

Maak een prototype

Informatie over les 4

In deze les maken de leerlingen een prototype van hun product. Met dat voorbeeld kunnen ze bij hun doelgroep testen of het product goed is. Het is een creatieve les, waarin de leerlingen vooral veel knutselen. Ze kunnen je hulp daarbij waarschijnlijk goed gebruiken. Sommige leerlingen zullen het zeker ingewikkeld vinden om van een idee tot een product te komen.

Lesdoel

Het lesdoel voor de leerlingen staat op dia 2 en luidt als volgt: Na deze les

weet je

- hoe je een prototype maakt van je product
- hoe je een prototype kunt testen

kun je

- een prototype bouwen
- het prototype in de webshoptool of canvas zetten.

Lesduur en organisatie:

Lesduur: 40 minuten

De les begint klassikaal met het bekijken van een video van 2,5 minuut. Daarna beantwoorden de

leerlingen individueel een vraag over de video. De rest van de les werken de leerlingen in tweetallen aan het prototype. Loop rond en begeleid hen waar nodig.

Aan het einde van de les kijk je even terug aan de hand van de vragen die als suggestie bij de laatste dia staan.

Vorbereiding

Klik door de slides van deze les. Misschien wil je hier en daar iets extra's vertellen. Bekijk het filmbewerkingsprogramma dat wordt genoemd. Kijk naar het filmpje over het maken van een prototype.

Benodigdheden

- digibord/scherm
- projectboek per leerling
- knutselmateriaal in grote hoeveelheden: karton, klei, papier etc.
- een camera/telefoon waarmee je foto's of video kunt maken
- optioneel: een computer/tablet/mobiel met internetverbinding.

Doelen

Domein curriculum 2021	Leerdoelen digitale vaardigheden	Leerdoel (kern)vak: Economie	21ste-eeuwse vaardigheden
1. Digitale economie	ICT-basisvaardigheden 1. De leerling kan beeldbewerking software voor video's en foto's gebruiken. Mediawijsheid 1. De leerling begrijpt mediamechanismen die verleiden om verder te klikken.	K/EO/6 webshop 1. De leerling kan een prototype maken. Kern b.5. 2. De leerling kan creatief en innovatief bezig zijn.	1. Samenwerken 2. Feedback vragen en geven 3. Communiceren 4. Creatief denken

Dia 1

Vertel

Je weet nu wat je gaat verkopen en je hebt een naam voor je bedrijf gekozen. Jullie gaan nu een prototype maken, dat is een voorbeeld van je product.

Dia 2

Vertel de leerlingen over de doelen van deze les.

Afhankelijk van de mogelijkheden in je klas pas je het laatste doel aan.

Dia 3

Vertel

We gaan naar een medewerker van PraatPaal. Hij vertelt waarom het maken van een prototype belangrijk is. Een prototype is dus een voorbeeld van een product, nog niet het definitieve product zelf. Kijk en luister goed. Je krijgt hier een vraag over.

Na het bekijken van de video maken de leerlingen individueel de eerste opdracht.

Dia 4

Vertel

Je gaat een prototype van je product maken. Dat doen we in stappen.

Je kunt ervoor kiezen om hier nog even dit filmpje te laten zien dat goed uitlegt wat een prototype is.

<https://schooltv.nl/video/wat-is-een-prototype-een-testversie-van-j-product/>

Dia 5

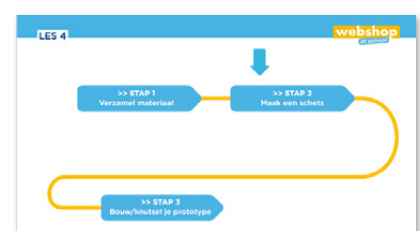
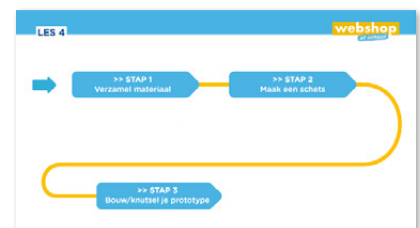
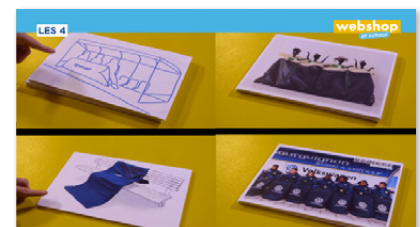
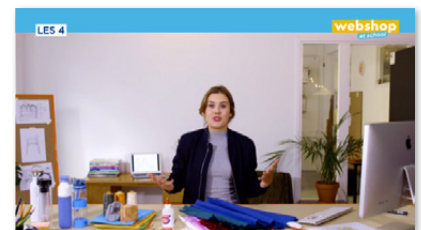
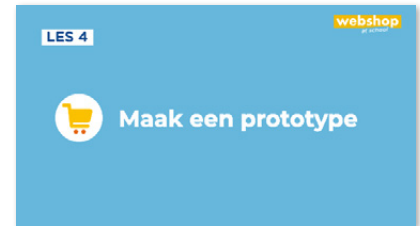
Vertel

Bij stap 1 gaan we materiaal verzamelen. In de klas ligt klei, hout, touw, karton, alles wat je kunt gebruiken om je prototype te maken. Pak wat jullie nodig hebben.

Dia 6

Vertel

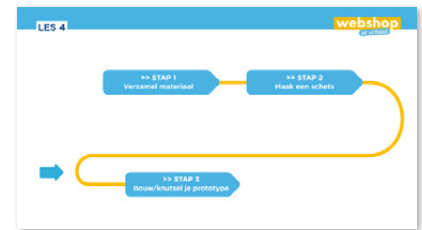
Als je materiaal hebt verzameld, begin je niet meteen te knutselen en te bouwen. Maak eerst een tekening van het product. Dat helpt bij het bouwen.



Dia 7

Vertel

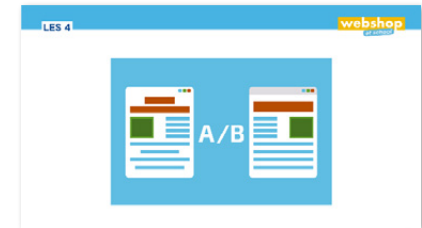
Je gaat nu je prototype bouwen/knutselen. Als je hulp nodig hebt: vragen!



Dia 8

Vertel

Bedrijven willen graag weten wat hun klanten van hun producten vinden. Ze kunnen de producten aanpassen aan de wensen van de doelgroep.



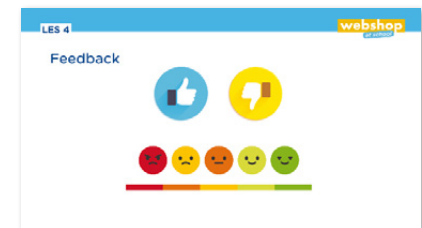
Kijk met de leerlingen naar het weetje. Je kunt ook nog het volgende voorbeeld ter verduidelijking geven.

Booking.com checkt voortdurend wat klanten op hun site willen en hoe ze zich online gedragen. Dat kan meteen tot acties leiden. Bijvoorbeeld: als veel mensen in een bepaalde plaats naar een hotel zoeken, maar daar weinig boeken. Dat kan zijn omdat er te weinig hotels beschikbaar zijn. Reden voor booking.com om juist daar nieuwe hotels te benaderen om op de site te komen. Die hebben dan bijna de garantie dat gasten zullen komen.

Dia 9

Vertel

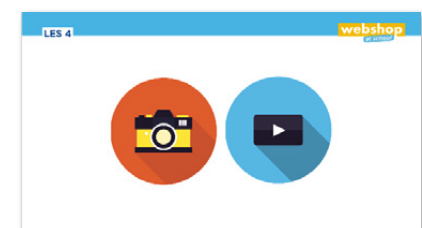
Laat je prototype aan het andere groepje zien. Vraag wat ze ervan vinden. Wat is goed? Wat kunnen jullie nog verbeteren? En wat vinden jullie van dat van hen? Schrijf de antwoorden op.



Dia 10

Vertel

Je hebt tips gekregen en wilt misschien nog wat aan je prototype verbeteren. Als het klaar is, kun je er foto's van maken.



Als de leerlingen zelf foto's kunnen maken met een smartphone, dan doen ze dat. Maak anders de foto's voor hen. Ze kunnen ook een filmpje maken van het proces van het prototype in de tool of canvas zetten.

Kijk met hen naar het Weetje over Magisto, een programma waarmee ze heel makkelijk filmpjes kunnen maken, ook van een aantal foto's die ze al hebben. Je kunt er muziek naar keuze aan toevoegen en er zijn diverse sfermogelijkheden. Let op: niet alle keuzes zijn gratis, maar veel wel.

Dia 11

Afhankelijk van de mogelijkheden in je klas, zetten de leerlingen nu hun prototype in de webshoptool of de canvas.



Dia 12

Kijk samen met de leerlingen even terug naar de les.

Vertel

Jullie weten nu hoe belangrijk een prototype is. Je hebt een prototype gemaakt en dat getest bij je doelgroep.

Je hebt het prototype in je webshoptool of canvas gezet.

Vraag

Snappen jullie waarom bedrijven een prototype maken en dat eerst gaan testen?



Dia 13

Vertel

Volgende keer ga je samen met je klasgenoot - medeondernemer je huisstijl ontwerpen: de kleur en het lettertype. De kleuren en het lettertype en het logo van het bedrijf: dit alles samen noemen we de huisstijl.

