

# 1 IPO TECHNOLOGIE

## TE VERWERVEN COMPETENTIE

De NYP IPO werkt onderzoekend: De IPO kan probleemoplossend denken, reflecteren, vertalen, (internationale) domeinspecifieke evoluties opvolgen, bundelen en documenteren.

Kan bestaande en nieuwe kennis samenbundelen om tot een werkend resultaat te komen

De NYP IPO integreert nieuwe en bestaande technologie in zijn ontwerpen en zet het op punt voor (flexibele) productie

Kan technologische ontwikkelingen integreren in een ontwerp

## DOELSTELLING

De student kan componenten van een bestaand toestel hergebruiken in een nieuw toepassing

## EVALUATIECRITERIA

- Prototype (50%)
  - Gekozen spelconcept in functie van de beschikbare componenten
  - Integratie en werking van componenten
  - Aanwezigheid van aan/uit knop
  - Gebruikte materialen
- Dossier (50%)
  - Principe – Schets + Handleiding + Spelregels
  - Electrische schema
  - Bespreking van technologie integratie en ontwerpbeslissingen
  - Foto's van het prototype

# NAAM PROJECT

Selecteer de tabel en ga naar tab insert > picture > selecteer een passende foto. Crop de foto naar de gewenste hoogte via picture tools > crop



---

## KLANT

howest

---

## CONTEXT

Veel consumer producten bevatten naast mechanische ook elektrische onderdelen. Na het ontleden van de componenten en hun toepassingen binnen bestaande producten gaan we nu met deze componenten aan de slag om ze te integreren in een nieuw toestel.

---

## OPDRACHT

Vertrekkende van de componenten uit de ontlede en geanalyseerde toestellen bouw je een eenvoudig spel. Dit spel dient met minstens 2 spelers gespeeld te worden en dient na afloop een winnaar te kennen. Indien nodig mag er een speelleider worden aangeduid die het spel bedient, dit wordt echter niet aangeraden.

Verder dient het spel van een aan/uit knop te zijn voorzien en veilig te spelen zijn. (binnen de context van het labo)

---

## DUUR

Week 1 – Concept en bouwen

Week 2 – Opzetten en reparatie van transportschade, prestatie en spelen van het spel met nadien toelichting van de laatste opdracht.

---

## GROEPSINDELING

Zelfde groepen als bij analyse van de toestellen

---

## MATERIAAL

Elk team van studenten brengt voor deze opdracht een haardroger, mixer en een derde vrij te kiezen toestel mee! We proberen zo veel mogelijk de materialen en onderdelen van deze 3 toestellen in het eindresultaat te integreren en het gebruik van nieuwe materialen te beperken.

---

## PLANNING EN DEADLINE

Week 1 – Concept en bouwen

Week 2 – Opzetten en reparatie van transportschade, prestatie en spelen van het spel

Indienen verslag – Zondag 1 December 2019 – 23u59

## **INDIENEN**

---

Labo Week 2 – Prototype

Zondag 1 December 2019 – 11u59 – Pdf verslag indienen via leho.

## **LOKAAL**

---

Gebruik de nieuwe lokaalaanduiding, zie [lesrooster](#).

## **DOCENTEN**

---

Bieke Masselis

## **TOT SLOT**

---

Aanwezigheid in de lessen is verplicht!

Het is de bedoeling dat je elke les je vorderingen met de docent(en) bespreekt. Alleen op die manier kan een overdracht van kennis plaatsvinden en kan er tijdig bijgestuurd worden. Leer ook van je medestudenten!

Eten en drinken in de lokalen en werkplaats is verboden!

Tien minuten voor het einde van de les begint iedereen zijn werkplaats op te ruimen.

Bij laattijdig indienen (indien ongewettigd afwezig) verlies je een deel van je behaalde score. Zie regels IPO. Bij gewettigde afwezigheid, dien je de opdracht meteen na de afwezigheid in.