

gedurende 225 minuten

**profielvak MVI – CSPE KB**

**onderdeel D**

---

Naam kandidaat \_\_\_\_\_ Kandidaatnummer \_\_\_\_\_

Bij dit onderdeel horen digitale bestanden.

Dit onderdeel bestaat uit 4 opdrachten.

Voor dit onderdeel zijn maximaal 35 punten te behalen.

Voor elk opdrachtnummer staat hoeveel punten met een goede uitvoering behaald kunnen worden.



## Overzicht examen

Het CSPE bestaat uit vier onderdelen.

In het overzicht staat hoeveel punten je per onderdeel kunt behalen en welke opdrachten je gaat uitvoeren in dit onderdeel.

onderdeel A	33 punten	
onderdeel B	22 punten	
onderdeel C	23 punten	
onderdeel D	35 punten	<ul style="list-style-type: none"><li>– een interactieve plattegrond ontwerpen en daarover een vraag beantwoorden</li><li>– een interactieve plattegrond maken</li><li>– een minitoets maken</li></ul>

Comics & Heroes is een evenement voor fans van strips en helden. De organisatie heeft jou gevraagd een interactieve plattegrond te maken om de bezoekers informatie te geven over de verschillende stands en activiteiten.

## 1 Ontwerp voor interactieve plattegrond

Maak het ontwerp voor de interactieve plattegrond.

### Productie-eisen interactieve plattegrond

- De afmeting van het document is 900 x 750 pixels.
- De vormgeving past bij het thema (comicstijl) van het evenement.
- Het document heeft een gekleurde achtergrond.
- De plattegrond bevat het logo van het evenement en een legenda.
- De tekst in de legenda is schreefloos en past bij de iconen.
- De tekst in de legenda is linkslijnend.
- De ruimtes in de plattegrond bevatten iconen zonder tekst.
- De iconen zijn in alle ruimtes van gelijke grootte.
- De vier witte ruimtes in de plattegrond krijgen verschillende achtergrondkleuren en hebben een interactief element volgens onderstaand schema.

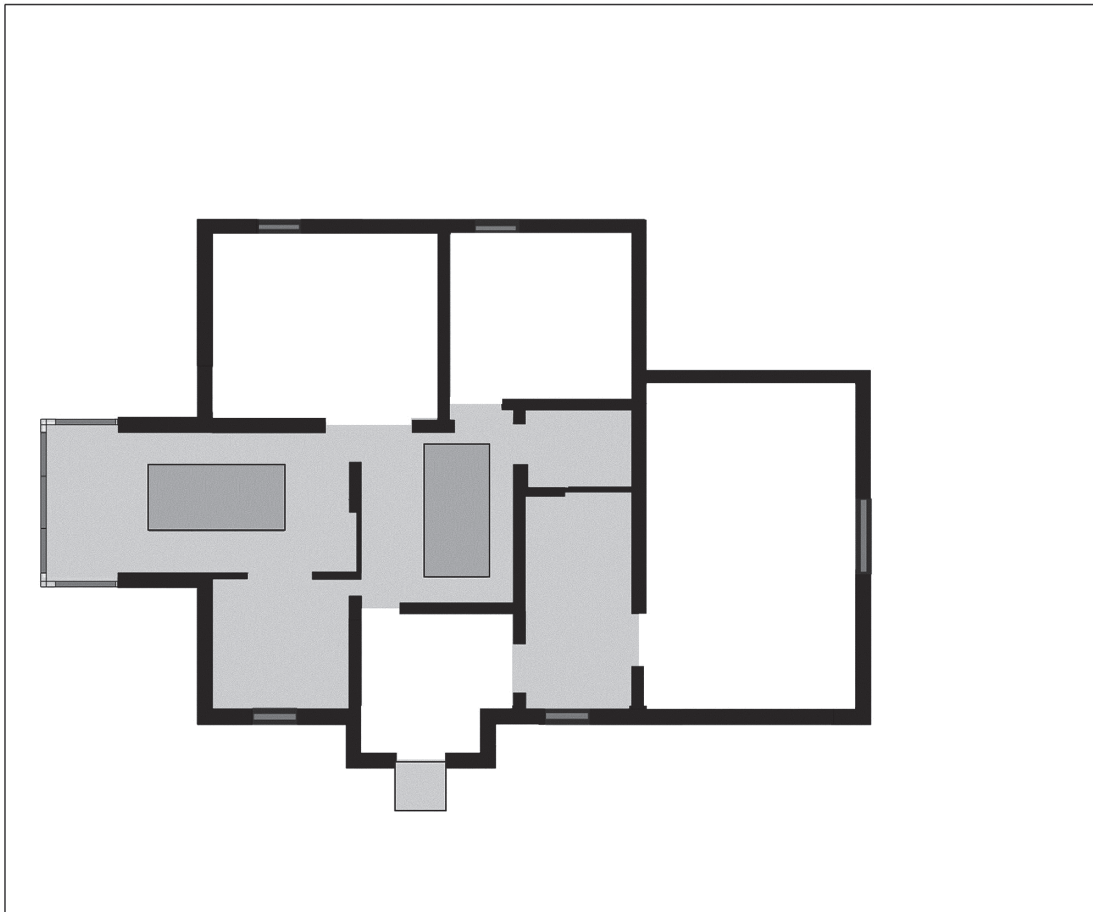
ruimte	interactief element
informatie	Als je op het icoon informatie klikt, activeert dit een link naar de website <a href="http://www.comicsheroes.nl">www.comicsheroes.nl</a> .
3D-virtuality & movie	Buiten de dikke, zwarte lijnen van de plattegrond is een filmfragment geplaatst. Als het fragment niet speelt, zie je een still van het filmfragment. Als je op het icoon 3D-virtuality & movie klikt, speelt het filmfragment af.
comics & gaming	Als je op het icoon comics & gaming klikt, verschijnt buiten de dikke, zwarte lijnen van de plattegrond een afbeelding van een held. De afbeelding van de held kan gesloten worden door te klikken op het icoon van het kruisje.
op de foto met je held	Op het icoon op de foto met je held is een roll-over geplaatst. Als je met de muis over het icoon gaat, verschijnt buiten de dikke, zwarte lijnen van de plattegrond een pop-up met informatie over de workshop. Als je met de muis van het icoon afgaat, verdwijnt de pop-up van de plattegrond.

- Op de gekleurde achtergrond van de vier interactieve ruimtes is een roll-over geplaatst. Wanneer je met de muis over de achtergrond van de interactieve ruimte gaat, verandert de ruimte in een nieuwe kleur. Als je met de muis van de achtergrond afgaat, verandert de kleur terug in de eerder gekozen achtergrondkleur.

### Werkwijze

- Lees de productie-eisen en bekijk de onderstaande werktekening van de plattegrond.
- Bekijk de beelden, tekst- en filmfragmenten in de map vb\_plattegrond\_kb.
- Maak het ontwerp voor de interactieve plattegrond met de legenda.
- Zorg dat het ontwerp van de plattegrond aan de productie-eisen voldoet.

### Ontwerp interactieve plattegrond



typografie: .....

bestanden: .....

.....

.....

## Kleurgebruik

Vul hieronder in welke kleuren je waarvoor gaat gebruiken.

kleur RGB	kleurtoon	gebruiken voor

2p **2 Vraag beantwoorden bij opdracht 1**

Beantwoord de vraag die hoort bij het ontwerp in opdracht 1.

Je hebt kleuren gekozen voor de plattegrond. Leg uit waarom je juist deze kleuren hebt gekozen. Noem minimaal twee vakinhoudelijke argumenten waarom deze kleuren passend zijn.

.....

.....

.....

.....

15p **3 Interactieve plattegrond**

Maak de plattegrond in een programma dat daarvoor geschikt is.

### Werkwijze

- Maak een nieuw document aan in een geschikt programma.
- Bewerk de gekozen beelden uit de map vb\_plattegrond\_kb in een daarvoor geschikt programma.
- Maak de plattegrond volgens de productie-eisen en je ontwerp.
- Controleer of je plattegrond aan alle productie-eisen voldoet.
- Sla de plattegrond op onder de bestandsnaam: plattegrond\_[jouw naam].
- Exporteer het bestand naar een interactieve pdf.
- Controleer de werking van de interactieve plattegrond.

15p **4 Minitoets**

Maak de minitoets bij onderdeel D.

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