

Examen VMBO-GL

2023

versie rood, onderdeel **A**

profielvak-cspe MVI – GL

opdrachten

Naam kandidaat _____

Kandidaatnummer _____

De richttijd voor dit onderdeel is 220 minuten.

Voor dit onderdeel zijn maximaal 42 punten te behalen.

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

opdrachten onderdeel A

- 1 flowchart tekenen
- 2 ontwerpen
- 3 prototype maken
- 4 presenteren
- 5 minitoets maken

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

Er wordt een app ontwikkeld die tijdens het gala gebruikt kan worden. In de app komen de laatste nieuwtjes en staan foto's die de bezoekers kunnen liken. Ook staat het programma van de avond in de app.

De feestcommissie heeft jou een e-mail gestuurd met daarin de ideeën voor de app. Jij maakt op basis daarvan een prototype om de app-ontwikkelaar een goed beeld te geven van hoe de app eruit moet komen te zien.

van: feestcommissie@MVIcollege.nl
aan: design@MVIcollege.nl
onderwerp: briefing gala-app

Beste designer,

Zoals besproken willen we graag dat je een app ontwerpt voor het gala en dat je daar een prototype van maakt.

Hierbij de uitleg van wat we graag in de app zouden zien.

De app moet gaan bestaan uit vijf pagina's. Als je de app opent, kom je eerst op een pagina waar je moet inloggen. Bovenaan de pagina staat het logo in zwart of wit. Als een bezoeker zijn gebruikersnaam en wachtwoord invult en op inloggen klikt, komt hij daarna op de homepagina van de app. Vanuit de homepagina kun je naar drie andere pagina's: een nieuwspagina, een pagina met galafoto's en een programmapagina.

In de hele app staan een header en een footer steeds op dezelfde plek. In de header staan de knoppen waarmee gelinkt wordt naar de andere pagina's, maar niet meer naar de inlogpagina. De knoppen zijn grijs als ze inactief zijn. In de footer staan het logo en de locatie van het gala. De header staat niet op de inlogpagina.

Op de homepagina staan een welkomsttekst en een foto.

Op de nieuwspagina staan drie nieuwsberichten ieder in een eigen kleurvlak en onder elkaar.

Op de fotopagina staan zes foto's van het gala onder elkaar, die je door te scrollen allemaal kunt bekijken. De galafoto's kunnen geliket worden. De like-button moet veranderen van grijs naar een kleur als je het aanklikt.

Op de programmapagina staan het programma van de avond en een plattegrond van de zaal. In de plattegrond is met iconen aangegeven waar de photobooth, de EHBO, de beveiliging, de muntenverkoop en de toiletten zijn. Als je op een icoon klikt, verschijnt in tekst wat daar is.

We vinden het voor de vormgeving belangrijk dat alles binnen een kleurenpalet van vier kleuren valt. Ook moet de achtergrondafbeelding daarbij passen en steeds hetzelfde zijn, maar wel in verschillende tinten. Er moet duidelijk zijn wat koppen zijn en wat gewone tekst. Daarbij is het natuurlijk wel belangrijk dat alles leesbaar blijft.

We horen graag wanneer de ontwerpen en het prototype klaar zijn voor de presentatie.

Vriendelijke groet,

de feestcommissie

1p 1 **Flowchart tekenen**

Voor het prototype maak je eerst de flowchart.

Werkwijze

- Lees de e-mail van de feestcommissie.
- Teken de flowchart.
- Laat de examiner de flowchart controleren, voordat je het prototype maakt.

Tekenruimte flowchart



4p **2 Ontwerpen**

Je gaat een stijlblad invullen en wireframes maken.

Werkwijze

- Lees de e-mail van de feestcommissie en de afmetingen van de app.
- Bekijk de aangeleverde bestanden in de map onderdeel A.
- Maak je ontwerpkeuzes in het stijlblad.
- Leg je kleurkeuzes uit.
- Teken de wireframes voor alle pagina's. Geef in de wireframes ook aan welke onderdelen interactief zijn.

Afmetingen app

- De standaard paginagrootte is 428 pixels breed x 926 pixels hoog.
- De footer is 100 pixels hoog en paginabreed.
- De header is 140 pixels hoog en paginabreed.

Stijlblad

	lettertype
koppen	
platte tekst	
inloggen	

	bestandsnaam
achtergrond	
logo	

Galafoto's

1.	4.
2.	5.
3.	6.

Kleurpalet

	kleurnaam	hexadecimale waarde
1		
2		
3		
4		

Waarom heb je deze kleuren gekozen voor je kleurpalet?

.....

.....

Wireframes

pagina Inlog

pagina Home

pagina Nieuws

pagina Foto's

Programma

18p **3 Prototype maken**

Werkwijze

- Open een nieuw bestand in een geschikt programma om een prototype te maken.
- Kies het juiste formaat en maak het juiste aantal pagina's.
- Maak het prototype van de app volgens de briefing, jouw ontwerpkeuzes en je getekende wireframes.
- Sla het prototype op als app_jouw naam. Vraag aan de examinator hoe je jouw bestanden moet aanleveren.
- Lever ook een werkende link naar het prototype in.

6p **4 Presenteren**

Je gaat het prototype presenteren aan de feestcommissie.

Bij het houden van de presentatie word je ook op werktempo beoordeeld.

tijd nodig	punten
minder dan 3 minuten	0
3 tot 6 minuten	2
meer dan 6 minuten	0

De examinator noteert de begin- en eindtijd van je presentatie. Als de 6 minuten voorbij zijn, dan mag je daarna de opdracht afmaken om toch zo veel mogelijk punten voor de inhoud te kunnen scoren.

Werkwijze

- Bereid de presentatie voor.
- Verwelkom de feestcommissie.
- Laat zien hoe alle elementen van het prototype werken.
- Leg uit hoe je gezorgd hebt voor eenheid in het hele prototype.
- Vraag om feedback.
- Zorg voor een goede afsluiting.

13p **5 Minitoets maken**

Maak de minitoets bij onderdeel A.

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