

# Wearable

Auteur/school	SG de Dijk
Schoolja(a)r(en)	Klas 3 en 4
Benodigde tijd (lesuren / weken)	8 weken met 2 lesuren
Bètawereld(en)	Voeding en gezondheid en Leefstijl en vormgeving
Eindtermen	A1, A9, A11, B1, B4.2, B4.4, C2, C4, D1,D2
Type opdrachtgever (bedrijf, instelling, overheid)	Bedrijf
Type opdracht (ontwerp, onderzoek, ...)	Ontwerp
Gebruikte technologieën	Energieopwekking, besturingssystemen
LOB (info over opleiding(en), beroep(en))	De leerling zoekt op welke 5 beroepen je kan doen die betrekking hebben tot deze opdracht. En zoekt dan van 1 beroep uitgebreid uit de hoe en wat.
Op te vragen bij	Els de Groot (e.degroot@atlascollege.nl)

## Korte omschrijving

### Situatie

Een sportschool ontwikkelt ook sportkleding, nu komen ze erachter dat er veel technologieën worden gebruikt tijdens het sporten, denk hierbij aan hartslagmeters, stappentellers, telefoons. De sportschool merkt ook dat daardoor veel dingen worden vergeten of dat de sporters het als lastig ervaren omdat sommige opdrachten niet goed uitgevoerd kunnen worden door de attributen. De sportschool wil graag kleding ontwikkelen waarin een aantal technologieën al zijn verwerkt.

### Opdracht:

Ontwerp een wearable aan de hand van het eisenpakket van de opdrachtgever.

### Programma van eisen:

- De wearable moet een toevoeging zijn tijdens het sporten.
- De wearable moet zelf ontworpen zijn.
- De wearable moet zowel binnen als buiten gedragen kunnen worden.
- De wearable moet zo goedkoop mogelijk geproduceerd worden.

### Het proces van de leerlingen

- In de oriënterende fase verdiepen de leerlingen zich in de verschillende wearables die er al zijn, welk kledingstuk ze willen maken, welke beroepen bij deze opdracht kunnen horen, ze moeten er vijf uitzoeken.
- Vervolgens wordt er een ontwerp gemaakt van mogelijke ideeën (die volgen uit een brainstorm) en uitgewerkt schetsen en tekeningen.
- Tot slot wordt een (werkend) prototype gemaakt.

### Opbrengsten

Het project wordt afgesloten met een presentatie voor medeleerlingen, de opdrachtgever en twee docenten. Bij deze presentatie wordt aan de hand van een PowerPoint-presentatie en het gemaakte prototype uitgelegd welke oplossing de leerlingen bedacht hebben en hoe ze het willen promoten.

## Nawoord van de docenten

### Tops:

De leerlingen vonden het erg leuk dat ze echt met kleding of andere toebehoren konden werken, ze hebben veel creatieve ideeën. Ze vonden het vooral leuk dat het bedrijf wat minder streng was dan bij de vorige opdrachtgevers. Dit komt omdat het een sportschool is met als extra het ontwikkelen van kleding.

### Tips:

Wat jammer is dat het nogal een dure manier is, leerlingen krijgen bij ons een klein budget dus ze kunnen niet precies maken wat ze willen, veel creatieve dingen die ze maken worden uiteindelijk niet als echte opdracht uitgevoerd.