

# MVI/2D|3D Mode&Design



## Opdracht

### ● Ontwerp een verpakking

Voor wiskunde heb je een spel verzonnen. Grote kans dat je een bord, kaarten of allebei nodig hebt bij je spel. Om alles netjes bij elkaar te bewaren, ga je een verpakking ontwerpen en maken.

## Werkwijze

- Bepaal de maat van de verpakking (bord en/of kaarten moeten er natuurlijk wel goed in passen)
- Maak een ontwerp op papier
- Overleg met je groepje over je ontwerp
- Overleg met de docent of je ontwerp kan
- Voer je ontwerp uit op de computer
- Print alle onderdelen uit
- Produceer je verpakking en test het

## Eisen

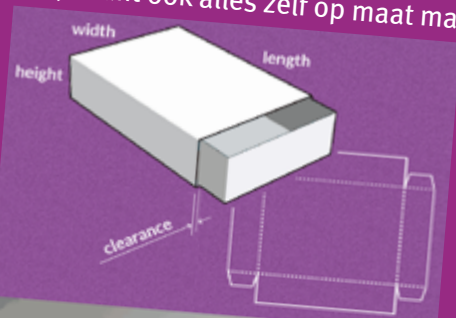
Er zijn een aantal dingen waar je op moet letten.

- Past het spel makkelijk in de verpakking?
- Past de vormgeving bij het spel?
- Staat de naam van het spel erop?
- Staan de namen van de makers erop?
- Kan je de verpakking makkelijk maken op school? (Denk dan aan soorten papier, grijsbord etc.)

Overleg in je groepje vantevoren wie wat gaat maken.



Er bestaan verschillende soorten verpakkingen. Op school hebben we een stansvorm die je kunt gebruiken, maar je kunt ook alles zelf op maat maken.



## Links

- [Verschillende soorten doosjes](#)
- [Templatemaker doosjes](#)
- [Links naar templates](#)

## Eindbeoordeling

	1	2	3	4	5
• Creativiteit	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Werkproces	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Techniek	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Eindproduct	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## Gijfer