

DE WICK IT! ASSIGNMENT

DATAPUNT 2A

BC 2.1.1 Je formuleert ontwerp vragen op basis van de theorie bij een aangereikt probleem. [Onderzoeken]

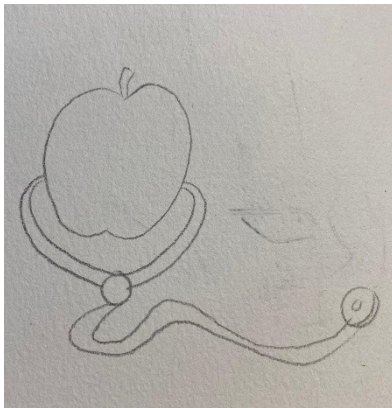
Het aangereikte probleem:

Maak een onmogelijk product

Ontwerp vragen:

1. Hoe pitchen wij ons onmogelijk product naar mensen zodat zij het kopen?
2. Hoe kun je een product aantrekkelijk maken?

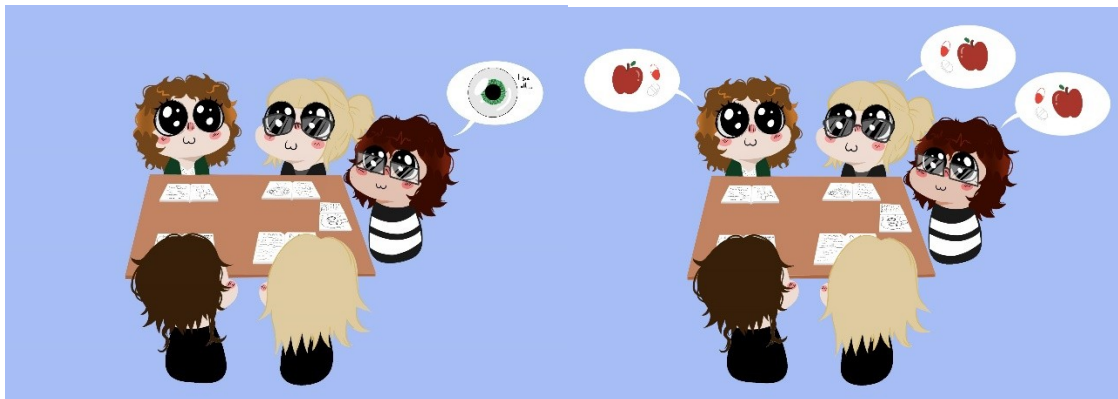
BC 2.2.1 Je experimenteert met verschillende creatieve technieken om tot uiteenlopende ideeën of concepten te komen die de ontwerp vraag beantwoorden. [Onderzoeken]



BC 2.3.1 Je evalueert verzamelde feedback om tot inzichten te komen over jouw sterktes en zwaktes. [Ontwikkelen]

- we hebben geen gezamenlijke onderzoeksvraag besproken.
- Ik heb een manier gevonden hoe ik spraak loos onze groups journey in beeld gebracht.
- Ik heb niet veel ideeën kunnen geven op toepassing op de wick it assignment.

Ondersteuning van mijn filmpje:



Mijn idee was om een all seeing eye uit te vinden, maar het was niet een top idee dus dat idee was geschrapt.

we hadden het idee van een helende appel besproken en uiteindelijk uitgevoerd.



Samen met Levi heb ik het logo van Apple A-Day gemaakt.