

aan de hand van een thema een digitaal interactief document ontwerpen en maken

4.1.1 doelstellingen, thema en doelgroep van een interactief product formuleren

1. aan de hand van de eisen van de opdracht(gever) onderzoek doen naar doelstelling(en), thema en doelgroep
- doelen zoals commercieel, informatief en educatief, herkennen en beschrijven
- bij (gegeven) thema passende beschrijving geven zoals eigentijds, betrouwbaar, kunstzinnig, huiselijk, zakelijk, alternatief, vooruitstrevend
- gemeenschappelijke eigenschappen zoals leeftijd, geslacht en interesses van een doelgroep beschrijven

aan de hand van een thema een digitaal interactief document ontwerpen en maken

4.1.2 het gedrag van een gebruiker bepalen en beschrijven

1. onderzoek doen op welke apparaten de gebruiker de interactieve productie bekijkt
2. bepalen welke media de gebruiker wil zien en hoe de gebruiker wil navigeren
3. rekening houden met deze gedragingen, keuzes maken voor de plaatsing van elementen in een interactief product
4. beschrijven waarom keuzes gemaakt zijn en de conclusies verantwoorden

4.1.3 in schetsen of een moodboard lay-out, typografie, beelden en bediening van een interactief product zichtbaar maken

1. een flowchart voor een interactief product maken, waarin een overzicht wordt gegeven van de navigatie
2. een wireframe voor een interactief product maken, waarin een overzicht wordt gegeven van indeling en inhoud
3. een moodboard gebruiken om de sfeer van het interactieve product te bepalen
4. handmatig of digitaal een technische schets maken, waarin lay-out, typografie, kleur, beeldgebruik en navigatie wordt aangegeven

4.1.4. een gebruiksvriendelijk ontwerp maken, passend bij een gegeven thema en de doelgroep en geschikt voor gegeven schermformaten

1. gangbare software gebruiken om het ontwerp uit te voeren
2. beeldelementen en teksten integreren en hierbij spelen met compositie en eigen creativiteit
3. kleur, afbeeldingen, typografie, beweging, navigatie, geluid en lay-out zo toepassen dat deze passen bij de doelstelling(en), het thema en de doelgroep
4. het ontwerp uitwerken voor gegeven schermformaten

aan de hand van een thema een digitaal interactief document ontwerpen en maken

4.2.1 beeld, geluid, tekst, beweging en grafische elementen ordenen, opmaken en geschikt maken voor beeldscherm

een ontwerp geschikt maken voor een beeldscherm door het bewerken en toevoegen van grafische elementen, zoals:

- animaties
- slideshows
- audio
- movieclips
- links

aan de hand van een thema een digitaal interactief document ontwerpen en maken

4.2.2 gebruiksvriendelijke navigatie aanbrenen

navigatie, zoals knoppen, scrolls en hyperlinks aan een interactief product toevoegen en hierbij rekening houden met de gebruiksvriendelijkheid

aan de hand van een thema een digitaal interactief document ontwerpen en maken

4.2.3 een interactief product compatibel maken voor minimaal 2 soorten

een interactief document geschikt maken voor een bepaald medium zoals:

- tablet
- smartphone
- computer

aan de hand van een thema een digitaal interactief document ontwerpen en maken

4.2.4 een interactief product testen, problemen opsporen en debuggen

1. een interactief product werkend maken, door het toevoegen van interactieve elementen
2. de werking van een interactief product testen
3. zo nodig correcties doorvoeren
4. zo nodig verbetersuggesties doen

aan de hand van een thema een digitaal interactief document ontwerpen en maken

4.2.5 een interactief product presenteren en demonstreren

1. het interactieve product presenteren en daarbij rekening houden met:

- het gebruik van AV hulpmiddelen
- de doelgroep
- het tonen van het interactieve product
- het gebruik van vaktermen
- het geven van uitleg en de inhoud van het interactieve product

2. gemaakte keuzes bij het maken van het interactieve product beargumenteren

aan de hand van een thema een digitaal interactief document ontwerpen en maken

4.2.6 een interactief product verspreiden

het interactief product versturen of online beschikbaar stellen

een website ontwerpen en maken

4.3.1 doelstellingen, thema en doelgroep bepalen voor een website

aan de hand van de eisen van de opdracht(gever) onderzoek doen naar doelstelling(en), thema en doelgroep:

- doelen zoals commercieel, informatief en educatief, herkennen en beschrijven
- bij (gegeven) thema passende beschrijving geven zoals eigentijds, betrouwbaar, kunstzinnig, huiselijk, zakelijk, extreem, alternatief, vooruitstrevend
- gemeenschappelijke eigenschappen zoals leeftijd, geslacht en interesses van een doelgroep beschrijven

een website ontwerpen en maken

4.3.2 in schetsen een sfeer, typografie en lay-out zichtbaar maken

1. roughs en lay-outs schetsjes met eenvoudige tekentechnieken maken, waarin header, navigatie, content en footer zijn aangegeven
2. handmatig of digitaal schermen vormgeven, met name: lay-out, typografie, tekst, scrolls, afbeeldingen, animatie, movieclips en navigatie

een website ontwerpen en maken

4.3.3 een flowchart maken

1. een flowchart maken door de navigatie en pagina's van de website schematisch weer te geven

een website ontwerpen en maken

4.3.4 tekst- en beeldbestanden selecteren, archiveren en bewerken

1. elementen in geschikt bestandsformaat en -type, kleur en resolutie opslaan
2. een overzichtelijke mappenstructuur voor de website maken waarin alle te gebruiken media elementen zijn opgeslagen

een website ontwerpen en maken

4.4.1 teksten, grafische elementen en beelden opmaken voor een website met webdesignsoftware

1. werken met webdesignsoftware en hierin teksten, beelden en grafische elementen toevoegen

een website ontwerpen en maken

4.4.2 pagina's linken en een navigatiestructuur aanbrenge

1. navigatiestructuur aanbrenge en pagina's linken

een website ontwerpen en maken

4.4.3 bewegende media toevoegen

1. op de website bewegende media toevoegen, zoals:
 - movieclips
 - geluid
 - animatie

een website ontwerpen en maken

4.4.4 links toevoegen

1. op een website links toevoegen, bijvoorbeeld naar een e-mailadres, een andere website of een document

een website ontwerpen en maken

4.4.5 een ontworpen website controleren, gebruiksklaar maken en uploaden

1. de werking van de website testen in een browser
2. zo nodig correcties doorvoeren
3. zo nodig verbeter suggesties doen
4. de website uploaden

4.4.6 ontwerp en de keuzes die zijn gemaakt, t een website ontwerpen en maken

oelichten

1. de website op een aantrekkelijke, overzichtelijke en heldere wijze presenteren en demonstreren
2. gemaakte keuzes beargumenteren