

Toetsresultaat

Vrijgegeven door Julius

TOETS ONTDCM01 Ontdekken: Ontdek CMD	
4 oktober 2024	
NAAM	Sinem Ekim
STAMGROEP	1A

Onderwerpen	100% score	Cesuur 75% (= voldoende)	Jouw score
GESTALT	12	9	7
RETORICA	6	4	3
SEMIOTIEK	10	7	8
GRAFISCHE ONTWERPPRINCIPES	22	17	14
TOTAAL	50	37	32

Verbeterplan

Gestalte (Score: 7/12, Cesuur: 9/12)

Plan: Ik ga in toekomstige ontwerpen bewust Gestalte-principes toepassen zoals nabijheid en overeenkomst om een sterkere visuele hiërarchie te creëren. Ik vraag feedback om te zien of deze principes duidelijk naar voren komen. Verder zal ik het in mijn Datapunt 1D verwerken en er duidelijk bij zetten dat ik het beheers door de ontwerpprincipes die ik heb gebruikt te onderbouwen.

Retorica (Score: 3/6, Cesuur: 4/6)

Plan: Bij nieuwe ontwerpen focus ik op het gebruik van ethos, pathos en logos. Ik let op hoe mijn design vertrouwen wekt en emotioneel aanspreekt, en reflecteer op hoe overtuigend mijn boodschap is. Verder zal ik naast mijn ontwerpen ethos, pathos en logos erbij houden om te kijken welke het er beste bij past.

Semiotiek (Score: 8/10, Cesuur: 7/10)

Plan: In elk ontwerp gebruik ik symbolen en kleuren bewust om specifieke betekenissen over te brengen. Ik ga uitleggen hoe deze tekens bijdragen aan de interpretatie van mijn werk. Voor mijn datapunten zal ik ook uitleggen wat het teken betekent en wat ik er mee bedoel. Dat heb ik ook gedaan bij datapunt 1D, waar ik uitleg wat voor tekens ik heb gebruikt voor mijn infographic. Dat zal ik vaker terug laten komen, zodat ik zelf ook goed in mijn hoofd kan stampen over semiotiek.

Grafische Ontwerpprincipes (Score: 14/22, Cesuur: 17/22)

Plan: Ik werk gericht aan balans, hiërarchie en typografie in mijn ontwerpen. Ik ga meer experimenteren met kleur en lay-out en geef in mijn werk aan hoe deze principes zijn toegepast. Verder zal ik het onderbouwen door te vertellen wat voor typografie ik heb gebruikt, waarom ik dat dikte heb gebruikt en met hiërarchie zal ik bijvoorbeeld vertellen, waar ik op heb gelet om de focus voor de lezer beter te maken.