

BC 4.3.1 Je bent bewust wat jou aandeel is in de samenwerking met anderen

# *N*ijn aandeel

BC 4.3.1 Je bent bewust wat jou aandeel is in de samenwerking met anderen

## Mijn rol en functie

## Grafische vormgeving

## Welke invloed wil ik uitoefenen?

## Feedback van teamleden

## Nynke

**Eline:**

- Deelname: +
- Tip: Doe je laptop af en toe even dicht. Het is heel goed van je dat je zo gemotiveerd bent, maar het is voor anderen heel storend als je bijvoorbeeld tijdens de lessen wat anders gaat doen op je laptop. Ook wanneer we met het groepje iets willen bespreken. Volg de groep en ga niet teveel in je eentje je eigen weg.
- Tip: Zorgt voor betere samenwerking en minder chaos/oronrust.
- Wop: Je bent heel gemotiveerd, je denkt en praagt goed mee. Je komt echt met super veel ideeën. Je bent altijd enthousiast en je bent heel vaak aanwezig. Lekker bezig!

## Faye

**Feedback Elina:**  
*• Prima*  
 Oefename aan projectgroep: Je bent er actief in de samenwerking en altijd aanwezig.  
 Ook ben je altijd goed en snel bereikbaar online.  
 Wanneer je een taak toegewezen krijgt heb je deze altijd op tijd af en neem je je verantwoordelijkheid.  
 Tijdens voor het maken van een leerdoel:  
 Je zou als leerdoel kunnen maken dat je soms op school en in het weekend wat meer tijd voor jezelf neemt  
 en niet aan school werk zodat je bijvoorbeeld ook nog aan je eigen projecten kunt werken of iets anders dat je leuk vindt.  
 Een tip: Je kennis van de verschillende Adobe programma's is erg groot en je maakt hier altijd er mooie en coole projecten mee!  
 Het is ook leuk om te zien dat je ook nog andere dingen doet naast de school!

## Feedback Datapunt A

Ik heb de feedback van Gerjanne meegenomen door een leerambitie te kiezen die voor een langere periode/termijn is. Zo was het makkelijker om er een te maken. Ook heb ik meerdere ontwerpoplossingen gekoppeld aan de tijdlijn (zie pagina...) en daar 3 ontwikkelingen eraan gekoppeld. Verder heb ik ook wat meer bronnen toegevoegd en gekozen of het juist is.



# Ik als ontwerper in ontwikkeling



## Stap 2 :

Voor mijn tijdlijn neem ik mijn portfolio website als uitgangspunt. Welke ontwikkelingen en innovaties waren er nodig om mijn ontwerp mogelijk te maken?

### Timeline 1

(Analoge media)

#### Ca. 1500 Opkomst de renaissance

De Renaissance was een belangrijke periode in de kunst-geschiedenis een soort wedergeboorte van kennis, kunst en cultuur, geïnspireerd door de klassieke oudheid.

##### Ontwikkeling:

Mensen werden nieuwsgierig en gingen weer de oudheid bestuderen. Dit betekende een terugkeer naar harmonie, evenwicht, proportie en realisme, maar dan met nieuwe inzichten.

Kunstenaars kregen **meer erkenning als individu**, met eigen stijl en ideeën (zoals Leonardo da Vinci en Michelangelo), waardoor de ideeën van ontwerpers steeds meer creatiever werd.



#### Hoe heeft het bijgedragen aan mijn Portfolio website?

De Renaissance stond bekend om de harmonie, evenwicht en proportie van ontwerpen:

**Balans en symmetrie:** De tekst en beeld zijn netjes verdeeld aan beide kanten met ook gelijke marges.

**Harmonie en proportie:** Consistente letterstypes die even groot zijn en de gulden snee, zoals een grid.

Perspectief en diepte: Schaduwen achter de buttons, waardoor ze loskomen van de achtergrond.

#### Maatschappelijk invloed:

De maatschappelijke invloed van de Renaissance was heel erg veel. Het veranderde niet alleen de kunst en wetenschap, maar ook hoe mensen over zichzelf, de wereld en de samenleving dachten. Kunst was niet langer alleen religieus, maar ook persoonlijk en creatief. Hierdoor konden kunstenaars werk maken waar ze van hielden. Door handel, groei van steden kregen kunstenaars, wetenschappers en denkers kansen om carrière te maken.



Humanisme (Maatschappelijke invloed)

De Renaissance draaide om de mens als individu.

Het weerspiegelde jezelf of je werk op een persoonlijke manier, zo legde het de nadruk op mijn eigen ontwikkeling, mijn visie en creativiteit

#### Hoe heeft het bijgedragen aan mijn Portfolio website?

Het World Wide Web (WWW) heeft de basis gelegd voor alles wat mijn portfolio mogelijk maakt. Zonder het web zou mijn werk nooit online, wereldwijd en toegankelijk zijn geweest.

#### Maatschappelijk invloed:

Dankzij het WWW kan ik mijn werk altijd en overal tonen, zoals aan docenten, opdrachtgevers of medestudenten. Iedereen met een internetverbinding kan mijn portfolio bekijken, zonder installatie of extra software. Het web was gratis en overal toegankelijk, waardoor kennis makkelijker werd verspreid.

Het web heeft het mogelijk gemaakt om mijzelf als ontwerper te presenteren via een persoonlijk, visueel platform. Mijn portfolio is een weerspiegeling van mijn identiteit als ontwerper. Het WWW gaf heel veel mensen een plek om zichzelf te laten zien. Van blogs tot social media en portfolio's

Ook kwamen er **nieuwe banen**, zoals UX designer & contentstrategie. CMD als opleiding bestaat dankzij het web.

#### Hoe heeft het bijgedragen aan mijn Portfolio website?

**Basisstructuur** voor mijn site : bijvoorbeeld de <header> , <section>, <a> en <footer>. Alles wat zichtbaar is op mijn portfolio is gemaakt door de HTML taal.

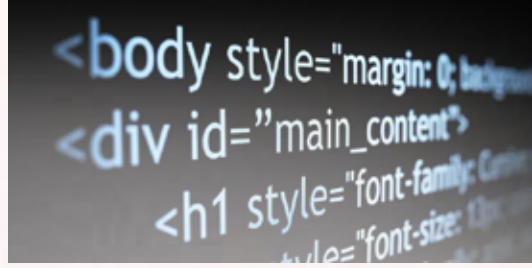
**Semantische tags:** <article>, <nav>, <main>, <section> helpt om alles makkelijker te ordenen, waardoor de computer het eenvoudiger maakt om te lezen.

**Multimedia:** Door HTML <video> tag toe te voegen kan ik mijn werk in verschillende vormen laten zien, zoals beeld, video of spraak.

#### Maatschappelijk invloed:

**Toegang tot creatie voor iedereen:** HTML is eenvoudig te leren en dan kan je je eigen website coderen.

**Vrije verspreiding van ideeën en werk:** Veel mensen die HTML & CSS coden kunnen hun eigen creativiteit uiten en vrij delen met de rest van de wereld, waardoor hun ook geïnspireerd raken. Door het web (en dus HTML) is communicatie sneller, visueler, interactiever geworden. Portfolios zijn niet alleen cv's, maar ook interactieve kunstwerken of branding-tools geworden.



(Digitale Media)

#### 1991 World Wide web

Het World Wide Web is een systeem om informatie via het internet te publiceren en te bekijken met behulp van hyperlinks en webpagina's. Het werd bedacht door **Tim Berners Lee** bij CERN.

##### Ontwikkeling:

Voor het eerst kon je klikken op tekst om naar een andere pagina te gaan.

##### Wereldwijde toegang:

Iedereen met een internetverbinding kon documenten bekijken - ongeacht locatie.

Pagina's waren opgebouwd met HyperText Markup Language (HTML), waardoor alles gestructureerd werd.



(Digitale Media)

#### 1991 Opkomst HTML

HTML werd bedacht door Tim Berners-Lee, een Britse computerwetenschapper bij CERN.

**Ontwikkeling :** De eerste HTML-specificatie werd gepubliceerd in 1991 en bevatte slechts 18 tags (zoals <p>, <a>, <h1>, <img>). In 1995 kwam HTML 2.0 en verder werd HTML steeds meer uitgebreid met heel veel tags. In 2014 was HTML5 ontstaan en gelanceerd.

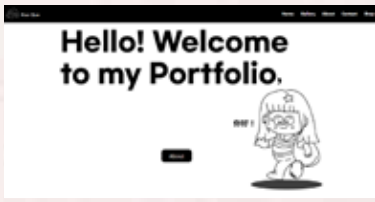
**Later werd er ook CSS3 en CSS bij toegevoegt:** Flexbox en Grid Layouts geven ontwerpers veel meer controle over lay-outs. Animaties kunnen direct met CSS. Verder kon je HTML layout vormgeven in oneindige varianten. Innovaties als de Geolocation API, Web Audio API, WebRTC (videobellen), en WebGL (3D-graphics) integreren direct met HTML.



BC 4.1.2 Je illustreert je persoonlijke kijk op de waarde van de ontwerpoplossing voor de toepassingscontext en maakt zichtbaar welke verrijkingen en beperkingen de oplossing met zich mee brengt.

## Heden : Mijn Portfolio website

De ontwikkelingen hierboven vormen deels de basis voor mijn Portfolio website. Het web maakte het mogelijk om mijn portfolio website online te kunnen publiceren. HTML zorgde ervoor dat mijn website een duidelijke structuur kon krijgen met duidelijke sub koppen en meerdere sections. Verder zorgde CSS ervoor om mijn website te kunnen vormgeven en animeren. De Renaissance zorgde ervoor dat mijn ontwerpen een gestructureerde layout kreeg met grids en uitlijning.



### Verrijkingen

Ik heb geleert hoe ik zelf een website kan coderen in HTML & CSS wat mijn skills verhoogde. Door het werken aan mijn eigen unieke identiteit werd ik bewuster van mijn stijl en visie. Voor mensen die kleurenblind zijn is de site stil toegankelijk vanwege weinig kleur in mijn website ( voornamelijk zwart)

### Beperkingen

De site was niet helemaal compleet door tijdgebrek tijdens de lessen. Beperkingen voor mensen die niet zo goed weten hoe een site werkt omdat ik mijn eigen toevoegingen hebt bijgevoegt. Responsiviteit was een uitdaging doordat de website op mijn telefoon er wat anders uitzag.

## Persoonlijke kijk op de ontwerpoplossing

Door mijn Portfolio website te maken wilde ik mijn persoonlijke kenmerken laten zien & mijn werk. Ik heb nagedacht hoe ik indruk kan maken op de bezoekers die mijn site bezoeken. Door een specifieke stijl te kiezen die aansluit bij hoe ik ben als ontwerper. Voor mij was dat de site toegankelijk en uniek aanvoelt. De toepassingscontext heeft mij sterk geholpen die ervoor gezorgt om mijn keuzes te maken voor het ontwerp, zoals typografie, kleurgebruik en verdeling van de website.



# Ik als ontwerper in ontwikkeling



Datapunt 4D

## Stap 2 :

Voor mijn tijdlijn heb ik als feedback gekregen waarom ik maar 1 ontwerp oplossing heb laten zien en niet meer. Dat ga ik aanpassen door meerdere ontwerpen aan de tijdlijn te koppelen. Hierbij heb ik 2 extra ontwerp oplossingen gekoppeld met 3 voorgaande ontwikkelingen.

## Hoe heeft het bijgedragen aan mijn Turkse poster?

De Litografie maakte het mogelijk om vloeiende lijnen in mijn grafische poster te krijgen en detailrijke illustraties die ik heb gemaakt op mijn poster.

## Maatschappelijk invloed:

Deze technieken maakten massaproductie van beeld en informatie mogelijk. Voor het eerst kon een groot publiek in aanraking komen met kunst, cultuur en ideeën. Litografie maakte de moderne posters mogelijk mensen konden nu de informatie binnen krijgen door middel van beeld. Verder werd er sneller en in grote oplagen posters gemaakt.



## Hoe heeft het bijgedragen aan mijn campagneposter?

Ik heb in mijn poster gebruik gemaakt van scherpte/diepte door de lenswerking. Ook heb ik gebruik gemaakt van het perspectief, omdat de fotografen daarmee gingen experimenteren. Verder kun je het grid herkennen en door de camera lukte het mij ook om foto's te maken en deze poster mogelijk te maken.

## Maatschappelijk invloed:

Voor de komst van de camera werden herinneringen vooral mondeling of via schilderkunst doorgegeven. De camera maakte het mogelijk om momenten precies vast te leggen. Fotografie beïnvloedde hoe mensen zichzelf en de wereld gingen zien. Camera's zijn essentieel geworden in de journalistiek doordat informatie werd verspreid en vastgelegd. Fotografie en later video beïnvloeden mode, schoonheidsidealen, gedrag en identiteit. Fotografie is een eigen kunstvorm geworden, net als film en videokunst

## Hoe heeft het bijgedragen aan mijn Turkse poster?

Gebruik van heldere kleuren en contrast : Ik heb wel opvallende kleuren gebruikt, dus licht wit tegen rood, waardoor veel contrast ontstaat.

Herhaling en patroongebruik: Technieken zoals herhaling geeft ritme.

## Maatschappelijk invloed:

Popart was een van de eerste stromingen die de grens tussen hoge kunst (zoals schilderkunst) en massa-media (zoals reclame, strips, televisie) doorbrak. Dit was revolutionair: het liet zien dat beelden uit de media ook artistieke waarde konden hebben. Mensen maakte van alledaagse producten, zoals soepblikken kunstwerken. De kunstwerken werden minder afstandelijker en toegankelijker. Popart maakte van de kunstenaar een figuur die iedereen kende.



## Hoe heeft het bijgedragen aan mijn Turkse poster?

Door de telefoon kon ik sneller ideeën opzoeken (bijv: Pinterest) Ik kan verder ook foto's maken met mijn telefoon om die te gebruiken voor mijn eigen grafische poster. Zo heb ik een referentiebeeld. De telefoon zorgde er ook voor dat ik kon schetsen op de touchscreen om mijn idee toegankelijker te maken voor feedback

## Maatschappelijk invloed:

Verbinding en communicatie: Mensen konden voor het eerst makkelijk en snel communiceren over lange afstanden, verder was de relatie van vrienden en familie intenser en toegankelijker. Ze konden elkaar makkelijk appen of bellen. Telefoons werden handiger, omdat ze klein en compact waren -je kon ze overal naartoe brengen en informatie kon je makkelijk opzoeken. Wel is het zo dat de telefoon zorgde voor verslaving en privacy schending. Er werd ook veelal gebruik van social media op de telefoon waardoor iedereen met elkaar kon connecten.

## Timeline 2

(Analoge media)

## Ca. 1500 Houtdruk en Lithografie

De eerste visuele massamedia ontstonden door druktechnieken zoals houtdruk in Azië (China, Japan) en later lithografie in Europa. Daarmee kon tekst én beeld in oplage verspreid worden – een voorloper van posters.

## Ontwikkeling:

Houtdruk maakte het mogelijk om tekst en beeld in grote oplage te drukken. In Europa leidde dit tot de verspreiding van boeken en beeldverhalen.

Bij Lithografie was de eerste druktechniek waarmee je vloeiende lijnen en detailrijke illustraties kon maken. Voor het eerst kon je snel én goedkoop in kleur drukken (chromolithografie). Ontwerpers konden direct op de steen tekenen, waardoor het sneller en eenvoudiger werd.



(Digitale Media)

## Ca. 1826 Camera

De eerste camera werd ontworpen door Joseph. Er werd gebruik gemaakt van Heliografie. Hierbij werd een metalen plaat belicht.

## Ontwikkeling:

In de 19e eeuw was er clair obscur nieuw in die tijd. Het was nog statisch en langzaam. Het was een donkere doos waar maar weinig licht in kwam. Begin 20e eeuw kwamen er kleinere camera's (zoals Leica) en de Polaroid waar je snel foto's kan maken en dat wordt uitgeprint. Fotografie werd spontaan. De spiegelreflex-camera (SLR) was nieuw en er kwam betere controle en het kleurgebruik werd belangrijker. In de jaren 2000 kwamen er digitale camera's en later ook mobiele telefoons om foto's te maken.



(Digitale Media)

## 1950 Popart

Popart ontstond in de jaren 1950 en 1960, voornamelijk in het Verenigd Koninkrijk en de Verenigde Staten. Het was een reactie op de abstracte expressie en de traditionele kunstvormen, waarbij kunstenaars zich richtten op alledaagse, commerciële en populaire beelden uit de massamedia.

## Ontwikkeling:

Gebruik van populaire cultuur: Popart bracht alledaagse beelden uit reclames, strips, films, en productverpakkingen in de kunstwereld. Popart was geïnspireerd door de groei van de consumptiemaatschappij en massamedia. Kunstenaars gebruikte ook zeefdruk om hun werk snel te laten drukken.

Van abstract naar figuratief en verder was er gebruik gemaakt multimedia en mixed media. Kunstenaars combineerde schilderkunst, fotografie collage en druktechnieken.

(Digitale Media)

## 1876 Eerste telefoon

Dit was de allereerste werkende telefoon waarmee geluid via elektrische signalen kon worden overgebracht. Ontworpen door Alexander Graham Bell.

**Ontwikkeling :** De telefoon werd langzamerhand steeds uitgebreider. In 1973 was er draadloze communicatie via de telefoon wat een grote innovatie was in de media geschiedenis. In de 2000s werd de eerste Iphone ontworpen waar de touchscreen nieuw was en het had ook internet. In 2010 tot nu kwam er 5G en 4G bij met nog snellere internet en slimme personal assistent.



## Heden : Culturele poster reeks

Door de camera, telefoon en popart werd het mogelijk om mijn posters te kunnen maken. Door de Popart werd het mogelijk om alledaagse producten, zoals eten te weergeven wat ook zorgde voor kunst. Het legde de basis voor het beeldcultureel van vandaag. Verder de felle kleuren tegen elkaar komt van de Popart. De camera maakte het mogelijk om mijn campagne poster te maken en de telefoon op de campagne poster legde de basis voor mijn boodschap die ik wilde delen.



BC 4.1.2 Je illustreert je persoonlijke kijk op de waarde van de ontwerp oplossing voor de toepassingscontext en maakt zichtbaar welke verrijkingen en beperkingen de oplossing met zich mee brengt.

## Persoonlijke kijk op de ontwerp oplossing

Mijn Turkse poster legde nadruk op gastvrijheid en verbondenheid. Mijn ontwerp stijl is helder, warm en symbolisch. Door herkenbare elementen te gebruiken zoals een tulpglaasje en de theepot creëer ik culturele herkenning. De poster werkt goed als context in het onderwijs of op social media. De Franse poster heb ik gemaakt door de kleuren van de Franse vlag te gebruiken wat een unieke uitstraling weergeeft. Het ontwerp is geschikt in de context rond campagnes in Frankrijk, maar ook in andere landen om het multicultureel mogelijk te maken. Verder de campagne poster over social media zelfbeeld. Dit beeld visualiseert de druk van sociale media om eruit te zien zoals influencers of bewerkte versies van jezelf. De boodschap "BE YOU, NOT THEM" benadrukt zelfacceptatie.

## Verrijkingen

Door mijn lichte kleuren in de poster en vrolijke kleuren en de tafel vol met eten creëer ik een positief beeld van de Turkse cultuur. Verder is het toegankelijk voor een breed publiek. Het is ook aantrekkelijk zonder teveel tekst. De campagne poster heeft een sterk visueel contrast tussen de spiegelbeeld en vs werkelijk beeld er is sterk gewerkt met grid en uitlijning (blur effect) Verder is er een heldere boodschap met "BE YOU NOT THEM" en het raakt een maatschappelijke thema.

## Beperkingen

Zonder culturele voorkennis zal de boodschap moeilijk zijn te begrijpen. Bij de Franse poster is het ook minder informatief. Geeft geen uitleg over de culturele achtergronden. De campagne poster met de kleine witte tekst onder is slecht leesbaar. Verder richt het alleen op vrouwen, waardoor andere doelgroep zich er niet betrokken bij voelt. Verder is er geen concrete acties wat mensen kunnen doen, wel tot nadenken, maar er is geen link naar een website bijvoorbeeld.



# Ik als ontwerper in ontwikkeling



**Stap 3: Geef betekenis aan de antwoorden: Reflecteer**

## Gibbs reflectie model (o[] > < o[])

### Samenwerking

#### Beschrijving : Wat was er gebeurt?

Tijdens het PAN-NL project werkte ik samen met mijn projectgroep aan het ontwikkelen van een campagne voor jongeren. We hebben niet echt taken verdeeld, maar we discusseerde wel wie wat ging doen. Ferhan en Nynke waren degene die best wel veel leiding gaf. Dat merkte mijn groepsgenoten ook. Faye was meer de brononderzoeker, omdat ik vond dat ze veel onderzoek deed over de pesticiden. Verder was Naomi en ik meer de grafische vormgevers, maar de rest van het team hadden ook vormgegeven en ontworpen. Ik nam vooral het visuele ontwerp op me (poster, button pins), maar dacht ook mee over het concept (zoals de prikplant). Ook was het zo dat ik soms te lang op mijn laptop zat en met mijn eigen taken bezig was tijdens de lessen terwijl mijn teamleden overlegde en soms luisterde ik maar half mee.

#### Gevoelens : Wat dacht en voelde je

In het begin vond ik het lastig om mijn ideeën meteen in de groep te gooien, omdat ik bang was dat ze misschien te gek of te abstract zouden zijn. Naarmate het project vorderde, voelde ik me meer op mijn gemak en merkte ik dat mijn input gewaardeerd werd, doordat mijn teamleden vonden dat ik erg creatief was in de feedbackronde. Ook vond ik het lastig om mijn eerlijke mening te delen als mijn teamleden iets aan mij liet zien, omdat ik ze niet wil kwetsen. Verder was ik wel beetje verdrietig dat mijn teamleden ook vonden dat ik zelf te gefocused was op mijn eigen werk en dat ze mij moesten pushen.

#### Evaluatie: Wat ging goed of minder goed?

De samenwerking verliep over het algemeen goed. We luisterden naar elkaar en gaven elkaar ruimte om eigen ideeën uit te werken. Verder was ik eerlijk en ook mijn teamleden. We hebben samen het teamcanvas ingevuld en ook de regels beschreven. Verder kwam Faye aan het begin vaak laat, zonder aan te geven hoeveel later ze was, maar door onze feedback geeft ze nu ook de reden aan waarom ze later is en hoeveel later ze ongeveer is. Wat beter kon, was de taakverdeling: soms nam ik te veel op me of wachtte te lang met vragen om hulp, waardoor ik tijd verloor.

#### Analyse : Waarom ging het zo?

Aan het begin merkte ik dat we niet vaak samen met z'n allen waren, want elke keer was er wel een teamlid ziek en dat is wel jammer. Daarnaast vond ik het nog wel eens lastig om mijn eerlijke mening te vertellen wanneer een teamlid een ontwerp liet zien die niet erg goed was. Ook ben ik best bang voor kritiek als ik mijn eigen mening deelde, want dan ben ik bang dat ze mijn idee niet goed vinden en of niet gaan gebruiken. Verder voelde ik over het algemeen verantwoordelijk over het eindresultaat, waardoor ik minder snel de taken verdeelde.

#### Conclusie : Wat heb ik geleert?

Ik heb geleerd dat samenwerken niet alleen betekent dat je overlegt, maar ook dat je durft te delen en loslaten. Door mijn ideeën vroeg te delen, kreeg ik sneller feedback en ontstonden er betere resultaten. Anderen konden me ook helpen waar ik vastzat. Verder is flexibiliteit erg belangrijk en rekening met elkaar houden. Ik heb ook geleerd dat ik geneigd ben om taken over te nemen als ik merk dat iets niet goed gaat – iets waar ik op moet letten. Verder meer mijn eigen mening laten horen en opstaan voor kritiek, zo kan ik mij verder ontwikkelen als ontwerper.

#### Actieplan: Wat ga ik de volgende keer anders doen?

Bij een volgend groepsproject wil ik meteen heldere afspraken maken over taken en deadlines, en deze vastleggen. Ik wil ook met de groep afspreken hoe we elkaar aanspreken als iets niet goed loopt. Daarnaast wil ik mezelf verbeteren in eerlijke mening laten horen en beter omgaan met kritiek. Verder wil ik beter communiceren met mijn teamleden door te vragen of ze hulp nodig hebben, door actief te communiceren met mijn teamleden gaan ze dat ook terug doen en krijg ik een beter gevoel dat het goed loopt in de samenwerking.

Verder aanvulling van dat ik best chaotisch kan zijn in de samenwerking waardoor mijn teamleden dat best vervelend. Zelf ervaar ik het niet zo erg, doordat ik multitask krijg ik mijn werk sneller af en soms heeft dat ook een voordeel bijvoorbeeld voor 2 opdrachtgevers werken. Verder had ik vertelt dat ik graag een keer in de samenwerking leiding wil nemen, dat wil ik doen omdat ik zelf niet echt goed communiceer met mensen en zelf ben ik introvert. Door de leiding te nemen in een groep stap ik meer uit mijn comfort zone en kan ik beter leren communiceren in de samenwerking wat mijn zelfvertrouwen vergroot.





# Ik als ontwerper in ontwikkeling



## Mijn ontwikkeling 3 ☆ ^ ( \* ^ - ° )

### Wat is typisch voor jou als ontwerper in wording? (Signatuur)

Wat typisch voor mij ontwerper in wording is mijn nieuwsgierigheid, ik probeer best veel dingen uit en experimenteer er ook mee om een betekenisvolle oplossing te creeeren. Ik stel veel vragen als ik vast zit tijdens het ontwerpen of ik snap een vraag niet. Vaak heb ik ook oog voor details tijdens het ontwerpen. Verder vind ik het belangrijk dat mijn ontwerpen de aandacht trekken en dat mensen gelijk kunnen herkennen dat dat mijn ontwerpen zijn.

### Ontwerpresultaat:

### Welke waarde heeft het eindresultaat voor jou?

Voor mij heeft de waarde veel impact met wat het met mij doet. Het is een bewijs als mijn groei als ontwerper. Verder zie ik het eindresultaat waar ik trots op kan zijn en dat andere mensen mijn werk waarderen.

### En voor de opleiding , dus de ontvanger?

Voor de opleiding is dat zo dat de docenten goed kan zien hoe ik mij ontwikkel als ontwerper en dat ze weten dat ik de theorie gebruik om tot het eindresultaat te komen. Verder is het belangrijk dat ik goed kan onderbouwen wat ik doe en waarom ik het doe. Voor de opleiding is het eindresultaat een indicatie van mijn ontwikkelingen en vaardigheden die ik heb doorgemaakt door cursus 1 t/m 4.

### Mijn groei als ontwerper:

In het afgelopen jaar heb ik mijzelf in verschillende vlakken ontwikkelt. Ik kwam binnen met iemand die weinig kennis had van coden en HTML. In het begin werkte ik op gevoel : ik maakte wat ik zelf mooi vond , maar dacht niet echt na over de doelgroep of context van mijn ontwerp Door de lessen, opdrachten en feedback ben ik steeds bewuster gaan ontwerpen.

#### Cursus 1: CMD ontdekken , Grafisch ontwerpen

In de eerste fase leerde ik de basis van goed ontwerpen : compositie, typografie, kleurgebruik en hierarchie. Ik begon langzaam te begrijpen hoe beeldtaal werkte, zoals ethos, pathos. Verder heb ik beter leren werken met de adobe softwares en heb ik verschillende posters ontworpen waar de design principles heb toegepast. Wel had ik nog wat kennis van grafisch ontwerpen, maar de principes van grafisch ontwerpen kende ik nog niet goed.

#### Cursus 2: HTML website bouwen

Hier ging ik voor het eerst werken met Figma en HTML/CSS. Ik ontdekte hoe structuur en interactie samengaan met vormgeving. Verder heb ik leren testen met peers en de 7 design principles geleert. Door het bouwen van mijn eigen website kreeg ik inzicht in gebruikersvriendelijkheid, responsive design.

#### Cursus 3: Arduino en mensgericht ontwerpen

Deze cursus was voor mij erg moeilijk en uitdagend. Het was toen uiteindelijk gelukt! Ik heb in deze cursus leren coden met Arduino en verder heb ik het proces doorlopen van mensgericht ontwerpen vanaf het moment van onderzoek doen naar de gebruikers tot gebruikersvragen formuleren.

#### Cursus : Voor de opdrachtgever werken PANNL

In deze cursus heb ik verschillende fases doorlopen. Van emphatise, define tot prototype en testen. Ik heb gepresenteert en het presenteren was nog steeds moeilijk, omdat ik vaak niet uit mijn woorden kom. Voor de volgende keer wil ik meer oefenen met presenteren voor de groep om mijn angst kleiner te maken.

**Mijn groei is natuurlijk nog niet klaar, maar ik weet nu wel wat beter welke richting ik op wil ontwikkelen. Dat is voornamelijk naar de kant van websites maken en grafisch ontwerper worden.**





# Ik als ontwerper in ontwikkeling

## Leerdoelen uit Cursus 3 ☆~(\* ^ - ° )



Datapunt 4D

Mijn vorige leerdoelen staan in datapunt 4C. De leerdoel was : Binnen 3 weken wil ik een visuele identiteit creëren voor mijn merk ICHU STUDIO, bestaand uit een huisstijl, logo. Dat heb ik wel kunnen doen en nu heb ik mijn eigen visuele identiteit ontwikkeld en ook een instagram pagina aangemaakt. Ik wil het einde van deze opleiding zelfstandig en professioneel grafisch werk kunnen maken met Adobe Illustrator en InDesign, zodat ik creatieve ontwerpen kan afleveren die geschikt zijn voor print en digitale media was mijn leerambitie van datapunt 4C. Hierbij heb ik het gevoel dat ik geen nieuwe leerambitie hoeft te formuleren, want dit is ook een leerambitie voor de hoofdfase. Ik wil in staat zijn om een allround grafisch ontwerper te kunnen worden, die veel Adobe softwares onder de knie heeft. Mijn doel is dan is om makkelijker baan kansen te krijgen, doordat ik vaardigheden heb in meerdere sectoren, zoals animaties maken en grafische posters. Verder wil ik mijn vaardigheden en skills uitbreiden van de Adobe softwares ( Illustrator, Photoshop, Indesign )

## Leerambitie

Leerdoel: In 1 week wil ik in Adobe Photoshop maak ik een grafische poster waarbij ik een foto van een model retoucheer en dit combineer met een paper cut out effect.				
Wat ga ik doen?	Hoe ga ik het doen? (Smart) Actiegericht	Wanneer ga ik het doen? (Smart tijdsgebonden)	Wat of wie heb ik hiervoor nodig? (Theorie)	Theorie
Ik ontwerp in Adobe Photoshop een poster waarin een model is weergegeven waar ik de foto bewerk. Zo leer ik foto's retouchen. Daarna maak ik een paper cut out effect om iets creatiefs toe te voegen.	<p>Zoek een geschikte potretfoto (het kan ook van jezelf zijn)</p> <p>Experimenteer met verschillende tools, zoals Spot healing brush tool</p> <p>Huid glad maken met de mixer brush</p> <p> </p> <p>Maak de paper cut out effect: Knip delen van het model los met de pen tool of masker. Gebruik "drop shadow" tool om een diepteffect te creëren</p> <p> </p> <p>Ontwerp een compositie op A3 en als het eindresultaat er goed uit ziet dan ook printen.</p>	<p>Week 1: Maandag: Foto uitkiezen en gezicht retouchen door tutorials te bekijken op youtube en die te volgen.</p> <p>Woensdag: Paper cut out effect toepassen op de poster.</p> <p>Zaterdag: De poster samenstellen door wat inspiratie te zoeken op Behance &amp; Pinterest voor een creatief effect.</p>	<p>Sotware Photoshop</p> <p>Feedbackgevers, zoals studenten, familie en vrienden</p>	<p>Tutorials voor paper cut out effect: Hierin wordt behandeld dat je eerst een polygonal selection tool moet doen. Convert naar een Smart object. Als laatste filter Disort Place toevoegen</p> <p><a href="https://nl.pinterest.com/pin/22447698138031912/">https://nl.pinterest.com/pin/22447698138031912/</a></p> <p> </p> <p>Tutorial Glass effect Photoshop: Hierin wordt behandeld dat je de foto in een Smart Object moet converteren. Maak een cirkel en gebruik de Blur tool. Drop shadow en gebruik het effect "glass"</p> <p><a href="https://nl.pinterest.com/pin/703756187325485/">https://nl.pinterest.com/pin/703756187325485/</a></p> <p> </p> <p>Andere Glass effect :</p> <p><a href="https://www.instagram.com/reel/C2UEoXeLqTy/?igsh=em82bncxNjYzYWk2&amp;epik=dj0yJnU9OFF2eHd2NjVScFMzRnNjT2t1Y1pzdngyTTVWczMxcjlmcD0wJm49SW9nMXIjRkI4TzZaNzNjb2lVTDEydyZ0PUFBQUFBFR2hCNIRz">https://www.instagram.com/reel/C2UEoXeLqTy/?igsh=em82bncxNjYzYWk2&amp;epik=dj0yJnU9OFF2eHd2NjVScFMzRnNjT2t1Y1pzdngyTTVWczMxcjlmcD0wJm49SW9nMXIjRkI4TzZaNzNjb2lVTDEydyZ0PUFBQUFBFR2hCNIRz</a></p> <p> </p> <p>Photoshop Retouch skin: Hierin wordt behandeld dat je eerst Vivid light effect moet toevoegen op je afbeelding en daarna effect high pass.</p> <p><a href="https://nl.pinterest.com/pin/422281211242868/">https://nl.pinterest.com/pin/422281211242868/</a></p>

## Smart methode:

- Specifiek:** Ik ontwerp in Adobe Photoshop een poster waarin een model is weergegeven waar ik de foto bewerk door de model te retouchen en allerlei effecten toevoeg. Het is specifiek want het richt zich op een klein onderwerp van Photoshop.
- Meetbaar:** Het eindresultaat is een volledig uitgewerkte poster, inclusief een bewaarde werkstructuur (lagen, schets, kleurpalet) die ik later nog kan uitprinten. De poster bevat ook basiselementen zoals typografie en compositie, passend bij een gekozen stijl (bijv. mode, muziek, campagne).
- Acceptable :** Dit sluit aan bij mijn persoonlijke leerambitie om beter te worden in Adobe Illustrator : Het past ook bij mijn social media, want ik maak ook vaak foto's van mijzelf waarbij ik het retouchen kan oefenen.
- Realistisch:** Het is realistisch, want ik heb al eerder Photoshop gebruikt en ik ben nog wel handig met Illustrator. Photoshop lijkt daarop. Voor de technieken die ik nog niet beheers, kan ik gebruikmaken van tutorials. Ik heb toegang tot Photoshop en kan het project zelfstandig uitvoeren met optionele hulp van een docent of klasgenoot voor feedback.

## Concrete acties (/ \* · ω · ) /

- Doel: Stijl begrijpen, basistechnieken oefenen.
- Week 1 Maandag: Orientatie
- Verzamel inspiratie op Pinterest en download afbeeldingen van modellen om daarmee te gaan experimenteren. Bekijk youtube tutorials voor 20min max 2 dagen per week.
- Woensdag: Maak de eerste versie in Photoshop, gebruik healing brush, dodge brush etc. Begin met het gezicht retouchen als dat nodig is. Voeg make-up voor unieke uitstraling.
- Daarna beginnen met het uitknippen van het model om de paper cut out effect te bereiken.
- De focus ligt nu op de retouching tools en de effecten panels.*

Rond de poster af op zaterdag door alles samen te voegen en details aan te passen.

### Inspiratiebron



### Waarom voor dit leerdoel gekozen?

Dit heb ik gedaan, omdat ik eigenlijk veel tutorials moet bekijken als ik een grafische poster wil maken in Illustrator of een andere Adobe software. Dat vind ik jammer, omdat ik meer tijd besteed aan video's kijken dan het maken van de poster. Daarom heb ik ervoor gekozen om er een leerdoel van te maken, waardoor ik er echt aan ga werken door telkens een leerdoel af te ronden die een relatie heeft die echt de focus legt op een bepaalde tool. Verder is het zo dat ik het leuk en interessant vind hoe mensen gezichten retouchen, dus dat leek mij uitdagend om te leren.

### Wanneer zie ik resultaat?

Het resultaat zie je pas als ik een poster kan maken zonder echt video's te kijken. Door gewoon Illustrator te openen en meteen te beginnen aan mijn idee uitwerken, maar ook wanneer ik weet waarvoor een bepaalde tool bedoeld is, waardoor ik dan makkelijker kan werken. Ook kan ik het resultaat zien wanneer mijn medestudenten vinden dat ik vooruitgang heb in het maken van posters door feedback te vragen.