



**STERK
TECHNIEK
ONDERWIJS**

Noordoost-Friesland

STICHTING
RMT NOF

Challenge Technologie & Toepassing



Werkvelden:

Culturele creativiteit
ICT

Opdrachtgever:

Stichting RegioMarketing en
Toerisme (RMT)
p/a Seadwei 3
9261XL Eastermar

Periode:

Van 11 december tot 12 februari.

Beroepen/ MBO opleidingen:

- Toerisme en recreatie
- Creatieve technologie
- Film/ mediamaker
- Social design
- International creative business developer

Groep:

Naam 1:

Naam 2:

Naam 3:

Naam 4:

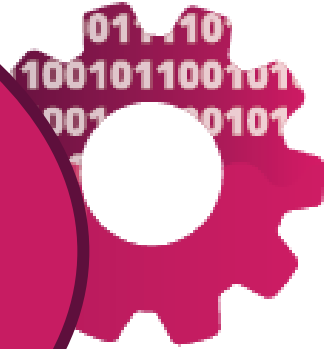


De opdrachtgever:

Over ons

Stichting RegioMarketing Toerisme (RMT) bestaat sinds 19 maart 2014. Op advies van Schmeink en de Bruin (2013) hebben de toenmalige zes gemeenten van Noordoost Friesland (Dongeradeel,

Dantumadiel, Ferwerderadiel, Achtkarspelen, Kollumerland c.a. en Tytsjerksteradiel) eind 2013 besloten om de verantwoordelijkheid van regiomarketing voor de recreatieve sector bij de toeristische ondernemers neer te leggen. De gekozen vorm hiervoor is een overkoepelende stichting, bestaande uit toeristische samenwerkingsverbanden, platfora en netwerken.



Producten en/of Diensten

Het doel van Stichting RMT is de regio Noordoost Friesland met al haar kwaliteiten op de kaart te zetten (marketing) en de gasten in het gebied van goede informatie voorzien (gastheerschap). Dit doen we met de positionering 'Land in Friesland – Welkom aan het einde van de wereld'. Aanjagen, verbinden en coördineren; dat zijn de zaken die Stichting RMT oppakt. De Spinnen Liesbeth Schievink, Niels Lahuis en Sofie van Ginkel zijn hiervoor de regiocoördinatoren en voeren het, samen met ondernemers, uit.

De samenwerking met Toerist Info Fryslân in Tytsjerksteradiel liep per 1 januari 2014 af. De Lauwerslandgemeenten besloten eind 2012 de samenwerking met VVV Lauwersland per 1 januari 2014 te beëindigen. Al langere tijd was er bij diverse ondernemers en bij de overheid behoefte aan meer afstemming en een betere samenwerking op het gebied van marketing en gastheerschap. Niet meer werken vanuit meerdere organisaties, maar één organisatie voor marketing en gastheerschap met veel zeggenschap voor de ondernemers over de koers en de uit te voeren activiteiten.



Opdracht:

Elk dorp en elke stad heeft een rijke geschiedenis, deze geschiedenis moet bewaard blijven en van generatie op generatie doorgegeven worden. Breng deze geschiedenis en kaart en creëer een virtuele tour van historische locaties in jouw dorp of stad.

Je bent erg vrij in de manier waarop je dit doet. Denk bijvoorbeeld aan het maken van QR-codes die je kunt scannen bij de locaties, waarbij er na het scannen een video start met een uitleg over de locatie en er beelden worden getoond. Of laat leerlingen de plekken bezoeken met een VR bril op, bijvoorbeeld aan de hand van 360 graden beelden.

Plan van eisen

- *Je doet eerst onderzoek naar de geschiedenis van de door jullie gekozen plaats.*
- *Vervolgens kiezen jullie minimaal 3 historische locaties/verhalen uit voor dit project.*
- *Je zorgt ervoor dat deze geschiedenis (interactief) wordt gedigitaliseerd.*
- *Hierbij maken jullie gebruik van tenminste één technologische toepassing.*
- *Je zorgt ervoor dat je dit op de locatie van de eindpresentaties kunt presenteren op woensdag 12 februari.*



Planning per week:

Week (datum):	Wat:	Fase;	Aandachtspunten:
Week 50 (11 december)	Kick-off bij de opdrachtgevers	Fase 1: Begrijpen	
Week 51	Je leest je in in de opdracht en het gekozen thema/werkveld.	Fase 1: Begrijpen	Kijk goed naar het plan van eisen.
Week 52	Kerstvakantie		
Week 1	Kerstvakantie		
Week 2	Doe onderzoek naar de historie van de gekozen plaats.	Fase 2: Onderzoeken	Tenminste 3 locaties!
Week 3	Ev. Vragenmoment met opdrachtgever	Fase 3: Ontwerpen	Fase wordt afgesloten met Go – No go.
Week 4	Je gaat de historie op een creatieve wijze digitaliseren.	Fase 4: Maken	Maak gebruik van minimaal 1 technologische toepassing.
Week 5	Je gaat door met bovenstaande	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.	Je doet alvast een pitch van jullie eindproduct.
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 betreft 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	✓
	C14.	Maken van een prototype	✓
	C15.	Adviseren over een toepassing	✓
	C16.	Adviseren over een energiesysteem	✓
	C17.	Programmeren van software	✓