

Handleiding voor bedrijven

De wereld van **Digitaal, Media & Entertainment**

De wereld Digitaal, Media & Entertainment

Je hebt gekozen om jouw bedrijf vanuit de wereld Digitaal, Media & Entertainment te belichten. Hieronder lees je meer over de verschillende werkvormen die je in de workshop kunt gebruiken.

Voorbeelden van mogelijke werkvormen

Hieronder staan drie werkvormen met een voorbeeld waarmee je makkelijk verschillende leerlingen aanspreekt. Natuurlijk zijn dit niet alle mogelijkheden. Wil je meer inspiratie? Kijk dan [hier](#).

TIP Pak de 'kern' uit je activiteit. Is jouw bedrijf vooral werkzaam op het terrein van verlichting? Doe dan in de workshop ook iets met licht.

Werkvorm 1: Onderdelen per minuut

Doel:	Inzicht krijgen in een project, product of proces.
Duur:	5 minuten
Wat:	Benoem minstens 10 verschillende onderdelen van een project, product of proces, of 10 verschillende beroepen daarbinnen.

Starten met een eenvoudige opdracht geeft leerlingen vertrouwen

Hoe?

Laat een voorbeeld, plaatje of model van je project, product of proces aan de leerlingen zien.

Vraag leerlingen om binnen 2 minuten zoveel mogelijk onderdelen te benoemen van/in/bij jouw project, product of proces of beroepen die hieraan meewerken.

Vraag de leerlingen de onderdelen of beroepen te sorteren, bijvoorbeeld zo:

- Welke ontwerpen/maken jullie zelf? Welke niet?
- In welke volgorde zet je de onderdelen in elkaar?
- Welke medewerkers zijn achtereenvolgens met dit product bezig?



Voorbeeld: Websitebouwer

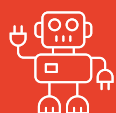
Laat de leerlingen een foto zien van een door jouw bedrijf gebouwde website van bijvoorbeeld een kledingwinkel.

Vraag de leerlingen om zoveel mogelijk onderdelen van de website te benoemen.


vmbo: Vraag de leerlingen te bedenken welke onderdelen jouw bedrijf zelf vormgeeft en welke onderdelen de klant aanlevert.

havo/vwo:

- Wat waren waarschijnlijk de eisen en wensen van de klant?
- Wat vraag je aan de klant om de website te kunnen ontwikkelen?



Werkvorm 2: Zoek de 10 verschillen

Doel:	Inzicht krijgen in de keuzes die je bij een ontwerp of in de productie maakt.
Duur:	10-15 minuten
Wat:	<p>Leerlingen benoemen in een korte tijd zoveel mogelijk verschillen bij projecten/processen/producten waar je twee of meer verschillende maar vergelijkbare versies van kunt laten zien (oud/nieuw, voor/na, concurrent/jullie).</p> 

Hoe? Voorbeeld: Reclamebureau

Laat de leerlingen twee of drie vergelijkbare producten of omschrijvingen van diensten zien.

Vraag de leerlingen om zoveel mogelijk verschillen tussen de producten/diensten te benoemen. Een invultabel helpt hierbij.

Laat de leerlingen hierbij eventueel gebruik maken van specifieke meetmethodes die jullie in het bedrijf ook gebruiken. Hoe preciezer de leerlingen verschillen moeten meten/benoemen, hoe moeilijker de opdracht.

Bespreek met de leerlingen de verschillen tussen de producten/situaties. Bevraag/benoem bij het bespreken welke beroepen/medewerkers in je bedrijf aan de verschillende onderdelen werken en hoe.

Mogelijke uitbreiding:



Laat bijvoorbeeld van twee supermarkten twee reclames zien, zoals folders, tv-reclames, social media-reclames, etc.

Vraag de leerlingen om zoveel mogelijk verschillen tussen deze twee reclames te benoemen.



	Super A	Super B
Prijzen	Hoog	Laag
Kleuren	Veel	Weinig
Kinderen	Geen	6

Geef de leerlingen de resultaten van de reclame-acties en vraag ze om deze te analyseren.
vmbo: Hoeveel heeft de reclame gekost, hoeveel heeft deze opgebracht?
havo/vwo: Wat is het beste tijdstip om een reclame uit te zenden/online te zetten, welke doelgroep reageert het beste op de reclame, enzovoorts?

Waar moet je rekening mee houden bij het maken van een reclame?
 Hoe zie je de invloed van een doelgroep terug in een reclame?



vmbo: Vraag wat de leerlingen de leukste reclame vinden en waarom.
havo: Vraag waarom mensen zich aangesproken zouden kunnen voelen om producten bij deze winkels te kopen. Wat zijn technische elementen waar je als reclamebureau op moet letten? Laat de leerlingen nadenken welke partijen belang hebben bij een reclame en hoe je dat terugziet in de reclames.
vwo: Vraag wat de verkoopstrategieën van de winkels zijn. Hoe kun je als reclamebureau rekening houden met de (tegengestelde) eisen van een klant?

Werkvorm 3: Doe klein, denk groot

Doel:	Leerlingen laten ervaren welke processen in een bedrijf spelen en welke verschillende beroepen daarbij betrokken zijn.
Duur:	15-20 minuten.
Wat:	Laat de leerlingen een (vereenvoudigd) deel van je proces uitvoeren. Geef ze waar mogelijk verschillende rollen, waardoor ze niet alleen ervaren dat mensen verschillende taken/verantwoordelijkheden hebben, maar ook hoe die van elkaar afhankelijk zijn voor de uitvoering.

Hoe?	Voorbeeld: Festival- en theatertechniek
Presenteer een casus vanuit een klantvraag zoals die bij jouw bedrijf binnen kan komen.	Een festivalorganisatie heeft tot nu toe zelf het licht en geluid gedaan, maar in verband met hun jubileum hebben ze jouw bedrijf gevraagd om een lichtshow te verzorgen.
Geef aan hoe bij jullie zo'n proces verloopt, tot aan het punt waar je wil dat de leerlingen het oppakken.	Onze salesmanager heeft contact gehad met de klant. Deze eisen en wensen zijn eruit gekomen: ...
Laat de leerlingen een deel van jullie proces in het klein uitvoeren. Door de klantvraag centraal te blijven stellen, geef je de leerlingen ruimte om fouten te maken en weer op te lossen.	<p>Mogelijke opdrachten:</p> <p>Vraag leerlingen om in een schaalmodel een lichtshow te maken voor op dit festival.</p> <p>vmbo: Laat de leerlingen bijvoorbeeld een set programmeren of laat ze (in een modelopstelling?) de lampen op de juiste manier aansluiten. Werkt de lichtshow? Dan is de opdracht geslaagd!</p> <p>havo/vwo: Laat de leerlingen een lichtplan bedenken voor een specifieke klant/situatie en dit lichtplan programmeren.</p>
Optie: maak gebruik van de resultaten uit de opdracht 'zoek de 10 verschillen'.	Jullie hebben nu allemaal een lichtshow ontworpen en/of gemaakt. Hoe zou jouw lichtshow scoren in vergelijking met de twee die je aan het begin hebt bekeken?
Optie: geef de leerlingen verschillende rollen (programmeur, designer, salesmanager etc.).	<p>Verschillende leerlingen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ontwerpen de lichtshow • installeren de lichtshow • programmeren de lichtshow
Besprek hoe jullie dat 'in het groot' doen. Denk aan kwaliteit, reproduceerbaarheid, opschaling, klantvragen, wet- en regelgeving etc. Wie (welk beroep!) houdt zich bezig met welk onderdeel?	<p>Jullie hebben nu een stukje gezien van hoe wij werken. Bij dit festival hebben wij voor deze lichtshow gekozen omdat ... Het is de meest duurzame lichtshow die er ooit op dit festival is gebruikt.</p> <p>Om zo'n grote lichtshow op te zetten, werken wij met een heel team. Hier zitten de volgende expertises in: ...</p>





Praktijkvoorbeeld

Digitaal, Media & Entertainment: Drukkerdeal

Drukkerdeal is een online drukkerij. Dat betekent dat zij bestanden van klanten via een webshop binnenkrijgen, drukken en via de post versturen.

Het bedrijf start de workshop door een foto te laten zien van een ruimte met verschillende drukwerken van zijn hand. Naast een bureaublad-onderlegger en schrijfblokken ook bestikking, een gordijn met print, geprint behang, een tafel met bedrukt whiteboardfolie etc. Nadat de workshopleider heeft verteld wat voor bedrijf Drukkerdeal is, vraagt zij de leerlingen om te benoemen welke onderdelen op de foto door hen bedrukt zijn. Dit geeft vaak al een 'wow'-effect – zo weten veel leerlingen niet dat je ook stof kan bedrukken en dat je met bestikking veel meubels kunt 'pimpen'.

Daarna laat Drukkerdeal foto's van de drukkerij zien, die iedere stap uit het proces – van ontvangst tot print – illustreren met een medewerker erbij. Aan de hand van deze foto's vertellen de medewerkers wat hun functie is in het bedrijf en wat ze – globaal – doen op een dag.

Na deze introductie worden de leerlingen in twee groepen ingedeeld. Deze groepen gaan elk een eigen opdracht van ongeveer 10 minuten doen. Na 10 minuten wisselen de groepen van opdracht.

De leerlingen van de ene groep krijgen ieder een eigen taak toebedeeld. Zo moet een 'klant' een document (een foto van de groep) volgens de juiste specificaties aanleveren aan 'medewerker 1'. Bij 'medewerker 2' komt het bestand binnen, dat 'printklaar' wordt gemaakt. De volgende leerling checkt als 'medewerker 3' ondertussen de A2-printer die Drukkerdeal heeft meegenomen en maakt de printer klaar voor de printtaak. 'Medewerker 4' print het bestand. Dan controleren de medewerkers de print – voldoet

deze aan de eisen van de klant? Ze maken de print klaar voor verzending en 'sturen' hem naar de klant. Deze controleert of het bestand voldoet aan zijn/haar eisen.

Tijdens dit proces hebben leerlingen veel vragen. Deze kunnen zij aan de medewerkers stellen, die de leerlingen daarbij ook vertellen hoe zij met dergelijke vraagstukken omgaan in het bedrijf. Voor havo/vwo-leerlingen voegt Drukkerdeal extra uitdagingen toe – opdrachten waarbij iets mis gaat tijdens het proces, bij het printklaar maken bijvoorbeeld, of bij het printen, verzenden, etc. De leerlingen moeten dat tijdens de opdracht oplossen. Afhankelijk van de groep en de tijd die er is, brengen de medewerkers meer of minder uitdagingen in de opdracht.

Parallel aan deze opdracht gaat de andere groep aan de slag met vergelijkingsopdrachten. De leerlingen krijgen vier prints van dezelfde afbeelding, maar op een ander materiaal en met een andere druktechniek geprint. De leerlingen zoeken eerst zoveel mogelijk verschillen tussen deze prints. Daarna krijgen zij twee video's te zien over de twee druktechnieken die zijn gebruikt. De leerlingen wordt gevraagd welke print met welke druktechniek is gemaakt en waarom. Daarna krijgen zij verschillende toepassingen van de print te zien: een spandoek dat naast de snelweg komt te hangen, een bestikking van een vergadertafel en een flyer. De leerlingen zoeken bij de toepassingen de juiste printtechniek en het juiste materiaal.

Na afloop bespreekt de workshopleider met de leerlingen wat zij het meest interessante onderdeel van de opdrachten vonden. Afhankelijk van wat de leerlingen zeggen, benoemen de medewerkers welke beroepen daar in hun drukkerij bij horen en welke opleiding je daarvoor nodig hebt.

Breng samen met
Jet-Net & TechNet
technologie tot leven!

www.jet-net.nl

onderdeel van

Platform
**Talent voor
Technologie**