

Examen VMBO-KB

2023

versie rood, onderdeel **B**

profielvak-cspe D&P – KB

opdrachten

Naam kandidaat _____ Kandidaatnummer _____

De richttijd voor dit onderdeel is 115 minuten.
Voor dit onderdeel zijn maximaal 33 punten te behalen.
Voor elke vraag of opdracht staat hoeveel punten met een goede uitvoering behaald kunnen worden.

opdrachten onderdeel B

- 1 visitekaartje maken
- 2 presentatie maken
- 3 social-mediabericht maken
- 4 pitchen
- 5 terugkijken

Inleiding

Dit examen gaat over het organiseren van GAME UP 23.
GAME UP 23 is een beurs met bordspellen voor familie en vrienden.

Uitgevers uit het hele land staan op de beurs en geven livedemonstraties van bordspellen: van Ticket to Ride tot Levensweg, van Monopoly tot Mister X.

Bezoekers kunnen aanschuiven bij verschillende speeltafels en tussendoor genieten van lekker eten en drinken in het restaurant.

Jij gaat de stagebegeleider helpen bij het organiseren van deze beurs.

Let op!

Bij opdracht 1 'visitekaartje maken' kun je ook punten krijgen voor je werktempo.

tijd nodig	punten voor werktempo
minder dan 21 minuten	2
21 tot en met 23 minuten	1
meer dan 23 minuten	0

Je krijgt alleen punten voor je werktempo als je de opdracht af hebt binnen de tijd én als je minimaal 3 punten voor de inhoud hebt gekregen. Als je de opdracht niet binnen de tijd af hebt, mag je verder werken zodat je nog punten kunt krijgen voor de inhoud.

- Lees eerst de hele opdracht en alle informatie goed door.
- Je mag pas beginnen met de opdracht als de examiner dat zegt.
- Meld bij de examiner wanneer je klaar bent. Hij schrijft je eindtijd op.

Uitgeverij Spel4You ontwikkelt verschillende educatieve spellen en staat op de beurs GAME UP 23. Voor de beurs heeft Spel4You een nieuw visitekaartje nodig. Jij krijgt de opdracht om het ontwerp van dit visitekaartje te maken.

Voor deze opdracht heb je de map vr_visitekaartje_kb nodig.

7p 1 **Visitekaartje maken**

Werkwijze

- De examinerator geeft aan welke programma's je voor deze opdracht mag gebruiken.
- Open een nieuw bestand en sla het op als visitekaartje_jouw naam.
- Maak het visitekaartje volgens de aanwijzingen en eisen.
- Gebruik de gegevens en het logo uit de map vr_visitekaartje_kb.
- Sla het bestand op als je klaar bent. Meld je daarna **meteen** bij de examinerator. De tijd stopt en hierna mag je het visitekaartje niet meer aanpassen.

Aanwijzingen en eisen

- Het visitekaartje is 5,5 cm hoog en 8,5 cm breed.
- Het visitekaartje heeft een voor- en achterkant.
- Beide zijden hebben een kleur (geen wit).
- Overall is hetzelfde lettertype gebruikt.

voorkant

- Op de voorkant staan:
 - het logo
 - de naam van de uitgeverij
 - jouw naam
 - deze teksten met daarachter de juiste gegevens:
 - bezoekadres:
 - telefoonnr.:
 - e-mail:
 - twitter:
 - de url van de website
- De naam van de uitgeverij en jouw naam vallen op door grootte en kleur.
- Jouw naam is vetgedrukt en kleiner dan de naam van de uitgeverij.
- Het bezoekadres staat op 1 regel, direct onder jouw naam.

achterkant

- Op de achterkant staan:
 - het logo
 - het motto van de uitgeverij
- Het logo is minimaal 2,5 cm hoog.
- Het motto staat cursief, is vetgedrukt en loopt niet over het logo.

Tijdens de beurs GAME UP 23 promoot Spel4You een nieuw educatief spel tijdens een presentatie. Jij gaat deze presentatie maken.

Voor deze opdracht heb je de map vr_presentatie_kb nodig.

8p 2 **Presentatie maken**

Werkwijze

- Open een nieuw bestand in een presentatieprogramma.
- Sla het op als presentatie_jouw naam.
- Maak de presentatie volgens de eisen.
- Gebruik de bestanden uit de map vr_presentatie_kb.

Eisen

Vormgeving

- Alle dia's hebben dezelfde achtergrondkleur (geen wit) of hetzelfde thema.
- De dia's zijn goed leesbaar:
 - lettergrootte van teksten is minimaal 22-punts
 - lettergrootte van titels is minimaal 40-punts
- De dia-overgangen zijn bij alle dia's gelijk.
- De presentatie is doorlopend.
- Alle dia's zijn 5 seconden in beeld.
- Elke dia heeft een nummer.
- Onder de hele presentatie is muziek te horen.
- De informatie op dia 2, 3 en 4 staat met opsommingstekens en korte zinnen / steekwoorden.
- De kortingsactie moet binnen komen vliegen vanaf rechts.

Inhoud

- De presentatie bestaat uit zes dia's met het logo van Spel4You.
- Op elke dia staat in de kop- of voettekst 'voor kinderen van 6 tot 10 jaar'.
- Op dia 1 staat in de titel de naam van het spel en in de ondertitel de naam van de beurs.
- Dia's 2 tot en met 6 hebben een passende titel.
- Op dia 2 staat informatie over de uitgeverij.
- Op dia 3 staat wat kinderen leren door het spel te spelen.
- Op dia 4:
 - staan drie foto's die passen bij het spel
 - staat wat het spel en de uitbreiding kosten
 - staat waar en hoe het spel te bestellen is
- Op dia 5 staat een tijdelijke kortingsactie die je zelf bedenkt.
- Op dia 6 staan het bezoekadres, de website en het telefoonnummer van de uitgeverij.

Op de spellenbeurs is er een inzamelactie om gebruikte bordspellen weer verkoopbaar te maken en te hergebruiken. Om deze actie onder de aandacht te brengen, ga jij hierover een social-mediabericht maken.

Voor deze opdracht heb je het bestand vr_bericht_kb en de map vr_afbeeldingen_bericht_kb nodig.

6p 3 Social-mediabericht maken

Werkwijze

- Open het bestand vr_bericht_kb en sla het op als vr_bericht_kb_jouw naam.
- Maak een nieuw bericht volgens de aanwijzingen en eisen. Gebruik ook de informatie over het inleveren van gebruikte bordspellen en de map met afbeeldingen.

Aanwijzingen en eisen

- Schrijf in correct Nederlands.
- Het bericht heeft minimaal 100 en maximaal 125 woorden. (Selecteer de tekst en controleer linksonder het aantal woorden.)
- Het bericht bevat:
 - een passende titel die uitnodigt om mee te doen met de actie
 - drie alinea's met informatie
 - een passende afbeelding (klik op het pictogram in het blauwe vak)
- In alinea 1 leg je uit waarom de organisatie gebruikte bordspellen een tweede leven wil geven en geef je vier voorbeelden van bordspellen die ingeleverd kunnen worden.
- In alinea 2 geef je informatie over de eisen waaraan een bordspel moet voldoen om te kunnen worden ingeleverd.
- In alinea 3 geef je aan waar de bordspellen ingeleverd kunnen worden en geef je juiste informatie over eventuele vragen.

Informatie over het inleveren van gebruikte bordspellen

- Heb jij thuis nog gebruikte bordspellen in de kast zoals Levensweg, Monopoly, Stratego, Catan en Risk? Neem ze dan mee naar de beurs en geef ze een nieuw leven. Als spellenbeurs vinden we het belangrijk om zo een bijdrage te leveren aan duurzaamheid en het milieu.
- Eisen voor inlevering van bordspellen:
 - Het bordspel moet in een doos zitten.
 - Bij voorkeur is de handleiding van het bordspel ook aanwezig. Is dit niet het geval, dan kan de handleiding opgevraagd worden bij de uitgever of opgezocht worden op internet.
 - Kleine beschadigingen aan de doos of de onderdelen zijn niet erg.
 - Ook als er onderdelen ontbreken, kan een bordspel ingeleverd worden, zolang het spel maar te spelen is.
- Tijdens de spellenbeurs GAME UP 23 kunnen gebruikte bordspellen worden ingeleverd bij de informatiebalie.
- Eventuele vragen kunnen per mail gesteld worden aan Tim Jansen (t.jansen@gameup23.nl).

Behalve tijdens de presentatie wordt het spel Reken je Rijk ook via een pitch op de spellenbeurs geïntroduceerd. Jij krijgt de opdracht om deze pitch voor te bereiden en te geven.

Uitleg pitch

Deze pitch duurt maximaal 90 seconden.

Het is de bedoeling dat je binnen deze tijd bezoekers van de spellenbeurs enthousiast maakt om het spel en de uitbreiding te gaan kopen.

9p 4 **Pitchen**

Let op

- Je krijgt 10 minuten de tijd om de opdracht door te nemen en de pitch voor te bereiden.
- Je wordt beoordeeld op inhoud en presentatie.

Werkwijze

- Neem de uitleg van de pitch en de aanwijzingen en eisen voor de pitch door.
- Bereid de pitch voor door:
 - de informatie over het spel door te lezen (zie informatie op de speldoos die je van de examinerator ontvangt)
 - in dit opdrachtenboekje te noteren wat je tijdens de pitch wilt zeggen
 - de pitch te oefenen
- De examinerator vertelt je wanneer en waar je gaat pitchen.
- Geef de pitch.

Aanwijzingen en eisen

Inhoud

- Tijdens de pitch:
 - mag je je aantekeningen erbij houden.
 - laat je de speldoos zien.
 - maak je duidelijk waarom het spel Reken je Rijk een waardevol spel is voor kinderen.
 - vertel je iets over:
 - de doelgroep van het spel
 - het aantal spelers
 - de speeltijd
 - de prijs
 - geef je informatie over de uitbreiding van het spel.
 - sluit je af met een zin die mogelijke klanten enthousiast maakt om het spel en eventueel de uitbreiding te kopen.

Je kijkt terug op de vorige opdracht.

3p **5 Terugkijken**

Werkwijze

Vul de tabel eerlijk in.

vraag 1	
Een kenmerk van een goede pitch is dat hij niet te lang duurt. Is het gelukt om je pitch binnen de aangegeven tijd (30 tot 90 seconden) te houden?	<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nee
vraag 2	
Geef twee andere voorbeelden van eisen aan een pitch. Vink aan of je aan de eis voldaan hebt of niet.	
voorbeeld 1:	
Heb je aan deze eis voldaan?	<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nee
voorbeeld 2:	
Heb je aan deze eis voldaan?	<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nee

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