

Examen VMBO-GL

2025

versie rood, 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 41 punten behalen.
Voor elk opdrachtnummer staat hoeveel punten je kunt halen.

opdrachten onderdeel A

- 1 een quiz ontwerpen
- 2 een quiz maken
- 3 presenteren
- 4 vragen maken in Facet

Op 6 & 7 september wordt in de Jaarbeurs in Utrecht het gaming-event Pixel Game Fest gehouden. De bezoekers kunnen een quiz spelen, waarvan ze de antwoorden op het event kunnen vinden.

Het is een quiz van drie vragen. Bij ieder goed antwoord gaat de bezoeker door naar de volgende vraag, totdat alle drie de vragen goed beantwoord zijn. Dan kan de bezoeker zijn gegevens achterlaten om kans te maken op een prijs. Bij een fout antwoord krijgt de bezoeker dat te zien en kan deze opnieuw beginnen.
Jij gaat deze quiz maken.

1 Een quiz ontwerpen

Jij gaat de quiz ontwerpen.

Werkwijze

- Lees de briefing.
- Bekijk de aangeleverde bestanden in de map onderdeel A.
- Teken de flowchart.
- Maak je ontwerpkeuzes.
- Schets de footer en de pagina's.
- Geef aan welke onderdelen op welke manier interactief zijn.

Briefing

De quiz bestaat uit een landingspagina, drie pagina's met vragen, een fout-antwoord-pagina, een gefeliciteerd-pagina en een verzendpagina. De quiz wordt gespeeld op een tablet met de schermafmeting van b:800 x h:1200 pixels. Je mag zelf maximaal vier kleuren kiezen, maar de hele quiz moet wel in die kleuren opgemaakt worden. Alle teksten moeten in een schreefloos lettertype staan.

Footer

Op de vraagpagina's en de verzendpagina staat een gekleurde footer met daarin de datums en locatie van het event, het logo en drie gekleurde iconen van socials. Op een van die iconen zit een link naar www.pixelgamefest.nl

Landingspagina

Op de pagina komt het logo met een animatie in beeld. Op de landingspagina staan het woord quiz, een gekleurde vorm en een foto. Ook staat er een knop met de tekst 'BEGIN HIER' en daarbij de tekst 'en win supergave prijzen'. De knop linkt naar vraag 1.

Vraagpagina's

Bovenaan de pagina's staat een gekleurde vorm. In de vorm staat het woord vraag met het cijfer 1, 2 of 3. Op de cijfers zit een continu spelende animatie.

Op elke pagina staat een vraag met antwoorden. Bij elke vraag staat een figuur.

Als je het juiste antwoord op vraag 1 en vraag 2 kiest, ga je door naar de volgende vraag. Als je het juiste antwoord op vraag 3 kiest, ga je door naar de gefeliciteerd-pagina. Als je een fout antwoord kiest, ga je door naar de fout-antwoord-pagina.

Zorg dat duidelijk is waar je op moet klikken om een antwoord te kiezen.

Fout-antwoord-pagina

Op de pagina moet in kleur, tekst en beeld duidelijk zijn dat er een fout antwoord is gegeven. Maak ook een knop met tekst erop waarmee de quiz opnieuw gestart kan worden.

Gefeliciteerd-pagina

Op de pagina moet in kleur, tekst en beeld duidelijk zijn dat alle vragen goed beantwoord zijn.

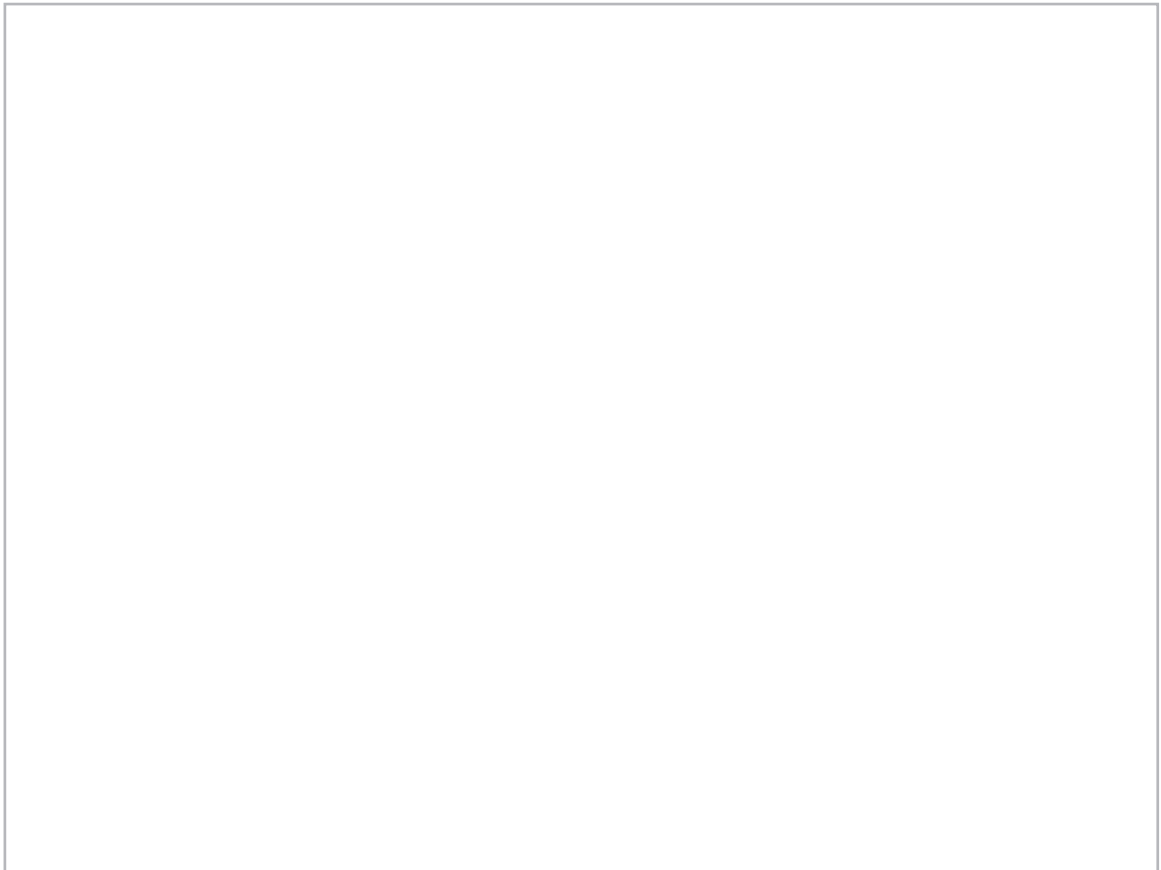
Onderaan de pagina staat de tekst 'Stuur jouw gegevens in en je hoort snel of je gewonnen hebt'. Daarbij staat een knop met de tekst 'INSTUREN'. Deze knop linkt naar de verzendpagina.

Verzendpagina

Op de pagina komt het logo met een animatie in beeld. Op de pagina staat een transparante gekleurde achtergrondaafbeelding. Er staan twee vakken in een gekleurde vorm waarbij duidelijk is dat je in het ene vak je voor- en achternaam moet invullen en in het andere vak je e-mailadres.

Onderaan staat de tekst 'VERZENDEN', die linkt naar quiz@pixelgamefest.nl

Flowchart



Ontwerpen

	kleurnaam
kleuren	1. 2. 3. 4.

	typografie

	bestanden
logo	1 / 2 / 3 / 4
foto landingspagina	
figuren bij vragen	1. 2. 3.
beeld fout-antwoord-pagina	
beeld gefeliciteerd-pagina	
achtergrond verzendpagina	

Schetsen

Footer

--

landingspagina

vraagpagina's

fout-antwoord-pagina

gefeliciteerd-pagina

verzendpagina

22p **2 Een quiz maken**

Maak de quiz.

Werkwijze

- Maak een nieuw bestand aan op het juiste formaat in een geschikt programma.
- Maak de quiz volgens de productie-eisen en jouw ontwerpen.
- Sla de quiz op en exporteer de quiz als quiz_jouw naam.

3p **3 Presenteren**

Je gaat de quiz spelen met de examinerator en de werking van alle onderdelen demonstreren. De totale presentatie duurt ongeveer 5 minuten.

Werkwijze

- Bereid de presentatie voor.
- Speel de quiz met de examinerator en laat daarbij zien dat de interactieve elementen werken.
- Beantwoord de vragen die gesteld worden.
- Sluit je presentatie af.

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.