

Examen VMBO-KB

2025

versie blauw, onderdeel D

profielmodule 4 – interactieve vormgeving en productie

profielvak-cspe MVI – KB

opdrachten

Naam kandidaat _____

Kandidaatnummer _____

De richttijd voor dit onderdeel is 205 minuten.
Voor dit onderdeel kun je maximaal 30 punten behalen.
Voor elk opdrachtnummer staat hoeveel punten je kunt halen.

opdrachten onderdeel D

- 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 gaming-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 evenement moet een duidelijke website gemaakt worden. Jij krijgt de opdracht om hiervoor een ontwerp te maken.

1 Een stijlblad invullen

Je gaat een digitaal stijlblad invullen.

Werkwijze

- Lees de productie-eisen.
- Bekijk de flowchart en de bestanden in de map onderdeel D.
- Open het stijlblad uit de map onderdeel D en vul het digitale stijlblad volledig in.
- Kies twee kleuren voor de huisstijl.
- Bewerk het logo en de socialmedia-buttons en plaats ze in het stijlblad.
- Sla het bestand op als pdf onder de naam stijlblad_jouw naam.
- Lever het document tegelijk met het eindproduct in bij de examinerator.

Productie-eisen

Eisen algemeen:

- De website is opgemaakt voor een desktopcomputer en heeft een liggend formaat van b:1920 bij h:1080 pixels.
- De website heeft vijf pagina's: home, informatie, programma, impressie en tickets.
- De content van de website bestaat uit drie kolommen van 580 pixels breed met tussenruimte van 30 pixels.
 - Alle inhoud is uitgelijnd in deze kolommen.
- Alle pagina's hebben dezelfde achtergrondafbeelding.

Eisen tekst algemeen

- Alle teksten zijn schreefloos en goed leesbaar.
- Titels zijn vetgedrukt in een van de gekozen huisstijlkleuren.
- Platte tekst is regular en wit.
- Alle teksten staan in een gekleurd vlak met afgeronde hoeken. De kleur past bij de huisstijl.
- De tekst is links uitgelijnd en komt niet tegen de rand van het kleurvlak aan.

Eisen header

- Alle pagina's hebben een header van b:1920 bij h:150 pixels.
- De header heeft een vulkleur in een van de huisstijlkleuren.
- In de header staat links het logo in een kleur die past bij de huisstijlkleuren.
- Rechts van het logo staan de navigatiebuttons die naar de juiste pagina's navigeren.
- De navigatiebuttons zijn tekstkaders met daarin tekst in een duidelijk leesbaar lettertype, de tekst is regular en in kapitalen.
- De tekst van de navigatiebutton op de actieve pagina is vetgedrukt.

Eisen footer

- Alle pagina's hebben een footer van b:1920 bij h:100 pixels in dezelfde kleur als de header.
 - Links in de footer staat 'Pixel Game Fest' en 'Jaarbeurs in Utrecht'.
 - Rechts in de footer staan drie socialmedia-buttons met hyperlinks.

Eisen per pagina:

Homepagina

- Op de homepagina staan drie nieuwsberichten.
 - Ieder nieuwsbericht staat in een eigen kolom.
 - Onder het nieuwsbericht staat een bijpassende afbeelding.

Informatiepagina

- Op de pagina staan drie afbeeldingen.
 - Iedere afbeelding heeft de breedte van een kolom.
 - Iedere afbeelding is even hoog.
 - Als je met je muis over een afbeelding gaat, verandert deze in een andere afbeelding met hetzelfde onderwerp.
- Onder iedere afbeelding staat een bijpassende tekst met informatie over het event.

Programmapagina

- Bovenaan de pagina staat een afbeelding van de locatie. Deze afbeelding is uitgelijnd over drie kolommen en is 300 pixels hoog.
- Onder de afbeelding staan drie kolommen:
Cosplay Area — E-sports Area — Gaming Area
 - In elke kolom staat een gekleurd vlak met 80% dekking en afgeronde hoeken.
 - In het kleurvlak staat per area het programma.

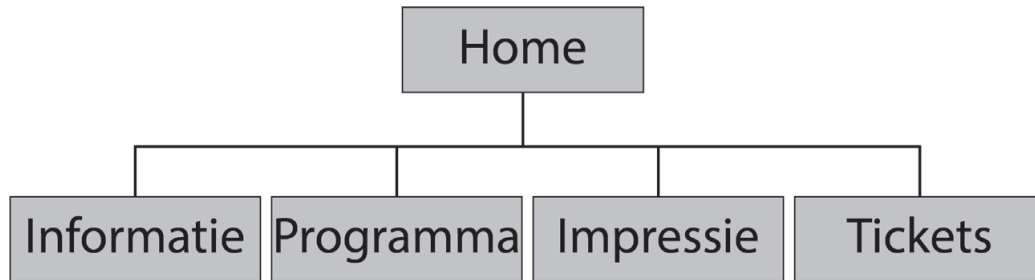
Impressiepagina

- Aan de linkerkant van de pagina staat een video met een teaser van het event.
 - De video is geplaatst over de breedte van twee kolommen.
 - De video start automatisch met afspelen.
- In de derde kolom staat een fotoraster met negen foto's.
 - De foto's zijn allemaal vierkant en netjes uitgelijnd.
 - Als je op de eerste afbeelding klikt, verschijnt een vergrote versie over het raster.
 - De vergroting verdwijnt door nog een keer op de afbeelding te klikken.

Ticketpagina

- Op deze pagina staan drie even grote kleurvlakken, in ieder kleurvlak staat een ticket.
 - Als je met je muis over het ticket gaat, krijgt dit een witte omtreklijn.
- Onder ticket 1 staat de tekst: uitverkocht!
- Onder ticket 2 staat de tekst: wees snel!
- Onder ticket 3 staat de tekst: tickets beschikbaar!
- De teksten staan in een groot lettertype en in kapitalen.

Flowchart



2p

2 Wireframes maken

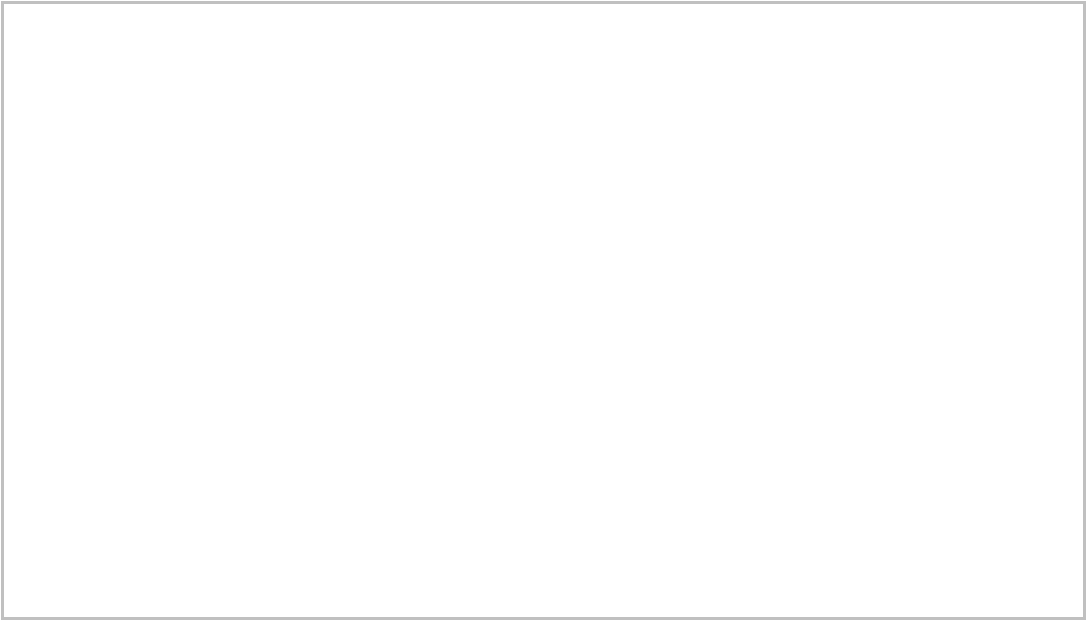
Je gaat wireframes maken van de homepagina en de impressiepagina.

Werkwijze

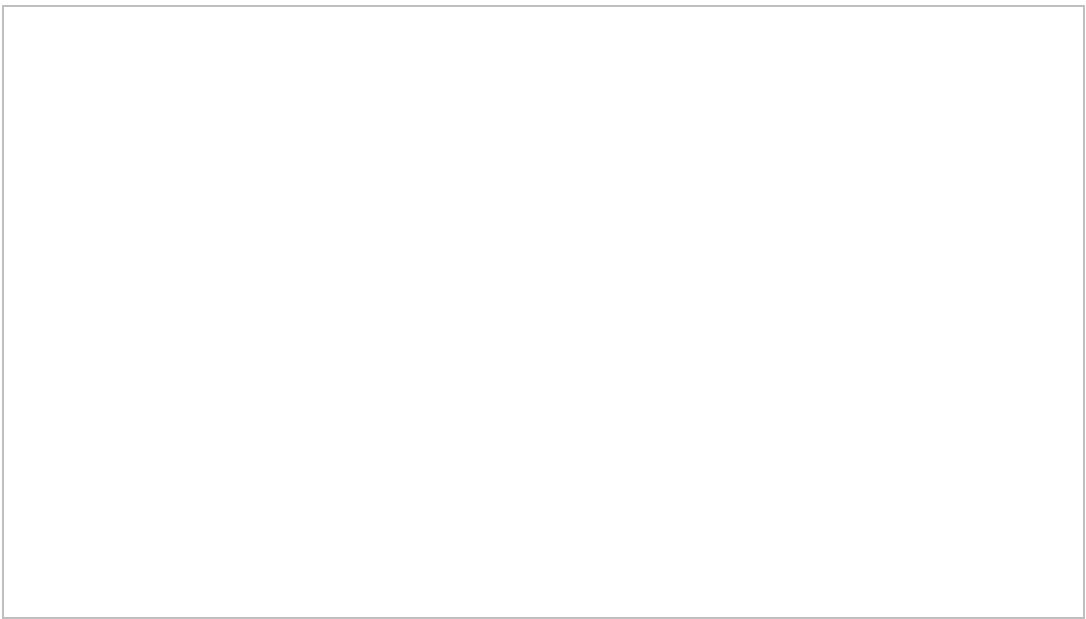
- Lees de productie-eisen.
- Teken de wireframes volgens de productie-eisen.
- Geef in kleur aan welke elementen interactief zijn.

Wireframes

Homepagina



Impressiepagina



- 18p **3 Een website maken**
Je gaat een website maken.

Werkwijze

- Maak een liggend document aan met de juiste pagina's in een webdesignprogramma.
- Maak de website met behulp van het stijlblad, de wireframes, de flowchart en de productie-eisen.
- Sla je document op zoals de examinerator aangeeft.
- Exporteer de website zoals de examinerator aangeeft.

- 7p **4 Vragen maken in Facet**
Maak de theorievragen bij onderdeel D in Facet.

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