



PORTFOLIO

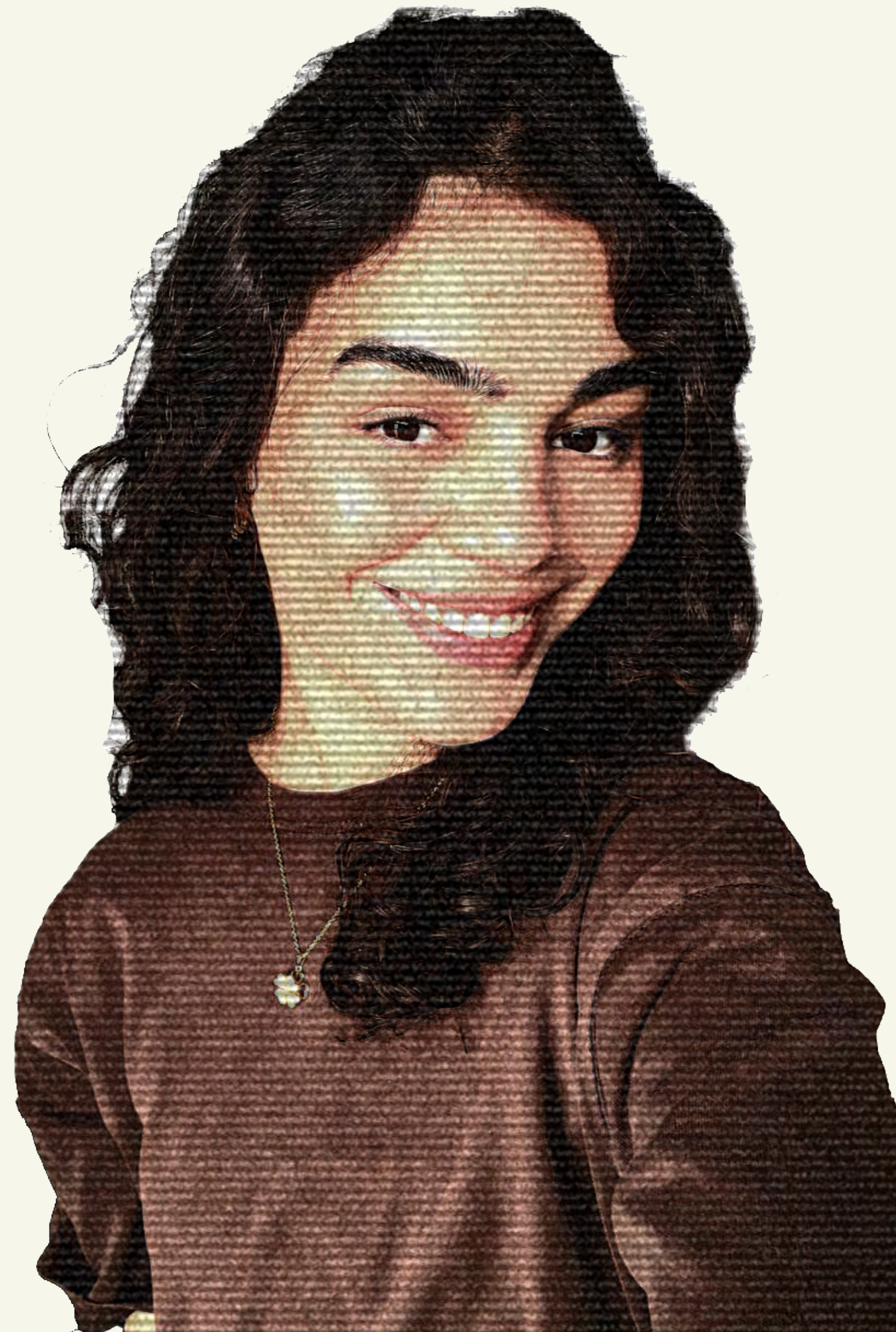
Sinem Ekin

✿ Hello! ♡

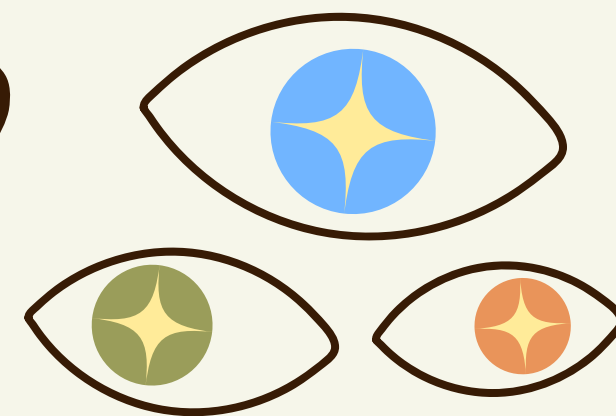
Mijn naam is *Sinem Ekim* en ik ben een ontwerper in ontwikkeling. In deze portfolio bevindt al het werk dat ik heb gemaakt in afgelopen cursussen bij de opleiding

Communicatie & Multimedia design.

Dit is en mijn showcase en een behind the scenes van mijn werkwijze. Daarnaast zal ik ook mijn leerdoelen delen voor de toekomst!



What will you see?



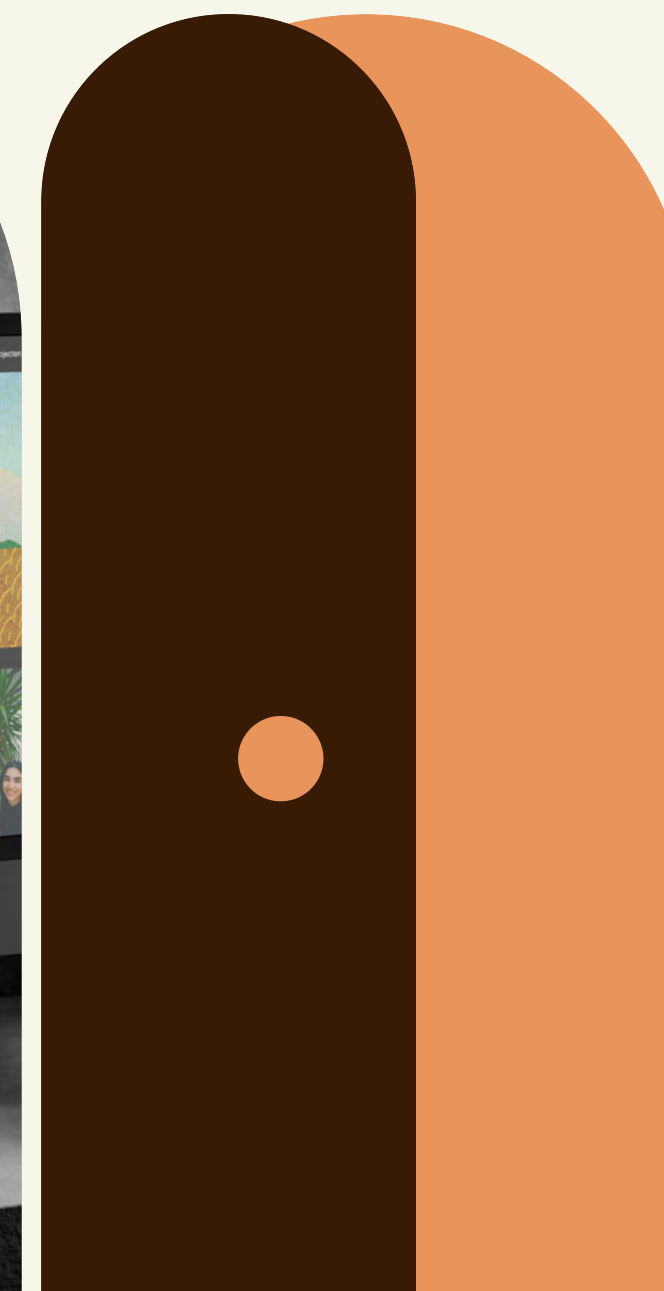
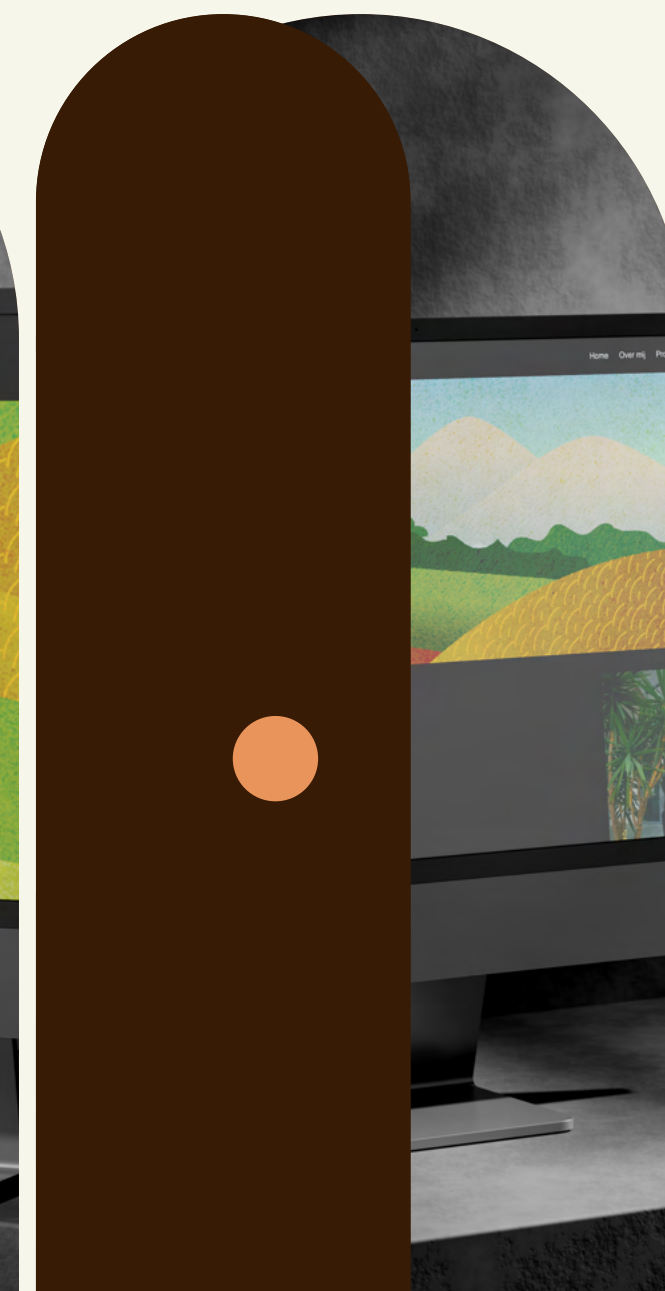
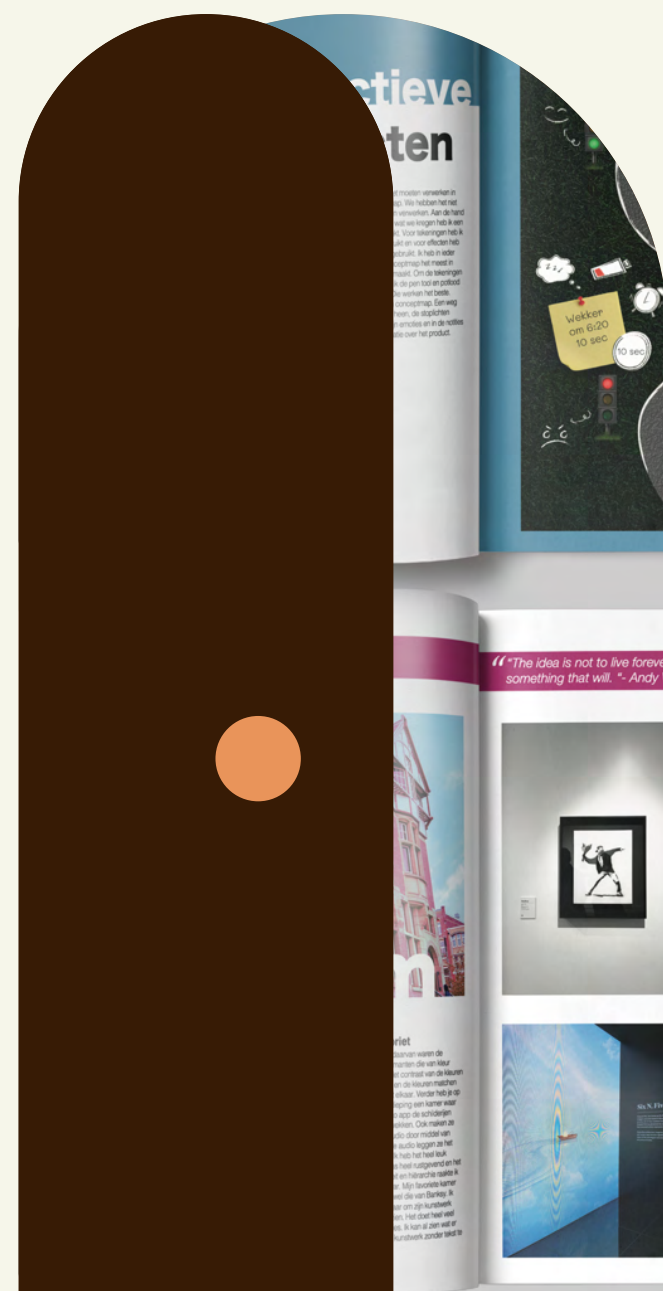
DATAPUNT *IB*

DATAPUNT *ID*

DATAPUNT *2C*

DATAPUNT *2E*

DATAPUNT *3B&C*



MAGAZINE SPREADS

Bij het werken aan ons spread moest het de volgende spreads hebben:

- 1) Digitale en interactieve mediaproducten in jouw leefwereld.
- 2) Wat je ziet er ervaart van digitale interactieve mediaproducten bij Moco museum.
- 3) Daarnaast verken je het CMD-werkveld. Welke kanten kun je op met de opleiding? Wat spreekt je aan? Welke richting zou je op willen en waarom?

De inzichten die ik heb gekregen bij deze ontdekkingstocht heb ik weergegeven in een spread. Voor dit datapunt leg ik vast hoe ik te werk ben gegaan en wat mijn leerproces is geweest. Bij deze opdracht was het belangrijk om te experimenteren met technieken. Dat heb ik gedaan door lightroom te gebruiken, contrast en grids.



MAGAZINE SPREADS

Interactieve producten

Moco Museum ervaring

CMD Werkveld



Ik en Interactieve Mediaproducten

Wat mis ik die dagen. De dagen waar ik buiten speelde en naar huis moest rennen op het moment dat de lantaarnen licht gaven. Als we niet op tijd kwamen, dan zouden onze ouders bezorgd raken. We hadden toen nog geen telefoons en wisten toen nog niet wat Instagram was. Wanneer we wakker moesten worden voor school, werden we wakker gemaakt door onze ouders. Nu gebruik ik elke dag een digitale wekker op mijn telefoon voor school en werk. Als ik me vervel zit ik op mijn laptop en speel ik niet meer butten. Als ik moet leren gebruik ik mijn laptop. Als ik muziek wil luisteren gebruik ik mijn laptop of telefoon. We gebruiken geen cd's meer als vroeger. We maken niet echt zelf muziek, want we hebben de tijd er niet voor. Ik heb vijf dagen lang een dagboek zelf getypt in pixels van geschreven. We hadden namelijk een opdracht voor school en dat heette ik en interactieve media. We moesten onze interactieve mediaproducten vijf dagen

lang in de gaten houden en typen. Niet alleen dat, maar ook kijken hoe lang we er mee bezig zijn en wat voor een gevoel het ons geeft. Mijn emoties waren heel verschillend. Natuurlijk hou ik er niet van om een wekker te horen om ten voor half zeven in de ochtend. Ik heb dan liever dat mijn moeder niet als vroeger mij wakker maakt. Haar stem komt wel fierer over in de ochtend dan dat deurpe van mijn wekker. Verder gebruik ik mijn ov-chipkaart voor het openbaar vervoer en dat is ook interactief. Helaas is school niet zo dicht bij me dat ik met de fiets kan gaan. Helaas zijn we niet meer kleuters, dan bracht mijn moeder mij vaak op haar fiets. Verder in de avond zit ik af en toe achter mijn laptop. Soms is het voor school, maar vaak is het om te bellen met de mensen waar ik om gaaf. Nou, nadat ik alles vijf dagen moest

typen heb ik het moeten verwerken in een conceptmap. We hebben het niet zomaar moeten verwerken. Aan de hand van de theorie wat we kregen heb ik een geheel gemaakt. Voor tekeningen heb ik Illustrator gebruikt en voor effecten heb ik Photoshop gebruikt. Ik heb in ieder geval mijn conceptmap het meest in Photoshop gemaakt. Om de tekeningen te maken heb ik de pen tool en potlood tool gebruikt. De werken het beste. Hier zie je mijn conceptmap. Een weg door mijn dag heen, de stoplichten weergeven mijn emoties en in de notities staat er informatie over het product.



2



Moco museum

3D en veel meer
Woensdag 28 september ben ik met twee andere klasgenoten naar het Moco museum in Amsterdam geweest. Onder kunstwerk vallen: Banksy, Jean-Michel Basquiat, Keith Haring, Damien Hirst, KAWS, Jeff Koons, Yayoi Kusama, Andy Warhol, Shigeo Fukuda, en nog veel meer. Ze creëren toegankelijke shows en tentoonstellingen in Amsterdam en Barcelona die de gemeenschap verlichten, inspireren en versterken. Ze hebben meerdere exposities waar ze digitale reflecterende kunst laten zien. Er is ook een expositie genaamd Six N Five die bekend is. De kunstenaar erachter is een Argentijnse ontwerper gevestigd in Barcelona. Hij maakt digitale kunst door 3D-technologie moderne puurheid uitstralen. Er zijn dus niet alleen stilistische schitteringen, maar ook hele mooie nuttigende 3D kunst.

Interactieve producten
Ik ben zelf ook geweest bij Six N Five geweest. Je komt in een donkere kamer waar je alleen maar focust op het beeld. Om het nog realistischer te laten voelen heb je een bank waar je op kunt zitten met nuttigende muziek in je oren. Elke kunstenaar of kunstenaar heeft zijn haar eigen kamer. Dat zie je door de weergaazing boven elke deur. Daar staat namelijk de naam op in grote dikke letters. Daarnaast dat hebben ze ook borden hangen naast het kunstwerk met informatie en overtuigende tekst. Het Moco museum werkt goed met hiërarchie en retorica. Het heeft vier verdiepingen. Beneden heb je ruimes met 3D kunst.

Mijn favoriet
Mijn favoriete daarvan waren de hangende diamanten die van kleur veranderen. Het contrast van de kleuren was geweldig en de kleuren matchten heel goed met elkaar. Verder heb je op de derde verdieping een kamer waar je met de Moco app de schitteringen kunt leven kan wekken. Ook maken ze gebruik van audio door middel van de app. Met de audio leggen ze het kunstwerk uit. Ik heb het heel leuk gehad. Het was heel nuttigend en het door contrasten en hiërarchie maakte ik niet door de war. Mijn favoriete kamer van allen was wel die van Banksy. Ik vertelde er maar om zijn kunstwerk in het echt te zien. Het doet heel veel met mijn emoties. Ik kan al zien wat er gebouwd in zijn kunstwerk zonder tekst te hoeven lezen.



4

5

6

CMD WERKVELD



Foto gemaakt door Ferhan C.

Mijn toekomst

Vooraf ik begon met mijn opleiding bij de Han heb ik alvast Mediatraining gevolgd op het Rocc in Nijmegen. Het was een vierjarige opleiding waar ik veel met projecten heb moeten werken. Het is heel anders dan het hbo. Als mediavormgeving ben je vooral bezig met het maken van ontwerpen. Jezelf leren kennen in het gebied van kunst. Heb je liever het maken van corporatieve design, dan tekenen van bedrijven of anderszins je lever? De vraag moet je jezelf stellen in de vier jaar en die richting op gaan. Bij Communicatie & Multimediasign is dat heel anders.

Je keuze heel breed. Mijn pad gaat vooral naar het maken van ontwerpen voor bedrijven. Dat houdt niet alleen een logo in, maar het kan ook een website zijn en drukwerk. Ik wil graag bij een ontwerpbureau werken als branding designer. In mijn vorige opdracht heb ik niet zo goed verteld wat ik wilde doen, behalve dat ik "grafisch" bezig wil zijn. Mijn feedback van Charlene was om het zo concreet mogelijk te maken en goed na te denken wat ik wil worden en waar ik me bevind en wil groeien. Alleenst ben ik bezig geweest met het maken van schetsen voor mijn spreads. Daarvoor heb ik tien schetsen gemaakt met verschillende indelingen. Ik heb daarbij gelet op retorica, gestalte, symmetrie, hiërarchie en als volgt typografie. Nadat ik spreads heb uitgekoren heb ik ze verwerkt in Design en vervolgens laten zien aan klasgenoten. Van mijn klasgenoten heb ik geen verbeterpunten gekregen, maar leuke reacties. Ik heb vaardigheden verworven door heel goed door de opdracht te gaan. Daar heb ik gezien dat ik GLS moet gebruiken en daar heb ik dus ook gebruik van gemaakt. Ik heb typografie gekozen wat goed past bij mijn afbeeldingen en vormgeving. Verder heb ik brna geen kleuren gebruikt, omdat er al veel kleur zit in mijn afbeeldingen.

Je keuze heel breed. Mijn pad gaat vooral naar het maken van ontwerpen voor bedrijven. Dat houdt niet alleen een logo in, maar het kan ook een website zijn en drukwerk. Ik wil graag bij een ontwerpbureau werken als branding designer. In mijn vorige opdracht heb ik niet zo goed verteld wat ik wilde doen, behalve dat ik "grafisch" bezig wil zijn. Mijn feedback van Charlene was om het zo concreet mogelijk te maken en goed na te denken wat ik wil worden en waar ik me bevind en wil groeien. Alleenst ben ik bezig geweest met het maken van schetsen voor mijn spreads. Daarvoor heb ik tien schetsen gemaakt met verschillende indelingen. Ik heb daarbij gelet op retorica, gestalte, symmetrie, hiërarchie en als volgt typografie. Nadat ik spreads heb uitgekoren heb ik ze verwerkt in Design en vervolgens laten zien aan klasgenoten. Van mijn klasgenoten heb ik geen verbeterpunten gekregen, maar leuke reacties. Ik heb vaardigheden verworven door heel goed door de opdracht te gaan. Daar heb ik gezien dat ik GLS moet gebruiken en daar heb ik dus ook gebruik van gemaakt. Ik heb typografie gekozen wat goed past bij mijn afbeeldingen en vormgeving. Verder heb ik brna geen kleuren gebruikt, omdat er al veel kleur zit in mijn afbeeldingen.

En waarom?

Verder ben ik nog niet diep ingegaan waarom ik bij een ontwerpbureau wil werken over vier jaar. Laat ik daarmee beginnen. Sinds klein af aan houd ik ervan om mijn gevoelens op papier te schetsen en het realistisch te maken, zodat het iets staat ik het tot leven breng. Zo voel ik me ook wanneer ik een branding design maak voor een bedrijf dat niet eens bestaat. Ik breng het eigenlijk tot leven. Ik houd ervan om mijn proces te zien en het in mijn portfolio te zetten. Een van de grootste redenen waarom ik dus CMD heb gekozen is, omdat ik op een brede wijze mezelf kan verbeteren. Ik ga niet alleen ontwerpen, maar ik zal ook onderzoek moeten doen, analyses moeten maken en technisch bezig moeten zijn. Dat maakt mijn werk later ook breder en ik kan dan veel meer aanbieden bij mijn klanten dan alleen een plat ontwerp dat digitaal te zien is.

Bij CMD ga ik veel producten testen en ik zal dieper moeten ingaan binnen bedrijven of mijn design.

7

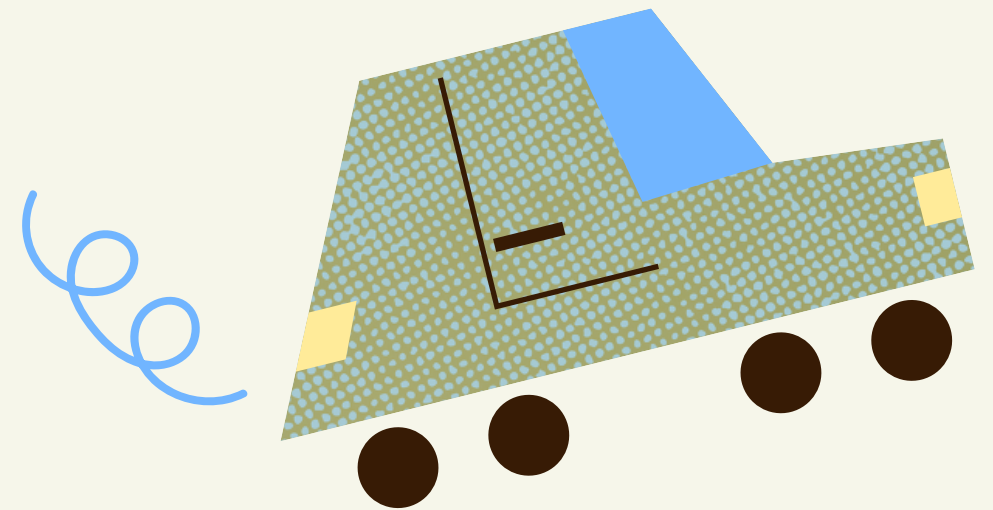
FEEDBACK ONTWERP ✨



Bart: Ik zie aan je werk dat je een veelheid aan tools kent en kunt toepassen in je werk. Je experimenteert en je benoemt ook een aantal tools die je hebt gebruikt (pen tool en lightroom)



Faye: Je beschrijft heel goed welke tools voor wat je hebt gebruikt een waarom je deze tools juist daarvoor gebruikt hebt zoals bijv. lightroom om de foto's te bewerken.



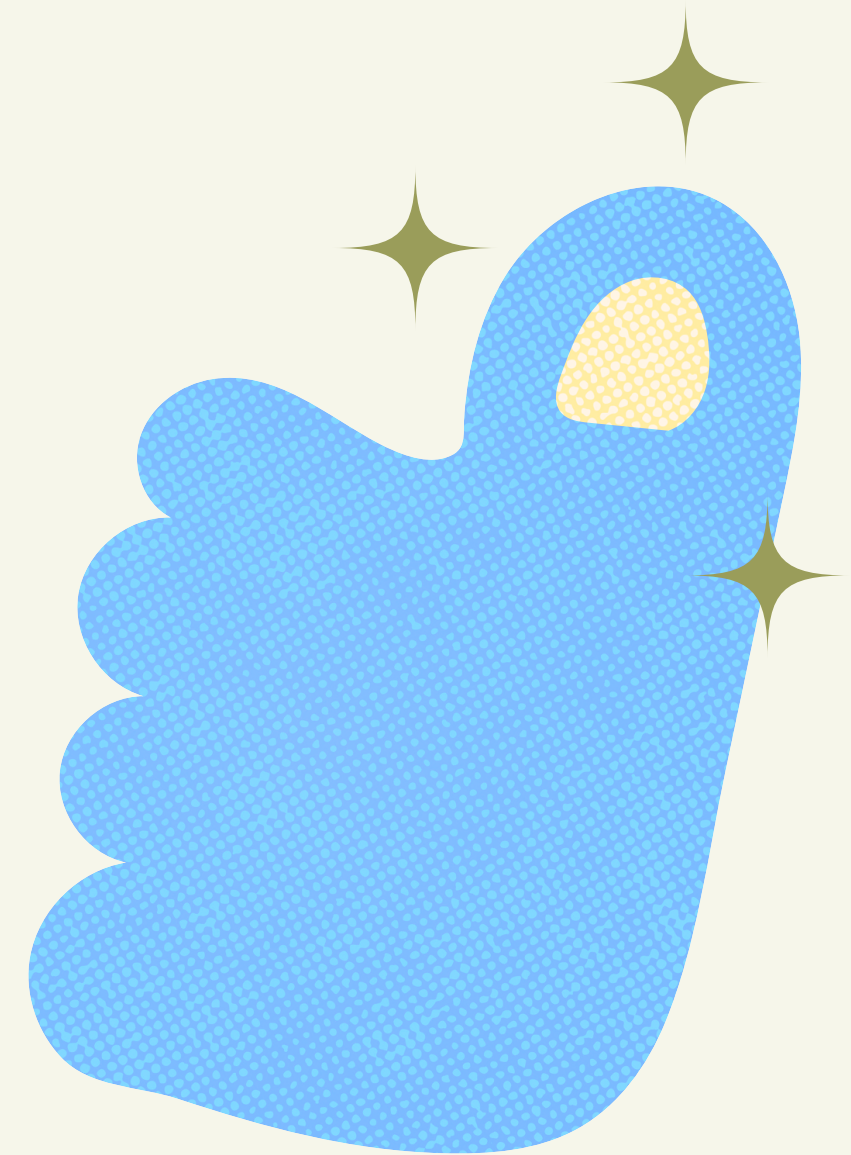
FEEDBACK WERKWIJZE



Charlaine: Voor het werkveld is het iets minder,. Je hebt wel een richting die je op wilt en je weet ook hoe je deze studie kan gebruiken om het te verbeteren, maar waar liggen nou echt jouw plannen. Je zegt wat je gaat doen, maar wat zou je nog willen doen? **08-10-24**



Charlaine: Je doet dit goed. Ik denk dat je heel goed weet waar je staat en waar je heen wilt. Je neemt ons ook mee in je `droombaan`.Ga ervoor zou ik zeggen! **22-10-2024**



REFLECTIE

BC 3.3.1 Je legt jouw ontwikkeling als ontwerper in wording vast in woord en beeld op basis van de input van medestudenten op jouw werk en werkwijze. [Ontwikkelen]

Bij dit datapunt heb ik vooral geëxperimenteerd met verschillende technieken. Dit was niet echt moeilijk, aangezien ik al ervaring heb met de programma's en weet hoe ik een vlak interessant kan maken. Op mijn ontwerp kreeg ik gelukkig alleen maar positieve feedback. Wel waren er verbeterpunten voor mijn CMD-werkveldspread.

Medestudenten gaven aan dat ik wel duidelijk maak waar ik naartoe wil, maar niet hoe ik de studie kan gebruiken om mezelf te verbeteren. Mijn plannen waren niet concreet genoeg. Daarom heb ik mijn feedback van 08-10-24 verwerkt in Datapunt 2E. Daarin heb ik gedetailleerder beschreven waar ik me binnen het CMD-werkveld bevind. Ik neem de lezer nu beter mee in mijn droombaan en het pad dat ik neem om daar te komen. Dit doe ik door te benoemen hoe de opleiding mij hierbij helpt.

Wat neem ik mee? Het belang van details wanneer ik mijn toekomstvisie beschrijf. Of het nu veel tekst is, maakt niet uit. Zolang het maar concreet genoeg is om mijn droom te realiseren. Bij toekomstige datapunten waarin ik mijn passie en positie binnen het werkveld moet uitleggen, zal ik dit zo gedetailleerd mogelijk doen om mijn ambities helder over te brengen.

DRIVE SAFE ✨

Het doel was om een campagneposter te maken om tegen ongelukken in te gaan. Mijn boodschap daarbij was om voorzichtig te rijden, sinds er altijd iemand thuis op je zal wachten.

Dat heb ik gedaan aan de hand van lego, door niet een persoon maar een wiel te fotograferen, om te laten zien wat er kan gebeuren als je dus niet veilig bent.

Verder heb ik lego gebruikt om het zware onderwerp zacht uit te drukken en het kindvriendelijker te maken.

Bij dit project was het nodig om in kleine stappen te werken en feedback te vragen aan klasgenoten om tot een duidelijk boodschap te kunnen komen. Ik heb de vier belangrijkste feedback gepakt en dat verwerkt in mijn versies.



FEEDBACK ONTWERP ✨



Joris: Het gebruik van beeld is sterk, maar ik zou rook en schaduw gebruiken om diepte te creëren en nog duidelijker over te komen. Zeg "always" in plaats van "might".



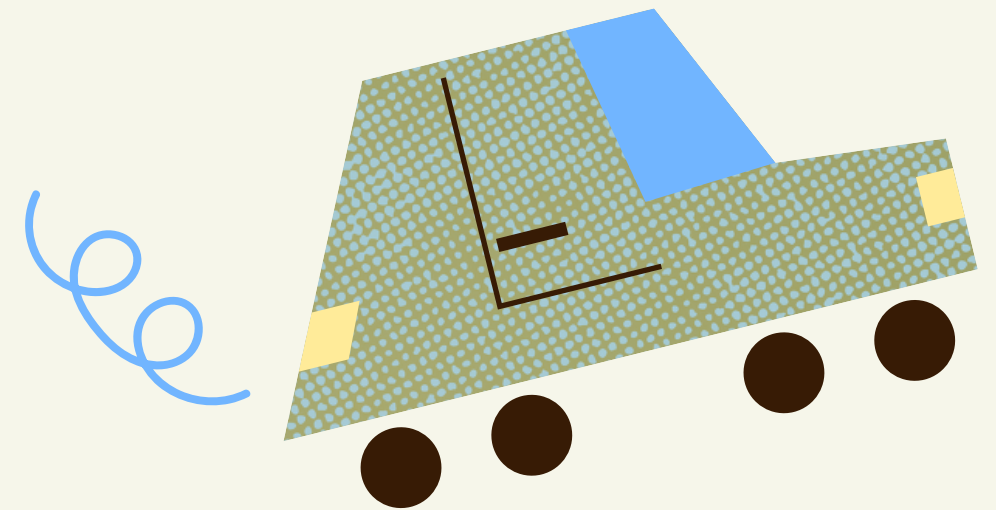
Huug: Boodschap is meteen duidelijk door de titel. Goede balans gebruikt, met grote hoeveelheid witruimte.



Jennifer: Goed beeld, het legobeeldje maakt het zware onderwerp wat zachter, creatief bedacht.

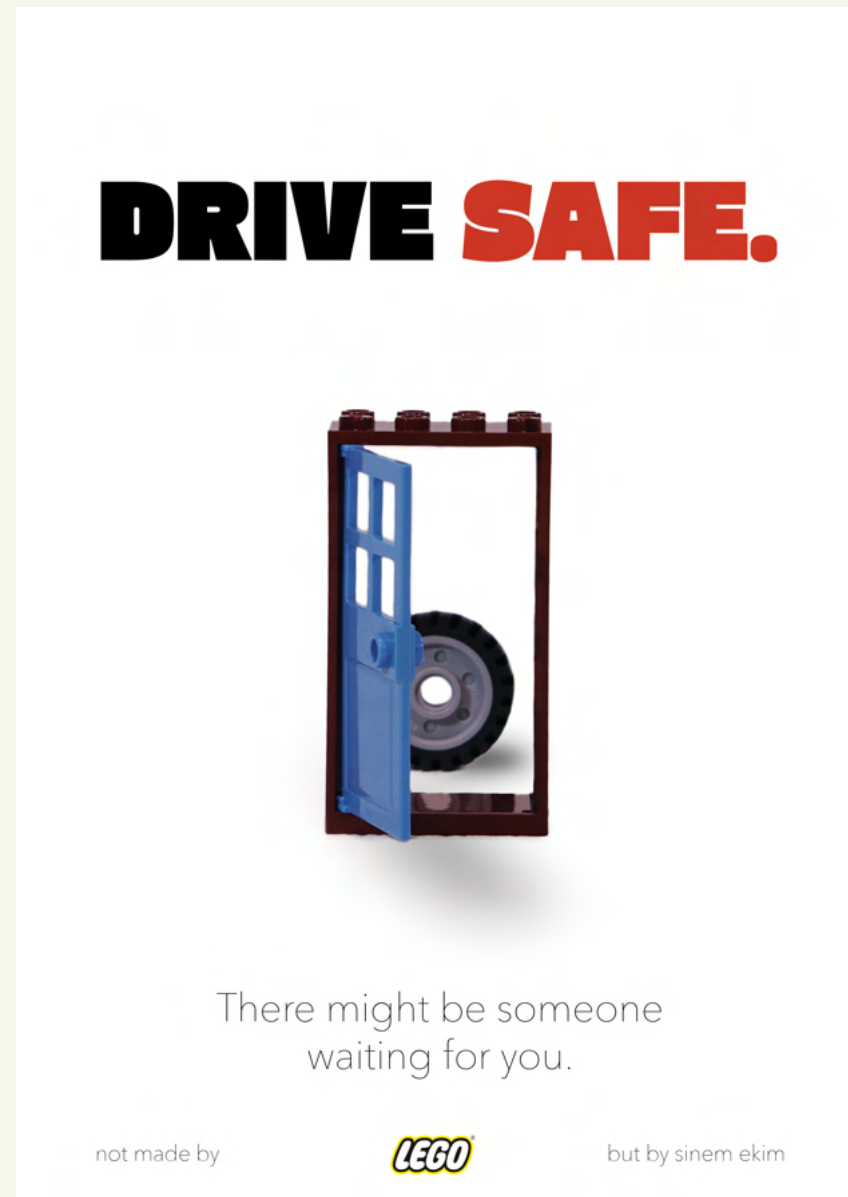


Esther: Goed gebruik van witruimte en titel, maar het tekst onder valt weg, maak het dikker om op te vallen, zodat je boodschap duidelijker binnenkomt.



FEEDBACK ONTWERP ✨ BC 3.3.1

VERSIE 1



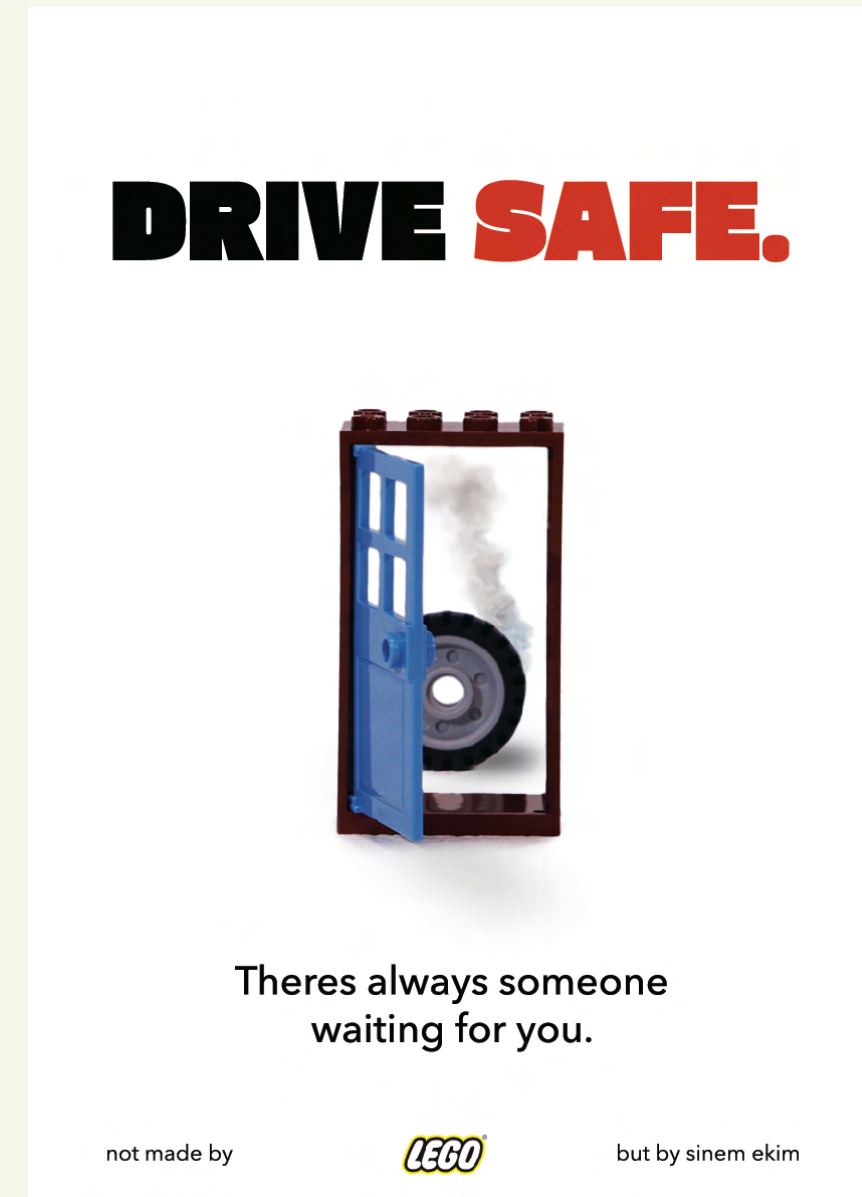
“might” geeft een gevoel dat er misschien iemand op je zal wachten, waardoor diegene aan de stuur niet direct een vertrouwgevoel zal krijgen.

VERSIE 2



het tekst valt weg, hij moet opvallen sinds de slogan net zo belangrijk is als de titel. Het mag ook realistischer worden door het heftiger maken met rook.

VERSIE 3



nu de foto realistischer is, de slogan en creator duidelijk is is de boodschap ook duidelijk. Dit komt beter binnen bij de chauffeur. Ik heb rook en schaduw toegevoegd, en het tekst dikker gemaakt.

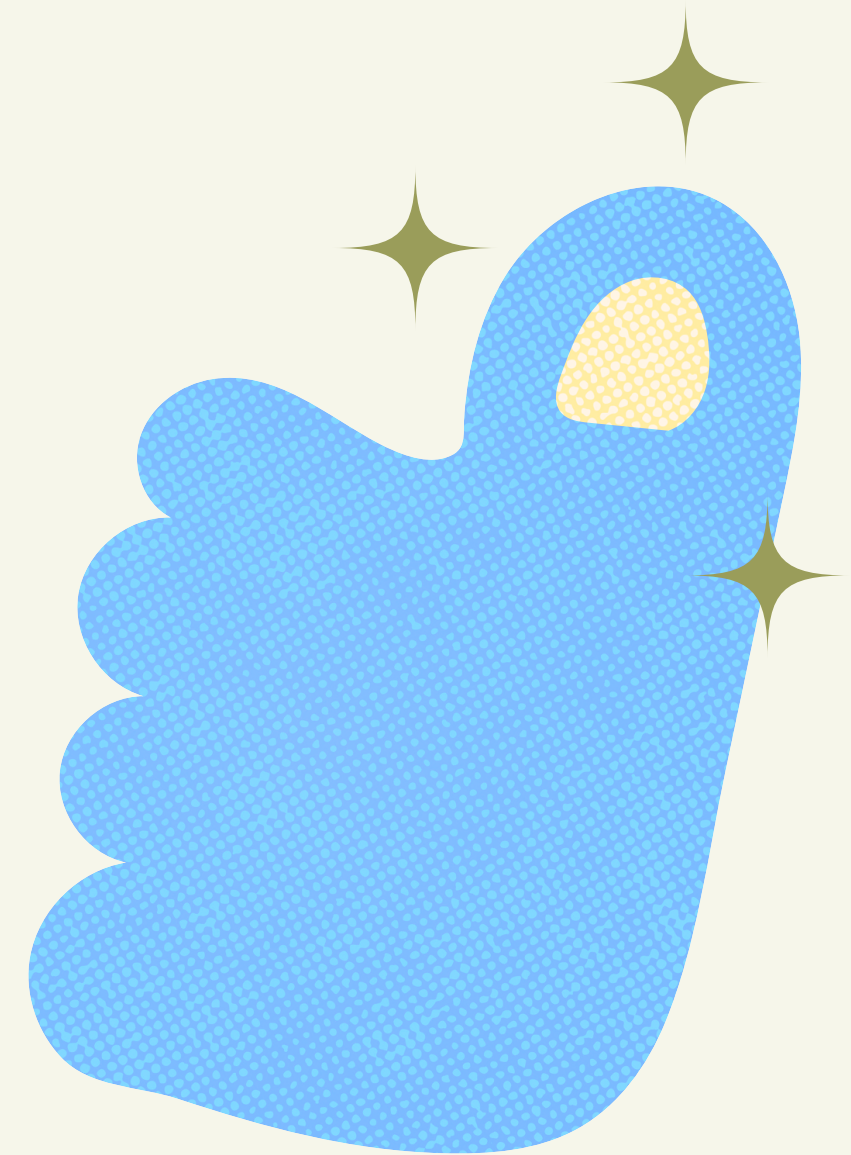
FEEDBACK WERKWIJZE ✨



Bart: Je zou nog dieper kunnen ingaan op de betekenis van diverse icoontjes/indexen/logo's in de gevonden bronnen. Wat doet dat met de semiotiek?



Emilie: Ik vind het fijn hoe je alle ontwerprincipes onder elkaar zet met een uitleg! je benoemt ook GSR principes in jouw uitleg.



REFLECTIE

BC 3.3.1 Je legt jouw ontwikkeling als ontwerper in wording vast in woord en beeld op basis van de input van medestudenten op jouw werk en werkwijze. [Ontwikkelen]

Bij dit datapunt was het vooral belangrijk om mijn stappen goed uit te leggen en de ontwerptheorie niet alleen te benoemen, maar ook gedetailleerd te verwoorden. In dit datapunt werkte ik te snel en gehaast, waardoor ik ontwerpprincipes slechts noemde zonder concreet uit te leggen hoe ze terugkwamen in mijn ontwerp. Zoals wat Bart zei, ik ging niet diep in de betekenis van semiotiek.

Om dit te verbeteren, heb ik bewust de tijd genomen en iteratief gewerkt in de volgende datapunten. Ik begon met schetsen en vroeg daar feedback op, waarna ik concepten uitwerkte in drie versies. Door deze aanpak kon ik de boodschap steeds verder verfijnen op basis van duidelijke feedback. Dit hielp mij inzien dat een doordachte, gestructureerde werkwijze leidt tot een beter eindresultaat.

Wat neem ik mee? Mijn belangrijkste leerpunt is dat ik niet moet haasten, maar stap voor stap moet werken en theorie niet alleen visueel, maar ook tekstueel moet onderbouwen. Door deze aanpak zal ik een duidelijkere boodschap creëren en de ontwerptheorie effectief verwerken in mijn datapunt, zodat de kijker het ook kan begrijpen WAAROM ik een actie heb genomen.

BUILD IT! ✨

Bij datapunt 2D werkten we aan de hand van ontwerp vragen oplossingen uit. Ik zet creatieve technieken in om tot ideeën te komen die ik vervolgens test en evalueer met peers. Het was vooral werken met testvragen en zoveel mogelijk theorie gebruiken (itereren) en het proces zo goed mogelijk te doorlopen.

Het was de bedoeling om een high-fidelity in Figma uit te werken om oplossingen verder uit te werken. Eerst deden we dat met schetsen, daarna maakten we een mid-fidelity prototype en nu een high-fidelity prototype. Build It! Het was de bedoeling om het zo interactief mogelijk te maken en het zoveel mogelijk overeen te laten komen met de code die ik bij datapunt 2E moest maken voor mijn html-website.



BUILD IT! ITEREREN EN TESTPLAN

Testplan - Don Norman

Creatieve technieken

Stukje van itereren

Testplan - Don Norman

Beschrijf op hoe je jouw prototype gaat introduceren: hoe kun je snel een globaal beeld geven van jouw werk? Door aan te geven dat ik een wireframe heb gemaakt voor een pc site, zodat je precies kunt zien op je beeldscherm wat je op je scherm ziet. In dit geval zie je bij mijn homepage eerst mijn navigatiebalk, header en titel. Daarna laat ik zien hoe ik mijn pagina heb ingedeeld, dat ik van titel, naar over mij, naar mijn projecten ga en vervolgens naar contact.

Hoe wil je dat men kijkt naar jouw werk? Niet als student, maar als klant/interesseerde gebruiker die door mijn website scrollt **en een idee krijgt wie ik ben en wat voor een werk ik graag laat zien.**

Wat is jouw doel voor deze sessie? Om een succesvol website te creëren voor mezelf, maar ook voor gebruikers met visuele hiërarchie/navigatie. **Wat verwacht je van jouw peer en wanneer is de sessie voor jouw succesvol?** Ik verwacht dat mijn peer door mijn website kan navigeren zonder moeite en dat mijn peer de website visueel overzichtelijk en aantrekkelijk vind zoals ik had gewild.

Wanneer mijn testvragen succesvol zijn beantwoord met feedback en er genoeg is geïtereerd om tot een eindresultaat te komen, dan is deze sessie voor mij succesvol.

Welke principes stel jij ter discussie? En waarom? Manier op hoe ik mijn informatie op de homepage heb gezet, of mijn persoonlijkheid voorkomt en of de structuur in mijn site klopt. De informatie op mijn homepage moet zo concreet mogelijk zijn en structuur hebben, want de homepage leidt je allereerst door alle pagina's. Zodra de homepage niet navigeerbaar is, is geen enkel site overzichtelijk genoeg. Ik wil ook dat mijn persoonlijkheid zichtbaar is, zodat mensen direct weten dat dit mijn portfolio is en mijn werk erin staat.header vertelt in mijn ogen veel over de persoons interesse, omdat je wil dat allereerst daar de aandacht op valt.

Zet jouw vier vragen in een logische volgorde. Zet onder elke vraag de vervolgvragen die je eerder hebt bedacht.

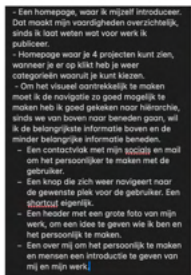
Hoe makkelijk was het om de informatie te vinden die je zocht?

Is er iets dat je mist in de structuur van de homepage?

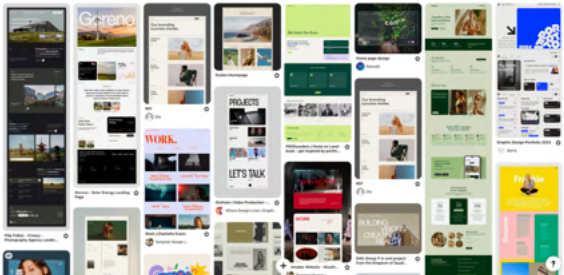
Heb je het gevoel dat mijn persoonlijkheid goed weerspiegeld wordt in de website? Waar zie je dat?

Waar zie je visuele balans op de pagina's?

Ik heb Don Normans techniek gebruikt om meer inzicht te krijgen op de testvragen die ik stel. Op die manier weet ik ook of de testvragen die ik wil stellen wel gericht zijn op de ontwerpvrage die ik heb.



Creatieve techniek 1: Brainwriting



Creatieve techniek 2: Moodboard



Creatieve techniek 3: Schetsen

Na mijn moodboard heb ik geschetst. Na mijn schets heb ik een paper-prototype gemaakt met een verbeterde schets dat visueel aantrekkelijker is met de behulp van inspiratiebronnen op pinterest. <https://pin.it/3JkVBPMW>

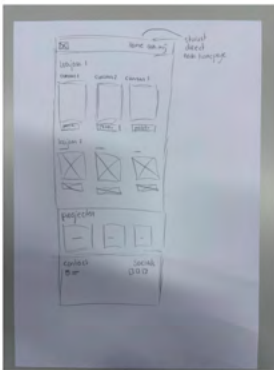
Verwerkte schetsen & eindproduct

Na het feedback van de peers heb ik een schets gemaakt van de feedback.

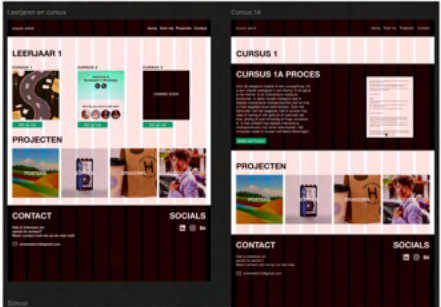
Daarbij heb ik het kopje "Datapunten" veranderd naar "Cursussen" om een breder publiek aan te spreken, sinds alleen de mensen binnen mijn opleiding de term "datapunten" kennen. Daarnaast heb ik een categorie gemaakt per leerjaar dat weer stuurt naar een aantal cursussen binnen dat jaar. Nadat ik de schets had gemaakt heb ik het verwerkt in high-fidelity op Figma.

Hierbij wil ik teruggaan naar mijn ontwerpvrage: "Hoe kan ik een portfolio-site ontwerpen die mijn vaardigheden en projecten overzichtelijk en visueel aantrekkelijk presenteert?" 2.2.1 Ik heb het gevoel dat ik de ontwerpvrage opgelost heb en mijn portfolio overzichtelijk en visueel aantrekkelijk is, omdat ik veel peermomenten heb gehad waar ik gerichte testvragen heb gesteld. Uit de testvragen heb ik weer inzichten gesteld en schetsen gemaakt. Daarna heb ik veel geïtereerd om tot een succesvol high-fidelity product te komen.

Wat ging goed en niet goed? Het itereerproces ging goed, ik stond op een gerichte lijn en kwam dichterbij mijn eindproduct. I.v.m weinig tijd heb ik niet veel creatieve technieken kunnen gebruiken na paper-prototyping. Ik heb alleen schetsen kunnen maken. Voor de volgende keer wil ik meer experimenteren.



Gemaakte schets na feedback van vorige sessie.



High-fidelity uitwerking van de schets.

Ik heb Don Normans testplan vragen gebruikt om mijn verhaal te versterken en mijn testvragen zo goed mogelijk te stellen.

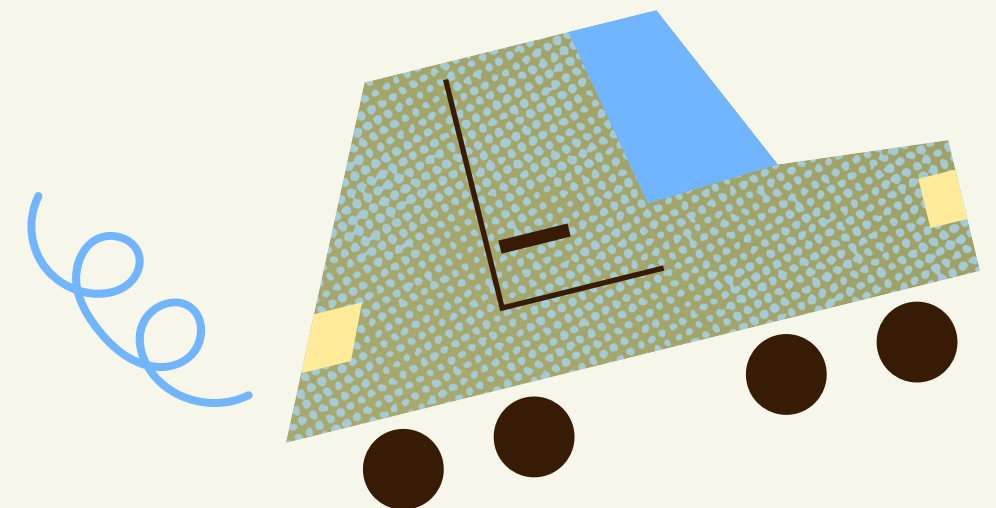
Ik heb verschillende creatieve technieken gebruikt om zoveel mogelijk ideeën te creëren.

Hier is een glimpse van het itereren. Ik ging van schets naar mid-fidelity naar high-fidelity. Dit is een goed voorbeeld.

FEEDBACK ONTWERP/WERKWIJZE ✨



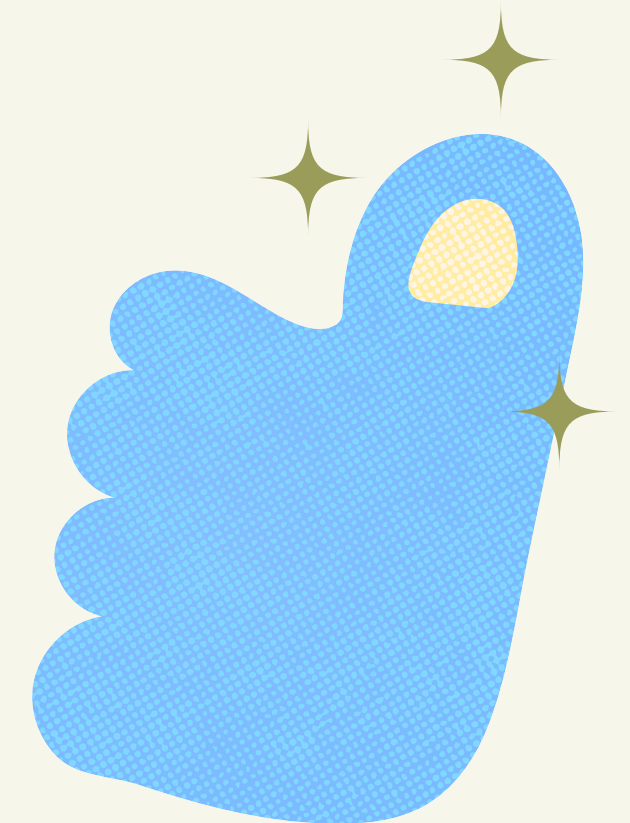
David: Het eerst opstellen van een testplan versterkt je verhaal. hierdoor weet ik goed wat je te weten wil komen, dit kon ik ook terugzien in de vragen die je hebt gesteld. Ook goed dat je laat zien dat je de feedback hebt verwerkt in je product.



Kevin: Wat zijn de resultaten die je hebt verkregen van alle creatieve technieken? Ik kan niet terugvinden waar je op de ontwerp vraag terugkijkt.



Charlaine: Je hebt je testplan opgesteld aan de hand van Don Norman. Je kijkt daarmee of je vragen goed genoeg zijn om het doel van de test te behalen. Uit de resultaten haal je inzichten die je verwerkt in nieuwe versies van prototypes.



REFLECTIE

BC 3.3.1 Je legt jouw ontwikkeling als ontwerper in wording vast in woord en beeld op basis van de input van medestudenten op jouw werk en werkwijze. [Ontwikkelen]

Bij dit datapunt heb ik mijn testplan gebaseerd op Don Norman om te beoordelen of mijn vragen het doel van de test ondersteunden. De inzichten uit de resultaten verwerkte ik in nieuwe versies van mijn prototypes. Dat heb ik gedaan aan de hand van het itereren. Schetsen -> mid-fidelity -> verbetering schets mid-fidelity -> high fidelity.

Wat ik miste, was een goede terugkoppeling naar de ontwerpvrage zoals wat Kevin aangaf. Ik gebruikte creatieve technieken om ideeën te genereren, maar niet altijd doelgericht. De moodboard, schetsen en brainstorming hebben me zeker geholpen in een richting, maar die richting heb ik niet duidelijk gemaakt. In de volgende datapunten zal ik mijn gebruikte technieken beter koppelen en waarom ik het heb gebruikt.

Wat neem ik mee? In de volgende datapunten zorg ik voor een sterkere onderbouwing van mijn keuzes en een gerichte toepassing van creatieve technieken. Hierdoor worden mijn ontwerpen niet alleen vernieuwend, maar ook beter afgestemd op de kern van het probleem.

✿CHECK IT! HTML-PORTFOLIO✧

Bij datapunt 2E was het doel om een htm-portfolio website te creëren aan de hand van de aangereikte theorie die we hebben ontvangen. Een voorbeeld daarvan is semantische html (code met betekenis). Aan de hand van checklists moesten we van schetsen naar figma tot het bouwen van een website met html en css.

Het was natuurlijk heel nieuw voor mij als ontwerper in ontwikkeling om van posters naar codering te gaan. Het was zeer uitdagend op een stressvolle, maar ook avontuurlijke manier. In mijn portfolio bevindt een kopje over mij, mijn projecten en proces. Hieronder kun je de link kopiëren om mijn portfolio te bekijken.

<https://2150197.portfolio.aimsites.nl/>



✿CHECK IT! Aangereikte theorie✧

Verdiepen in ontwerpvrraag

HTML-Structuur

Waarom is het een goede vraag?

Probleemoplossend:

Het vraagt om een oplossing voor een specifiek probleem: hoe presenter je informatie op een manier die zowel visueel aantrekkelijk als functioneel is. Dit maakt het een praktische vraag.

Duidelijke focus:

De vraag richt zich op twee kernaspecten: overzichtelijkheid en visuele aantrekkelijkheid. Dit helpt om het ontwerpproces gericht te houden en te focussen op wat belangrijk is voor een portfolio-site.

Welke problemen ben je tegengekomen?

Mezelf vinden

Ik had het probleem dat ik een opbouw van de site had, maar mezelf er niet in terug kon vinden. Het is visueel aantrekkelijk, maar past het wel bij Sinem. Dus kwam ik bij het probleem dat ik meerdere malen mijn opbouw moest veranderen. Ik heb dit probleem opgelost door een moodboard te maken met websites die ik leuk vond.

Hoe weet je of de ontwerpvrraag heeft geholpen?

Overzichtelijkheid:

Volgens de testmomenten met peers is mijn site makkelijk om te navigeren. De bezoekers kunnen ook mijn vaardigheden en projecten direct vinden, omdat ik gebruik heb gemaakt van hierarchie sinds je van boven naar beneden scrollt.

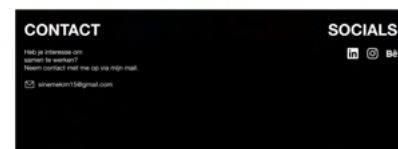
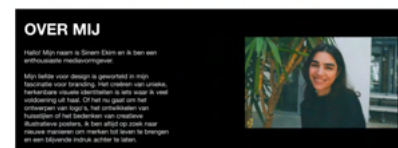
Visuele aantrekkelijkheid:

Mijn stijl is volgens peers consistent en heeft veel contrast door de zwart-witte achtergrond, waardoor de focus direct gaat naar de project-foto's. De site heeft ook een kleurschema, typografie en een grid-layout.

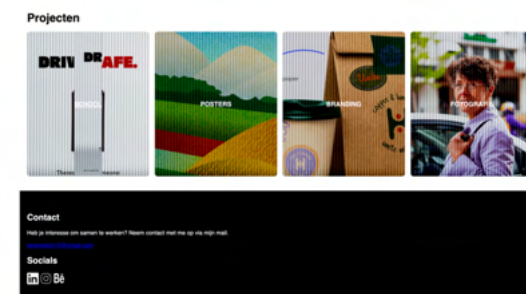
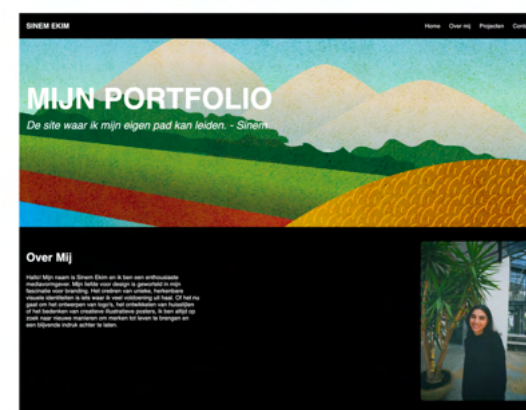
Effectieve communicatie

Eerst had ik volgens peers geen open site voor mensen buiten mijn opleiding. Namelijk, omdat het woord "datapunten" alleen bekend is bij mijn opleiding. Dus gebruikers buitenom zouden de site minder goed begrijpen. Ik heb het aangepast door het "cursussen" te noemen.

Figma High-Fidelity Homepage



HTML High-Fidelity Homepage



Hier stel ik mezelf vragen om te achterhalen of het een goede ontwerp vraag is voor mijn portfolio website.

Hier laat ik het verschil zien tussen mijn high-fidelity en gecodeerde website sinds het zoveel mogelijk op elkaar moest lijken.



HTML-Structuur

Grid-systeem (css):

Ik heb gebruik gemaakt van twee grid-systemen. Allebei hebben een 1 tot 13 kolommen grid, maar mijn projecten zijn verdeeld in 4 cards en mijn over mij en proces in 2. Namelijk een card voor het tekst en een card voor de image. Mijn projecten hebben er 4, omdat ik 4 categorieën gebruik waar ik telkens 16 px gap gebruik voor wit ruimte en consistentie.

Semantische HTML:

Ik heb HTML-elementen gebruikt die duidelijk aangeven wat hun inhoud en functie zijn. Voorbeelden daarvan zijn, header, main, article, footer. In die elementen geef ik ook een duidelijke naam aan, zodat niet alleen ik het begrijp, maar ook diegene die mijn code bekijkt. Het is ook overzichtelijker in css, sinds ik maar 1 stylesheet gebruik.

Comment tags:

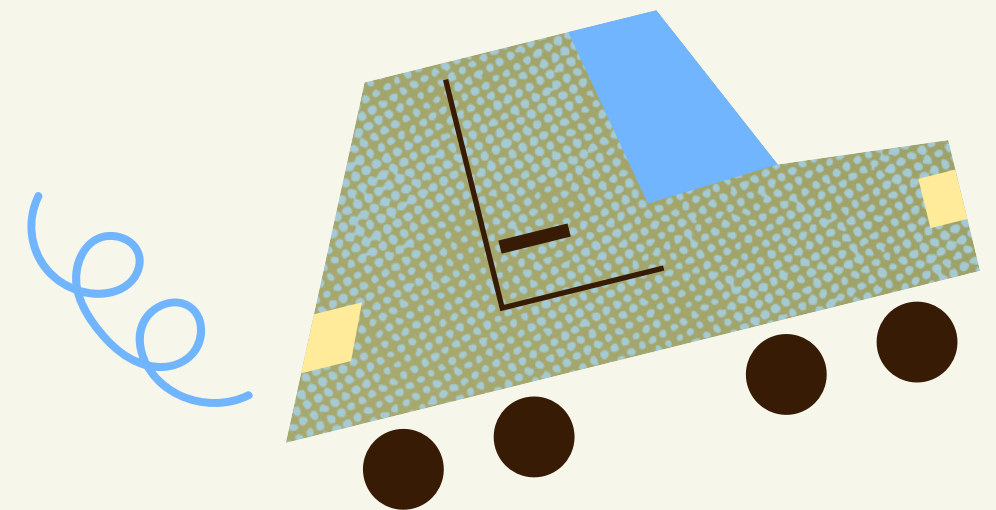
Bij elk element gebruik ik comment tags om de gebruiker te navigeren door mijn code heen. Ik leg onder andere uit wat de code betekent en waarvoor het bedoeld is. Als er code staat in css die te maken heeft met het html bestand dan zet ik dat er ook bij. *(In mijn html-bestand zul je comment-tags vinden).*

Coderen is alleen duidelijk als je het ook kan uitleggen. Hier heb ik mijn structuur verteld. Ik heb gebruik gemaakt van semantische html, grid en comment tags om het zo duidelijk mogelijk te maken. (3.3.1) dit blijkt weer terug op Bart's feedback. Ik leg nu wel de betekenis van semantische html uit inplaats van dat ik gewoon neerzet dat ik het heb gebruikt.

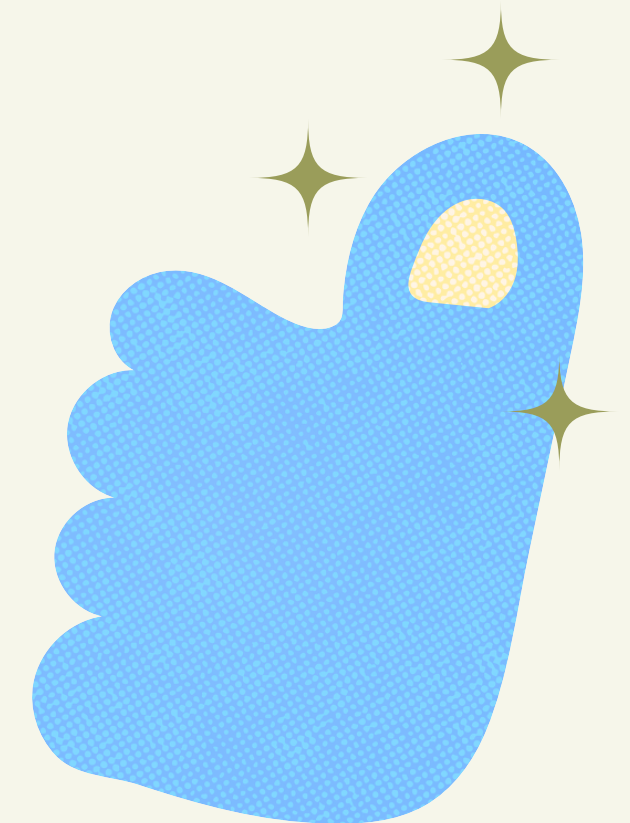
FEEDBACK ONTWERP/WERKWIJZE ✨



Naomi: Je reflecteert heel systematisch op je eigen ontwerp vraag en belicht zo duidelijk wat het een passende vraag maakt. Ik vind je onderbouwing sterk en het is daarnaast ook fijn dat je teruggrijpt op de feedback van peers/problemen waar je tegenaan bent gelopen.



Naomi: Je laat niet alleen met de uitwerking van je site, maar ook in de uitleg van het proces zien dat jij een heel sterk begrip hebt van HTML/CSS. Je geeft duidelijk aan waarom je bepaalde keuzes hebt gemaakt waardoor het geheel functioneel aanvoelt. Daarnaast is jouw benadering van je Figma prototype heel nauw gelukt.



Patrick: Een volgende stap is het verfijnen van het ontwerp, zoals een grotere interlinie in paragrafen tekst, uitlijningen en verhoudingen.

REFLECTIE

BC 3.3.1 Je legt jouw ontwikkeling als ontwerper in wording vast in woord en beeld op basis van de input van medestudenten op jouw werk en werkwijze. [Ontwikkelen]

Bij dit datapunt heb ik gereflecteerd op mijn ontwerpvrage en onderbouwd waarom deze passend is. Ik heb feedback van peers meegenomen en benoemd welke uitdagingen ik tegenkwam. Ik ben zelf heel trots op mezelf dat ik zo ver ben gekomen met html en css sinds ik in het begin van cursus 2 mezelf moest demonstreren en alleen een stukje html kon laten zien. Ik heb mezelf verbeterd door zoveel mogelijk met css te oefenen.

Een volgende stap is het verfijnen van het ontwerp in html/css zoals wat Patrick zei. Het komt wel goed overeen met mijn high-fidelity, maar de volgende stap is het om het zo goed mogelijk te maken. Denk aan een grotere interlinie in tekst, betere uitlijning en verbeterde verhoudingen. Dit zal de leesbaarheid en visuele samenhang versterken.

Wat neem ik mee? In de toekomst besteed ik meer aandacht aan detail en typografie in html en css, zodat mijn ontwerp niet alleen inhoudelijk sterk is, maar ook visueel beter uitkomt.

LEERDOELEN (3A)

BC 3.3.2 Je stelt nieuwe leerdoelen op voor de komende periode en legt vast welke theorie je daarbij gaat gebruiken.
[Ontwikkelen]

Ik kan door middel van onderzoek de problemen van een specifieke doelgroep in kaart brengen en op basis daarvan een passende oplossing ontwikkelen.

De reden waarom ik dit als leerdoel heb gekozen is, omdat ik vaker onderzoek zal moeten doen als een cmd'er, maar ook later in de werkwereld als ik bij een ontwerpbureau wil werken.

Theorie: User-Centered Design (Norman, 2013) – Richt zich op het ontwerpen van oplossingen vanuit het perspectief van de eindgebruiker door middel van iteratief testen en feedback. Ik zal minimaal twee artikelen van Don Norman analyseren en de principes toepassen in mijn opkomend datapunt.

Ik maak elke woensdag een weekplanning met prioriteiten om overzicht te behouden in datapunten en stress te verminderen.

Ik heb dit leerdoel gekozen omdat ik het in cursus 2 nog niet heb behaald sinds cursus 3 net begonnen is. In cursus 3 moet ik nog wennen aan de nieuwe weekplanning van school, waardoor ik mijn planningsvaardigheden verder wil ontwikkelen.

Theorie: Time Blocking-methode

Deze techniek helpt mij om mijn tijd efficiënter te gebruiken door specifieke taken in vaste tijdsblokken in te plannen. Dit voorkomt dat ik reactief werk en helpt me om overzicht te behouden.

Hoe werkt het?

Ik bepaal mijn belangrijkste taken voor aankomend week.

Ik plan vaste tijdsblokken in op woensdag voor de weekplanning.

Ik houd ruimte voor onverwachte zaken en pauzes.

Ik evalueer of mijn planningmethode echt werkt.



DATA PUNT 3E

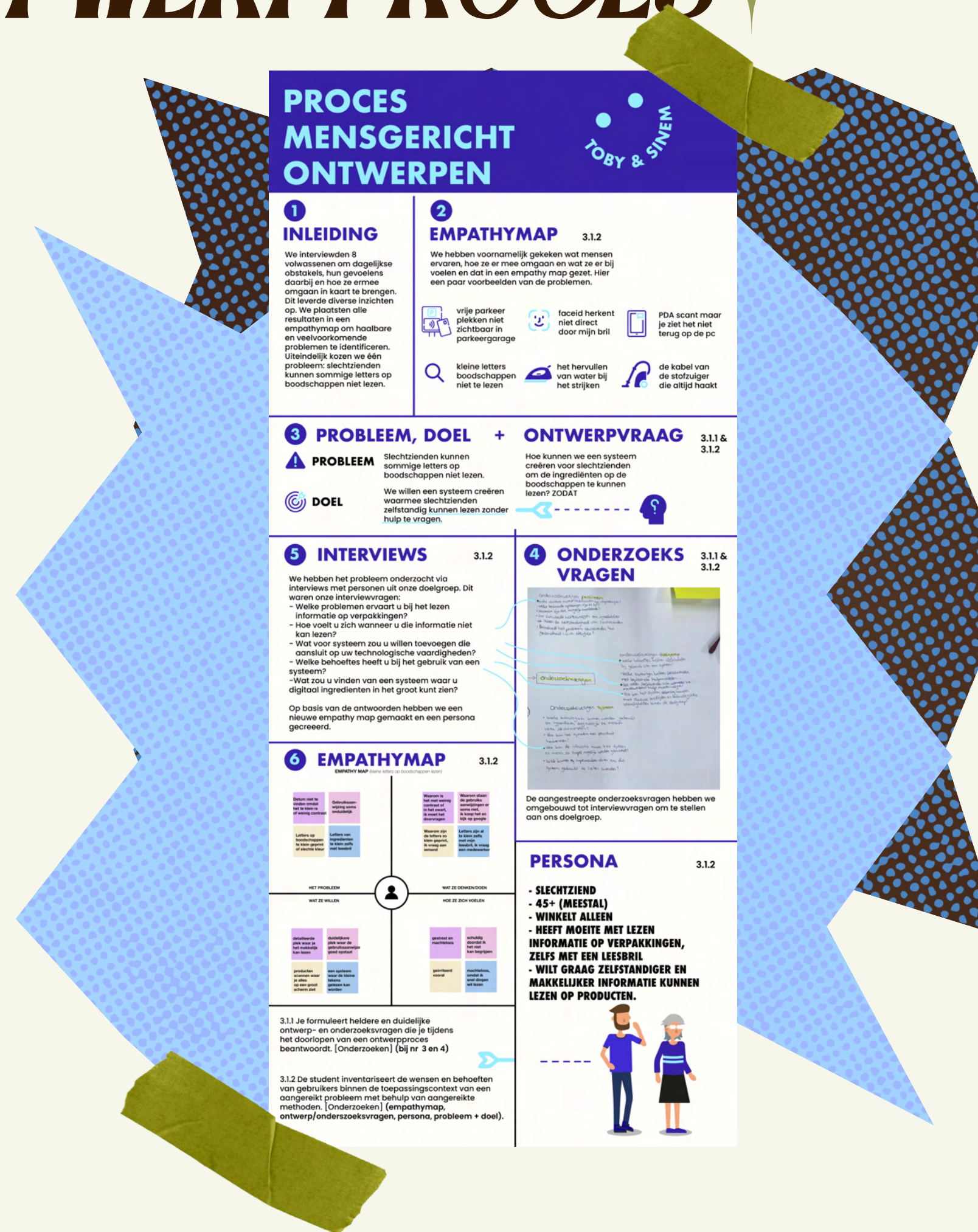


BB MENSGERICHT ONTWERPPROCES

Voor dit datapunt werk ik samen met een medestudent. Dit datapunt vormt het begin van het ontwerpproces. Het proces bestaat uit drie datapunten. De datapunten zijn gericht op het doorlopen van een ontwerpproces voor het oplossen van een alledaags probleem dat we door middel van straatinterviews hebt geïdentificeerd. Verschillende problemen hebben we in een empathymap verwerkt en daaruit 1 probleem gekozen die vaker voorkomt.

Namelijk dat mensen met een leesbeperking moeite hebben met het lezen van voedingsinformatie op een product. Hoe kunnen we een systeem creëren voor mensen met een leesbeperking om de ingrediënten op de boodschappen te kunnen lezen? ZODAT ze het zelfstandig kunnen lezen zonder hulp te vragen.

Het doel is om één specifiek probleem te kiezen dat voldoet aan de gestelde casuseisen zoals beschreven in de casusbeschrijving. Op basis hiervan steden we een ontwerpvrage op met bijhorende onderzoeksvragen. We tonen de belangrijkste fasen van het proces, vanaf de probleemidentificatie tot de eerste onderzoeksresultaten, in een visueel overzicht in de vorm van een infographic.



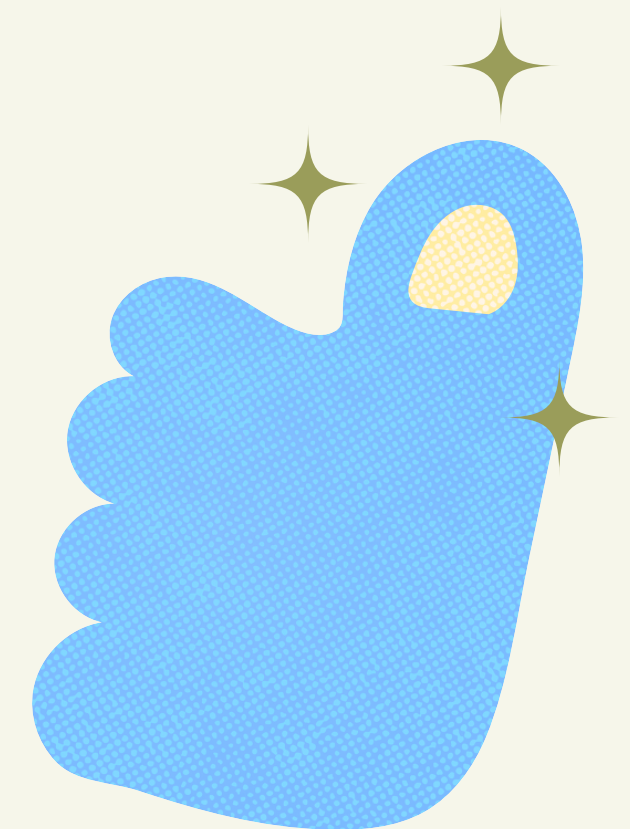
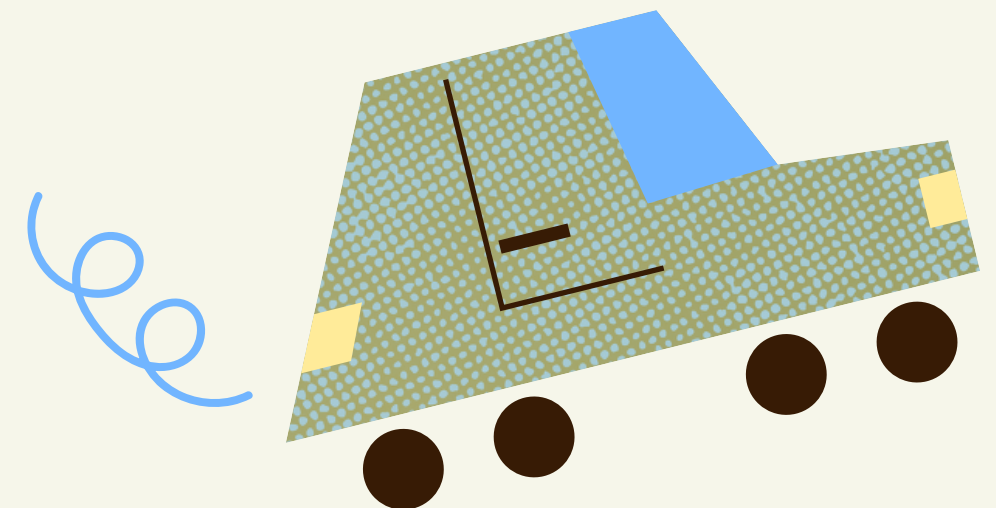
✿ FEEDBACK ONTWERP/WERKWIJZE ✨



Ursola: Je ontwerpvrage is duidelijk met een doel (de zodat..)



Naomi: Je zou bij "Systeem" nog wat kunnen zeggen over dat het een digitaal/interactief hulpmiddel is. Verder is het een goede ontwerpvrage.



REFLECTIE

BC 3.3.1 Je legt jouw ontwikkeling als ontwerper in wording vast in woord en beeld op basis van de input van medestudenten op jouw werk en werkwijze. [Ontwikkelen]

Het opstellen van een duidelijke ontwerpvrage was een belangrijke stap in ons proces. De feedback die ik heb ontvangen en gegeven hielp om de ontwerpvrage verder te verfijnen. Naomi suggereerde om “systeem” verder te specificeren als een digitaal of interactief hulpmiddel. Deze inzichten hebben mij geholpen om de ontwerpvrage scherper te stellen en beter aan te laten sluiten bij de casuseisen.

Een belangrijke leerervaring in dit proces was het visualiseren van de belangrijkste fasen in een infographic. Dit hielp bij het structureren van het proces en gaf inzicht in hoe de probleemidentificatie, onderzoek en de eerste onderzoeksresultaten met elkaar verbonden zijn. De volgende fase bestaat uit het verder verfijnen van de ontwerpvrage en onderzoeksvragen op basis van de bevindingen uit datapunt 3B. De empathymaps spelen hierbij een belangrijke rol, omdat ze helpen bij het formuleren van ‘user need statements’ die als basis dienen voor het prototype.

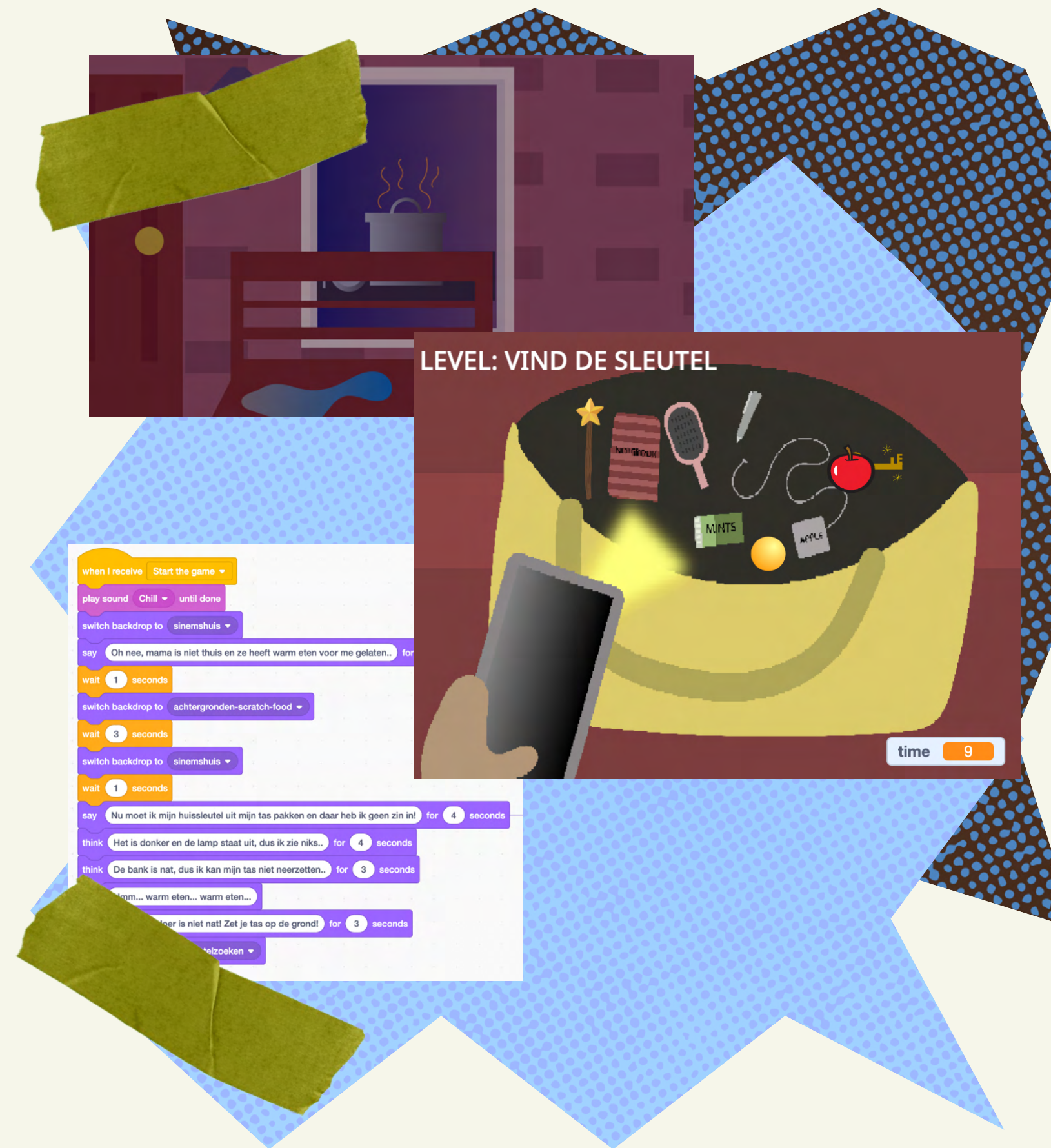
Door dit proces heb ik geleerd hoe belangrijk het is om iteratief te werken en feedback te gebruiken om een ontwerpvrage en oplossing steeds verder aan te scherpen. In de komende fasen zal ik me richten op het verder ontwikkelen en testen van het prototype om de gebruiksvriendelijkheid en effectiviteit te optimaliseren.

BC VISUEEL PROGRAMMEREN ✨

<https://scratch.mit.edu/projects/1130093634>

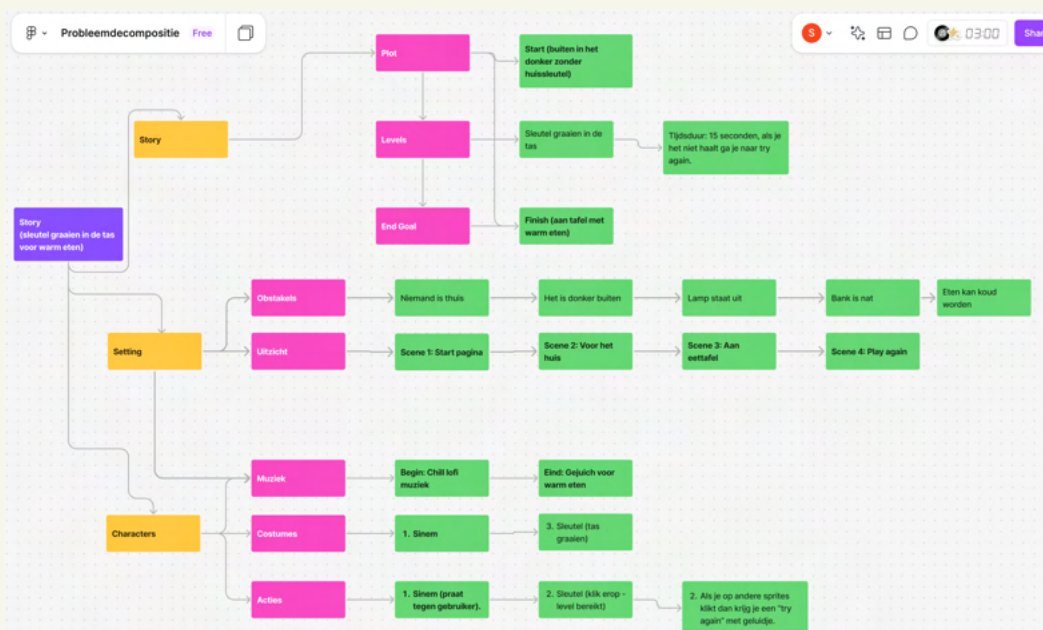
Mijn taak was om een interactief verhaal ontwikkelen met behulp van de visuele programmeertool 'Scratch'. Ik begin met het vertalen van mijn verhaalidee naar een probleemdecompositie en pseudocode, waarna ik dit omzet naar een interactief verhaal.

Tijdens de ontwikkeling leg ik uit hoe ik de basisprincipes van programmeren in mijn code heb toegepast en welke rol deze principes spelen in het gerealiseerde interactief verhaal. etv verhaal is dat ik de sleutel moet graaien uit mijn tas om de deur te openen om vervolgens warm eten te kunnen eten. Als ik binnen gedurende tijd de sleutel niet graai dan wordt het eten koud..



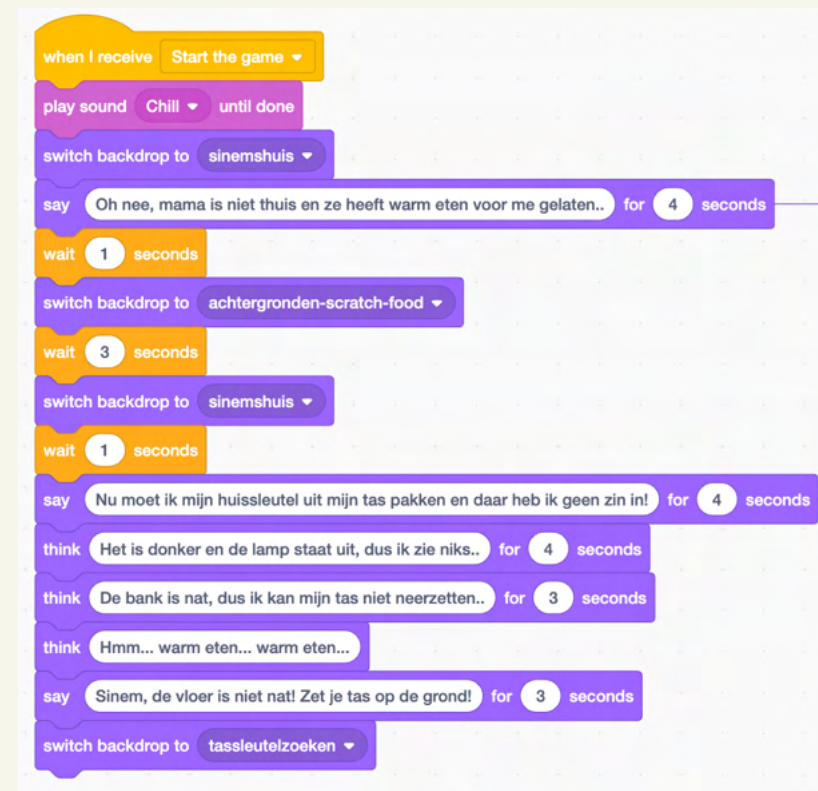
BC VISUEEL PROGRAMMEREN

Probleemdecompositie

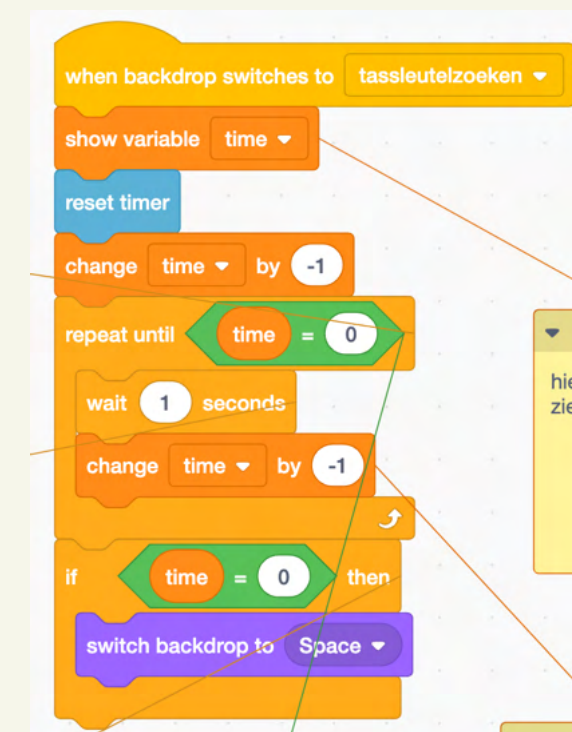


Met een probleemdecompositie verdeel ik de problemen in stappen om het overzichtelijker te maken voor mezelf.

Basisprincipes



De basisprincipes die ik moet aantonen zijn: probleemdecompositie, algoritmen, variabelen, operatoren, (conditionele) statements, datatypes en loops.



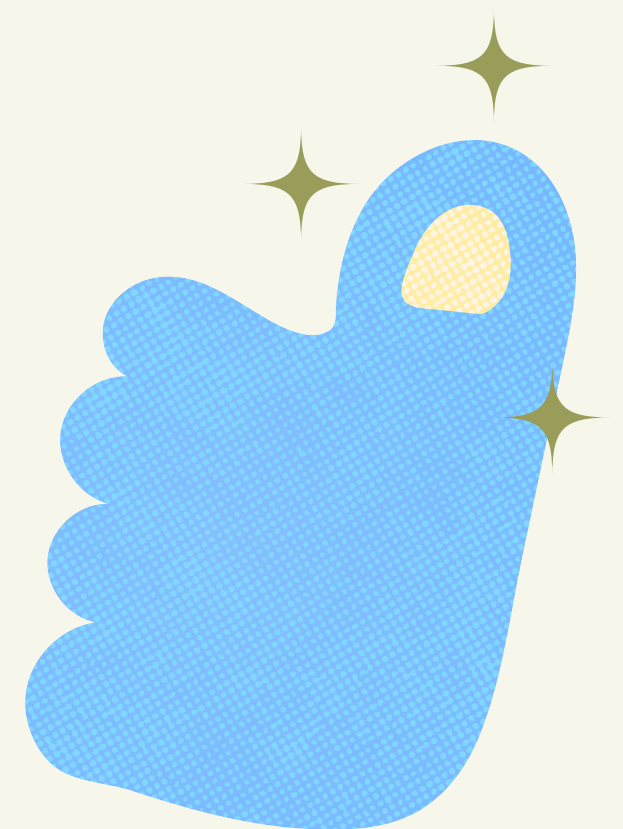
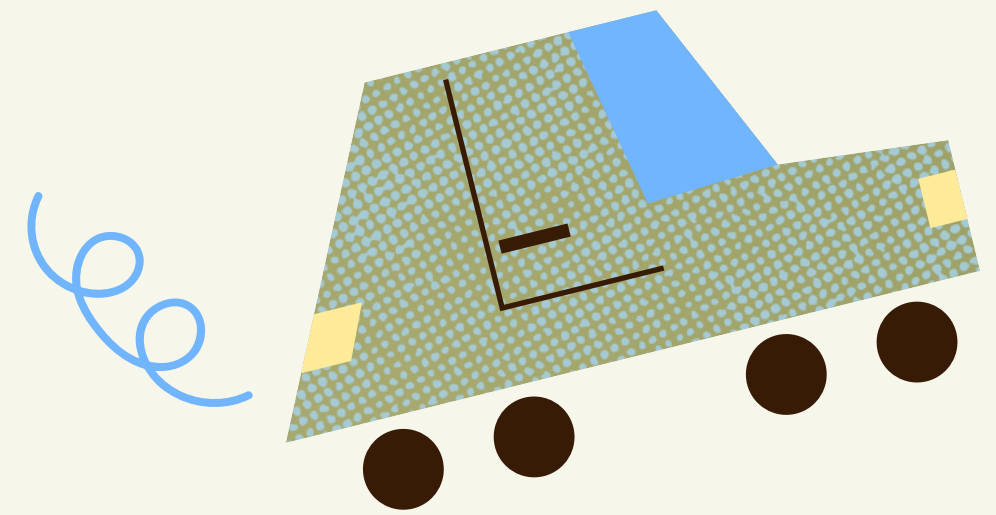
✿ FEEDBACK ONTWERP/WERKWIJZE ✨



Ruben: je hebt een werkend spel gerealiseerd aan de hand van een verhaallijn die de basisprincipes bevat. Wel is het spel vrij beknopt en vrij eenvoudig te spelen.



Toby: Je kan hiermee de basisprincipes aantonen in het gesprek met Bart. Kort maar krachtige game, leuk gedaan.



REFLECTIE

BC 3.3.1 Je legt jouw ontwikkeling als ontwerper in wording vast in woord en beeld op basis van de input van medestudenten op jouw werk en werkwijze. [Ontwikkelen]

Voor deze opdracht heb ik een interactief verhaal gemaakt in Scratch, waarbij ik de sleutel uit mijn tas moest pakken om de deur te openen en op tijd warm eten te kunnen eten. Ik begon met een probleemdecompositie en pseudocode, waarna ik de game stap voor stap ontwikkelde.

Tijdens het proces paste ik de basisprincipes van programmeren toe, zoals loops en condities. De feedback was positief: het spel werkte goed en toonde de principes aan, maar was vrij eenvoudig. Ik merkte dat het werken met Scratch veel trial-and-error vergde, ondanks dat het visueel programmeren is.

Het was een leuke en leerzame ervaring, en in de toekomst zou ik de game graag uitbreiden met meer uitdaging en interactie.

REFLECTIE OP VOORTGANG *(terugblik)*

****Reflectie op mijn leerdoelen volgens het model van Korthagen****

****1. Situatie ervaren****

Aan het begin van cursus 3 heb ik twee leerdoelen opgesteld:

- ****Leerdoel 1:**** Ik kan door middel van onderzoek de problemen van een specifieke doelgroep in kaart brengen en op basis daarvan een passende oplossing ontwikkelen.
- ****Leerdoel 2:**** Ik maak elke woensdag een weekplanning met prioriteiten om overzicht te behouden en stress te verminderen.

Om deze doelen te behalen, heb ik mij verdiept in User-Centered Design (Norman, 2013) voor mijn onderzoek en de Time Blocking-methode voor mijn planning. Gedurende de cursus heb ik geprobeerd deze methoden toe te passen in mijn dagelijkse werkzaamheden.

****2. Terugblikken****

Bij ****leerdoel 1**** heb ik niet volledig voldaan aan mijn oorspronkelijke plan. In plaats van twee artikelen van Don Norman te analyseren, heb ik één site geraadpleegd waar alle fasen van User-Centered Design op stonden. Desondanks heb ik de principes van iteratief testen en feedback correct toegepast in mijn onderzoek. Ik heb mijn doelgroep geanalyseerd en geëvalueerd hoe ze met het product omgingen. Samen met mijn projectpartner Toby hebben we conclusies getrokken uit de tests en feedback om vervolgstappen te bepalen.

Bij ****leerdoel 2**** heb ik elke schooldag een planning bijgehouden en genoteerd wat ik die dag heb gedaan. Dit gaf me overzicht en hielp me stress te verminderen. Daarnaast heb ik mijn gevoelens erbij geschreven, zoals aangeraden door Renee. Ik merkte echter dat ik de Time Blocking-methode niet strikt heb toegepast; in plaats van specifieke tijdsblokken heb ik vooral ruimte tussen activiteiten gelaten, maar wel merkte ik dat ik alsnog veel digitaal ging plannen in plaats van op papier dus wil ik het digitaal systemisch maken.

****3. Belangrijke aspecten begrijpen (bewustwording)****

Wat goed ging bij ****leerdoel 1****:

- De principes van User-Centered Design zijn correct toegepast.
- Het onderzoek was overzichtelijk en gestructureerd.
- De iteratieve aanpak en feedbackanalyse hielpen bij het ontwikkelen van een passende oplossing.

REFLECTIE OP VOORTGANG

Wat beter kan:

- Twee artikelen van Don Norman analyseren, zoals oorspronkelijk gepland.
- Het proces digitaal systematisch documenteren in een schrift of digitale notities om geen stappen over te slaan.

Wat goed ging bij ****leerdoel 2****:

- De planning gaf me overzicht en hielp me stress te verminderen.
- Het noteren van gevoelens hielp me stress te verwerken.

Wat beter kan:

- Minder tekst en meer kernwoorden gebruiken om de planning overzichtelijker te maken.
- De Time Blocking-methode strikter toepassen door vaste tijdsblokken in te stellen. (dit keer digitaal).

****4. Alternatief (gedrag)****

Om mijn leerdoelen beter te behalen, ga ik de volgende aanpassingen maken:

- ****Leerdoel 1:**** Twee artikelen van Don Norman analyseren en de inzichten expliciet verwerken in mijn onderzoek.
- Mijn proces beter vastleggen in een schrift of digitale notities om overzicht te behouden.
- ****Leerdoel 2:**** De Time Blocking-methode strikter toepassen door concrete tijdsblokken in te plannen.
- Mijn planning versimpelen door gebruik te maken van kernwoorden in plaats van lange zinnen.

****5. (Nieuwe) situatie ervaren****

Op basis van deze reflectie stel ik de volgende nieuwe leerdoelen op:

- Ik documenteer mijn proces systematisch, zodat ik geen belangrijke stappen vergeet.
- Ik pas de Time Blocking-methode nauwkeuriger toe om mijn tijd efficiënter te benutten.

Door deze aanpassingen door te voeren, verwacht ik mijn werkwijze verder te optimaliseren en mijn doelen effectiever te behalen.

NIEUWE LEERDOELEN

BC 3.3.2 Je stelt nieuwe leerdoelen op voor de komende periode en legt vast welke theorie je daarbij gaat gebruiken. [Ontwikkelen]

Ik documenteer mijn proces systematisch, zodat ik geen belangrijke stappen vergeet.

Dit help mij efficiënter te werken, fouten te voorkomen en gemakkelijk terug te kijken op je voortgang. Bovendien zorgt het voor een consistente aanpak en maakt het samenwerking met anderen voor mij eenvoudiger. (breanna quan).

Theorie: Cognitive load theory en youtube video's van een creator die vaker planningen maakt. Het zou me kunnen helpen bij kijken wat bij mij het beste werkt.

Hoe werkt het?

Ik documenteer wat ik elke dag doe stap voor stap, dus van ochtend naar de middag en geef het elke keer een datum in 1 mapje, zodat ik weet waar ik was gebleven en terug kan blikken naar wat ik vorige week heb gedaan. En met cognitive load theory wil ik Informatie in 'brokjes' aanbieden. Voor een grotere opbrengst van het leren is het meest effectieve om informatie op te delen in losse brokjes. Door gebruik te maken van kleine onderdelen en veel herhaling lukt het om sneller nieuwe informatie te onthouden.

Ik pas de Time Blocking-methode nauwkeuriger toe om mijn tijd efficiënter te benutten.

Ik heb dit leerdoel gekozen omdat het past bij mijn vorige leerdoel, namelijk het maken van een planning. Ik merkte dat het meer op een journal leek dan een planning. Ik wilde juist meer focussen op het maken van overzichtelijke blokken waar je precies ziet wanneer ik wat heb gedaan.

Theorie: Time Blocking-methode

Deze techniek helpt mij om mijn tijd efficiënter te gebruiken door specifieke taken in vaste tijdsblokken in te plannen. Dit voorkomt dat ik reactief werk en helpt me om overzicht te behouden. Youtube:

https://youtube.com/shorts/adKLCkKJmnA?si=ZHjvNVdt0_qsQWPU

Hoe werkt het?

Ik bepaal mijn belangrijkste taken voor aankomend week. Ik plan vaste tijdsblokken in op woensdag voor de weekplanning.

Ik houd ruimte voor onverwachte zaken en pauzes.

Ik evalueer of mijn planningmethode echt werkt. Ik ga heel mn dagplanning brainstormen.