

Examen VMBO-GL

2025

versie blauw, onderdeel A

profielmodule 4 – interactieve vormgeving en productie

profielvak-cspe MVI – GL

opdrachten

Naam kandidaat _____

Kandidaatnummer _____

De richttijd voor dit onderdeel is 220 minuten.
Voor dit onderdeel kun je maximaal 40 punten behalen.
Voor elk opdrachtnummer staat hoeveel punten je kunt halen.

opdrachten onderdeel A

- 1 een stijlblad invullen
- 2 wireframes maken
- 3 een website maken
- 4 vragen maken in Facet

In september vindt het Pixel Game Fest plaats in de Jaarbeurs in Utrecht. Pixel Game Fest is een gaming-event. Tijdens dit event kun je de nieuwste online games ervaren met andere fans en zijn er demonstraties van bekende e-sport-teams. Ook is er een cosplay area en kun je toffe merchandise kopen.

Voor het event moet een duidelijke website gemaakt worden.

Jij krijgt de opdracht om hier een ontwerp voor te maken.

Een stijlblad invullen

Je gaat een digitaal stijlblad invullen passend bij de briefing.

Werkwijze

- Lees de briefing.
- Bekijk de bestanden in de map onderdeel A.
- Open het digitale stijlblad en vul het volledig in.
- Exporteer het document.
- Sla het bestand op als stijlblad_jouw naam.pdf.

Briefing

Beste ontwerper,

Wat fijn dat jij de website voor het jaarlijkse Pixel Game Fest gaat ontwerpen. In deze briefing lees je waaraan de website allemaal moet voldoen. We zijn erg benieuwd naar jouw ontwerp en prototype.

De website bestaat uit vijf pagina's, de bezoeker start op de homepagina. De vervolgpagina's zijn informatie, programma, impressie en tickets. De website is liggend opgemaakt, formaat: b:1920 bij h:1080 pixels. De website heeft een achtergrondafbeelding die op iedere pagina hetzelfde is.

Op iedere pagina is een header te zien. In deze header staan het logo in de huisstijlkleuren en een icoon voor een hamburgermenu. Als de bezoeker op het icoon klikt, verschijnt de lijst met de vervolgpagina's. Via dit hamburgermenu kun je naar de juiste pagina navigeren. Kun je duidelijk zichtbaar maken op welke pagina de bezoeker zich bevindt?

Als de bezoeker op het logo van de website klikt, gaat deze altijd terug naar de homepagina.

De website heeft ook een footer op iedere pagina. In de footer staan de naam van het event en de locatie. Ook staan hierin drie socialmedia-buttons, die linken naar de juiste bron. De kleur van de buttons past bij de huisstijl.

Alle teksten staan in kleurvlakken met afgeronde hoeken. De kleurvlakken passen bij de huisstijl. Teksten zijn links uitgelijnd en komen niet tegen de rand van het kleurvlak aan. Alle teksten op de website zijn schreefloos. De titels zijn dikker gedrukt en in een huisstijlkleur uit het stijlblad. De overige teksten zijn wit. De website is verdeeld in drie gelijke kolommen, alle onderdelen die op de website staan, zijn uitgelijnd in deze kolommen.

Homepagina

Op de homepagina lezen bezoekers het laatste nieuws. Bovenaan de pagina staat: Pixel Game Fest nieuws! in een groot lettertype.

Onder de tekst staan de nieuwsberichten in kolommen.

Onder elk nieuwsbericht staat een bijpassende afbeelding.

Informatiepagina

Op de informatiepagina staan drie teksten met bijpassende afbeeldingen. Iedere tekst met afbeelding staat in een kolom. De afbeeldingen zijn allemaal even hoog en hebben de breedte van een kolom.

Als de bezoeker met de muis over de afbeelding heen gaat, verandert deze in een andere afbeelding passend bij het onderwerp.

Programmapagina

Op deze pagina staat een afbeelding van de locatie uitgelijnd over drie kolommen. Ook is per area het programma te lezen. Laat duidelijk zien om welke area het gaat. Er speelt een muziekfragment bij het laden van de pagina.

Impressiepagina

Op deze pagina staat een video met een teaser voor het evenement.

De video staat aan de linkerkant en is geplaatst over de breedte van twee kolommen. Naast de video staat een fotoraster van 9 foto's van het Game Fest van vorig jaar. Het raster past in 1 kolom. Als de bezoeker op de foto linksboven klikt, dan wordt de foto vergroot weergegeven. Als de bezoeker op de vergrote foto klikt, wordt deze weer klein.

Omdat het om een prototype gaat, hoeft dit maar bij 1 foto te werken.

Ticketpagina

Op deze pagina ziet de bezoeker drie kolommen met in elke kolom een ticket. Onder de tickets staat over de breedte van drie kolommen tekst met informatie over de tickets.

We hopen dat je alle onderdelen kunt onderbrengen in het prototype van de website.

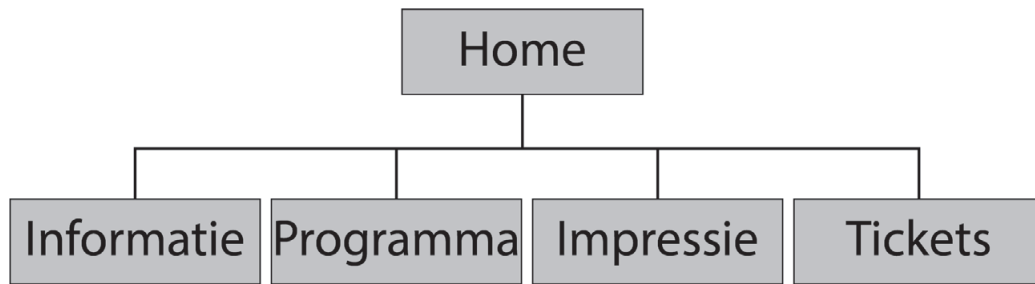
Voordat je hieraan gaat beginnen, ontvangen we graag een stijlblad en een wireframe van de homepage en van de impressiepagina, zodat we een duidelijk beeld krijgen van de website.

Succes met ontwerpen en realiseren.

Met vriendelijke groet,

De organisatie van Pixel Game Fest

Flowchart



4p

2

Wireframes maken

Je gaat twee wireframes maken.

Werkwijze

- Teken de wireframes met behulp van de briefing en de flowchart.
- Geef in kleur aan welke onderdelen interactief zijn en beschrijf wat deze onderdelen doen.

Wireframes

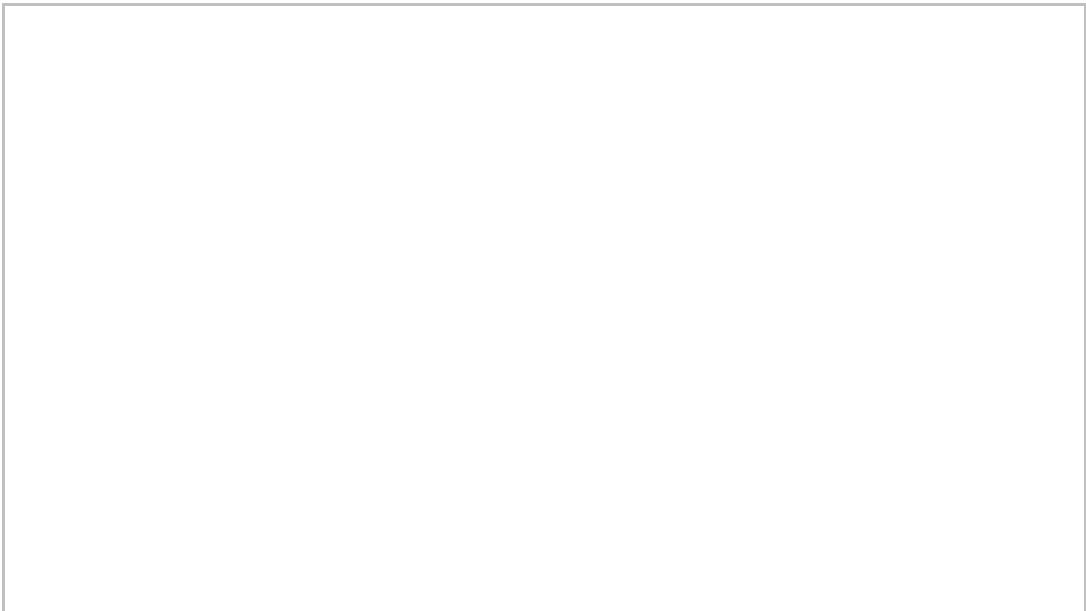
Homepagina



omschrijving interactieve delen:

.....

Impressiepagina



omschrijving interactieve delen:

.....

23p **3 Een website maken**

Je gaat een website maken.

Werkwijze

- Open een liggend document van b:1920 bij h:1080 pixels in een webdesignprogramma.
- Maak de website met behulp van de briefing, het stijlblad, de wireframes en de flowchart.
- Sla je document op zoals de examinerator aangeeft.
- Exporteer de website zoals de examinerator aangeeft.

11p **4 Vragen maken in Facet**

Maak de theorievragen bij onderdeel A in Facet.

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