

gedurende 220 minuten

**profielvak MVI – CSPE GL**

**onderdeel A**

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

Bij dit onderdeel horen digitale bestanden.

Dit onderdeel bestaat uit 6 opdrachten.

Voor dit onderdeel zijn maximaal 42 punten te behalen.

Voor elk opdrachtnummer staat hoeveel punten met een goede uitvoering behaald kunnen worden.



## Overzicht examen

Het CSPE bestaat uit drie onderdelen.

In het overzicht staat hoeveel punten je per onderdeel kunt behalen en welke opdrachten je gaat uitvoeren in dit onderdeel.

onderdeel A	42 punten	<ul style="list-style-type: none"><li>– een interactieve plattegrond ontwerpen en daar een vraag over beantwoorden</li><li>– een interactieve plattegrond maken en daar vragen over beantwoorden</li><li>– een terugkijkopdracht maken</li><li>– een minitoets maken</li></ul>
onderdeel B	16 punten	
onderdeel C	27 punten	

Comics & Heroes is een evenement voor fans van strips en helden. De organisatie heeft jou gevraagd een interactieve plattegrond te maken om de bezoekers informatie te geven over de verschillende stands en activiteiten.

**1 Ontwerp voor interactieve plattegrond**

Maak het ontwerp voor de interactieve plattegrond.

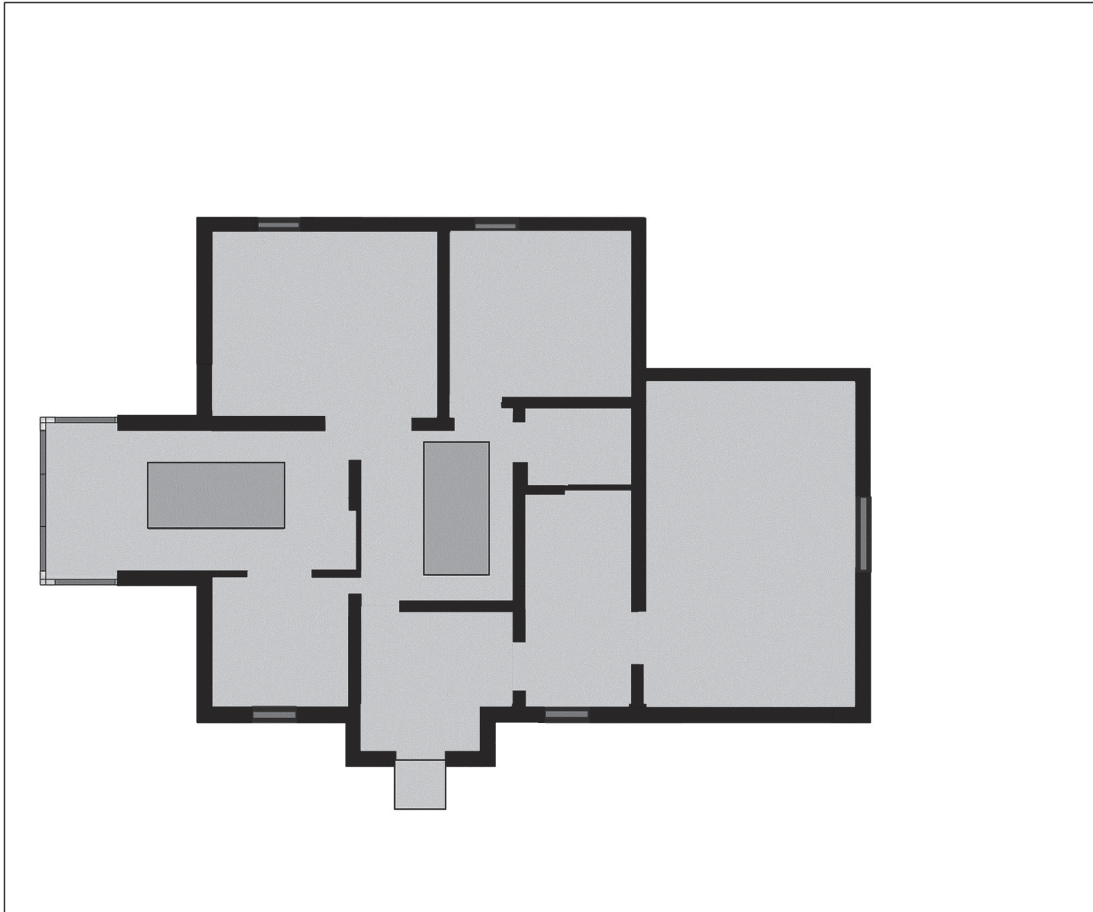
**Productie-eisen interactieve plattegrond**

- De afmeting van het document is 900 x 750 pixels.
- De vormgeving past bij het thema (comicstijl) van het evenement.
- Het document heeft een gekleurde achtergrond.
- De plattegrond bevat het logo van het evenement en een legenda.
- De tekst in de legenda is schreefloos en past bij de iconen.
- De tekst in de legenda is linkslijnend.
- De ruimtes in de plattegrond bevatten iconen zonder tekst.
- De iconen zijn in alle ruimtes van gelijke grootte.
- De plattegrond bevat minimaal vier ruimtes met verschillende achtergrondkleuren en vijf interactieve elementen:
  - Als je op het icoon van één interactieve ruimte klikt, activeert dit een link naar de website [www.comicsheroes.nl](http://www.comicsheroes.nl).
  - Als je op het icoon van één interactieve ruimte klikt, speelt een filmfragment af. Dit filmfragment is buiten de dikke zwarte lijnen van de plattegrond geplaatst. Als het fragment niet speelt, zie je een still van het filmfragment.
  - Als je op het icoon van één interactieve ruimte klikt, verschijnt buiten de dikke, zwarte lijnen van de plattegrond een afbeelding van een held. De afbeelding van de held kan gesloten worden door te klikken op het icoon van het kruisje.
  - Op het icoon van één interactieve ruimte is een roll-over geplaatst. Als je met de muis over het icoon gaat, verschijnt buiten de dikke, zwarte lijnen van de plattegrond een pop-up met informatie over de workshop. Als je met de muis van het icoon afgaat, verdwijnt de pop-up van de plattegrond.
  - Buiten de dikke, zwarte lijnen van de plattegrond is een muziekfragment geplaatst dat je kunt starten en stoppen.
- Op de gekleurde achtergrond van de interactieve ruimtes is een roll-over geplaatst. Wanneer je met de muis over de achtergrond van de interactieve ruimte gaat, verandert de ruimte in een nieuwe kleur. Als je met de muis van de achtergrond afgaat, verandert de kleur terug in de eerder gekozen achtergrondkleur.

### Werkwijze

- Lees de productie-eisen en bekijk de onderstaande werktekening van de plattegrond.
- Bekijk de beelden, tekst- en filmfragmenten en beluister de geluidsfragmenten in de map vb\_plattegrond\_gl.
- Maak het ontwerp voor de interactieve plattegrond met de legenda.
- Zorg dat het ontwerp van de plattegrond aan de productie-eisen voldoet.

### Ontwerp interactieve plattegrond



typografie: .....

bestanden: .....

.....

.....

## Kleurgebruik

Vul hieronder in welke kleuren je waarvoor gaat gebruiken.

kleur RGB	kleurtoon	gebruiken voor

2p **2 Vraag beantwoorden bij opdracht 1**

Beantwoord de vraag die hoort bij het ontwerp in opdracht 1.

Je hebt kleuren gekozen voor de plattegrond. Leg uit waarom je juist deze kleuren hebt gekozen. Noem minimaal twee vakinhoudelijke argumenten waarom deze kleuren passend zijn.

.....

.....

.....

.....

.....

15p **3 Interactieve plattegrond**

Maak de plattegrond in een programma dat daarvoor geschikt is.

### Werkwijze

- Maak een nieuw document aan in een geschikt programma.
- Bewerk de gekozen beelden uit de map vb\_plattegrond\_gl in een daarvoor geschikt programma.
- Maak de plattegrond volgens de productie-eisen.
- Controleer of je plattegrond aan alle productie-eisen voldoet.
- Sla de plattegrond op onder de bestandsnaam: plattegrond\_[jouw naam].
- Exporteer het bestand naar een interactieve pdf.
- Controleer de werking van de interactieve plattegrond.

3p **4 Vragen beantwoorden bij opdracht 1 en 3**

Beantwoord de vragen die horen bij de interactieve plattegrond uit opdracht 1 en 3.

vraag 1

Je hebt interactieve elementen in ruimtes in het ontwerp geplaatst. Leg uit waarom je de interactieve elementen juist in die ruimtes hebt geplaatst. Noem minimaal twee vakinhoudelijke argumenten.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

vraag 2

Tijdens het werken achter de computer is een juiste werkhouding belangrijk. Noem drie dingen die je kunt doen om te zorgen dat je een juiste werkhouding hebt. Leg uit waarom dit belangrijk is.

1 .....

.....

2 .....

.....

3 .....

.....

5p **5 Terugkijken**

Beantwoord de vragen over jouw manier van werken tijdens opdracht 3.

vraag 1a

Ben je in de uitvoering van opdracht 3 afgeweken van je ontwerp in opdracht 1?

.....

vraag 1b

Geef argumenten waarom je wel of juist niet bent afgeweken van je ontwerp.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

vraag 2

In opdracht 3 heb je technische handelingen moeten uitvoeren. Noem één technische handeling die jij het moeilijkst vond om uit te voeren. Geef aan hoe je dit heb aangepakt.

.....

.....

.....

.....

.....



vraag 3

Op welk deel van jouw interactieve plattegrond ben je het meest trots?  
Leg uit wat er zo goed aan is.

.....

.....

.....

.....

.....

vraag 4

Wat zou je anders doen als je de opdracht nog een keer mag uitvoeren?  
Geef één verbeterpunt en leg uit waarom je dit wilt verbeteren.

.....

.....

.....

13p **6 Minitoets**

Maak de minitoets bij onderdeel A.

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