

# PROJECT TIJD VOORBEREIDEN

## “Hoe kun je tijd zichtbaar maken?”

Ter voorbereiding op project ‘Tijd’ is het handig om dit document zo volledig mogelijk (in ieder geval 1 t/m 6) in te vullen. Sommige onderdelen kunnen ook gedurende het project verder worden ingevuld of aangevuld. Het betreft de volgende elementen:

- 1) Kies een geschikte locatie en opdrachtgever & specificeer de ontwerpvrage.
- 2) Bedenk de introductie van het ontwerpprobleem en werk dit uit.
- 3) Formuleer de Eisen & Wensen vanuit de opdrachtgever (en probleemlocatie).
- 4) Bepaal de vorm van onderzoek dat de leerlingen gaan uitvoeren en plan dit.
- 5) Lees de kick-off (les 1) van het project alvast globaal door. Bedenk welke opdrachten en oefeningen je (in ieder geval) met de leerlingen wilt gaan doen.
- 6) Bepaal of je wel/geen kunstdocent bij het project betreft en bespreek de rol- en taakverdeling.
- 7) Zorg voor 3-5 foto's van de verschillende plekken/ruimtes binnen de ontwerplocatie.
- 8) Inventariseer de mogelijkheden voor prototyping in een Makerspace en plan dit in.
- 9) Inventariseer de mogelijkheden voor de eindpresentatie en plan dit in.
- 10) Vul de projectplanning in.

### Bespreken en inplannen contactmomenten

Indien er een fysieke opdrachtgever betrokken is, dan is het handig om alvast eventuele afspraken vast te leggen of in ieder geval te benoemen dat deze momenten er komen.

Denk hierbij aan: kick-off ontwerpprobleem (door opdrachtgever), onderzoek uitvoeren (op locatie) en de eindpresentatie.

### Projectoverzicht

Datum/Periode	Les/Activiteit	Toelichting
	Kick-Off (les 1)	<i>Wel / Niet verdeeld over twee momenten? Wel / Niet i.s.m. kunstdocent?</i>
	Les 2	
	Les 3	Basis- of uitgebreid onderzoek (3.4 A of B)?
	Uitvoering onderzoek	Indien van toepassing excursie naar externe ontwerplocatie (om onderzoek te doen).
	Les 4	
	Les 5	
	Les 6	
	Les 7	
	Les 8	Optioneel prototypen in Makerspace.
	Les 9	Optioneel extra moment om prototypes af te maken en presentatie voor te bereiden
	Les 10	Eindpresentatie (eventueel externe locatie)

# TOELICHTING LEERKRACHT EN OPDRACHTGEVER

Besprek (indien aanwezig) met de opdrachtgever het doel en het verloop van het project. Bedenk samen waarom het ontbreken van de tijd een daadwerkelijk probleem is op de gekozen ontwerplocatie. Dit hoeft niet heel ingewikkeld te zijn, denk bijvoorbeeld aan: “medewerkers komen te laat op hun afspraak” of “leerlingen op het schoolplein willen graag weten hoe lang de pauze nog duurt”.

Bedenk vervolgens ook één (of meerdere) reden(en) waarom het ontbreken van de tijd voordelig kan zijn. Bijvoorbeeld dat leerkrachten de pauze iets eerder kunnen stoppen of dat bezoekers van het gemeentehuis niet zou gauw zullen klagen als hun afspraak 2 of 3 minuten later start dan de afgesproken tijd.

## Introductie ontwerpprobleem

De gevraagde aspecten helpen om het ontwerpprobleem op een goede manier in de klas te introduceren en de betrokkenheid van de leerlingen te stimuleren. Het is namelijk een écht ontwerpprobleem vanuit een échte opdrachtgever. Bepaal nu de juiste vorm (mailtje, kort filmpje, opdrachtgever komt langs, etc.) om deze introductie te doen.

## Opstellen eisen & wensen

Om gedurende het ontwerpproject de verschillende ideeën te beoordelen en een selectie te maken met welk idee (of combinatie van twee ideeën) een ontwerpteam verder gaat zijn er bepaalde randvoorwaarden nodig. Deels zullen de leerlingen deze vanuit een eigen onderzoek opstellen en deels worden deze vooraf bepaald door de opdrachtgever/locatie.

Ter inspiratie staan hieronder de eisen en wensen vanuit Project Tijd bij de gemeente Delft:

### *Eisen: dit mag niet:*

- ☐ Verf gebruiken
- ☐ iets op het mozaïek maken (behalve boven de balie)
- ☐ iets aan de pilaren vastmaken
- ☐ iets aan de ramen vastmaken
- ☐ iets aan de houten balies vastmaken

### *Maar dit mag wel:*

- ☐ Een losstaand iets op de balie
- ☐ Een los element boven de balie (mag ook aan het mozaïek deel)
- ☐ iets los aan het witte deel van de balie
- ☐ iets dat staat op de vloer
- ☐ Loshangend elementen aan het plafond (bij wit deel en bij raster deel)

### *Wensen: dit zou fijn om rekening mee te houden:*

Het zou fijn zijn als de uitstraling van jullie ontwerp past bij de “kernwaarden” van Delft.

- ☐ Historie
- ☐ Innovatie
- ☐ Creativiteit
- ☐ Techniek

## Onderzoeksvorm vaststellen en doelgroep bepalen

Om gericht onderzoek te kunnen doen is het handig om de verschillende doelgroepen te benoemen. Binnen het project voor de gemeente Delft waren dat: de receptionisten, de baliemedewerkers, de beveiliging en de reguliere/gewone bezoekers. Bedenk samen met de opdrachtgever de doelgroepen binnen het project. Bepaal vervolgens op welke manier je de leerlingen onderzoek wilt laten doen. Bespreek de mogelijkheden met betrekking tot de uitvoering hiervan op de betreffende probleem locatie. Bekijk ter inspiratie het uitgewerkte voorbeeld op pagina 33 van de handleiding.

# OPDRACHTGEVER, LOCATIE & ONTWERPVRAAG

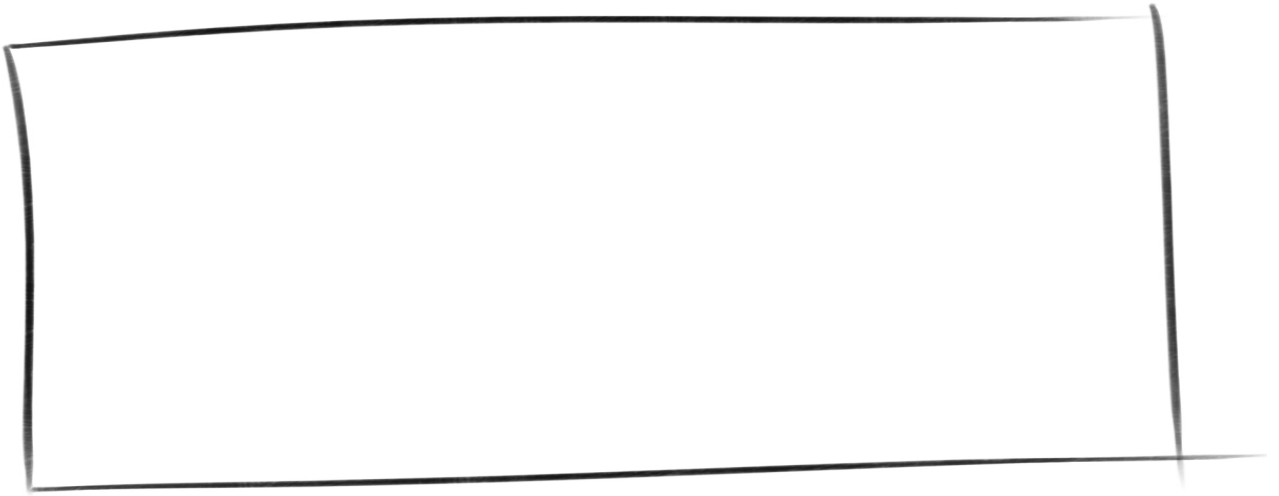
## 1) Specificatie ontwerpvrage en introductie probleem in de klas

Bepaal de ontwerplocatie en de opdrachtgever binnen dit ontwerpproject.

Opdrachtgever: \_\_\_\_\_

Ontwerplocatie: \_\_\_\_\_

Geef een korte beschrijving van de ontwerplocatie.



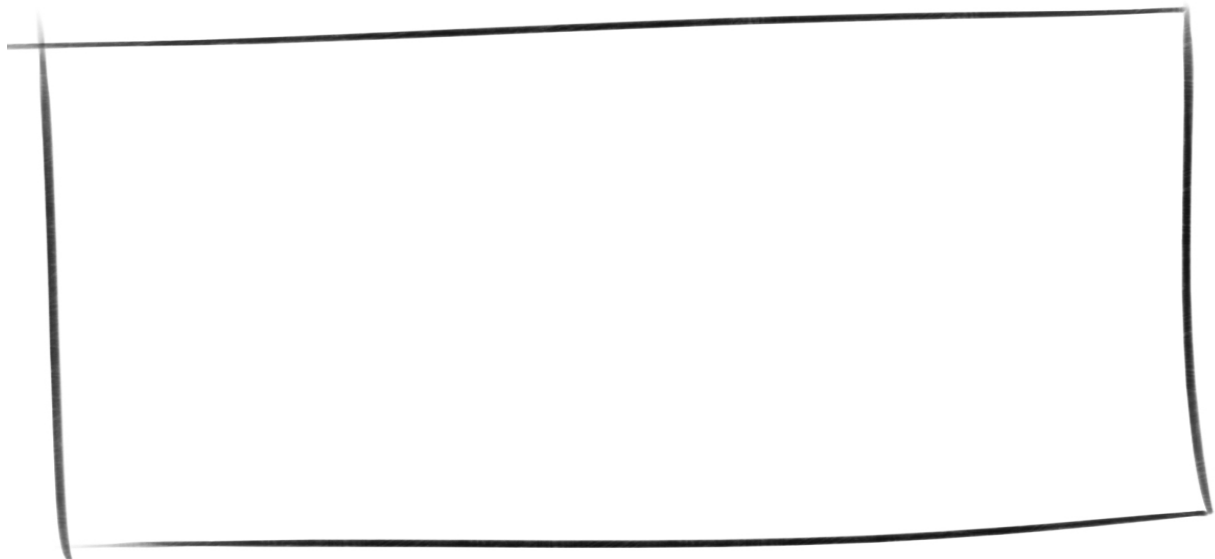
Vul de gekozen probleemlocatie in en specificeer de ontwerpvrage (bijv. 'op het schoolplein').

Ontwerpvrage: "Hoe kun je 'tijd' zichtbaar maken.....

\_\_\_\_\_?"

## 2) Introductie ontwerpprobleem in de klas

Bedenk hoe je het ontwerpprobleem gaat introduceren in de klas en werk dit uit. Denk aan een mailtje, een brief, een kort filmpje, etc. Betrek indien mogelijk de opdrachtgever.



# EISEN & WENSEN OPDRACHTGEVER EN LOCATIE

## 3) Wat mag er wel en wat mag er niet op de probleemlocatie?

Vanuit de opdrachtgever en de bijbehorende locatie zijn er een aantal randvoorwaardes waar de leerlingen rekening mee moeten houden (eisen). Verder zijn er ook een aantal wensen uitgesproken die de opdrachtgever graag terug zou zien in het eindontwerp.

### Eisen: dit mag niet:

- ☐ \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### Maar dit mag wel:

- ☐ \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### Wensen: dit zou fijn om rekening mee te houden:

- ☐ \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

# PROBLEEM VERKENNEN – ONDERZOEK DOELGROEP

## 4) Op welke manier gaan de leerlingen onderzoek doen?

Bedenk 3 of 4 doelgroepen binnen de probleemlocatie/ontwerpopdracht.

Doelgroepen:

- |                                |                                |
|--------------------------------|--------------------------------|
| <input type="checkbox"/> _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ | <input type="checkbox"/> _____ |

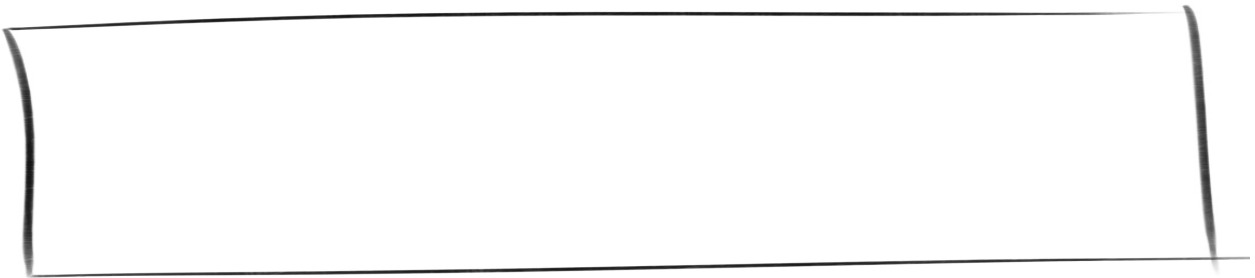
Maak een keuze voor de vorm van het onderzoek dat de leerlingen gaan doen. Bespreek en bepaal in het geval van het uitgebreide onderzoek de praktische details.

Basisonderzoek (informatie opzoeken) / Uitgebreid onderzoek (op locatie)

Onderzoekslocatie: \_\_\_\_\_

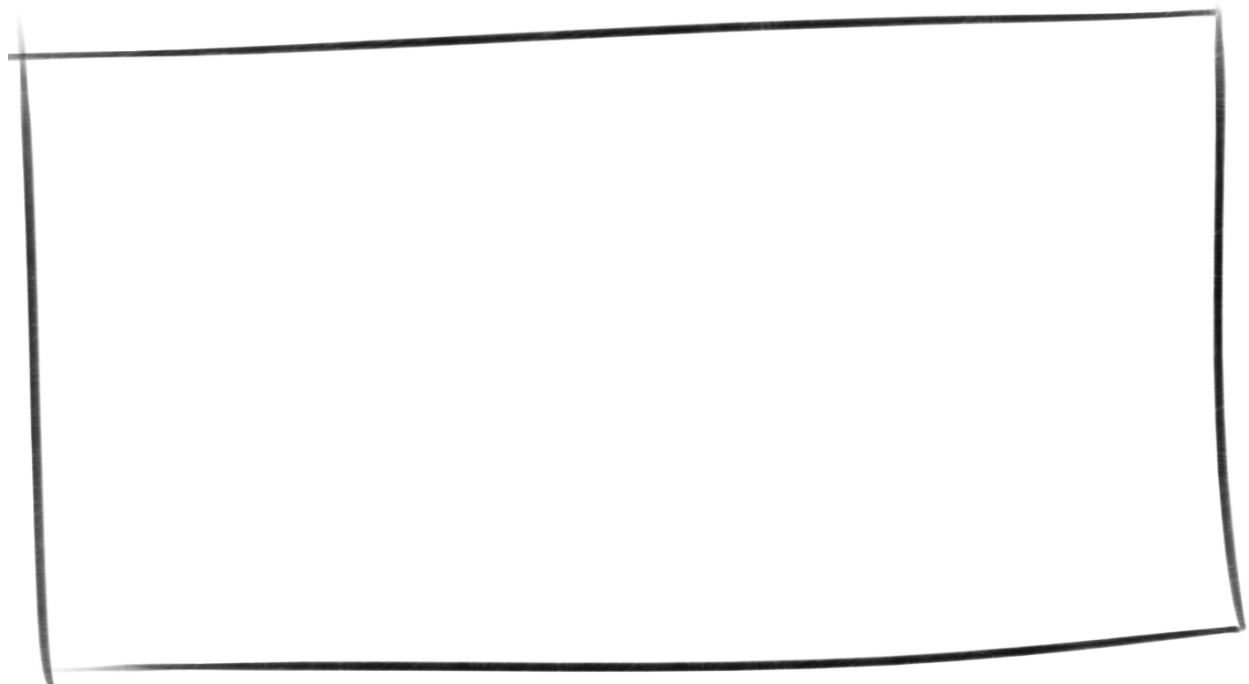
Datum uitvoering onderzoek: \_\_\_\_\_

Ruimte voor details:



Planning en uitvoering onderzoek:

Geef een korte beschrijving van de beoogde uitvoering van het onderzoek.



## Uitgebreide planning en uitvoering onderzoek:

Ruimte voor detail en concrete invulling van het onderzoek.

# INVENTARISATIE EN PRAKTISCHE INVULLING

## 5) Keuzes en invulling Kick-Off (les 1)

Vul de beoogde planning en uitvoering van de kick-off in.

## 6) Rol- en taakverdeling kunstdocent

Bedenk of je wel/geen gebruik maakt van een kunstdocent en verdeel de taken.

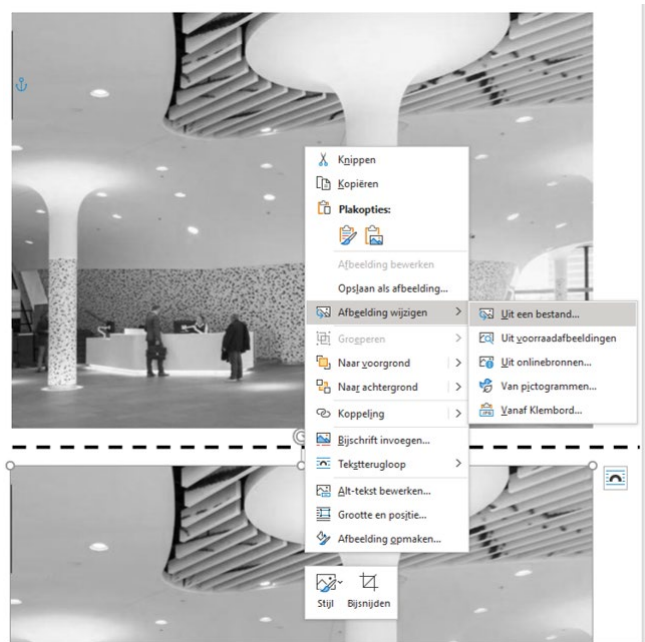
# IDEEËNSTARTERS ONTWERPLOCATIE

## 7) Ideeënstarters (zwart-wit foto's) probleemlocatie

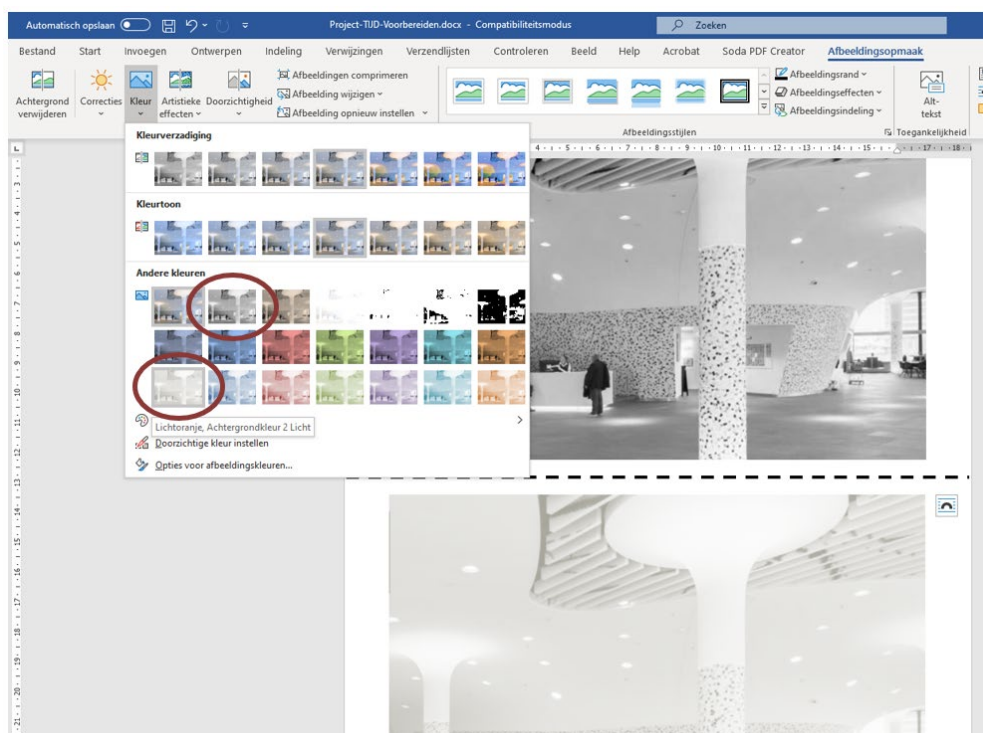
Zorg voor 3-5 foto's van de verschillende plekken/ruimtes binnen de ontwerplocatie. In de bijlage vind je een invulvel om op een gemakkelijke manier A5 foto's te creëren. Een voorbeeld vanuit project Tijd in Delft is te zien op de volgende pagina.

Volg onderstaande stappen om geschikte ideeënstarters (zwart-wit afbeeldingen) van de eigen probleemlocatie te creëren:

1) rechtermuisknop → Afbeelding wijziging → kiezen uit bestand → selecteren eigen foto



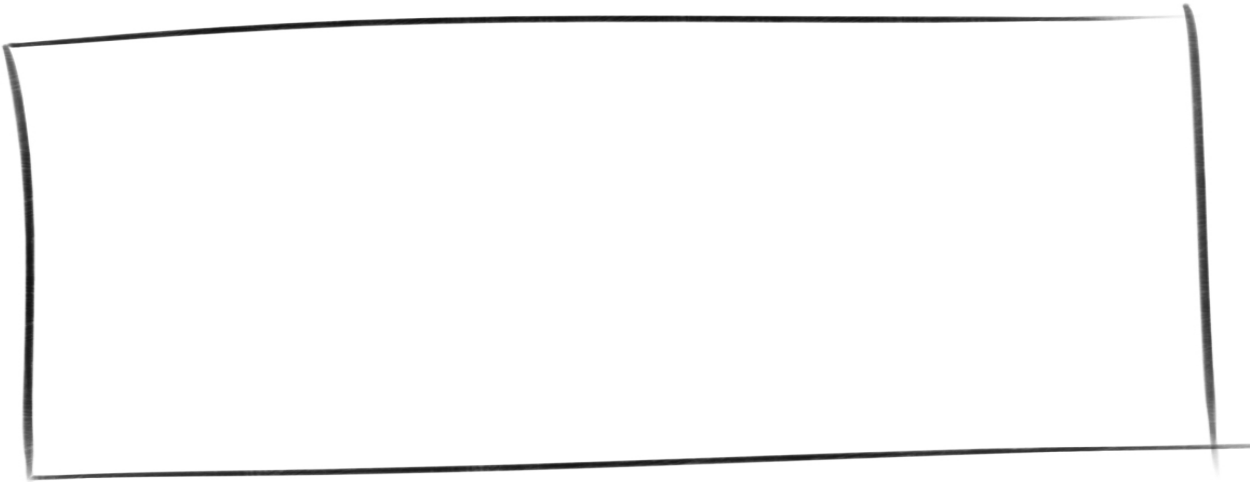
2) Afbeeldingsopmaak → Kleur → Grijswaarden OF Lichtoranje, Achtergrondkleur 2, Licht



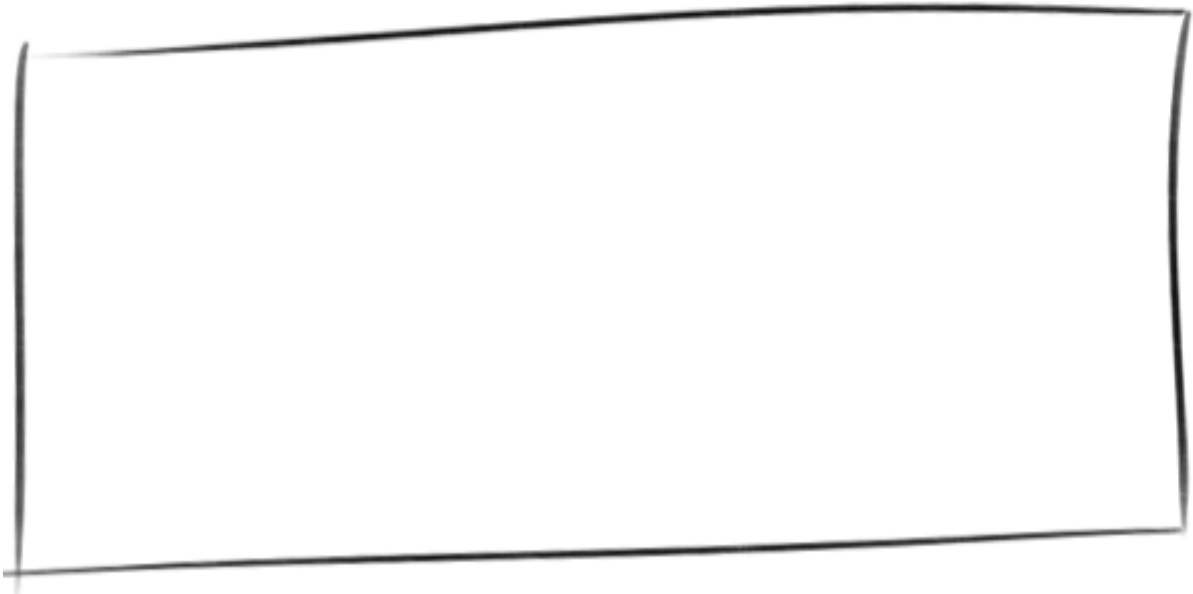


# INVENTARISATIE EN PRAKTISCHE INVULLING

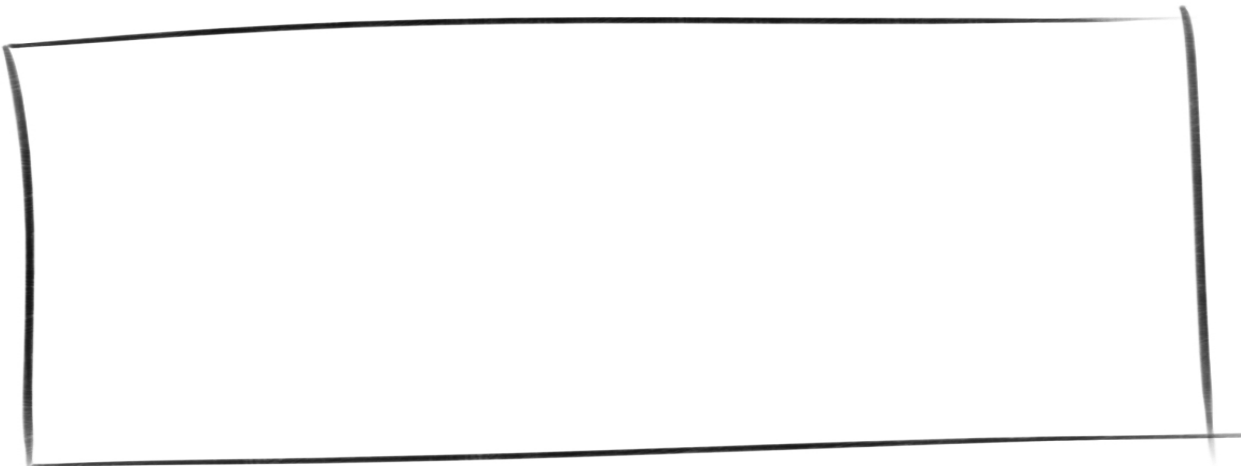
8) Inventarisatie Makerspace (optioneel)



9) Inventarisatie Eindpresentatie (optioneel)



Ruimte voor overige notities



# PROJECTPLANNING

## 10) Uitgebreide Projectplanning

Datum/Periode	Les/Activiteit	Toelichting
	Kick-Off (les 1)	<i>Wel / Niet</i> verdeeld over twee momenten? <i>Wel / Niet</i> i.s.m. kunstdocent?
	Les 2	
	Les 3	Basis- of uitgebreid onderzoek (3.4 A of B)?
	Uitvoering onderzoek	Indien van toepassing excursie naar externe ontwerplocatie (om onderzoek te doen).
	Les 4	
	Les 5	
	Les 6	
	Les 7	
	Les 8	Optioneel prototypen in Makerspace.
	Prototyping	Optioneel extra moment om te prototypen
	Les 9	
	Les 10	Eindpresentatie (eventueel externe locatie)