



PLAN VAN AANPAK

Schrijfgids

Voorblad

Zorg voor een net voorblad met een titel, na(a)m(en), datum, eventuele afbeeldingen

Inhoudsopgave

<i>Inhoudsopgave</i>	1
<i>Achtergronden</i>	2
<i>De projectopdracht</i>	3
<i>De projectactiviteiten</i>	4
<i>De projectproducten</i>	5
<i>Kosten</i>	6

Zorg voor een goede opmaak. Je voegt dus ook een kop- en voettekst in. Denk ook aan paginanummering!

Achtergronden

In dit eerste hoofdstuk geef je achtergrondinformatie die van belang is voor het project.

Geef in achtergronden aan wat de samenstelling is van jullie groep. Beschrijf ook wie de projectleider is en waarom jullie voor dit persoon gekozen hebben.

Ook beschrijf je kort wie de opdrachtgever van het project is en wat de probleemstelling is. Vraag jezelf af waar de opdrachtgever tegen aanloopt. Wat is het probleem? Probeer dit kort te beschrijven.

Als laatste beschrijf je ook welke leerdoelen jullie hebben bij dit project. Dit doe je op 2 vlakken:

1. 1 Doel over het onderwerp. Bijvoorbeeld:
 - a. Wij willen leren hoe je kan 3D printen
 - b. Wij willen leren hoe we werken met een lasapparaat
 - c. Wij willen leren hoe je een gerecht op een hygiënische manier bereid
2. 1 Doel over samenwerking en het managen van een project. Bijvoorbeeld:
 - a. Wij willen leren hoe je de voortgang in een project op overzichtelijke manier kunnen bijhouden
 - b. Wij willen leren hoe je omgaat met verschillen van meningen en ideeën
 - c. Wij willen leren hoe we ons goed aan de planning kunnen houden.

De projectopdracht

Schrijf duidelijk op wat jullie gaan maken. Wat wordt het uiteindelijke eindresultaat en hoe komt dit eruit te zien? Het kan ook zijn dat dit meerdere producten worden. Je kan dit hoofdstuk heel goed ondersteunen met een foto of schets die een beeld geeft bij het eindproduct. Natuurlijk hoeft nog niet ieder detail helemaal duidelijk te zijn.

Ook noteer je de productie-eisen waar het eindproduct en/of tussenproducten aan moet voldoen. Met deze productie-eisen kan je het project concreter maken en kaderen.

Voorbeelden van productie-eisen zijn:

1. De film duurt tussen de 3 en 5 minuten
2. Er zijn minimaal 3 geluidseffecten verwerkt in de video
3. Het kunstwerk bestaat uit 7 stickers die samen 1 meter breed zijn
4. De kleuren van de infographic passen goed bij het thema en vullen elkaar aan
5. De bouwtekeningen bevatten maten in millimeters
6. Het product is van hout geproduceerd
7. Het product is zo stevig dat je erop kan staan
8. Het eindproduct is getest en blijkt veilig in gebruik
9. Het gerecht is in 5 minuten te bereiden
10. De activiteit bestaat uit 3 verschillende spelletjes in een carrousel
11. De activiteit is bij te wonen voor mensen die slecht ter been zijn
12. Het voedingsadvies sluit aan bij de doelgroep

De projectactiviteiten

Om duidelijkheid te geven over hoe jullie het product gaan produceren noteer je projectactiviteiten. Dit zijn alle dingen die jullie **doen** tijdens het project. Denk hierbij goed na over het proces. Je begint niet met het maken van je eindproduct maar gaat natuurlijk eerst de conceptfase in. Sorteert de activiteiten allemaal in de juiste fase. Soms is het lastig in te schatten welke activiteit in welke fase hoort. Stel hierover gerust vragen. Hieronder staan voorbeelden:

Conceptfase

1. Schetsen van de sticker met daarbij de afmetingen
2. We bedenken een kleurenpalet
3. Schrijven van een script
4. Maken van een inventarisatielijst
5. Het verzamelen van alle materialen
6. Een gesprek voeren met de opdrachtgever
7. Onderzoek doen naar wat gezonde voeding is.

Ontwerpfase

1. Sticker 1 (vogeltje) in Ai uitwerken aan de hand van de schets
2. Opnemen van scene 1-3
3. Foto's maken op locatie 1 (voetbalveld)
4. Het ontwerpen van het product in Sketchup
5. Een uitgebreide bouwtekening maken
6. Het geraamte op maat zagen
7. Een ingrediëntenlijst opstellen
8. Het draaischema uitwerken
9. De activiteitenplanning maken

Uitwerkfase

1. Knoppen werkend maken in startscherm van de game
2. Collage laten drukken bij drukkerij
3. 3D printen van Tandwiel
4. Het eindproduct in elkaar zetten
5. Het monteren van de buizen
6. Schilderen van de buitenzijde van het product
7. Het broodje bereiden
8. Het broodje laten proeven bij de doelgroep
9. Een evaluatie houden
10. De activiteit uitvoeren volgens draaischema

De projectproducten

Omschrijf welke producten je gaat inleveren. Geef een duidelijke beschrijving van het product. Ook dit doe je weer per fase. Tip: Uit de meeste hierboven beschreven activiteiten komen ook producten Hieronder weer voorbeelden:

Conceptfase

1. Schets 1-6. Ter voorbereiding van het produceren maken we schetsen die duidelijkheid geven over hoe het eindproduct eruit komt te zien. We vermelden ook maten bij deze schetsen.
2. Storyboard. In het storyboard wordt duidelijk hoe we van plan zijn om de beelden op te nemen.
3. De schets van de prullenbak. Op de schets wordt duidelijk welke vorm de prullenbak krijgt. Ook staan er maten op de schets.
4. Prototype van het mechanisme. Om het mechanisme te testen maken we een prototype op kleinere schaal.
5. Verslag over materiaalkeuze. We maken gebruik van verantwoorde materialen en hebben uitgezocht welke materialen hiervoor geschikt zijn. Het resultaat hebben we verwerkt in een kort verslag.
6. Onderzoek schijf van 5. Om te ontdekken welke voeding gezond is hebben we onderzoek gedaan naar de schijf van 5. We hierin ingrediënten opgenomen die wij willen gebruiken in onze gerechten.
7. Draaischema met planning. Om de activiteit goed te laten verlopen maken we een draaischema met daarin een planning zodat we weten wie waar moet klaarstaan.

Ontwerpfase

1. Ruw fotomateriaal. Om te laten zien hoe we de foto's hebben gemaakt en hebben geëdit leveren we alle originele foto's in. Ook vermelden we duidelijk welke foto's door ons uitgekozen zijn voor verdere productie.
2. Ai. Bestanden. Alle gemaakte Illustrator bestanden leveren we in om duidelijk te laten zien hoe we tot het eindproduct zijn gekomen. Het gaat om: Boom, Steen, vogeltje
3. Sketchup bestanden. De verschillende onderdelen werken we uit door 3D modellen in Sketchup te maken van de voet, de deksel, het karkas.
4. Op maat gezaagde balken. Aan de hand van de bouwtekening zagen we ieder onderdeel vast op maat. We leveren hier een foto van in.
5. Een gedetailleerd zorgplan. Om de zorgbehoefte van de client goed op ons te kunnen nemen schrijven we een zorgplan met daarin de handelingen die we gaan uitvoeren.
6. Een bestellijst. Voor de bereiding van onze gerechten hebben we ingrediënten nodig. Deze zetten we in een bestellijst om door te sturen naar de docent.

Uitwerkfase

1. Het 3d geprinte autootje. Voor het inleveren van de auto assembleren wij deze eerst zodat hij werkend opgeleverd wordt.
2. De uiteindelijke actiefilm. Ons uiteindelijke eindproduct leveren we in als MP4 bestand zodat deze makkelijk gedeeld kan worden.
3. De prullenbak. Het eindproduct leveren we fysiek in.
4. Gebruiksonderzoek. We schrijven een kort verslag waarin we aantonen dat onze prullenbak ook echt gebruikt wordt.

Bijl
PLAN VAN AANPAK

5. Het gerecht en proeftest. We bereiden het gerecht en laten deze ook proeven aan de docent en schoolgenoten. We vragen hen om feedback en verzamelen dit in een document.
6. Uitvoering van de activiteit. Tijdens de uitvoering van de activiteit maakt een klasgenoot filmpjes. Deze filmpjes leveren we in om het verloop van de activiteit duidelijk te laten zien.

Kosten

Het kan zijn dat je in het project kosten moet maken. Bijvoorbeeld als er onderdelen besteld moeten worden. Zorg dat je hier een net overzicht van maakt in excel en deze opneemt in het plan van aanpak. Voorbeeld:

Onderdeel	Aantal	Prijs.p. eenheid	totaal
3D filament	25	€ 0,25	€ 6,25
Arduino Uno	1	€ 28,95	€ 28,95
Hout	1	€ 2,50	€ 2,50
Totaal			€ 37,70