Aventus

CREATION, DESIGN & DIGITAL

OP WEG NAAR AVENTUS:
PROJECT ATTRACTIEPARK

DE SCHOOL WAAR JIJ 'T MAAKT

OP WEG NAAR AVENTUS PROJECT ATTRACTIEPARK

Tijdens dit project maak je kennis met de opleidingen op het gebied van de Creatieve Industrie die je bij Aventus kunt volgen. Aan de hand van praktische opdrachten ontdek je welke beroepen hieronder vallen en wat het beste bij jou past. Je krijgt dus een voorproefje van de verschillende opleidingen die Aventus verzorgt in Apeldoorn, Deventer en Zutphen.

Wat ga je doen?

Volg de stappen nauwkeurig en werk de opdrachten goed uit. Onder het kopje 'Afsluiting' vind je een afteken-lijst. Als alle opdrachten zijn afgevinkt, je voorzien bent van feedback en hebt aangegeven welke opleidingen je het meest aanspreken, dan heb je het project afgerond!

Leerdoelen

Na deze opdrachten:

- Weet je welke opleidingen horen bij het uitstroomprofiel media, vormgeving en ICT.
- Kun jij aangeven welke opleiding het best bij jou past en waarom.
- Kun je meer doelgericht open dagen en voorlichtingen bezoeken.

OP WEG NAAR AVENTUS PROJECT INHOUD

Pagina:	Opdrachten:
4 - 9	**Opdracht 1:** De 5-pocket jeans
10 - 15	**Opdracht 2:** Cyber security
16 - 19	**Opdracht 3:** Mediaplan
20 - 23	**Opdracht 4:** Nieuwsitem
24 - 31	**Opdracht 5:** Huisstijl ontwerpen
32 - 35	**Opdracht 6:** Restaurant inrichten
36 - 39	**Opdracht 7:** Schaalmodel bouwen
40 - 43	**Opdracht 8:** De wereld van software developer
44 - 45	**Studiekeuzetest en afsluiting**

OP WEG NAAR AVENTUS PROJECT ATTRACTIEPARK

OPDRACHT 1: DE 5-POCKET JEANS

Deze opdracht hoort bij de opleidingsrichting: Fashion. Tijdens deze eerste opdracht ga je aan de slag met het maken van bedrijfskleding voor de medewerkers in het attractiepark.

Over de opleiding

Hou jij de modetrends in de gaten? Weet je altijd zó wat je aantrekt én wat verkoopt? Jij bent een aanwinst voor de fashion industrie! De opleidingen binnen de richting Fashion starten met een gezamenlijk basisjaar, daarin hebben alle studenten hetzelfde programma. Aan het eind van leerjaar 1 maak je een definitieve keuze voor de richting waarbinnen je jezelf verder wiltontwikkelen: Fashion Tailor of Fashion Designer. Tijdens de opleiding Fashion Designer leer je om - samen met een hoofdstylist - creatieve ideeën om te zetten in ontwerpen en mode-collecties. Je vertaalt schetsen naar technische modetekeningen en je leert alles over trends en de markt in binnen- en buitenland. Je leert advies te geven over stofkeuzes, kleuren, dessins en accessoires. Bij de opleiding Fashion Tailor leer je kledingstukken ontwerpen en uitvoeren. Je levert maatwerk, speciaal naar de wensen van je klant. Het ontwerp is de basis voor het patroon dat je maakt. Vanuit dit patroon leer je hoe je, in een aantal stappen, perfect passende kleding maakt!

Benodigdheden

- Laptop
- Wit papier
- Basismal achterzak (vind je in de opdracht)
- Potlood, gum, tekenmaterialen
- Liniaal of centimeter

Opdracht: De 5-pocket jeans

De 5-pocket-jeans / spijkerbroek: iedereen heeft er wel één (of twee, of drie of vier). En niet voor niets, want die dingen gaan jaren mee, zitten perfect en zijn altijd hip. Of hij nu nieuw is of versleten, schreeuwend duur of erg betaalbaar, heel klassiek of supertrendy, je kunt hem altijd aan. Daarom heeft de directeur van een attractiepark besloten dat er een herkenbare jeans ontwikkeld moet worden voor zijn medewerkers om te dragen.

Om dit te kunnen bedenken doe je eerst wat onderzoek naar wat er al bestaat. Bekijk het onderstaande filmpje en beantwoord de volgende vragen:

Filmpje:
www.youtube.com/watch?v=s4sxBRmgGaU

1. Wie heeft de eerste spijkerbroek bedacht?

2. Waarom is de spijkerbroek bedacht?

3. Welke details zie je bijna altijd terug op elke spijkerbroek? Let op dat zijn er meer dan in het filmpje wordt gezegd, zelf even verder onderzoek doen.

4. Wat is de meest voorkomende kleur?

5. Wanneer werd de spijkerbroek mode?

6. Hoe is de spijkerbroek een kledingstuk voor iedereen geworden?

7. Zoek foto's die passen bij de antwoorden van je vragen en plak ze in het kader.

PLAK HIER JE FOTO'S

Opdracht: Onderzoeksfase vorm

Een bepalend onderdeel van de jeans is de achterzak. We herkennen een merk vaak aan de vorm van de zak en de stiksels of andere versieringen op de achterzak. Welk merken herken je via deze achterzakken? Noteer onder de plaatjes je antwoord.

1.

2.

3.

1.

2.

3.

Zoek minimaal 5 verschillende voorbeelden / foto's van vormen van achterzakken van een 5-pocket-jeans. Zoek online of in de klas. Omschrijf deze voorbeelden en vergelijk de voorbeelden:

1. Wat voor vormen van zakken zie je? Schrijf de verschillen en de overeenkomsten op.

2. Wat voor stiksels en versieringen zie je? Schrijf op wat je ziet.

Ontwerpfase

Je weet nu wat er op de achterzak van een jeans te zien is en welke vormen een achterzak kan hebben. Nu ga je zelf aan de slag. Je gaat een achterzak ontwerpen met de focus op stiksels en, als je dat wilt, ook andere versieringen of details. Denk er aan welke kenmerken van een attractiepark je hierin zou kunnen verwerken.

Stap 1: Je maakt gebruik van de basismal van de achterzak of je tekent zelf jouw achterzak op ware grootte. Je gebruikt de tekening van de achterzak om te schetsen, maak 3 kopieën. Deze mal vind je op de volgende pagina.

Stap 2: Je maakt minimaal 3 schetsen van de achterzak, dat kan met potlood.

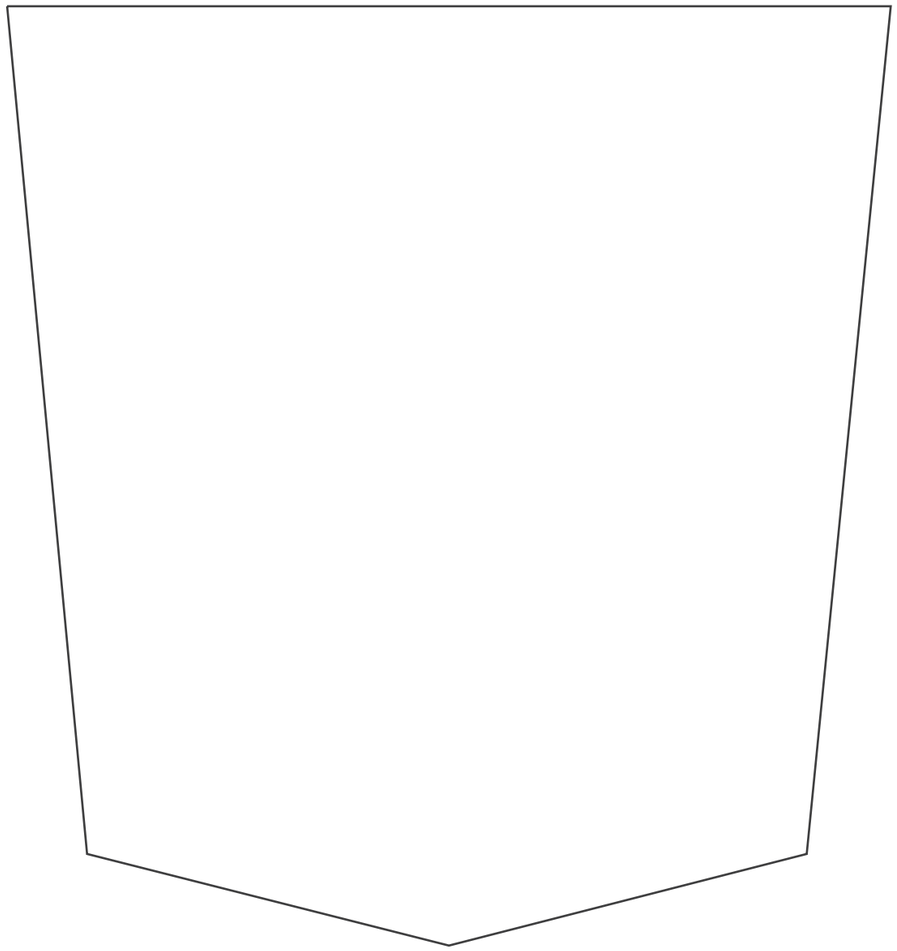
Stap 3: Je kiest het ontwerp dat jij het beste vindt passen bij het attractiepark. Schrijf op waarom je dat vindt.

Dit ontwerp ga je in kleur verder uitwerken. Probeer de denimstof en de stiksels en versieringen in je tekenmateriaal na te bootsen. Je maakt zelf een keuze met welk materiaal je gaat werken.

Tip 1: Test je tekenmateriaal voordat je start.

Tip 2: Maak een kopie van je ontwerptekening; bewaar je originele tekening; gaat er iets mis bij het inkleuren dan kan je altijd naar je originele ontwerptekening en een nieuwe kopie maken.

DIT IS DE MAL VAN DE BROEKZAK



Laat het zien aan je klasgenoot

Laat alle stappen die in je deze opdracht hebt gemaakt zien. Je vertelt wat je hebt gedaan, welke keuzes je hebt gemaakt en waarom. Schrijf op welke feedback jij hebt gekregen van je klasgenoot.

Reflectie

- Waar ben nieuwsgierig naar geworden?
- Denk je dat de opleiding Fashion bij je past?
- Waarom denk je dat?

BEN JIJ

Creatief

Nieuwsgierig naar modetrends

Goed in het herkennen van patronen

Communicatief

WIL JIJ GRAAG

Je eigen stijl ontwikkelen

Een kleurenpalet samenstellen

Met naaimachines kunnen werken

In opdracht werken om nieuwe producten te ontwikkelen

KAN JIJ GOED

Oplossingsgericht denken

Zelf iets creëren

Met je handen werken

Advies geven

OP WEG NAAR AVENTUS PROJECT ATTRACTIEPARK

OPDRACHT 2: CYBER SECURITY

Deze opdracht hoort bij de opleiding: Informatie- en Communicatie Technologie (ICT). Tijdens deze opdracht werk je aan de digitale veiligheid van het attractiepark. Welkom in de wereld van cyber security!

Over de opleiding

In de ICT gaat het om het installeren en controleren van allerlei apparaten die met elkaar in verbinding staan. Dit kan met kabels en glasvezel zijn of draadloos (Wifi). Deze apparaten kunnen met elkaar communiceren en dit kan ingezet worden voor allerlei toepassingen zoals mailen, chatten, gamen, internetten, bellen, vakanties boeken en festivaltickets reserveren. Hierdoor kunnen mensen elkaar ontmoeten via FaceTime, WhatsApp, Snapchat, Instagram en via diverse games.

Je leert bij de ICT-opleidingen werken met apparatuur zoals routers, switches en accespoints en legt verbindingen tussen diverse apparaten aan. Hierbij kun je denken aan mobiele telefoons, tablets, laptops, PC's, IoT devices, beamers, SMART-screens en drones. Ook het automatiseren van werkzaamheden door het schrijven van programma's maakt onderdeel uit van deze opleidingen. Dit alles moet natuurlijk wel op een veilige manier gebeuren, dus je gaat ook aandacht besteden aan de veiligheid van het gebruik van alle toepassingen.

Benodigdheden

- Smartphone of laptop of tablet
- Software voor het maken van een poster
- Printer

Bewustwording IT-middelen: ICT is overal!

Vanaf je geboorte ben je al omringd door technische apparatuur en hulpmiddelen die gebruik maken van computers met programma's en apps. Ook bij de start van jouw leven is gebruik gemaakt van apparatuur die aangestuurd wordt door computers. Bij de aangifte van je geboorte is je naam opgenomen in het registratiesysteem van de gemeente via een computer. Tijdens je opvoeding zijn allerlei toepassingen van computerapparatuur gebruikt. Denk aan de babyfoon met camera waarmee jouw ouders op hun smartphone zagen of je rustig sliep. Deze vallen allemaal onder de naam IT-middelen. ICT is overal! Kijk om je heen en ontdek de wereld van ICT! Ga samen met huisgenoten, familie, vrienden en klasgenoten op zoek naar deze IT-middelen om bewust te worden van de ICT-wereld om jou heen.

Opdracht: Bewustwording

Welke ICT-apparatuur kom je thuis tegen?

- Hoeveel PC's en laptops zijn er thuis? Waar worden deze voor gebruikt?
- Hoeveel smartphones zijn er thuis? Waar worden deze voor gebruikt?
- Welke andere apparaten zijn er in huis die gebruik maken van wifi en internet? Waar worden deze voor gebruikt?

Vul onderstaande tabel in met IT-middelen die bij jou thuis gebruikt worden met hun toepassing.

Apparaat	Toepassing

Opdracht: Bewustwording

Wat zie je buiten op straat, in de stad of dorp aan apparatuur die aangestuurd wordt door computers?

- In jouw straat / buurt? Waar worden deze voor gebruikt?
- In jouw stad of dorp? Waar worden deze voor gebruikt?
- Op weg naar school? Waar worden deze voor gebruikt?

Vul onderstaande tabel in met IT-middelen die je buiten tegenkomt met hun toepassing.

Apparaat	Toepassing

Opdracht: Bewustwording

Welke ICT-middelen zie je op school?

- Op het schoolplein? Waar worden deze voor gebruikt?
- Binnen in school? Waar worden deze voor gebruikt?
- In de klas? Waar worden deze voor gebruikt?

Vul onderstaande tabel in met IT-middelen die je op school tegenkomt met hun toepassing.

Apparaat	Toepassing

Veiligheid boven alles, zeker digitale veiligheid

Iedereen heeft wel iets hij zuinig op is, wat niet stuk mag gaan of wat je niet kwijt wil raken. Denk aan een cadeau wat je gekregen hebt, een fiets op je verjaardag of een smartphone toen je naar het voortgezet onderwijs ging. Maar ook persoonlijke gegevens op smartphones en laptops moeten niet voor iedereen zichtbaar zijn. Om te behouden wat je belangrijk vindt in jouw leven, zorg je er goed voor en bescherm je het tegen diefstal.

Persoonlijke gegevens blijven alleen zichtbaar voor iemand die je vertrouwt. Daarom zijn er allerlei mogelijkheden om gegevens (digitaal) te beschermen. Digitale veiligheid is nodig om jou te beschermen tegen indringers op je smartphone, PC en laptop. Deze indringers willen via het internet op jouw apparaten binnenkomen om gegevens te stelen. Dit kan gaan om bankgegevens of inloggegevens. Daardoor zijn ze in staat om in jouw naam betalingen en aankopen te doen.

Via onderstaande link ga je een aantal trainingsfilmpjes over digitale veiligheid bekijken:

Filmpjes:
www.certifiedsecure.com/training/consumer

Voor deze opdracht is het voldoende als je de onderstaande modules met filmpjes volgt:

Veilig internet - aanbevolen training:
- Wachtwoord Fundamentals Video
- Phishing Fundamentals Video
- Malware Besmetting Video

Veilig internet plus - aanbevolen training:
- Internet Fundamentals Video
- Phishing Fundamentals Video
- Update Fundamentals Video
- Malware Besmetting Video

Je kunt de filmpjes zo vaak bekijken als je wilt, dus mocht je iets gemist hebben kun je altijd nog een keer terugkijken.

Als je de filmpjes goed bekeken hebt en opgelet hebt wat er verteld wordt, heb je voldoende informatie om de opdracht voor het attractiepark te maken.

Opdracht: Attractiepark

Het attractiepark is natuurlijk blij met veel bezoekers die komen voor een fijne, gezellige dag. Veel bezoekers plannen hun bezoek en reserveren kaartjes via een website. Dit moet wel op een veilige manier mogelijk gemaakt worden zonder dat bezoekers te maken krijgen met criminelen die hun persoonlijke gegevens stelen. Bezoekers kunnen natuurlijk ook vragen stellen of informatie vragen via e-mail, dit moet ook veilig kunnen. Hiervoor moet het personeel van het attractiepark zorgvuldig omgaan met het gebruik van internet en mail.

Maak een poster voor het personeel van het attractiepark voor het veilig werken met internet. Denk bijvoorbeeld aan (kies een aantal van de onderstaande punten om te gebruiken in je poster):
- Advies over veilig omgaan met bijlagen in e-mails.
- Goed nadenken over klikken via onbekende websites.
- Adviezen voor veilig gebruik van internet.
- Maak gebruik van afbeeldingen.
- Gebruik diverse kleuren om gevaar aan te duiden.
- Laat door het gebruik van verschillende lettertypes zien wat belangrijk is.
- De poster moet door alle medewerkers gezien worden en moet dus opvallen.
- Gebruik jouw kennis over het veilig gebruik van internet en mail.

Optie certificaat

Na het bekijken van alle filmpjes kun je via een korte test een certificaat met jouw naam behalen. Met dit certificaat toon je aan dat je kennis hebt van het veilig gebruik van internet en software. Voor het behalen van het certificaat is het nodig dat je je naam en een e-mailadres registreert.

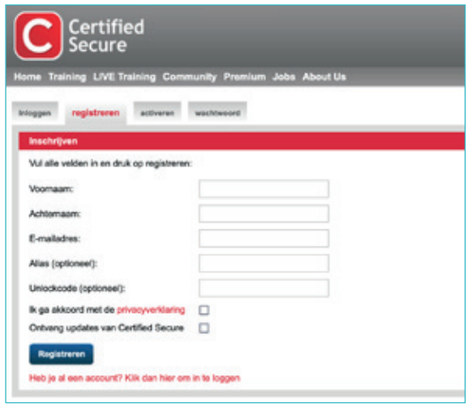
Let op: de volgende stappen doe je altijd samen met iemand die je vertrouwt, zoals ouders of leraar / docent.

Stap 1: Ga naar onderstaande website:

Certificaat:
www.certifiedsecure.com/training/consumer

Stap 2: Klik op 'Inloggen'

Stap 3: Klik op 'registreren'



Reflectie

- Waar ben nieuwsgierig naar geworden?
- Denk je dat de opleiding ICT bij je past?
- Waarom denk je dat?

BEN JIJ

Behulpzaam

Klantgericht

Geïnteresseerd in coderingstaal

WIL JIJ GRAAG

Werken voor een opdrachtgever

Om technologische vraagstukken aan pakken

Programmeren

KAN JIJ GOED

Advies geven

Oplossingsgericht handelen

Logisch denken

OP WEG NAAR AVENTUS PROJECT ATTRACTIEPARK

OPDRACHT 3: MEDIAPLAN

Deze opdracht hoort bij de opleiding: Mediamanagement (E-sport). Tijdens deze opdracht maak je een mediaplan voor een evenement dat op het attractiepark georganiseerd wordt.

Over deze opleiding

Tijdens deze opleiding leer je alles over media (management), evenementen organiseren en E-sports. Je ontdekt de nieuwste dingen in de mediawereld en leert hoe je evenementen organiseert die mensen nooit vergeten. En als klap op de vuurpijl, kun je je verdiepen in E-sports, waar je de wereld van gaming leert kennen.

De opleiding bestaat uit een aantal hoofdonderwerpen: commercieel, onderzoeken, projectmanagement, media-productie, project en events. Dit zijn ook de vakken van de opleiding waarin je gaat getraind wordt tot media-manager van de toekomst.

Benodigdheden

- Laptop met internetverbinding

Opdracht: Mediaplan

Voor een nieuwe digitale attractie wordt er een event ge-organiseerd. De afdeling marketing bij het attractiepark heeft aangegeven het event te willen promoten op social media. Als mediamanager aan jou de taak om hiervoor een mediaplan op te stellen. Bekijk de website en beant-woord de volgende vragen:

Website:
https://www.leadstreet.be/nl/blog/inbound-marketing/10-tips-van-topevents-maak-je-evenement-groot-met-social-media

1. Het event is een klein event. Hoeveel weken moet de actieperiode duren?

2. Een hastag is bepalend voor de communicatie voor je social media, waaraan moet de hastag altijd voldoen?

3. Kan jouw post op elk social media kanaal geplaatst worden? Licht je antwoord toe.

4. Welke informatie (content) moet er in een social media post komen?

5. Welke acties met een meerwaarde zijn er?

Stap 1: Mediaplan opstellen
Met behulp van jouw antwoorden ga je nu zelf aan de slag om een mediaplan voor het event op te stellen. Dit doe je door de tabel op de volgende pagina in te vullen.

Vraag	Antwoord
Op welke doelgroep richt jij je en waarom?	
Hoelang duurt de actie?	
Op welk social platvorm(en) vindt de actie plaats? Licht je antwoord toe.	
Welke informatie moet terugkomen in de social mediapost? Licht je antwoord toe.	
Welke hashtag kun jij bedenken?	
Welke actie met meerwaarde zou je kunnen toevoegen? Licht je antwoord toe.	

Stap 2a: Meten en Evalueren

Bedenk hoe je gaat meten of je social media-campagne succesvol is en schrijf dit op:

Stap 2b: Hoe ga je de resultaten evalueren en eventueel aanpassingen maken?

Laat het zien aan je klasgenoot

Je legt je mediaplan uit aan een klasgenoot die met dezelfde opdracht bezig is. Vertel over je idee, doelgroep, gekozen platform en je strategie. Schrijf hieronder welke feedback jij gekregen hebt.

Reflectie

- Waar ben nieuwsgierig naar geworden?
- Denk je dat de opleiding Mediamanagement (E-sport) bij je past?
- Waarom denk je dat?

BEN JIJ

Een teamspeler

Een organisator

Geïnteresseerd in digitale sportevents

WIL JIJ GRAAG

Leidinggeven

Events organiseren

Onderzoek doen naar de nieuwste digitale trends

KAN JIJ GOED

Netwerken

Plannen

Een gesprek voeren

OP WEG NAAR AVENTUS
PROJECT ATTRACTIEPARK

OPDRACHT 4:
NIEUWSITEM

Deze opdracht hoort bij de opleiding: Mediaredactie medewerker. Bij deze opdracht is het jouw taak om een attractiepark te promoten in een online jongerenmagazine.

Over de opleiding

Als mediaredactie medewerker breng je nieuws of informatie op verschillende manieren. Je leert de beginselen van journalistiek en van communicatie. Je maakt podcasts en video's en bewerkt drukwerk en audio-, foto- en videomateriaal. Je schrijft verschillende soorten teksten zoals nieuwsberichten, achtergrondverhalen, persberichten voor evenementen of teksten voor brochures.

Benodigdheden

- Laptop met internetverbinding

Opdracht: Nieuwsitem

Het online jongerenmagazine Attractieparkavonturen.nl wil, voordat het buitenseizoen weer begint, aandacht besteden aan verschillende pretparken. Het buitenseizoen start ongeveer wanneer de lente weer begint en iedereen weer zin heeft om leuke uitstapjes te maken. Attractieparkavonturen.nl wil graag op onafhankelijke wijze pretparken beschrijven. Dat betekent dat ze niet voor het park werken, maar hun eigen mening vormen. Ze vragen aan jou om een filmpje voor ze te maken en een korte tekst te schrijven.

1. Welk attractiepark zou jij willen beschrijven / filmen en kun je ook uitleggen waarom je voor dit park kiest?

2. Je hebt nu een keuze gemaakt welk attractiepark jij gaat beschrijven voor het jongerenmagazine. Kun jij 3 onderwerpen bedenken die jij belangrijk vindt om terug te laten komen in het magazine?

1.

2.

3.

3. Behalve jouw onderwerpen geeft de redactie, de makers van het magazine, jou ook onderwerpen om in je reportage te verwerken. Zij willen graag aandacht voor:

- Een nieuwe attractie.
- Hoe publieksvriendelijk is het park (Denk hierbij aan parkeerplaatsen, hoe is het park ingedeeld, wachttijden, zijn er genoeg toiletten en zijn er genoeg punten om eten en drinken te kopen).
- Wat vinden jongeren van 14 jaar leuk aan een attractiepark?

Bespreek kort met een klasgenoot die dezelfde opdracht doet wat de verschillen zijn tussen de drie onderwerpen die je zelf mag bedenken en de onderwerpen die de redactie heeft gegeven.

Nu ga je aan de slag. Voor het magazine schrijf je een korte tekst (maximaal 10 regels) over het attractiepark. In deze tekst komen jouw drie onderwerpen terug.

Deze onderwerpen worden ook verwerkt in een bijhorende film van 1 minuut. Voor dit filmpje ga je een klasgenoot interviewen. Bedenk twee interviewvragen die jij kan stellen aan een klasgenoot om het onderwerp naar voren te laten komen.

1.

2.

Je hebt de interviewvragen voorbereid. Nu moet er nog content bij. Dat is een duur woord voor het beeldmateriaal dat je gaat filmen. Voor een filmpje van 1 minuut is het niet handig om urenlang te filmen. Want je moet het nog monteren. Je gaat dus met een plan te werk. Dat noemen ze ook wel een draaiboek.

Scan de QR-code en bekijk een aantal video's. De opdracht gaat verder op de volgende pagina.

Filmpjes:
https://nl.videezy.com/gratis-video/attractiepark

Maak een draaiboek van 3 punten waaraan het beeld-materiaal van jouw filmpje moet voldoen (denk hierbij ook aan de onderwerpen die je in je interview hebt gebruikt)

1.

2.

3.

Laat het zien aan je klasgenoot

Laat jouw artikel (tekst) en idee voor de film van 1 minuut zien aan je klasgenoot. Schrijf de feedback die jij gekregen hebt op.

Reflectie

- Waar ben nieuwsgierig naar geworden?
- Denk je dat de opleiding Mediaredactie medewerker bij je past?
- Waarom denk je dat?

BEN JIJ

Creatief met taal

Onderzoekend

Nieuwsgierig naar weetjes

WIL JIJ GRAAG

Teksten schrijven die commercieel of nieuwswaardig zijn

Interviewen

Samenwerken in teams

KAN JIJ GOED

Nederlands spreken en schrijven

Informatie opzoeken en verwerken

Een gesprek voeren

OP WEG NAAR AVENTUS
PROJECT ATTRACTIEPARK

OPDRACHT 5:
HUISSTIJL ONTWERPEN

Deze opdracht hoort bij de opleiding: Mediavormgever. Tijdens deze opdracht werk je aan de huisstijl van een attractiepark, onder meer door het ontwerpen van een nieuw logo.

Over de opleiding

Bij de opleiding mediavormgeving, geef jij vorm aan alle media zoals animaties, reclamevideo's, magazines, posters en socials. Je werkt veel samen in teams om zo jouw eigen ideeën te versterken. Je onderzoekt de doelgroep, maar ook de nieuwste trends en ontwikkelingen op het gebied van media, om in te zetten in je campagne. Je voert klantgesprekken en durft de kritische vragen te stellen. Jij leert als creatieve duizendpoot te werken.

Benodigdheden

- A4 en A3 papier
- Schaar, potloden, stiften en lijm
- Eventueel computer en printer

Opdracht: Huisstijl ontwerp

Je bent werkzaam als vormgever voor het reclamebureau 'NewSign'. Jullie reclamebureau is gebeld door een bedrijf dat attractieparken maakt. Het bedrijf wil graag een nieuwe huisstijl voor een nieuw te bouwen attractiepark rondom het thema 'Burger town'. Aan jou de taak om een naam te verzinnen, een nieuw logo te ontwerpen en deze te plaatsen op een hamburgerdoos.

Welke stappen ga jij doorlopen?

Stap 1: Concurrentieonderzoek
Stap 2: Naam en schetsen
Stap 3: Logo uitwerken
Stap 4: Logo plaatsen op hamburgerdoos
Stap 5: Extra elementen toevoegen aan doos
Stap 6: Doos uitknippen en in elkaar vouwen

Concurrentieonderzoek

Als je een logo gaat ontwerpen ga je eerst inspiratie (ideeën) opdoen. Dat doe je door te kijken naar de concurrentie. Een concurrent is een partij die hetzelfde aanbiedt. Dat is in dit geval bestaande attractieparken.

Hierboven zie je 5 logo's van bestaande attractieparken. Bekijk de logo's goed en omschrijf de gelijkenissen en verschillen die je ziet, denk hierbij aan kleur, vormen, lettertypes, afbeeldingen. Vul de antwoorden in de tabel in.

Gelijkenissen	Verschillen

Alle gelijkenissen worden typische stijlelementen genoemd. Dit betekent dat deze elementen altijd terugkomen in een logo voor een attractiepark.

Naam en schetsen

1. Nu je weet welke stijlelementen terug moeten komen in een logo, ga je een naam bedenken voor je attractiepark. Schrijf de naam die je hebt gekozen hieronder op.

2. Maak nu op een A4 papiertje minimaal 5 tot maximaal 10 vormschetsen waarin je speelt met de gevonden stijlelementen en jouw gekozen naam.

   Tip: *Vergeet niet bij het maken van de schetsen dat het attractiepark het thema burger town heeft.*

   Als je deze schetsen klaar hebt laat je ze aan drie klasgenoten zien die aan dezelfde opdracht werken. Je vertelt je klasgenoten wat het idee is achter je schetsen. Vraag aan je klasgenoten welke schets ze het best vonden (kan ook een combinatie tussen verschillende schetsen zijn). Schrijf de feedback op.

Logo uitwerken

Werk nu het gekozen logo netjes uit. Je mag zelf kiezen met wat voor materialen je jouw logo uitwerkt (potlood, stift, verf, computer, etc).

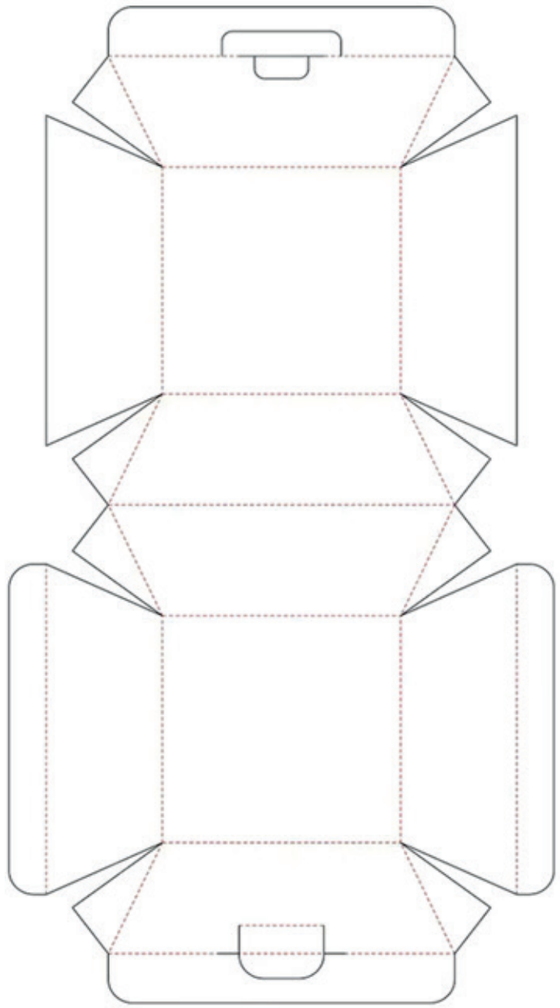
MAAK HIERONDER JE LOGO

Logo plaatsen op hamburgerdoos

Het nieuwe attractiepark heeft als thema burger town. De hamburger is daarmee een belangrijk onderdeel van dit park. Het bedrijf dat jou heeft ingehuurd om het logo te ontwerpen, wil ook nog graag een ontwerp van een hamburgerdoos, waarin het logo terugkomt. Maak een kopie van het vouwmodel van het hamburgerdoos.

Op dit vouwmodel maak jij jouw ontwerp. Welke elementen vanuit jouw concurrentie onderzoek kun jij terug laten komen op de hamburgerdoos? En waar plaats jij je logo? Hoe kun je jouw ontwerp nog aantrekkelijker maken?

VOUWMODEL HAMBURGERDOOS



Doos in elkaar vouwen

Als je nu helemaal klaar bent, knip dan het vouwmodel uit en vouw de doos in elkaar zoals hiernaast is te zien.

Ben je klaar met vouwen en plakken, maak dan een foto van jouw eindresultaat en plak deze in onderstaand kader.

PLAK HIER EEN FOTO VAN JE GEMAAKTE HAMBURGERDOOS

Reflectie

- Waar ben je nieuwsgierig naar geworden?
- Denk je dat de opleiding Mediavormgever bij je past?
- Waarom denk je dat?

BEN JIJ

Onderzoekend

Digitaal vaardig

Creatief en origineel

WIL JIJ GRAAG

Achterhalen waar behoeftes van de doelgroep liggen

Met de computer een campagne ontwerpen

Schetsen en creëren

KAN JIJ GOED

Oplossingsgericht denken

Werken met computers

Een eigen idee bedenken

OP WEG NAAR AVENTUS PROJECT ATTRACTIEPARK

OPDRACHT 6: RESTAURANT INRICHTEN

Deze opdracht hoort bij de opleiding: Interieuradviseur. Bij deze opdracht krijg je de kans om een restaurant in het attractiepark opnieuw in te richten.

Over de opleiding

Bij de opleiding interieuradviseur help je klanten met het samenstellen van een woning, je kiest bijvoorbeeld een mooie vloer uit die past bij de gordijnen en een mooi bankstel. Interieuradviseurs werken voor adviesbureaus, in woonwinkels maar ook bijvoorbeeld als ontwerper bij een keuken- of badkamer bedrijf. Dan geef je klanten adviezen over kleur, stijl, materiaal en inrichting.

Benodigdheden

- Computer en printer
- Schaar en lijm
- A3 papier
- Potloden, liniaal

Opdracht: Inrichten van een restaurant

Je bent werkzaam als interieuradviseur voor een groot attractiepark. Het attractiepark wil graag een nieuwe inrichting voor het restaurant. Het is de bedoeling dat het een hippe plek wordt met mooie designmeubelen in trendy kleuren. Jij gaat als adviseur onderzoeken welke meubels hier goed bij passen en maakt een plattegrond van de indeling.

Welke stappen ga jij doorlopen

Stap 1: Beeldend onderzoek
Stap 2: Moodboard
Stap 3: Meubels zoeken
Stap 4: Plattegrond tekenen
Stap 5: Verkoopargumenten benoemen

Beeldend onderzoek

Wat voor een soort interieurs vind je passen bij een restaurant van een attractiepark? Zoek en bestudeer minimaal 3 afbeeldingen van een interieur op internet of in een magazine zoals VT wonen. Omschrijf wat je ziet, denk hierbij aan kleur, materiaal, meubels, etc.

Moodboard

Nu je weet uit welke onderdelen een goed interieur bestaat ga je aan de slag met jouw eigen interieur. Je start met het maken van een moodboard. Een moodboard is een sfeercollage, een verzameling van afbeeldingen die sfeer of stijl laten zien.

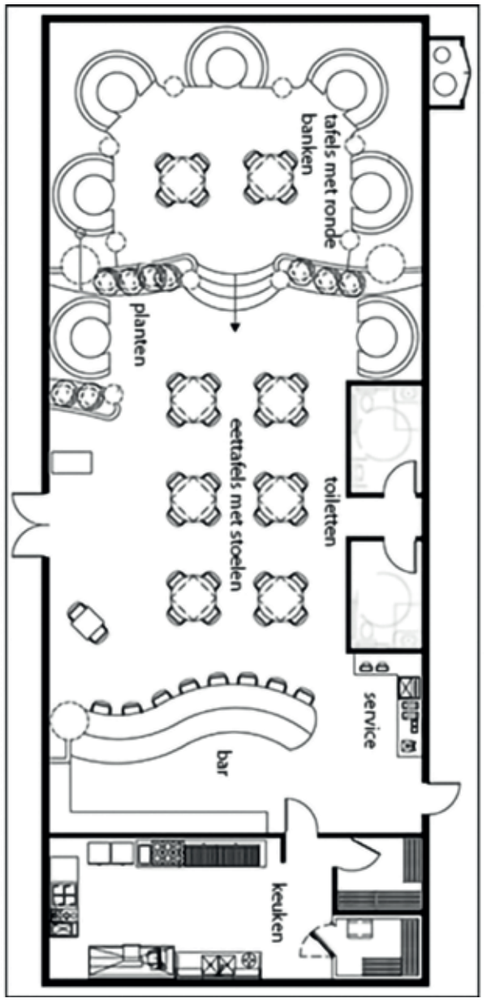
Zoek 5 afbeeldingen die de sfeer vormen voor jouw ontwerp van het restaurant, knip ze uit en plak ze op tot een mooi moodboard. Gebruik hiervoor het onderstaande kader.

MOODBOARD

Meubels zoeken en plattegrond tekenen

Ga online op zoek naar drie meubels die bij de door jou gekozen stijl passen. Deze meubels teken je later in de plattegrond. Teken de plattegrond van jouw restaurant op A3 papier. Een voorbeeld hiervoor zie je hieronder weergegeven. Waar zet je de door jou gekozen meubels neer? Maak een zo mooi mogelijke indeling van de ruimte en kleur jouw plattegrond in zodat deze past bij jouw moodboard.

VOORBEELD PLATTEGROND



Laat het zien aan je klasgenoot

Laat jouw A3 aan een klasgenoot zien die met dezelfde opdracht bezig is. Noem 3 punten die jij goed vindt aan jouw ontwerp. Schrijf deze punten op en omschrijf ook de argumenten waarom ze zo goed zijn. Dit doe je om de klant te overtuigen van jouw ontwerp.

Reflectie

- Waar ben nieuwsgierig naar geworden?
- Denk je dat de opleiding Interieur adviseur bij je past?
- Waarom denk je dat?

BEN JIJ

Creatief

.....

Commercieel

.....

Iemand die woontrends in de gaten houdt

WIL JIJ GRAAG

Huizen, kamers of gebouwen inrichten

.....

Woningen uittekenen

.....

Met 3D-modellen werken

KAN JIJ GOED

Materialen samenstellen

.....

Babbelen

.....

Een eigen idee bedenken

OP WEG NAAR AVENTUS PROJECT ATTRACTIEPARK

OPDRACHT 7: SCHAALMODEL BOUWEN

Deze opdracht hoort bij de opleiding: Ruimtelijke vormgeving. Tijdens deze opdracht ontwerp je een nieuwe attractie voor het attractiepark.

Over de opleiding

Een ruimtelijk vormgever zet zijn creativiteit in om mooie ontwerpen te maken voor ruimtes, hierbij kan je denken aan: decors, tentoonstellingen, festivalaankleding, urbandesign, productdesign, standontwerp of winkelinrichting. Het is dus een heel breed werkveld waarin een kunstzinnige vormgever goed kan uitblinken.

Benodigdheden

- Computer of tablet
- A3 en A4 papier
- Potloden, stiften
- Bouwmateriaal, bijvoorbeeld hout, karton of ijzerdraad
- Gereedschap om deze bouwmaterialen te kunnen bewerken

Opdracht: Schaalmodel bouwen

Je bent werkzaam als vormgever voor een attractiepark. Het park wil graag een nieuwe thema attractie bouwen. Het thema is ‘oceaan’ en de attractie is voor jong en oud. Het is jouw taak om een type attractie te verzinnen en deze zo mooi mogelijk vorm te geven aan de hand van het thema.

Hoe ga je te werk

Stap 1: Beeldend onderzoek

Stap 2: Schetsen

Stap 3: Schaalmodel bouwen

Beeldend onderzoek

1. Als je een ontwerp gaat maken ga je eerst inspiratie (ideeën) op doen. Wat voor een soort attracties bestaan er al, en welke vind je leuk?

2. Waar denk je aan bij het thema oceaan, en hoe kan je dit gaan vormgeven?

3. Welke sfeer wil je dat de attractie uitstraat voor de bezoekers (jong en oud) en hoe ziet die sfeer eruit?

Schetsen

Nu je inspiratie hebt opgedaan kan je gaan beginnen met het vormgeven. Maak op een A4 minimaal 5 maximaal 10 schetsen voor jouw ontwerp. Dit kunnen schetsen zijn van de hele attractie maar bijvoorbeeld ook van een detail zoals een toegangspoort of een decorstuk. Probeer zo veel mogelijk verschillende ontwerpen te schetsen in plaats van één schets.

Schaalmodel bouwen

Je hebt verschillende schetsen gemaakt. Bespreek kort je ideeschetsen met een klasgenoot die aan dezelfde opdracht werkt en kies de beste schets. Schrijf de feedback van je klasgenoot op en licht toe waarom dit de beste keuze is.

Extra opdracht

Werk deze schets nu netjes uit in een 3D model. Je mag zelf weten met wat voor materialen je dit doet. Denk bijvoorbeeld aan hout, karton, verf, ijzerdraad, plastic, etc.

Reflectie

- Waar ben nieuwsgierig naar geworden?
- Denk je dat de opleiding Ruimtelijke vormgeving bij je past?
- Waarom denk je dat?

BEN JIJ

Creatief

Kunstzinnig

Iemand die graag 3D-modellen ontwerpt

WIL JIJ GRAAG

Met je handen werken en met de computer

Decors maken

In opdracht of vanuit jezelf iets ontwikkelen

KAN JIJ GOED

Buiten de box denken

Werken met verschillende materialen

Jouw technisch inzicht inzetten

OP WEG NAAR AVENTUS PROJECT ATTRACTIEPARK

OPDRACHT 8: DE WERELD VAN SOFTWARE DEVELOPER

Deze opdracht hoort bij de opleiding: Software developer. Bij deze opdracht ontwikkel je een app die het werk voor de medewerkers van het attractiepark gemakkelijker maakt.

Over de opleiding

Wil je graag software ontwikkelen? Dan heb je dus een passie voor software en zoek je technische oplossingen voor softwareproblemen. Je bent een techneut maar kunt ook samenwerken met anderen en je geeft niet snel op. Denk dan eens aan de opleiding Software Development.

Wat ga je leren? Je krijgt vakken op het gebied van web development, programmeren, project, security en netwerken. Wanneer je dit allemaal onder de knie hebt dan ben je een toekomstige Software Developer.

Benodigdheden

- Een laptop met internetverbinding

Ontdek de Wereld van Software Development

Voordat we beginnen met de techniek, gaan we jouw creativiteit en probleemoplossende vaardigheden testen. We gaan nog niet kijken naar het echte programmeren, maar het geeft wel een beeld bij het probleemoplossend denken.

Stap 1: Identificeer een dagelijkse uitdaging die betrekking heeft op een attractiepark. Denk aan een dagelijkse taak of probleem. Dit kan van alles zijn: het maken van een planning, het bijhouden van bankzaken, het organiseren van een schoonmaakrooster. Kies zelf iets uit. Schrijf op de volgende pagina wat je uitdaging is geworden.

Stap 2: Ontwerp een software-oplossing. Als software-ontwikkelaar heb je de mogelijkheid om een applicatie te maken die deze taak makkelijker kan maken. Voordat je kan omschrijven hoe jouw applicatie voor het attractiepark en jouw uitdaging moet worden, ga je eerst wat applicaties bekijken. Omschrijf 3 applicaties (Apps) die jij op jouw telefoon hebt zitten en wat hiervan de functies zijn. Vul dit in de onderstaande tabel in.

Applicatie	Functie / taak

Neem je uitdaging die je bij stap 1 hebt omschreven.

Wat heb je ontdekt aan de applicaties op je telefoon? En hoe kan je die toepassen in een applicatie die jij bedenkt voor jouw uitdaging? Beschrijf hoe de software voor het attractiepark eruit moet zien en welke functies het moet hebben. Op welke manier kan je met ICT het gemak verbeteren?

Stap 3: Maak een schets. Probeer een eenvoudige schets te maken van je software-idee. Dit kan handgetekend zijn of met behulp van software-tools zoals online wireframe-creators.

Stap 4: Testfase. Test je software-idee uit. Toon je idee aan een klasgenoot die aan dezelfde opdracht werkt en leg uit welke uitdaging je met jou app hebt opgelost. Schrijf de feedback van je klas-genoot op.

Reflectie

- Waar ben nieuwsgierig naar geworden?
- Denk je dat de opleiding Software developer bij je past?
- Waarom denk je dat?

BEN JIJ

Geïnteresseerd in software

Technisch

Onderzoekend

WIL JIJ GRAAG

Software ontwikkelen

Digitale problemen oplossen

Programmeren

KAN JIJ GOED

Analyseren

Samenwerken

Op de computer werken

OP WEG NAAR AVENTUS
STUDIEKEUZETEST

Studiekeuzetest

Aventus wil je graag helpen om een juiste vervolg-opleiding te kiezen. Met de Icares studiekeuzetest ontvang je binnen 5 tot 10 minuten een lijst met passende opleidingen op basis van de testuitslag. Deze uitslag geeft je een indicatie om in bepaalde richtingen te zoeken en verder te oriënteren.

Met de opdrachten vanuit Aventus kun je kijken of de uitslag in de test overeenkomt met de opleiding die jij misschien al in gedachten had of dat er nog een andere match is. De test bestaat uit 55 vragen. Veel succes met de test!

Studiekeuzetest:
https://icares.com/tests/start/education

Wil je meer inzicht krijgen in je interesses, dan kun je ook gaan naar **www.kiesmbo.nl**.

Kies mbo:
www.kiesmbo.nl

Wat past bij jou?

OP WEG NAAR AVENTUS
AFSLUITING

Er is een einde gekomen aan dit project waarbij we jullie mee hebben genomen in bepaalde opleidingen van Aventus. Zie de aftekenlijst hieronder voor de verschillende onderdelen die in je eindverslag komen.

Opdracht	Opleiding(en)	Afgevinkt	Spreekt mij aan
Opdracht 1: De 5-pocket jeans	Fashion		
Opdracht 2: Cyber security	Informatie- en Communicatie Technologie (ICT)		
Opdracht 3: Mediaplan	Mediamanagement (E-sport)		
Opdracht 4: Nieuwsitem	Mediaredactie medewerker		
Opdracht 5: Huisstijl ontwerpen	Mediavormgever		
Opdracht 6: Restaurant inrichten	Interieuradviseur		
Opdracht 7: Schaalmodel bouwen	Ruimtelijke vormgeving		
Opdracht 8: De wereld van software developer	Software developer		

We hopen dat jullie het leuk vonden om aan dit project te werken en dat je meer inzicht hebt gekregen in de verschillenden opleidingen binnen Aventus.

OP WEG NAAR AVENTUS
NOTITIES

Aventus

VOLG ONS!

aventusmbo

aventus.school

aventus.nl

DE SCHOOL WAAR JIJ 'T MAAKT