

HOOFDOPDRACHTEN

(BIJLAGES 1 T/M 4)

DE MARKTONDERZOEKER

HOOFDOPDRACHT

BIJLAGE 1

Jullie gaan een sleutelhanger maken. Maar hoe moet die sleutelhanger eruit zien? Tijd voor een marktonderzoek!

Dit ga je vandaag doen:

- Je bedenkt vragen.
- Je gaat de vragen stellen (een interview afnemen).
- Je trekt conclusies.
- Je vertelt de ontwerper wat je hebt ontdekt.

STAP 1: BEDENK VRAGEN Gebruik hierbij blad 2 (sleutelhangervragen)

Bedenk vragen waarmee je te weten komt hoe de sleutelhanger eruit moet zien. Om je te helpen zijn er al drie vragen bedacht. Bij de vierde vraag bedenk je zelf het antwoord waar de mensen uit kunnen kiezen. Als je hulp nodig hebt, mag je om hulp vragen aan iemand. Vraag 5 kun je zelf verzinnen. Als je te weinig tijd hebt, stel je de eerste 4 vragen.

STAP 2: DE VRAGEN STELLEN (EEN INTERVIEW AFNEMEN)

Als de vragen klaar zijn, ga je de vragen stellen. Je juf of meester heeft verteld aan wie je de vragen gaat stellen.

STAP 3: CONCLUSIES Gebruik hierbij blad 3 (conclusies)

Als je klaar bent met je interview, ga je onderzoeken wat de meeste mensen willen. Welk antwoord wordt het meest gegeven? En wat weet je dan? Welke conclusie kun je trekken? Schrijf de conclusie op blad 3.

STAP 4: DE ONTWERPER VERTELLEN WAT JE HEBT ONTDEKT

Je weet ongeveer hoe de sleutelhanger eruit moet zien. Haal de ontwerper er nu bij. Vertel aan de ontwerper wat de meeste mensen willen. De ontwerper gaat nu een ontwerp maken. De ontwerper houdt rekening met wat de meeste mensen willen.

Heel veel succes!

DE MARKTONDERZOEKER

Sleutelhangervragen

Vraag 1: Wat voor sleutelhanger heeft u het liefst?				
A: Ronde sleutelhanger		B: Vierkante sleutelhanger		C: Driehoekige sleutelhanger
Antw:	Antw:	Antw:	Antw:	Antw:

Vraag 2: Hoe groot moet de sleutelhanger zijn?				
A: niet groter dan 8 bij 4 cm		B: niet groter dan 6 bij 4 cm		C: niet groter dan 4 bij 4 cm
Antw:	Antw:	Antw:	Antw:	Antw:

Vraag 3: Welke versiering vindt u mooi?				
A: Hartje		B: Ster		C: apenstaartje (@)
Antw:	Antw:	Antw:	Antw:	Antw:

Vraag 4: Wat voor tekst vindt u leuk voor op de sleutelhanger?				
A:		B:		C:
Antw:	Antw:	Antw:	Antw:	Antw:

Vraag 5:				
A:		B:		C:
Antw:	Antw:	Antw:	Antw:	Antw:

DE MARKTONDERZOEKER

Conclusies

Vraag1: Wat voor sleutelhanger heeft u het liefst?
Meest gegeven antwoord:
Conclusie:
De meeste mensen willen _____

Vraag 2: Hoe groot moet de sleutelhanger zijn?
Meest gegeven antwoord:
Conclusie:
De meeste mensen willen _____

Vraag 3: Welke versiering vindt u mooi?
Meest gegeven antwoord:
Conclusie:
De meeste mensen willen _____

Vraag 4: Wat voor tekst vindt u leuk voor op de sleutelhanger?
Meest gegeven antwoord:
Conclusie:
De meeste mensen willen _____

Vraag:
Meest gegeven antwoord:
Conclusie:
De meeste mensen willen _____

DE ONTWERPER

HOOFDOPDRACHT

BIJLAGE 2

Dit ga je doen:

- Je luistert naar de marktonderzoeker.
- Je bedenkt en tekent hoe de sleutelhanger er uit komt te zien.
- Je tekent vandaag een voor-, zij- en bovenaanzicht voor de technisch tekenaar.
- Je vertelt de technisch tekenaar hoe de sleutelhanger er precies uit moet zien.

Dit heb je nodig:

- Potlood
- Gum
- Liniaal
- Papier om de aanzichten te tekenen.

STAP 1

Luister goed naar de marktonderzoeker. Hij of zij vertelt jou wat de meeste mensen willen. Schrijf belangrijke informatie op.

STAP 2

Je weet nu hoe de sleutelhanger er ongeveer uit moet zien. Maak nu een tekening van de sleutelhanger die past bij wat de mensen willen. Vraag af en toe aan de marktonderzoeker of de sleutelhanger die je maakt past bij wat de mensen willen.

STAP 3

Je gaat nu een voor-, zij- en bovenaanzicht maken van de sleutelhanger die je hebt bedacht. Doe dit heel precies. De technisch tekenaar gebruikt jouw tekening om de sleutelhanger in het 3D-programma te maken. Je hebt het maken van aanzichten al goed geoefend. Laat nu zien wat je hebt geleerd!

Let op: Zorg ervoor dat de maten er in millimeters (mm) bij staan.

STAP 4

Zorg ervoor dat je vandaag het voor-, zij-, en bovenaanzicht van de sleutelhanger af hebt. Volgende keer gaat de technisch tekenaar de sleutelhanger in het 3D-programma maken.

Als de marktonderzoeker aan het werk is ga je verder met de extra opdracht.

STAP 5

Als je tijd over hebt, maak je een mooie tekening van de sleutelhanger voor de reclamemaker. Deze tekening is voor de reclameposter. Als je de tekening van de sleutelhanger voor de poster vandaag niet af krijgt, mag je er volgende week mee verder. (De reclamemaker mag je natuurlijk helpen met deze tekening).

Heel veel succes!

DE TECHNISCH TEKENAAR

HOOFDOPDRACHT

BIJLAGE 3

Dit ga je vandaag doen:

- Je luistert naar de ontwerper.
- Je tekent de sleutelhanger in het 3D-programma.

Dit heb je nodig:

- Computer met Tinkercad.
- De aanzichten van de ontwerper.
- Het boekje "Werken met Tinkercad".
- Het boekje "Extra oefeningen in 3D".

STAP 1

De ontwerper heeft een voor-, zij-, en bovenaanzicht gemaakt van de sleutelhanger. Gebruik die tekeningen om het 3D-model te maken.

STAP 2

Je weet nu hoe de sleutelhanger er uit moet komen te zien. Maak nu de sleutelhanger in 3D. Gebruik de boekjes "Werken met Tinkercad" en "Extra oefeningen in 3D" als je niet meer weet hoe je iets moet maken. Het kan zijn dat de ontwerper iets vergeten is. Dat kan gebeuren. Vraag de ontwerper dan om hulp. Als iets niet lukt, vertel dat dan aan de ontwerper. Misschien heeft hij of zij een goede oplossing.

STAP 3

Ben je klaar? Haal de ontwerper er dan even bij. Je vertelt aan de ontwerper wat je hebt gemaakt.

STAP 4

Is de sleutelhanger af? Ga dan naar de juf of meester. De meester of juf zorgt ervoor dat de sleutelhanger geprint kan worden.

Heel veel succes!



DE RECLAMEMAKER

HOOFDOPDRACHT

BIJLAGE 4

Dit ga je vandaag doen:

- Je luistert naar de ontwerper.
- Je maakt een reclameposter voor de sleutelhanger van jullie groepje.

Dit heb je nodig:

- Groot vel papier.
- Potloden en stiften.
- Een tekening van de sleutelhanger van de ontwerper voor op de poster.
- De aanzichten van de sleutelhanger van de ontwerper.
- Materiaal wat de meester of juf heeft klaargelegd voor de poster.

STAP 1

Luister goed naar de ontwerper. Hij vertelt je hoe de sleutelhanger eruit komt te zien. Schrijf belangrijke informatie op.

STAP 2

Bedenk eerst welke informatie er op de poster moet komen. Denk aan:

- Een plaatje van de sleutelhanger.
- Waarom de sleutelhanger van jullie zo goed is.
- Hoeveel de sleutelhanger gaat kosten.
- Een mooie zin die past bij de sleutelhanger.
- Een mooie compositie.

Kortom, maak de poster zo mooi en informatief mogelijk.

STAP 3

Bedenk nu waar je de informatie laat zien op het vel. Waar komt de titel, waar het plaatje en waar de andere dingen die je hebt bedacht?

STAP 4

Je weet nu wat er op de poster komt en waar het komt. Maak nu de poster. Maak het zo mooi mogelijk! Hoe mooier de poster, hoe meer mensen de sleutelhanger willen hebben! Gebruik het materiaal dat je van de meester of juf hebt gekregen.

Heel veel succes!