

Edu4all

Profielvak Dienstverlening en Producten

Een website en applicatie ontwerpen en maken

Serienummer:

Licentie:

Voor het activeren van de licentie kijk op pagina 5 van dit werkboek.

Te activeren tot:

COLOFON

Uitgeverij: Edu'Actief b.v.
0522-235235
info@edu-actief.nl
www.edu-actief.nl

Auteur(s): Tessel Mulder
Inhoudelijke redactie: Edu'Actief b.v.
Foto's: www.shutterstock.com
www.pixton.com
www.keuzegids.nl
liesjelogthet, elise.roders.info
Tekst in Beeld, Hubi de Gast

Titel: Een website en applicatie ontwerpen en maken
ISBN: 978 90 3722 718 5

Eerste druk/ eerste oplage
© Edu'Actief b.v. 2015
(Tessel Mulder, 2015– 2015)

Behoudens de in of krachtens de Auteurswet gestelde uitzonderingen mag niets uit deze uitgave worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen of enige andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

Voor zover het maken van reprografische verveelvoudigingen uit deze uitgave is toegestaan op grond van artikel 16h Auteurswet dient men de daarvoor wettelijk verschuldigde vergoedingen te voldoen aan de Stichting Reprorecht (www.reprorecht.nl). Voor het overnemen van gedeelte(n) uit deze uitgave in compilatiewerken op grond van artikel 16 Auteurswet kan men zich wenden tot de Stichting PRO (www.stichting-pro.nl).

De uitgever heeft ernaar gestreefd de auteursrechten te regelen volgens de wettelijke bepalingen. Degenen die desondanks menen zekere rechten te kunnen doen gelden, kunnen zich alsnog tot de uitgever wenden.

Door het gebruik van deze uitgave verklaart u kennis te hebben genomen van en akkoord te gaan met de specifieke productvoorwaarden en algemene voorwaarden van Edu'Actief, te vinden op www.edu-actief.nl.

Inhoud

WERKEN MET EDU4ALL	5
Deel A Het ontwerpen van een website	7
Oriënteren	7
Taak 1 Kennismaken met multimedia	7
Taak 2 De leerdoelen bij Deel A	10
Taak 3 Taken plannen	12
Aan de slag	13
Taak 4 Een website voor FitMania: doel en doelgroep bepalen	13
Taak 5 Een functioneel ontwerp voor de website van FitMania	24
Taak 6 De vormgeving van de website van FitMania	28
Taak 7 Een websiteontwerp voor FitMania maken	30
Taak 8 Een tweede websiteontwerp voor FitMania maken	31
Taak 9 Een begroting voor de website van FitMania maken	32
Taak 10 Het websiteontwerp aan FitMania presenteren	37
Evaluëren & Reflecteren	39
Taak 11 Terugkijken en verder kijken	39
Taak 12 Voorbereiden op de toets	40
Deel B Het bouwen van een website	41
Oriënteren	41
Taak 1 Kennismaken met websites bouwen	41
Taak 2 De leerdoelen bij Deel B	44
Taak 3 Taken plannen	45
Aan de slag	46
Taak 4 Een website voor het Reggae Café: de voorbereidingen	47
Taak 5 De website voor het Reggae Café: tekst toevoegen en bewerken	52
Taak 6 De website voor het Reggae Café: afbeeldingen toevoegen en bewerken	53
Taak 7 De website voor het Reggae Café: de menubalk aanpassen	55
Taak 8 De website voor het Reggae Café: links aanbrengen	57
Taak 9 De website voor het Reggae Café: de opmaak	58
Taak 10 Een website voor dierenasiel AaiAai	60
Taak 11 De website voor dierenasiel AaiAai presenteren	63
Evaluëren & Reflecteren	65
Taak 12 Terugkijken en verder kijken	65
Taak 13 Voorbereiden op de toets	66



Deel C Het ontwerpen van een applicatie	67
Oriënteren	67
Taak 1 Kennismaken met apps	67
Taak 2 De leerdoelen bij Deel C	70
Taak 3 Taken plannen	72
Aan de slag	73
Taak 4 Apps vergelijken	73
Taak 5 Functionaliteiten van apps	81
Taak 6 Opdrachtgever pretpark Risicano: wensen en eisen inventariseren	84
Taak 7 Pretpark Risicano: het concept van de app	89
Taak 8 Pretpark Risicano: het ontwerp van de app	91
Taak 9 Pretpark Risicano: het definitieve ontwerp	93
Taak 10 Het definitieve ontwerp presenteren	95
Evaluëren & Reflecteren	96
Taak 11 Terugkijken en verder kijken	96
Taak 12 Voorbereiden op de toets	99
Deel D Het ontwikkelen van een app	100
Oriënteren	100
Taak 1 Kennismaken met apps bouwen	100
Taak 2 De leerdoelen bij Deel D	101
Taak 3 Taken plannen	101
Aan de slag	102
Taak 4 Een ontwerpprogramma kiezen	103
Taak 5 Informatie zoeken voor de app en deze in Excel zetten	105
Taak 6 Een logo voor de app maken	107
Taak 7 Een ontwerp van de app maken	110
Taak 8 De app bouwen	112
Taak 9 De app presenteren	113
Evaluëren & Reflecteren	115
Taak 10 Terugkijken en verder kijken	115
Taak 11 Voorbereiden op de toets	117



BRONNEN

In dit werkboek staan opdrachten. Om deze opdrachten te maken, heb je soms bronnen nodig, zoals tekstbronnen, films, websites en de Theek-iT.

Wanneer je een bron gaat gebruiken, staat er een pictogram in je werkboek: 

Achter het pictogram staat in paarse, dikgedrukte tekst welke bron je nodig hebt. Bijvoorbeeld:


 Lees **Tekstbron 1.2 Persoonlijke verzorging**. Maak daarna opdracht 13 tot en met 16.

 Bekijk de **Film Werken in de thuiszorg bij ouderen**. Maak daarna opdracht 1.


Bij het eerste voorbeeld ga je een tekstbron lezen. Bij het tweede voorbeeld ga je een film bekijken. Deze bronnen vind je op www.edu4all.nl.

Op bronnen.edu4all.nl/bronnen/handleiding wordt uitgelegd hoe je werkt met de bronnen op de website.

OVERLEG MET JE DOCENT


Soms is het nodig om te overleggen met je docent. Je ziet dan dit pictogram in je werkboek: 


Achter het pictogram staat waarover je met je docent gaat overleggen. Bijvoorbeeld:

-  **61.** In Taak 3 heb je een planning ingevuld. Bekijk deze.
- Kijk in kolom 5. Taak 12 tot en met 14 ga je nog maken. Zijn alle andere taken af? Zo nee, overleg met je docent welke taken je nog moet doen.

OPDRACHTEN VOOR BB, KB EN GL

Doe jij de basisberoepsgerichte, kaderberoepsgerichte of gemengde leerweg? Dan zitten er speciale opdrachten voor jou in het werkboek. Je herkent deze opdrachten aan de volgende pictogrammen:

 opdracht voor leerlingen van de basisberoepsgerichte leerweg

 opdracht voor leerlingen van de kaderberoepsgerichte leerweg

 opdracht voor leerlingen van de gemengde leerweg.

We wensen je veel succes en plezier met het maken van de opdrachten!

Team Edu4all

Oriënteren

Taak 1 Kennismaken met multimedia

BRON

Bekijk de **Film Werken in de multimedia**. Maak daarna opdracht 1 en 2.

1. De film laat het beroep van mediavormgever zien.

a. Welke producten maakt de mediavormgever uit deze film? Geef drie voorbeelden.

1. _____
2. _____
3. _____

b. Welk product zou jij het liefst maken?

c. Welke eigenschappen moet je hebben als mediavormgever? Geef twee voorbeelden.

1. _____
2. _____

d. Welke vaardigheden moet je hebben als mediavormgever? Geef twee voorbeelden.

1. _____
2. _____



BRON

Lees '21ste-eeuwse vaardigheden' van **Tekstbron 1.1 Profielvak Dienstverlening en Producten**.

e. Geef nog een vaardigheid die je als mediavormgever moet hebben en die je nog niet bij d genoteerd hebt

Deel A Het ontwerpen van een website

2. De ontwikkelingen in de multimediewereld gaan snel.
- Vind je het prettig als er veel en snelle veranderingen zijn in jouw eigen omgeving? Bijvoorbeeld op school? Of op de sportvereniging?
 Nee, ik vind het fijner als alles hetzelfde blijft.
 Een beetje verandering mag wel, maar niet te snel.
 Ja, hoe meer veranderingen, hoe beter.
 Het maakt mij niet uit.
 - Hoe zorg je dat je altijd op de hoogte bent van de veranderingen op school?

BRON

Lees **Tekstbron 7.1 Werken in de multimedia**. Maak daarna opdracht 3 tot en met 6.

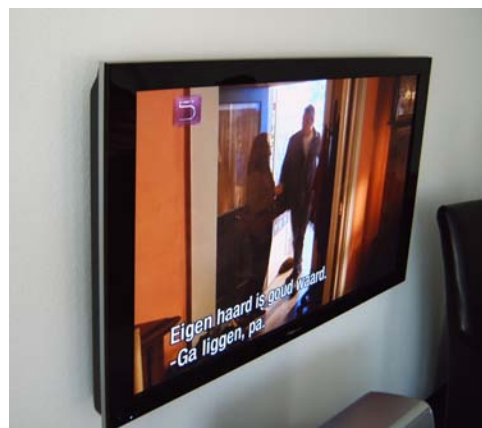
3. Multimedia zijn producten waarmee je informatie aanbiedt via verschillende media tegelijk.
- Geef drie verschillende media.
1. _____
2. _____
3. _____

- Geef drie voorbeelden van multimediale producten.

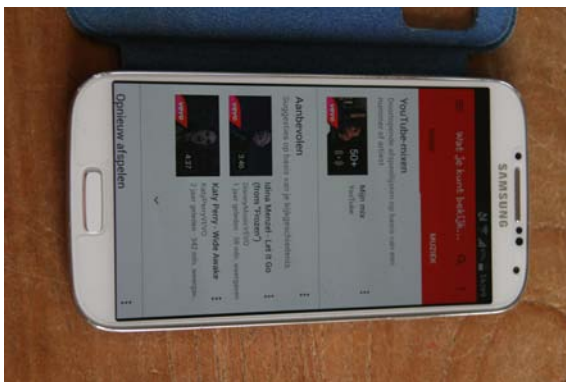
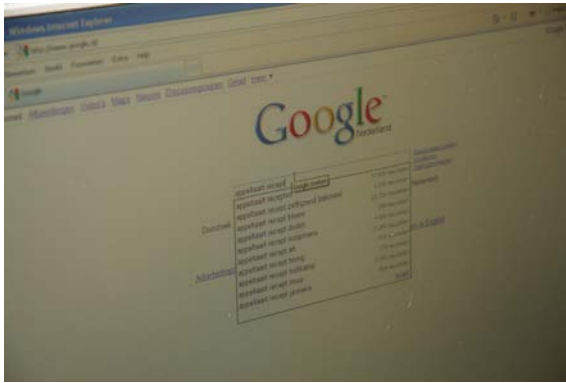
- _____
- _____
- _____

- Wat is een app?

4. Bekijk de volgende afbeeldingen. Welke producten zijn multimediaal?



Deel A Het ontwerpen van een website



5. Is een uitspraak waar of niet waar? Zet een X in de juiste kolom.

Uitspraak	Waar	Niet waar
Bedrijven maken weinig gebruik van multimedia als reclamemiddel.		
Bedrijven zetten multimedia in om met hun klanten te communiceren.		
Voor het ontwikkelen van een multimediaal product is het belangrijk dat je de doelgroep kent.		
Als multimediaontwikkelaar moet je goed kunnen luisteren naar wat de klant wil.		

Deel A Het ontwerpen van een website

6. De beroepen in de multimedia hebben vaak een Engelse naam.

a. Wat is de Nederlandse naam van de volgende beroepen?

Appdesigner _____

Webdesigner _____

Multimediadesigner _____

Game artist _____

b. Welk beroep lijkt jou het leukst? Leg je antwoord uit.

7. Waarschijnlijk gebruik je zelf ook multimediale producten.

a. Welke website bezoek jij graag?

b. Waarom kijk je vaak op die website?

c. Welke app gebruik je graag?

d. Waarom gebruik je die app graag?

e. Welke game speel je graag?

f. Waarom speel je die game graag?

8. Heb je alle opdrachten van Taak 1 gemaakt? Kijk je antwoorden na als je dat met je docent hebt afgesproken.

Taak 2 De leerdoelen bij Deel A

Als je in de multimedia aan de slag gaat als websiteontwikkelaar, moet je:

1. een functioneel ontwerp met vormgeving erbij voor een website kunnen maken op basis van de wensen en eisen van de opdrachtgever
2. begrippen die horen bij het ontwerpen van een website kunnen gebruiken en uitleggen
3. kunnen samenwerken en overleggen met je collega's en de opdrachtgever
4. de wensen en eisen van de opdrachtgever kunnen bespreken en begrijpen
5. de kosten kunnen berekenen voor het bouwen, hosten en onderhouden van een website
6. het ontwerp voor de website kunnen presenteren en kunnen uitleggen aan de opdrachtgever.

KB GL

KB GL

KB GL



9. Je hebt gelezen wat je moet kunnen als je in de multimedia als websiteontwikkelaar aan de slag gaat. Welk leerdoel lijkt jou het leukst om aan te werken? En waarom?

10. In de multimedia moet je een ontwerp van een website kunnen maken.

a. Heb je wel eens een website gemaakt? Zo ja, wanneer en voor wie?

b. Geef vijf voorbeelden van moeilijke begrippen die horen bij het ontwerpen van een website. Zet de betekenis erachter.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

11. Je moet ook kunnen samenwerken en overleggen met je collega's en de opdrachtgever.

a. Geef een voorbeeld van een situatie waarin jij overleg had met anderen.

b. Vind jij dat je goed kunt samenwerken en overleggen? **Ja/nee**
Geef een voorbeeld waaruit dat blijkt.

c. Waarom is het belangrijk dat je goed luistert naar de wensen en eisen van de opdrachtgever?



12. In de multimedia moet je de kosten voor een website kunnen berekenen.

a. Heb je wel eens ergens de kosten voor berekend? Zo ja, waarvoor?


b. Micky heeft een prachtig ontwerp voor een website gemaakt. Als hij het ontwerp gaat uitleggen aan de opdrachtgever, is hij heel zenuwachtig. Hij staart naar de grond en weet niet wat hij moet zeggen. Uiteindelijk zegt Micky maar dat zijn ontwerp mislukt is. Wat vind je hiervan?

Deel A Het ontwerpen van een website

13. Heb je alle opdrachten van Taak 2 gemaakt? Kijk je antwoorden na als je dat met je docent hebt afgesproken.

Taak 3 Taken plannen

In deze taak ga je de taken van dit deel inplannen.

14. Bekijk Taak 4 tot en met 12. En bekijk het schema hierna.
- Maak een planning voor de taken die je nog gaat doen. Zet de datum en het lesuur in kolom 4. Bij Taak 1 tot en met 3 hoef je dit niet in te vullen.
 - Zoek in de taken naar de opdrachten met . Bij welke opdrachten is overleg met je docent of controle door je docent nodig?

 - Overleg met je docent:
 - op welke momenten jij de antwoorden van de gemaakte opdrachten gaat nakijken
 - op welke momenten je docent jouw werk zal beoordelen.
 - Heb je een taak af? Zet een ✓ in kolom 5. Zet een – als je een taak niet kon doen. Als je Taak 1 en 2 gedaan hebt, kun je deze nu afvinken.

1. Taak	2. Onderwerp	3. Richttijd in minuten	4. Datum en lesuur	5. Af	6. Paraaf docent
1	Kennismaken met multimedia	25			
2	De leerdoelen bij Deel A	15			
3	Taken plannen	10			
4	Een website voor FitMania: doel en doelgroep bepalen	150			
5	Een functioneel ontwerp voor de website van FitMania	80			
6	De vormgeving van de website van FitMania	60			
7	Een websiteontwerp voor FitMania maken	70			
8	Een tweede websiteontwerp voor FitMania maken	140			
9	Een begroting voor de website van FitMania maken	60			
10	Het websiteontwerp aan FitMania presenteren	80			

BB

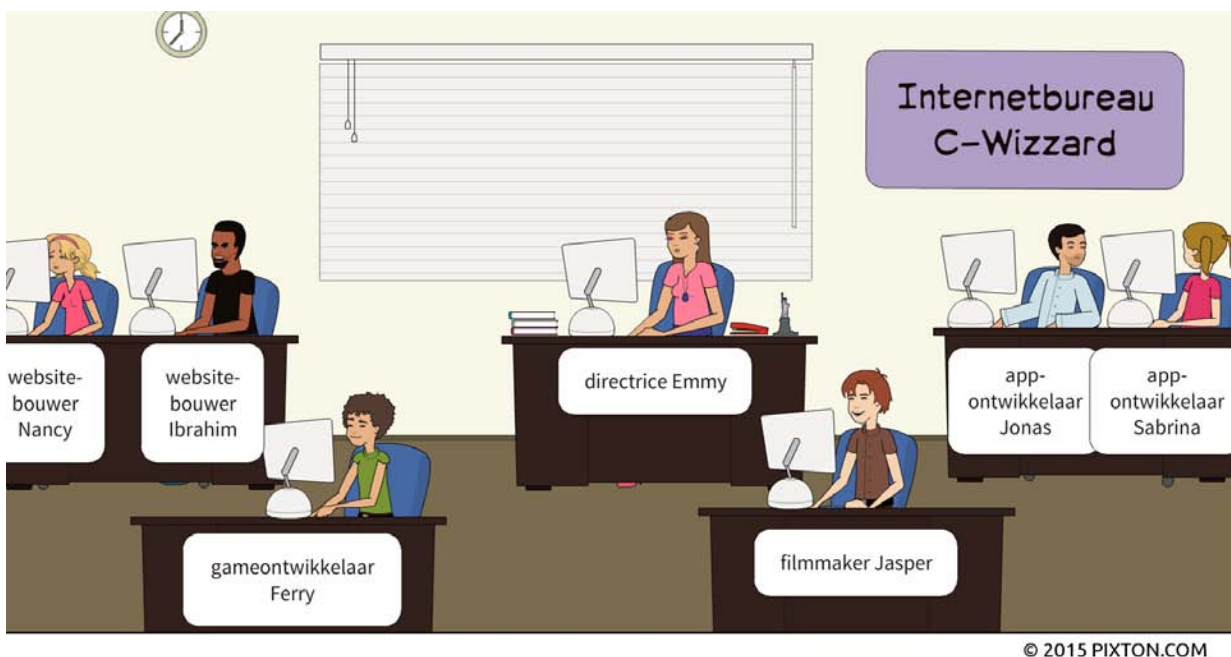
KB GL

KB GL

1. Taak	2. Onderwerp	3. Richttijd in minuten	4. Datum en lesuur	5. Af	6. Paraaf docent
11	Terugkijken en verder kijken	30			
12	Voorbereiden op de toets	20			

Aan de slag

Multimediabedrijf C-Wizzard maakt verschillende multimediale producten voor zijn klanten. Bijvoorbeeld websites, apps en games. Ook maakt het bedrijf filmpjes. De medewerkers van C-Wizzard luisteren altijd goed naar wat de klant precies wil.



Taak 4 Een website voor FitMania: doel en doelgroep bepalen

Jij helpt sinds twee maanden mee met de verschillende werkzaamheden bij C-Wizzard. Ibrahim en Nancy hebben het erg druk. Daarom help je hen het meest. Je gaat websitebouwer Nancy helpen bij het ontwerpen van een nieuwe website. De klant is Roos Deudekom van FitMania, een hippe sportschool met acht vestigingen in Amsterdam en Almere. FitMania richt zich op jonge mensen die op een flexibele manier willen sporten. Niet op vaste tijden en bijvoorbeeld heel vroeg of heel laat op de dag.

Roos wil een nieuwe, aansprekende website voor FitMania. Nancy en jij gaan vandaag hierover met Roos in gesprek. Om een goede website te kunnen ontwerpen, moeten jullie eerst weten wat het doel van de website is. En wie de doelgroep is.

VOORBEREIDEN

- 15.** De medewerkers van C-Wizzard voeren verschillende werkzaamheden uit.
- Wat voor werk doen Jonas en Sabrina?

Deel A Het ontwerpen van een website

b. Wie maakt filmpjes?

c. Wat voor werk doet Ferry?

d. Ibrahim en Nancy hebben het erg druk. Daarom ga jij vooral hen helpen. Welk werk ga je doen?

16. Maak een strip op de computer in het programma Pixton. De strip gaat over jezelf, Ibrahim en Nancy. Jij vertelt Ibrahim en Nancy dat je ze gaat helpen. Bedenk zelf hoe de strip verder gaat. En hoe Ibrahim en Nancy reageren.

Je kunt hierbij **Stappenplan Werken met Pixton** gebruiken.

BRON

BRON

Lees **Tekstbron 7.2 Websites**. Maak daarna opdracht 17 tot en met 19.

17. Er zijn verschillende websites.

a. Bekijk de volgende afbeelding. Zet een streep onder het menu van deze website.



b. Staat het menu horizontaal of verticaal op deze website?

c. Waar is het menu voor bedoeld?

d. Welke knoppen heeft het menu van deze website?

18. Bij het maken van een website houd je rekening met verschillende zaken.

a. Welke drie dingen heb je nodig om een website te maken?

1. _____
2. _____
3. _____

b. Met welke vier dingen houd je rekening als je een website voor een klant ontwerpt?

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

c. Klant Ayoub heeft een bedrijf dat games verkoopt: Game-on! Ayoub wil dat je een website voor Game-on! ontwerpt. De doelgroep van Game-on! bestaat uit jongeren tussen de 12 en 17 jaar. Ayoub wil dat de website er aansprekend uitziet. Hij wil de kleuren uit het logo ook op de site hebben. En op de achtergrond een tekening uit een game. De website moet ook gebruiksvriendelijk zijn. De knoppen moeten duidelijk te zien zijn.



Beschrijf de website van Game-on! zoals jij die voor je ziet. Denk aan de:

- kleuren
- vorm van de knoppen
- grootte van de knoppen
- tekening op de achtergrond.
