten te behalen.

Bij elke vraag of opdracht staat hoeveel punten met een goede uitvoering behaald kunnen worden.

opdrachten onderdeel A

- 1 een huisstijl kiezen
- 2 wireframes maken
- 3 een prototype van een app maken
- 4 een vraag beantwoorden
- 5 een minitoets maken

#Gala2023 is hét eindexamenfeest voor de leerlingen van het MVI-College.

Jij gaat samen met een professionele webdeveloper aan de slag met het maken van een app. Jij gaat een prototype van de app maken.

Via de app kunnen eindexamenkandidaten alles voor het gala plannen. Zo kunnen er een leuk vervoersmiddel en een outfit gekozen worden en worden er tips en tricks gedeeld die van pas kunnen komen bij het gala.

Huisstijl

Maak een digitaal stijlblad waarop je de huisstijl van de app bepaalt. Het prototype van de app heeft een feestelijke uitstraling. Het prototype past qua vormgeving, kleur en lay-out bij eindexamenkandidaten van de middelbare school.

Datum en locatie

Datum: 8 juli

Aanvang: 16.00 uur

Locatie: De Feesthoeve, Dorpstraat 2 en plaatsnaam van jouw school

Werkwijze

- Lees de productie-eisen.
- Bekijk de aangeleverde bestanden uit de map onderdeel A.
- Vul het digitale stijlblad gl_huisstijl in.
 - Kies feestelijke kleuren die passen bij de doelgroep. Zet hier de hexadecimaal-waarde bij.
 - Kleur het logo in en maak het passend bij de huisstijl.
 - Kies een schreefloos lettertype dat goed leesbaar is op een mobiel scherm.
- Sla het digitale stijlblad op als pdf onder de naam huisstijl_jouw naam.

Productie-eisen prototype app**Algemeen**

- Het formaat van alle pagina's is 428 pixels breed x 926 pixels hoog.
- Het prototype bevat vier pagina's:
 - Homepagina
- Vervolgpagina's:
 - Tips
 - Outfits
 - Route
- Alle pagina's hebben een footer van 428 pixels breed bij 60 pixels hoog.
 - In de footer staan naam, adres en plaats van de locatie.
 - De footer heeft een egale vulkleur.
- Alle teksten zijn leesbaar en schreefloos.
 - Alle koppen zijn vetgedrukt, alle platte teksten zijn regular.

Homepagina

- De homepagina heeft een andere lay-out dan de vervolgpagina's.
 - De homepagina heeft een achtergrondaafbeelding.
 - Het ingekleurde logo staat op een opvallende plaats op de pagina.
 - De datum staat in kapitalen en heeft een outline.
 - Het tijdstip staat onder de datum.
 - Via een pijl-icoon navigeer je naar de pagina: Tips
Wanneer je op het pijl-icoon klikt komt de pagina Tips doormiddel van een overgangseffect in beeld.

Algemene eisen vervolgpagina's

- De vervolgpagina's hebben een egale achtergrondkleur.
- De vervolgpagina's hebben een vaste header van 428 pixels breed x 100 pixels hoog.
 - De header heeft een vulkleur die past bij de huisstijl.
 - In de header staan iconen die navigeren naar de vervolgpagina's: Tips, Outfit en Route
 - Het icoon van de actieve pagina heeft een andere kleur dan de iconen van niet-actieve pagina's.
 - In de header staat het logo.
 - Het logo navigeert terug naar de homepagina.
- Op iedere vervolgpagina staat de titel in kapitalen geschreven, deze titel staat overal op dezelfde plaats.

Vervolgpagina: Tips

- De pagina Tips bevat drie verschillende tips.
 - Een tip bestaat uit tekst en een afbeelding
 - Iedere tip staat in een egaal kleurvlak.
 - De kop is vet gedrukt.
 - De platte tekst is regular.
 - Het kleurvlak heeft afgeronde hoeken.
 - Door te scrollen kunnen alle tips gelezen worden.

Vervolgpagina: Outfits

- De pagina bevat zes vrijstaande afbeeldingen van onderdelen van outfits.
- Met de gekozen onderdelen kun je een outfit samenstellen.
- Bij een klik op een onderdeel van de outfit, krijgt het kledingstuk een gekleurde outline.
- De tekst uit het bestand tekst_outfit is geplaatst onder de afbeeldingen.

Vervolgpagina: Route

- Op de afbeelding van de plattegrond is een duidelijk zichtbare lijn van start tot eindpunt getekend.
- Er zijn drie pins op verschillende locaties langs deze lijn geplaatst. Bij een klik op de pin verandert deze pin van kleur en verschijnt per pin de volgende informatie:
 - Pin 1: start
 - Pin 2: foto
 - Pin 3: feest

Bij opdracht 2 wordt ook je werktempo beoordeeld:

- Je hebt 30 minuten de tijd om je wireframes te maken.
- De examiner geeft aan wanneer je mag beginnen met de opdracht.
- Als de 30 minuten voorbij zijn, geeft de examiner aan dat je moet stoppen met de opdracht.
- Na de controle door de examiner mag je wanneer nodig de wireframes afmaken.

5p **2 Wireframes**

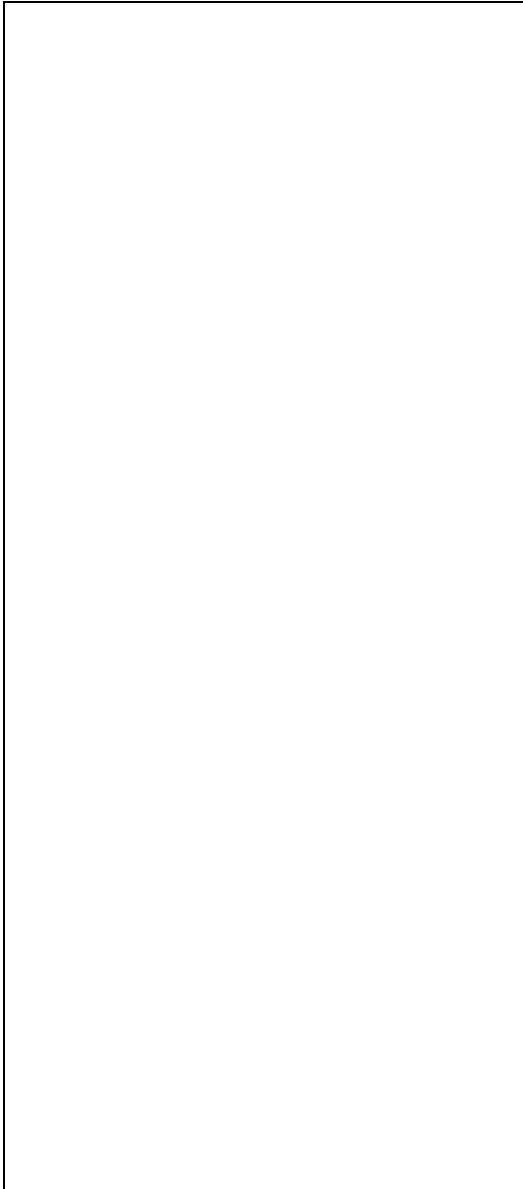
Maak per scherm een wireframe.

Werkwijze

- Lees de productie-eisen.
- Teken de wireframes volgens de productie-eisen.
- Noteer de gebruikte afbeeldingen per wireframe.
- Geef in het wireframe aan welke elementen interactief zijn.

Wireframes

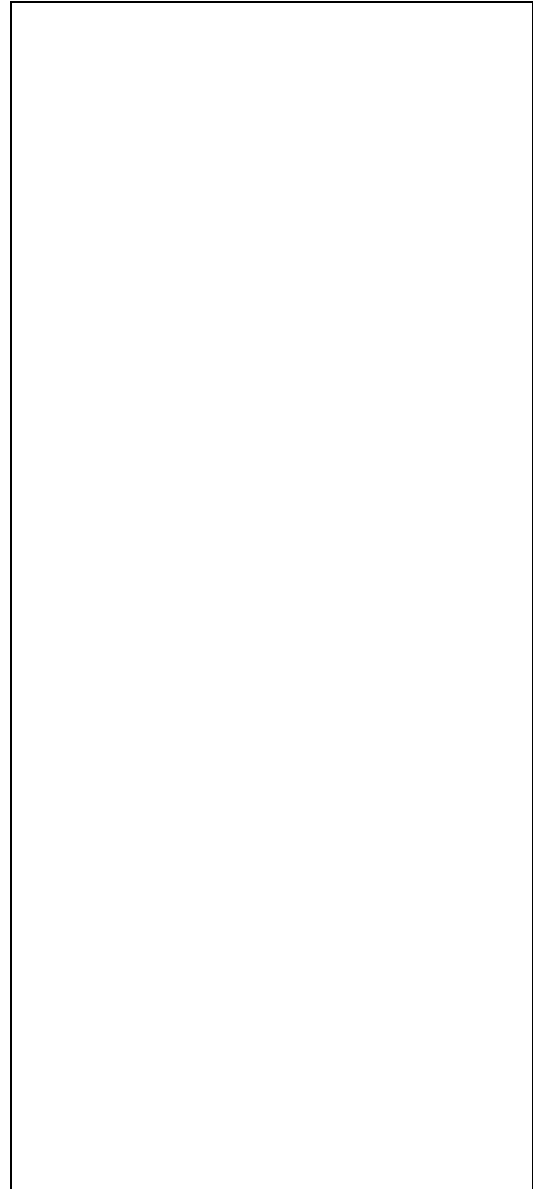
Homepagina



Achtergrond afbeelding:

.....
.....

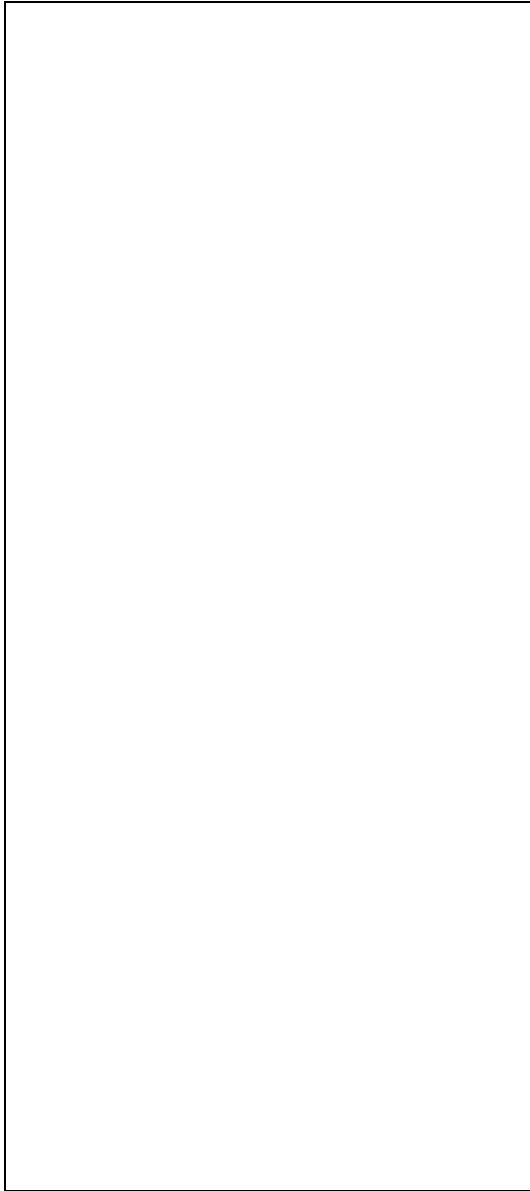
Tips



Afbeelding(en):

.....
.....
.....
.....

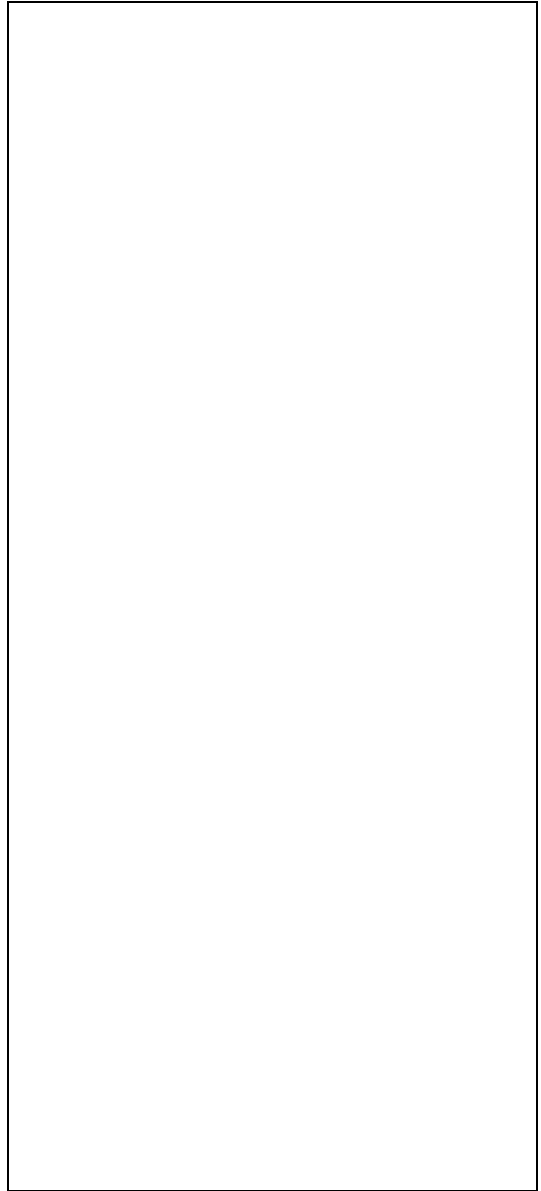
Outfits



Afbeelding(en):

.....
.....
.....
.....
.....

Route



Afbeelding(en):

.....
.....
.....
.....
.....

16p **3 Prototype app**
Maak het prototype passend bij de huisstijl en de wireframes.

Werkwijze

- Open een nieuw bestand in een programma dat geschikt is om een prototype app mee te maken.
- Kies het juiste formaat en het juiste aantal pagina's.
- Maak het prototype van de app volgens de productie-eisen, jouw digitale stijlblad en je getekende wireframes.
- Sla het prototype op onder de naam: prototype_gala_jouw naam.
Vraag aan de examinerator hoe je jouw bestanden moet aanleveren.

1p **4 Vraag beantwoorden**

Waaraan kun je zien dat de vormgeving van het prototype dat jij hebt gemaakt passend is bij de gegeven doelgroep?
Geef twee argumenten waarin je verwijst naar je eigen prototype:

.....

.....

.....

13p **5 Minitoets**
Maak de minitoets bij onderdeel A.

Als je klaar bent met dit onderdeel lever je alle documenten in.