



**STERK
TECHNIEK
ONDERWIJS**
Noordoost-Friesland

QOMPLEX

Challenge Technologie & Toepassing



Werkvelden:

Innovatief ondernemerschap

Opdrachtgever:

Qomplex Dokkum

Jan Douwe Streekstra

Periode:

Van 11 december tot 12 februari.

Beroepen:

- Interieurbouwer
- Technisch tekenaar
- Timmerman
- Machineoperator

Aansluiting MBO opleidingen:

- Allround timmerkracht
- Praktisch bouwmanagement
- Machineoperator houttechniek
- Montagemendewerker houttechniek

Groep:

Naam 1:

Naam 2:

Naam 3:

Naam 4:



De opdrachtgever:

Over ons

Iedereen wil een eigen plek. Een omgeving waar je je thuis voelt. Een ruimte die van jou is. Waar je jezelf kunt zijn. Ingericht zoals jij het wilt en aangepast aan jouw smaak en jouw behoeften. Je kunt er met je ogen dicht de weg vinden en je kunt doen wat je wilt, wanneer je dat wilt. Het is een plek waar je groeit, herinneringen maakt, samen bent en alleen kunt zijn. Zo'n plek, dat is thuis. In een wereld waar behoeften en omstandigheden voortdurend evolueren, is flexibiliteit de sleutel. Daarom leveren wij flexibele huisvestingsoplossingen die meebewegen met de gebruiker. Onze modulaire en verplaatsbare woningen zijn ontworpen om te voldoen aan diverse behoeften, of het nu gaat om gezinsuitbreiding, juist kleiner willen wonen of de behoefte aan zorg dicht bij huis. om mee te groeien en aan te passen aan veranderende omstandigheden. Met minimale impact op het milieu en de portemonnee bieden wij duurzame en circulaire oplossingen die flexibiliteit en comfort combineren.

Producten en/of Diensten

We zijn gespecialiseerd in onder andere recreatiewoningen, tiny houses, buitenverblijven, mantelzorgwoningen, wmo-zorgunits en (semi)permanente woningen. Wat deze oplossingen verbindt, is hun vermogen om mee te groeien en aan te passen aan veranderende omstandigheden. Met minimale impact op het milieu en de portemonnee bieden wij duurzame en circulaire oplossingen die flexibiliteit en comfort combineren.

Historie

Opgericht in 2019. Dus nog een jong bedrijf. Oorspronkelijk was het bedrijf gericht op chaletbouw (bijv. huisjes voor vakantieparken). Door de veranderende markt en samenleving is het roer nu om en maakt Qomplex veel meer dan alleen vakantiehuizen.

QOMPLEX

Opdracht:

In een wereld die constant in beweging is, moet je als ondernemer zorgen dat je mee gaat met de tijd. Of beter gezegd, dat je vóór loopt. Een innovatieve ondernemer kijkt vooruit en ziet mogelijkheden waar anderen problemen zien. Innovators kijken naar wat er speelt in de samenleving en spelen hier op in. Ook bij Qomplex wordt er telkens gekeken naar welke veranderingen er aankomen in de maatschappij.

Eén van die grote uitdagingen is de ouderenzorg. Mensen leven langer, en zijn langer zelfstandig. Alleen is er te weinig ruimte op de woningmarkt om deze mensen te helpen. Qomplex maakt woningen voor ouderen die in de nabije toekomst zorg nodig hebben. Mantelzorgwoningen, maar ook de Pré-mantelzorg, (mensen die binnen 10 jaar verwachten zorg nodig te hebben)

Deze ouderen zijn lastig te bereiken via de normale kanalen zoals social media. Bedenk een reclamecampagne waarmee je deze mensen wél bereikt.

Plan van eisen

1. Bedenk een campagne met een slogan. Hiervoor doe je onderzoek naar de doelgroep en zoek je uit hoe en waar je ze kan bereiken.
2. Maak een reclameuiting waarbij de vorm past bij de doelgroep.

Aan te leveren producten:

- Onderzoek met onderbouwing en advies
- Doelgroepscaan / persona's
- Reclameuiting passend bij de doelgroep (bijv. video of poster)



Planning per week:

Hieronder een voorzet voor jullie planning, pas deze aan tot jullie eingen plan!

Week (datum):	Wat:	Fase;	Aandachtspunten:
Week 50 (11 december)	Kick-off bij de opdrachtgevers	Fase 1: Begrijpen	
Week 51		Fase 1: Begrijpen	
Week 52	Kerstvakantie		
Week 1	Kerstvakantie		
Week 2		Fase 2: Onderzoeken	
Week 3	Ev. Vragenmoment met opdrachtgever	Fase 3: Ontwerpen	Fase wordt afgesloten met Go – No go.
Week 4		Fase 4: Maken	
Week 5		Fase 4: Maken	
Week 6	Uiterlijk vrijdag 7 februari een kort filmpje met beschrijving van jullie product/ontwerp naar de opdrachtgever	Fase 4: Maken / voorbereiden Fase 5: Delen.	
Week 7 (12 februari)	Eindpresentatie (aan opdrachtgever en andere belangstellenden) tijdens scholenmarkt.	Fase 5: Delen	

Aan de slag!

In deze opdracht doorlopen we een aantal stappen, fasen genoemd, deze moet je verplicht met jouw team doornemen! Open een leeg bestand op jouw computer, in dit bestand maak je je aantekeningen per fase.

Tip: Zet vinkjes voor ieder onderdeel van een fase om aan het eind van de les te controleren of je dit gedaan hebt, dat helpt jullie in het plannen en evalueren. Voeg indien nodig onderdelen toe.

Fase 1: Begrijpen

1a.	Elk lid maakt een verslagje (5 zinnen) van jullie bedrijfsbezoek, wat vond je ervan? wat heb je geleerd? Zou je bij dit bedrijf willen werken? Vul aan. Bespreek dit verslagje met het gehele team.
-----	---

1b.	Elk lid doet onderzoek op de website van de opdrachtgever, hoe vind je de site? Weet je voldoende wat het bedrijf doet? Maak een Tips en Tops lijstje voor de directeur van het bedrijf. Bespreek die daarna met het hele team.
1c.	Schrijf in eigen woorden op wat de uiteindelijk opdracht is die je meekrijgt. Zie ook pagina 2. Bespreek die daarna met het hele team. Is de opdracht voor elk teamlid duidelijk? Herhaal de eisen van de opdracht nog eens met het hele team.

Fase 2: Onderzoeken

	Je onderzoekt het thema van de challenge, kijk wat er speelt in het werkveld. Welke oplossingen zijn er al voor het vraagstuk? Welke doelgroep heeft wat aan een oplossing?
	Je doet vervolgens onderzoek naar “product ontwerpen”, hoe ontwerp je een product, zoek op het internet en zoek eventueel een aantal leuke filmpjes op die gaan over dit onderwerp.
	Maak met jouw team en planning. Neem de planning die staat op pagina 3 als voorbeeld. Verdeel in deze planning direct de taken (teamleider enz.). Wie doet wat?
	Jullie spreken af welke presentatievorm/of je prototype presentatie jullie gaan gebruiken.

Fase 3: Ontwerpen

	Verzamel informatie, materialen of wat ook nodig is om aan de slag te kunnen, hierbij kan je gebruik maken van vb. mindmapping, brainwriting, moodboards, of andere vormen van brainstormen.
	Maak uiteindelijk op basis van jullie eerste brainstorm meerdere ontwerpen en/of bedenk meerdere mogelijke oplossingen voor het vraagstuk. Toets deze aan het plan van eisen van de opdracht.
	Controleer of jullie op schema liggen voor wat betreffde planning. Evalueer iedere keer als je aan het werk bent geweest kort of jullie tevreden zijn en waar jullie de volgende keer mee aan de slag gaan.
	Ga keuzes maken, welk product (of meerdere producten) gaan jullie uitwerken. Zodra je plan uitgewerkt is bespreek je dit met een van de docenten of eventueel de opdrachtgever. Heb je een Go, aan de slag, hebben jullie een NO-GO moet deze stap aangepast, vraag tips en advies bij de docenten.

Fase 4: Maken

	Nadat jullie uit de diverse ontwerpen/oplossingen één hebt gekozen vraag je een "Go" van de docent of opdrachtgever en ga je door ontwikkelen, neem alle verkregen advies/feedback nog mee in je ontwerp.
	Jullie gaan een prototype/eindproduct maken. Hiervoor mag je alle materialen gebruiken die maar voor handen liggen in het lokaal. Maak het prototype/eindproduct met behulp van de eerder gemaakte schetsen en tekeningen.
	Bij het maken van een prototype/eindproduct maak je gebruik van minimaal één technologische toepassing.
	Doe een gebruikerstest, test je prototype bij klasgenoten, familie of anderen.
	Neem indien mogelijk contact op met de opdrachtgever om de resultaten tot nu toe te bespreken en eventueel bij te stellen (denk aan de stoel is groen maar moet straks blauw worden, dit kun je nu nog aanpassen voordat je het definitief gaat produceren/maken/indienen).

Fase 5: Delen

	Presenteer je prototype/opdracht/verslag aan de opdrachtgever. (dit doen we op 12 februari). Denk creatief, niet alleen een PowerPoint is handig. Filmpjes werken ook erg leuk. Of misschien heb je wel een ander leuk idee.
	Jullie worden beoordeeld op het proces (uitwerking/samenwerking van/in de fasen) en op het eindproduct. Houd hier rekening mee. -Misschien heb je wel zo' n goed ontwerp dat Opnieuw jullie product opneemt in hun assortiment.

Eindtermen T&T

A. Praktijkgerichte opdrachten

	A1.	Ontwikkelen van interesses	✓.
	A2.	Ontwikkelen van kwaliteiten	✓.
B. Programma overstijgende vaardigheden			
	B3.	Sociaal handelen	✓.
	B4.	Samenwerken	✓.
	B5.	Taalvaardigheden	✓.
	B6.	Rekenvaardigheden	✓.
	B7.	Digitale vaardigheden	✓.
	B8.	Analytische denkvaardigheden	✓.
	B9.	Kritische denkvaardigheden	✓.
	B10.	Creatieve denkvaardigheden	✓.
	B11.	Onderzoeken	✓.
C. Programma specifieke vaardigheden			
	C12.	Ontwerpen van een product	✓.
	C13.	Ontwerpen van een omgeving	✓.