



Let's connect

Hoppenbrouwers Techniek bestaat sinds 1918. 101 jaar dus! Begonnen als winkeltje in benzine en als taxibedrijf is het vandaag de dag een modern installatiebedrijf met ruim 900 medewerkers. Heel veel gebouwen hebben technische installaties die door Hoppenbrouwers zijn geïnstalleerd. Verlichting, computernetwerken, alarmsystemen, verwarming en -klimaatsystemen en nog veel meer!

Hoppenbrouwers heeft een duidelijke filosofie: **De kracht zit in onze mensen!** En daarom besteedt het bedrijf veel aandacht aan de medewerkers. De medewerkers zijn belangrijk; tevreden medewerkers zorgen immers voor tevreden klanten. Misschien wil jij later wel een van de medewerkers van Hoppenbrouwers worden?

Let's connect! Hoe kan Hoppenbrouwers de juiste connectie maken met jou? Oftewel **hoe kan Hoppenbrouwers eigenlijk het best communiceren met jou?** Wat is jouw gebruiksaanwijzing om informatie (over beroepskeuze) goed te kunnen en willen ontvangen? Hoe wil jij communiceren naar Hoppenbrouwers toe? En hoe maak je keuzes als je weleens last hebt van informatie overload?



Word jij uitvinder voor Hoppenbrouwers?

Hoppenbrouwers vraagt jouw hulp om meer inzicht te krijgen in hoe jongeren informatie zenden en ontvangen, en daagt je uit om te komen tot een mogelijke oplossing. Welke media spelen een rol? Wat zijn triggers waar jongeren enthousiast van worden? Naar wat voor informatie zijn jongeren op zoek en hoe zoeken ze dan?

Jouw opdracht

Bedenk een innovatieve oplossing waardoor Hoppenbrouwers goed kan communiceren met jongeren van 14-20 jaar.

Moeilijk? We helpen je op weg. Op de volgende pagina's vind je de stappen naar jouw eigen oplossing.

TIP: Lees eerst het hele stappenplan door. Dan weet je precies wat je te wachten staat!

EN EEN TO DO: Bepaal alvast met je groepje welk duo aan het einde van het project jullie proces en resultaten gaat uploaden op de projectpagina. Onderaan dit document vind je uitleg over hoe het uploaden werkt.

NOG EEN TIP: Bewaar foto's en afbeeldingen niet alleen in je wordbestand maar ook los in een map. Dit maakt het makkelijker om afbeeldingen te uploaden aan het einde van het project.



STAP 1: ORIËNTEREN

Je begint met brainstormen. Dat betekent dat je alle ideeën die in je opkomen op gaat schrijven of gaat tekenen. Dat mogen best wel steekwoorden en snelle schetsen zijn, gewoon simpele tekeningetjes of een mindmap. Stel je maar eens voor dat je over een tijdje een keuze gaat maken voor een beroep dat je graag wilt doen. Dan wil je ook weten welke opleiding je daarvoor nodig hebt en bij welke bedrijven je terecht kan. Met deze insteek doe je verschillende brainstorms, over: Wat voor informatie heeft Hoppenbrouwers te vertellen? Op welke manieren verspreid Hoppenbrouwers nu haar informatie onder jongeren? En wat zijn voor Hoppenbrouwers nieuwe manieren om jongeren te bereiken?

STAP 2: ONDERZOEK

Wie is de doelgroep 'jongeren tussen de 14 en 20 jaar' eigenlijk? Dat ben jij! Je onderzoek begint dus bij jou en je projectleden. Wat zijn jullie interesses? Wat maakt je nieuwsgierig? Wanneer wil je meer weten? Hoe ontvangen jullie graag informatie? En hoe zorg je ervoor dat je de juiste informatie tot je krijgt terwijl je de hele dag door overspoeld wordt met beelden, teksten, audio, video etc. Wat zijn factoren die jullie gedrag kunnen beïnvloeden? Maar ook, op wat voor informatie zit je absoluut niet te wachten? Hoe komt Hoppenbrouwers te weten wat de doelgroep wil? Met andere woorden: hoe ontvangt Hoppenbrouwers jullie vragen en wensen? Communicatie werkt immers twee kanten op!

STAP 3: ENQUÊTE

Met de informatie die je hebt opgedaan bij stap 1 en 2 ga je nu een enquête maken. Bedenk goede vragen (open en meerkeuze) want de antwoorden zijn de basis voor jouw oplossing van het probleem. Neem de enquête in ieder geval bij 10 jongeren af die je niet goed kent. Je mag je enquête natuurlijk ook bij veel meer jongeren afnemen. Bijvoorbeeld leerlingen uit andere klassen. Zorg wel dat jongeren van verschillende leeftijden je enquête invullen.



TIP: wil je de enquête digitaal maken om het makkelijk te verspreiden dan kun je op www.surveo.com gratis aan de slag. Je hebt dan ook meteen je resultaten in een mooi overzicht.

STAP 4: UITVOEREN

Je hebt vast weer nieuwe inspiratie kunnen halen uit de antwoorden op je enquête. Nu komen jouw creatieve skills pas echt goed van pas. Je gaat namelijk 2 oplossingen bedenken voor het communicatieprobleem van Hoppenbrouwers. Denk groot, denk gek, alles kan! Je oplossing kan een reclamecampagne zijn maar ook een masterclass van Hoppenbrouwers op school. Of een skillslab op een techniekevenement. Maareh....dit in natuurlijk ouderwetse oplossingen. Jouw oplossing is fris, nieuw en het liefst nog niet eerder uitgevoerd. Je kunt ook denken aan een combinatie van al bestaande oplossingen.

Geef van beide oplossingen aan wat de sterke en de zwakke kanten zijn van deze oplossingen en maak een onderbouwde keuze om een van de twee oplossingen uit te werken.

STAP 5: DE UITWERKING

Werk je gekozen oplossing zo nauwkeurig mogelijk uit. Maak bijvoorbeeld een mooie poster, een stappenplan, een how-to-connect handboek etc. Het hangt van je oplossing af welke manier van uitwerken daar het best bij past. Heb je iets ruimtelijks bedacht, een technieklab ofzo, dan past een maquette het best als uitwerking.

Breng je oplossing ook tot leven: bedenk een naam, bouw een prototype of maak tekeningen, een reclamefilmpje, foto's van je zelfgebouwde prototype. Alles mag! Op internet vind je veel inspiratie. Misschien kun je je eigen ideeën wel combineren met producten die al op het internet staan (maar kopieer zonder toestemming GEEN afbeeldingen naar de website van BrainTrigger/Invented by All!)



STAP 6: PRESENTEREN

Offline en online vertel je alles over jouw product en over je werkproces. Probeer jouw product als het ware te verkopen! Waarin is het onderscheidend van wat er al is? En waarom is dit de perfecte manier om informatie goed bij jongeren binnen te laten komen?

Offline:

Dit is hét moment om aan Hoppenbrouwers, medeleerlingen en docenten te laten zien wat jullie bedacht en gemaakt hebben. Je gaat je proces en je uitgewerkte oplossing live presenteren aan alle betrokkenen.

Online:

Ook online laat je zien wat je ontwikkelt hebt en hoe dit gegaan is. Vooraf hebben jullie bepaald welk duo jullie proces en uitgewerkte oplossing gaat uploaden. Zij gaan daar nu mee aan de slag.

Hoe werkt het uploaden?

Je gaat naar <http://www.braintrigger-challenge.nl/opdrachten/design/lets-connect>.

Helemaal rechts bovenin klik je op 'inzending aanmaken'.

Via 'inzending bewerken', ook helemaal rechts bovenin, voeg steeds nieuwe plaatjes/teksten toe met 'artikel toevoegen'. Een soort hoofdstukjes zeg maar... Bijvoorbeeld: Waar kwam je inspiratie vandaan? Welke materialen heb je onderzocht? En natuurlijk: Hoe ben je op het idee gekomen? Presenteer het op de site.

Afbeeldingen uploaden: alleen jpg, jpeg of png.

Tekst uploaden: typ je tekst in het tekstvak of kopieer en plak tekst uit bijvoorbeeld je wordbestand naar het tekstvak in je 'artikel'.

Filmpjes uploaden: upload je filmpje naar YouTube en zet dan de YouTube link in het 'artikel' in jouw inzending.

Kom je er zelf niet uit? Bekijk dan de instructievideo op YouTube en zie hoe je heel gemakkelijk een inzending kunt aanmaken en bewerken: <https://youtu.be/l1q2M5HDYBo>



STAP 7: STEMMEN WERVEN

Vraag iedereen die je kent om op je idee te stemmen. Je kunt je ontwerp, uitvinding of idee promoten door op de pagina met jouw inzending te gaan staan en dan op de icoontjes van sociale netwerksites te klikken en bijvoorbeeld “Instagram”, “Twitter” of “Facebook” te selecteren. Je kunt natuurlijk ook iedereen die je kent mailen met de vraag om op je idee te stemmen.

Veel succes... en plezier!