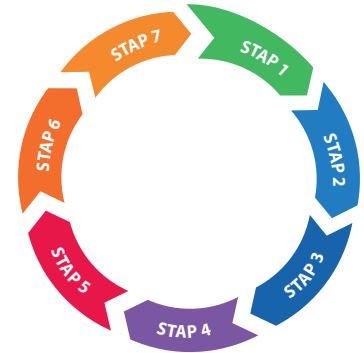


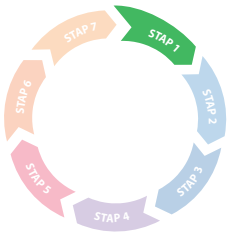
ONTWERPCYCLUS

ALGEMEEN

Houd tijdens het werken aan de opdracht een logboek bij, waarin jullie opschrijven hoe het ontwerpproces vordert, welke beslissingen jullie nemen en waarom jullie die beslissingen nemen. Denk daarbij ook aan het gebruik van foto's, schetsen en ander beeldmateriaal. Dit zorgt ervoor dat je later kunt terugrijpen op eerder verkregen informatie of onderzoeksresultaten, ter verbetering van het product. Ook willen opdrachtgevers weten welke andere mogelijkheden jullie bedacht of onderzocht hebben en waarom jullie daar niet voor kozen.

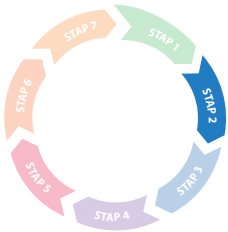


Hieronder vind je een korte instructie over de ontwerpcyclus.



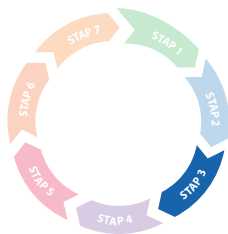
STAP 1: PROBLEEM ANALYSEREN EN BESCHRIJVEN

Om tot een goed eindresultaat te komen, is het belangrijk het probleem te analyseren. In het lesmateriaal staan vragen die helpen het probleem scherp te krijgen.



STAP 2: PROGRAMMA VAN EISEN OPSTELLEN

Stel een Programma van Eisen (PvE) op. De eisen van de opdrachtgever staan omschreven in de opdracht. Ga ook na of er eisen zijn vanuit andere betrokken partijen, bijvoorbeeld klanten van de opdrachtgever of inwoners van de gemeente. Prioriteer de noodzakelijke en minder noodzakelijke eisen.



STAP 3: (DEEL)UITWERKINGEN BEDENKEN

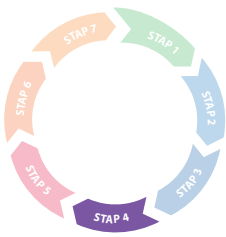
De opdrachtgever vraagt jullie om naar aanleiding van het PvE met minimaal drie ideeën per teamlid te komen. Noteer dit in een ideeëntabel.

EEN PROGRAMMA VAN

WOW! STICHTING
TECHNIEK
PROMOTIE

• WWW.EUREKACUP.NL •

Eureka!Cup is een programma van Stichting Techniekpromotie

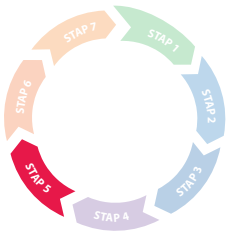


STAP 4

ONTWERPVOORSTEL
FORMULEREN

STAP 4: UITWERKINGEN SELECTEREN EN ONTWERP SCHETSEN

De opdrachtgever vraagt om een ontwerpvoorstel: de combinatie van deelschetsen die samen het beste eindresultaat geeft. Laat aan de hand van schetsen, tekeningen, foto's en teksten zien hoe jullie het probleem gaan oplossen. Noteer ook waarom jullie bepaalde ideeën of combinaties van ideeën wel of niet gaan gebruiken.

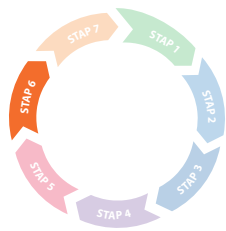


STAP 5

OPLOSSING UITWERKEN

STAP 5: ONTWERP UITWERKEN IN EEN PRODUCT

Werk de schetsen, tekeningen en teksten uit in een prototype of ander product, zoals in de opdracht staat vermeld.

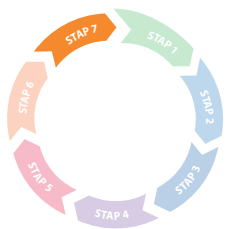


STAP 6

TESTEN EN EVALUEREN

STAP 6: PRODUCT TESTEN EN EVALUEREN

De opdrachtgever vraagt jullie het product goed te testen op basis van alle eisen die er zijn gesteld. Aan de hand van de testresultaten doorloop je (een deel van) de ontwerpcyclus opnieuw om een nog betere oplossing te realiseren.



STAP 7

PRESENTEREN

STAP 7: PRESENTEREN

Als jullie product klaar is, kunnen jullie de presentatie over het product voorbereiden.

EEN PROGRAMMA VAN

WOW! STICHTING
TECHNIEK
PROMOTIE

• WWW.EUREKACUP.NL •

Eureka!Cup is een programma van Stichting Techniekpromotie