

Examen VMBO-KB

2023

versie blauw, onderdeel **D**

profielvak-cspe MVI – KB

opdrachten

Naam kandidaat _____ Kandidaatnummer _____

De richttijd voor dit onderdeel is 205 minuten.

Voor dit onderdeel zijn maximaal 36 punten te behalen.

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

opdrachten onderdeel D

- 1 een huisstijl kiezen
- 2 een wireframe maken
- 3 een prototype van een app maken
- 4 een minitoets maken

#Gala2023 is hét eindexamen feest 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 in de map Onderdeel D.
- Vul het digitale stijlblad kb_huisstijl in.
 - Kies feestelijke kleuren die passen bij de doelgroep. Zet hier de hexadecimaal-waarde bij.
 - 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 de pagina's is 428 pixels breed x 926 pixels hoog.
- Het prototype bevat vier pagina's:
 - HomepaginaVervolgpagina'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.

Homepagina

- De homepagina heeft andere lay-out dan de vervolgpagina's.
 - De homepagina heeft een achtergrondafbeelding.
 - Het 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.

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 egale vulkleur die past bij de huisstijl.
 - In de header staan iconen die navigeren naar de vervolgpagina's: Tips, Outfits en Route.
 - In de header staat het logo.
 - Het logo navigeert terug naar de Homepagina.
- Op iedere vervolgpagina staat de paginanaam in kapitalen geschreven, deze paginanaam 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 de afbeelding 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 een pin verandert deze pin van kleur en verschijnt per pin de volgende informatie:
 - Pin 1: start
 - Pin 2: foto
 - Pin 3: feest

4p **2 Wireframe**

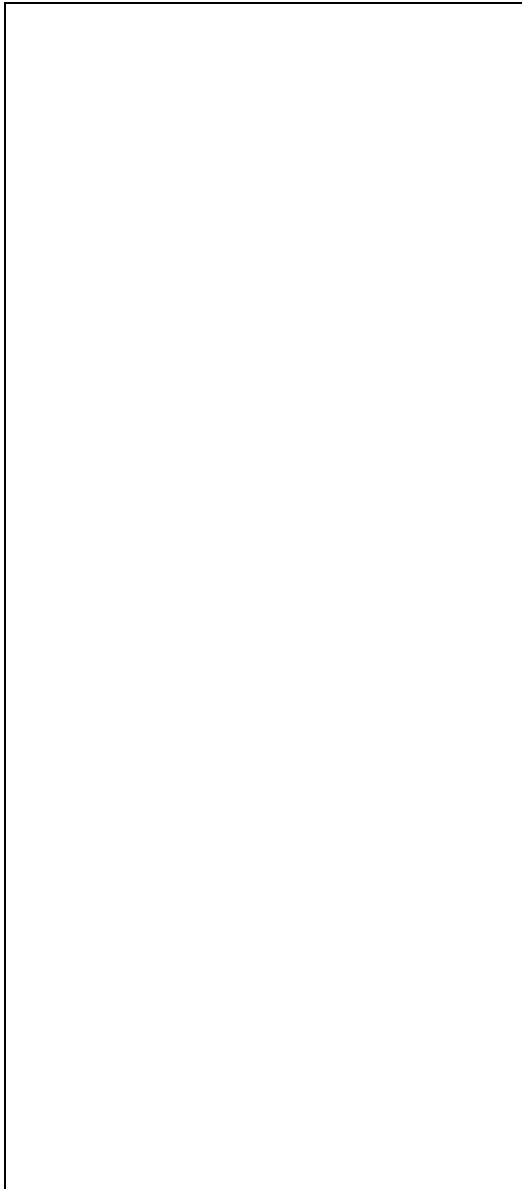
Maak per pagina een wireframe.

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

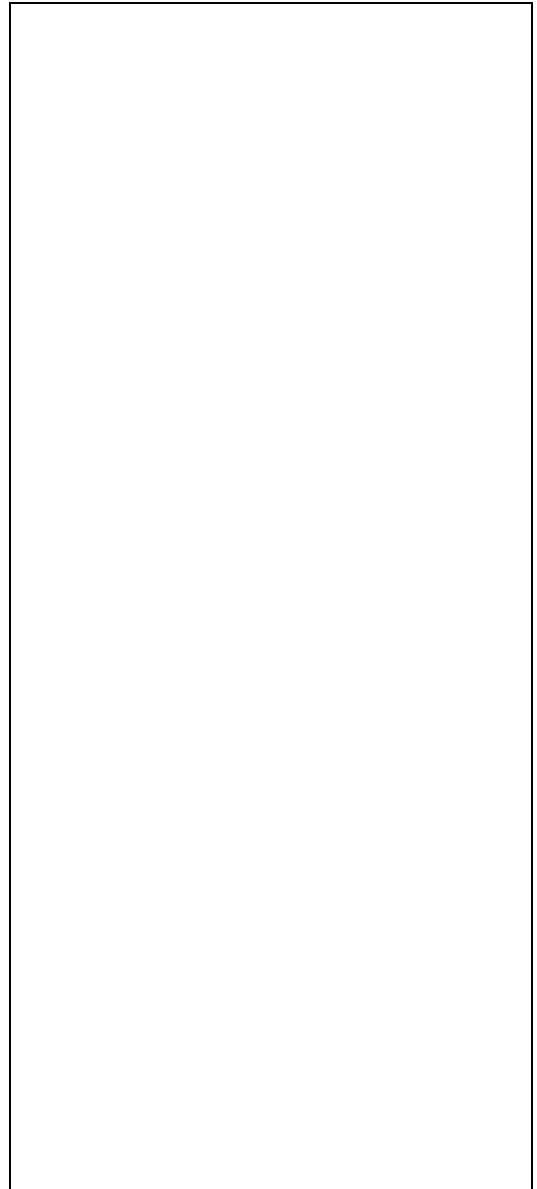
Homepagina



Achtergrond afbeelding:

.....
.....

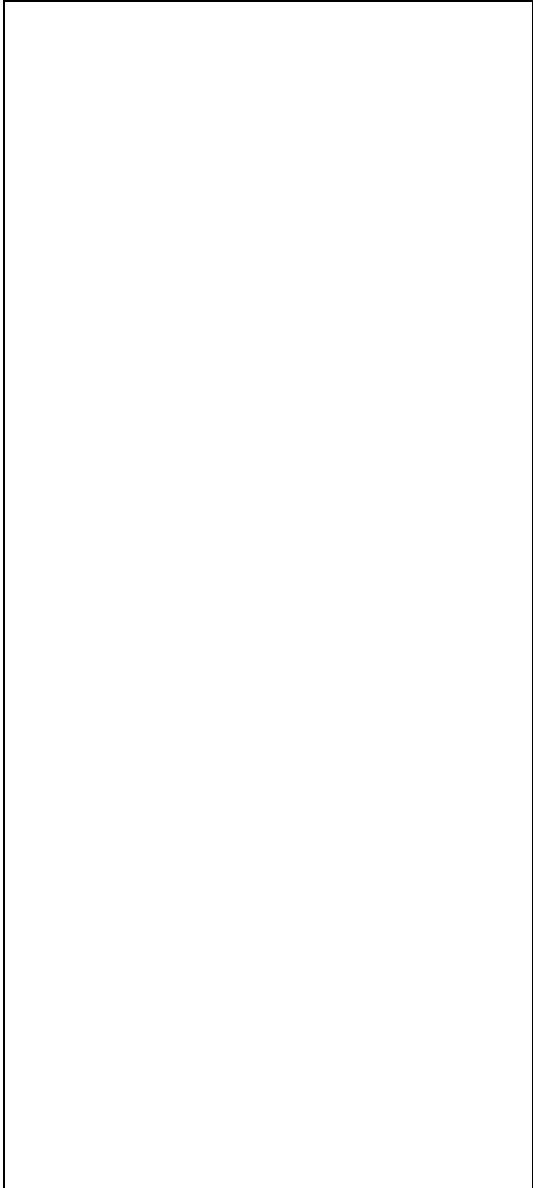
Tips



Afbeelding(en):

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

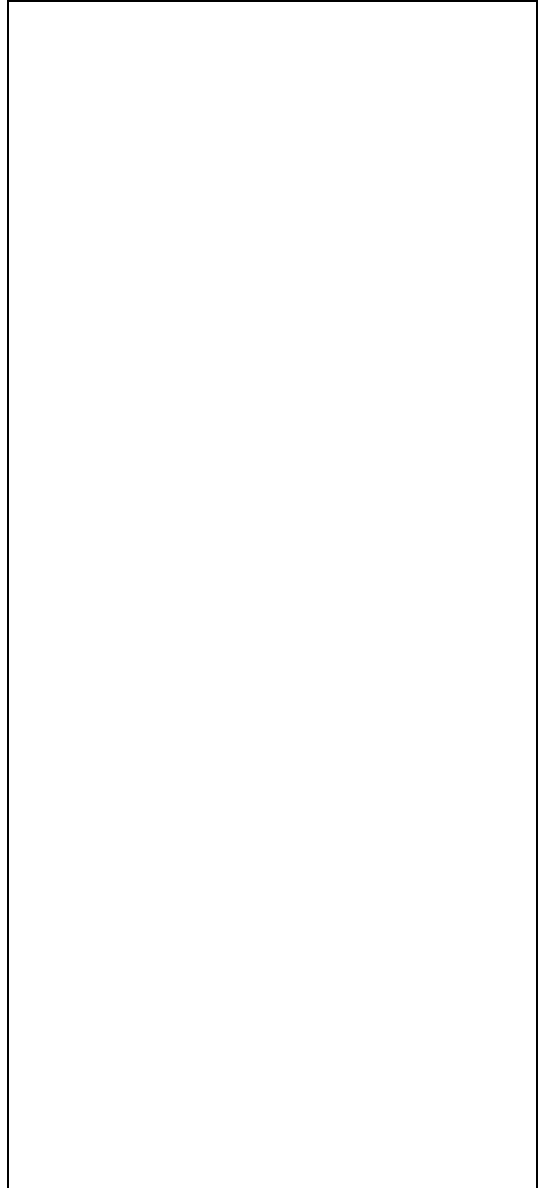
Outfits



Afbeelding(en):

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

Route



Afbeelding(en):

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

13p **3 Prototype app**

Maak het prototype passend bij de huisstijl en de wireframes.

Werkwijze

- Open een nieuw bestand in een geschikt programma om een prototype 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.

15p **4 Minitoets**

Maak de minitoets bij onderdeel D.

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