

Examen VMBO-KB

**2023**

versie rood, onderdeel **D**

**profielvak-cspe MVI – KB**

**opdrachten**

---

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

De richttijd voor dit onderdeel is 205 minuten.

Voor dit onderdeel zijn maximaal 37 punten te behalen.

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

#### **opdrachten onderdeel D**

- 1 flowchart tekenen
- 2 ontwerpen
- 3 prototype maken
- 4 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.

Voor deze app maak jij een prototype.

1p 1 **Flowchart tekenen**

Voor het prototype maak je eerst de flowchart.

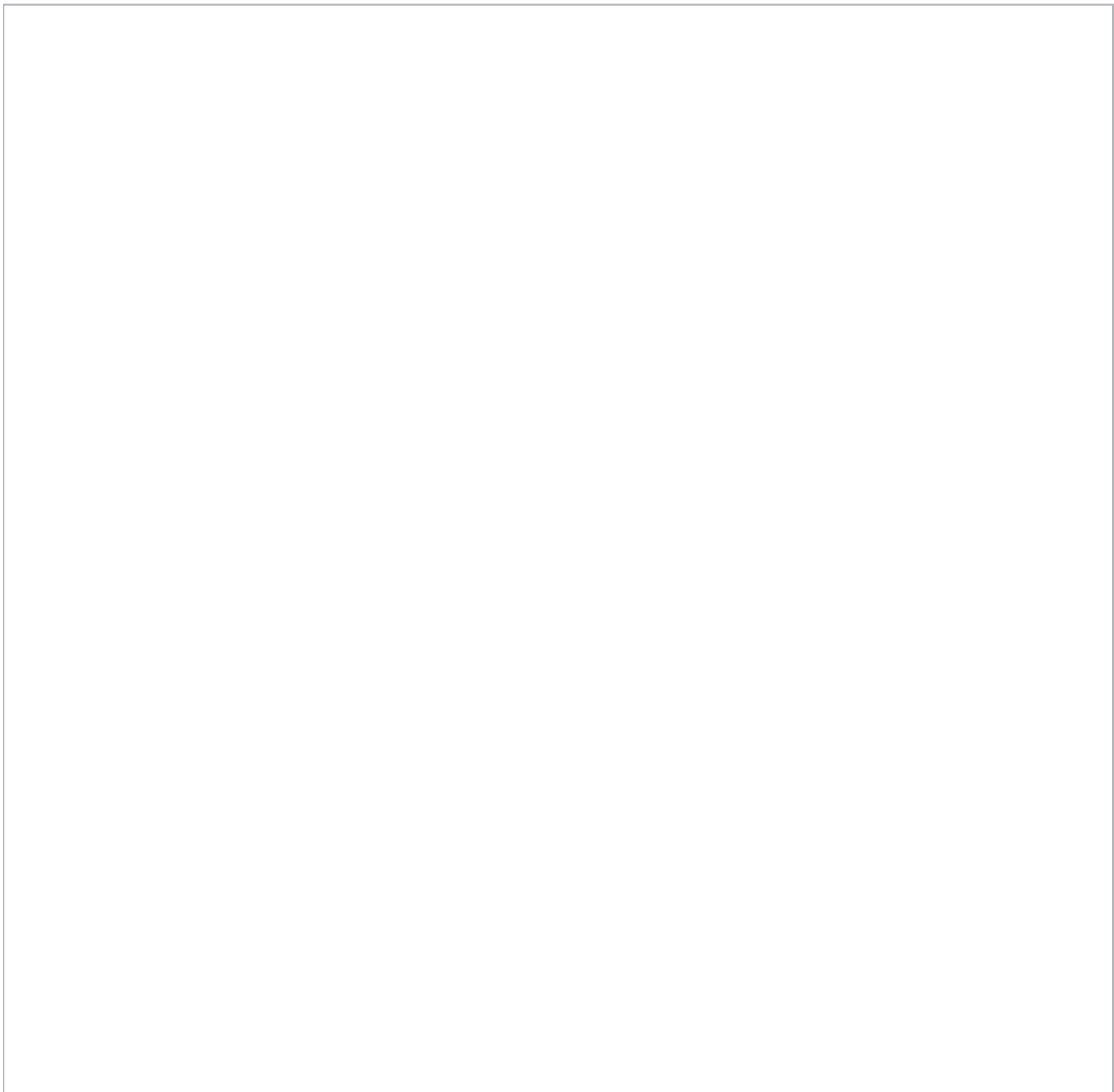
**Werkwijze**

- Lees de productie-eisen voor de opbouw van de app.
- Teken de flowchart.
- Laat de examinerator de flowchart controleren voordat je het prototype maakt.

**Productie-eisen opbouw app**

- De app bestaat uit vijf pagina's: een inlogpagina, een homepagina en drie vervolgpagina's.
- De drie vervolgpagina's zijn: Nieuws, Foto's en Programma.
- Vanuit de inlogpagina ga je naar de homepagina.
- Vanuit de homepagina ga je naar de drie vervolgpagina's.

**Tekenruimte flowchart**



Je gaat een stijlblad invullen en wireframes maken.

### **Werkwijze**

- Lees de productie-eisen.
- Bekijk de aangeleverde bestanden in de map onderdeel D.
- Maak je ontwerpkeuzes in het stijlblad.
- Teken de wireframes voor alle pagina's. Geef in de wireframes ook aan welke onderdelen interactief zijn.

### **Productie-eisen**

#### Algemene eisen

- De app is bedoeld voor een mobiele telefoon.
- De standaard paginagrootte is 428 pixels breed x 926 pixels hoog.
- De achtergrond is een van de beelden uit de map Achtergrond, maar de achtergrond heeft op elke pagina een andere tint.
- De achtergrond past bij het gekozen kleurpalet.
- De knoppen en iconen zijn in een kleur die aansluit bij het gekozen kleurpalet.
- Als een icoon of knop niet actief is, is deze grijs.

#### Teksten

- Alle teksten zijn leesbaar.
- Het lettertype en de corpgrootte van de platte tekst verschillen duidelijk van het lettertype en de corpgrootte van de koppen.

#### Header en footer

- Op alle pagina's staat een footer:
  - De footer is 100 pixels hoog, paginabreed en heeft een vaste positie.
  - In de footer staan het logo en de locatie van het gala.
- Op de homepagina en de drie vervolgpagina's staat een header:
  - De header is 140 pixels hoog, paginabreed en heeft een vaste positie.
  - In de header staan de knoppen die linken naar de homepagina en de drie vervolgpagina's.

#### Eisen pagina Inlog

- Bovenaan de pagina staat het logo in zwart of wit.
- Onder het logo staan twee vakken. In deze vakken staat in lichtgrijs 'naam' en 'wachtwoord'.
- Daaronder staat een knop 'Inloggen'. Als de bezoeker op die knop klikt, komt hij op pagina Home.

### Eisen pagina Home

- Op de pagina staat gecentreerd een welkomstfoto.
- Daaronder staat de welkomsttekst uit het bestand Tekst\_KB.

### Eisen pagina Nieuws

- Op de pagina staan drie nieuwsberichten uit het bestand Tekst\_KB.
- Ieder nieuwsbericht staat in een kleurvlak.
- De kleurvlakken zijn met elkaar uitgelijnd en er is ruimte tussen de tekst en de rand.

### Eisen pagina Foto's

- Op de pagina staan zes foto's.
- Alle foto's staan onder elkaar en zijn netjes uitgelijnd.
- Door te scrollen kunnen alle foto's worden bekeken.
- Bij elke foto staat een like-button in de vorm van een hartje.
- Elk hartje verandert van kleur als je erop klikt.


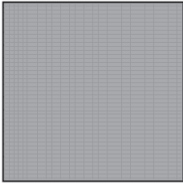










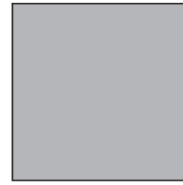
### Eisen pagina Programma

- Op de pagina staan een plattegrond van de zaal en het programma van de avond.
- In de plattegrond staan met iconen op logische plekken deze onderdelen aangegeven:
  - de photobooth
  - de EHBO
  - de beveiliging
  - het verkooppunt van de munten
  - toiletten
- Als je op een icoon klikt, verschijnt er een tekst uit het bestand Tekst\_KB.

## Stijlblad

Omcirkel een kleurpalet en een kleur voor iconen en knoppen.

Let op: De kleurpaletten zijn in kleur te zien in het bestand kleuren.pdf

1				
	#ff0066	#f88ddf	#a666f1	#9900b8
2				
	#61ffff	#76aafd	#7600fd	#0000cc
3				
	#ff3300	#330dcc	#9900fc	#ffcc00
4				
	#34ff02	#010866	#23df6b	#ffff00

kleur iconen en knoppen	blauw / donkerpaars / roze / oranje / lichtpaars / groen
----------------------------	--

## Lettertype

	lettertype
koppen	
platte tekst	
inloggen	

	bestandsnaam
achtergrond	
logo	
welkomstfoto	

## galafoto's

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

## Wireframes

pagina Inlog

pagina Home

pagina Nieuws

pagina Foto's



Programma

17p **3 Prototype maken**

Om de app-ontwikkelaar een goed beeld te geven van hoe de app eruit moet komen te zien, ga jij een 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 productie-eisen, 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.

15p **4 Minitoets**

Maak de minitoets bij onderdeel D.

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