



P
o
r
t
f
o
l
i
o

Maa
rten

Born
inkhof

*“Collectie van geselecteerde werken van
Cursus **1+2** & workshops week **8+9**”*

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]

BC 3.3.2

Je stelt nieuwe leerdoelen op voor de komende periode en legt vast welke theorie je daarbij gaat gebruiken.

[Ontwikkelen]

1 Gemaakt werk

Je toont je werk en legt uit hoe dit jouw ontwikkeling als ontwerper laat zien.

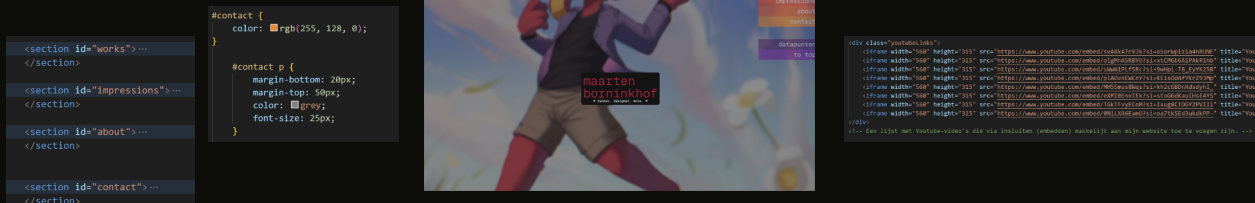
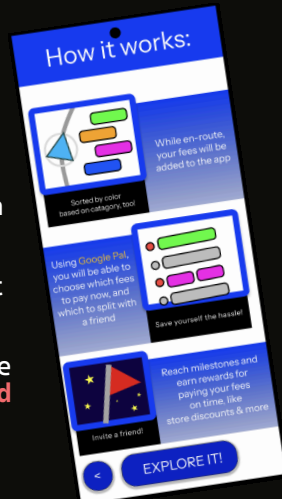


C2 - WICK IT!

Deze opdracht heeft me stappen laten zetten in het **aangaan van een ontwerpproces als groep**, het **managen van korte deadlines** en het **inzien van mijn toegevoegde waarden en werk aan een groepsproject**. Normaliter werk ik liever op de achtergrond en doe ik wat mij gezegd wordt, maar nu moest ik mij actief bemoeien met het **maken van keuzes en inbrengen van ideeën**. Het was voor mij een onbekende gang van werken, maar ik heb mijn input een plek kunnen geven en de groep geholpen om tot een prototype te komen.

C2 - Combinatie van apps

Ik heb twee grote apps gecombineerd om nieuwe functies te onderzoeken, deze aan de hand van testvragen bij peers te verfijnen, en toe te passen in een prototype. Hiervoor moest ik in de **structuur** en **werking** van de apps duiken en er punten uit halen waar ik tewerk kon gaan. Ook dit ging als samenwerking. Met deze opdracht heb ik als ontwerper vooral veel **onderzoek gedaan** naar wat populaire apps goed doen, wat ik zelf denk toe te kunnen passen, en heb ik vooral de **benodigdheid van feedback van peers** leren kennen. Vervolgens heb ik **prototypes** van de nieuwe functies gemaakt.



C2 - website bouwen

Gedurende cursus 2 ben ik aan het werk geweest om een website te bouwen. Hier heb ik ook mijzelf als ontwerper verder ontdekt. Ik heb verder geleerd over **placering**, **balans**, **tussenruimtes**, **hierarchie** en **kleurgebruik**. Ik heb voor een herkansing van BC1.2.2 aangetoond dat ik ontwerpprincipes heb toegepast, wat verder aantoont dat ik stappen zet als ontwerper. Ook heb ik mijn kennis van vroegere, persoonlijke projecten rondom HTML en CSS uitgebreid. Ik ken de **syntax beter** en heb met gebruik van de theorie van Jon Duckett's 'HTML and CSS' meer geleerd over de **basisregels**. Echter ben ik hierin wel in de fout gegaan, dus zal ik mijn kennis bij de herkansing beter aan moeten tonen.

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.



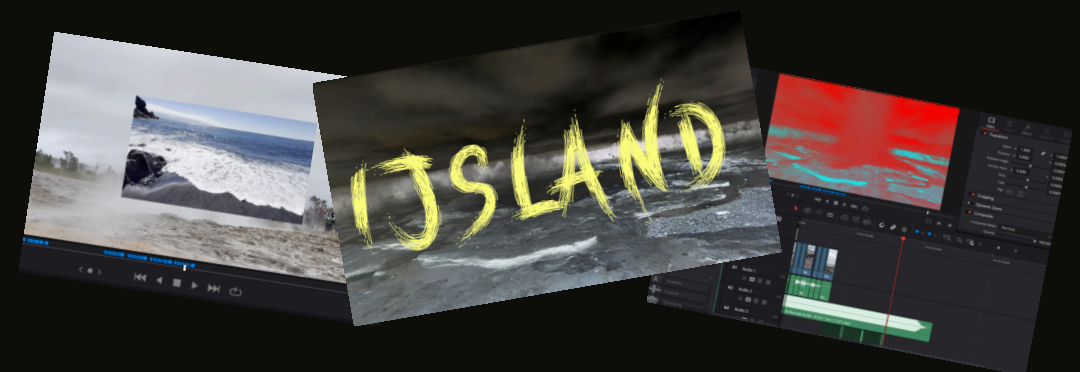
C1 - Magazinespreads

Het maken van deze spreads gaf mij een eerste ervaring met het specifiek ontwerpen van magazine/pagina's. Hiervoor heb ik enkel eens een poster gemaakt voor een voorstelling op de middelbare school. Tijdens dit proces heb ik geleerd over de **opmaak** van een pagina en spreads, gewerkt met **contrast** en **hierarchie** en heb ik vooral geleerd hoe belangrijk het is om zorgvuldig met de **placering van verschillende elementen** om te gaan.



C1 - Visual novel (Vrije opdracht)

Met deze opdracht heb ik alles geprobeerd uit de kast te trekken. Ik heb vrijwel alles zelf ontworpen: de visuals, de layout van de elementen op het scherm, de audio. Hier heb ik de **GSR-wetten toegepast** om een puzzelspel te maken. Dit was mijn eerste keer om zo overkoepelend te werken. Je vindt vooral **kleur**, **schaal** en **balans** terug. Ook pas ik Photoshop toe voor fotobewerking en Illustrator voor het maken van graphics.



Workshop - Videobewerking

Aangezien ik al bekend was met het programma waar we die workshop mee aan de slag gingen, kreeg ik van docent Mitchel de uitdaging om zijn beelden van Ijsland met een hardcore-twist te bewerken. Ik paste in mijn bewerking veel **contrast**, **herhaling** en **ritme** toe. Deze workshop bood me de kans om als ontwerper ook tijdens het bewerken van videomateriaal bewust te blijven van de toegepaste ontwerpprincipes.

[Om de video te bekijken, bekijk de bijgeleverde mp4! ('Ijsland.mp4')]

2

Feedback van medestudenten

Je deelt feedback die je hebt ontvangen op je werk en werkwijze en beschrijft wat je hiermee hebt gedaan.

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.

WICK IT!

- ‘wat is nou de ontwerpvrage samengesteld door de groep? Wat was de basis voor het divergeren?’
- ‘...wat maakt nu dat dit goede ontwerpvrage zijn? (theorie)? Doordat te onderbouwd met theorie waarom de nieuwe ontwerpvrage goed zijn, en de oude vrage anders konden. Deze vrage heb ik ook opnieuw verwoord om dit aan te tonen.’

Ik had tijdens deze opdracht mezelf nog te weinig ingelezen over het opzetten van ontwerpvrage. Dit heb ik naderhand gedaan en in volgende opdrachten onderbouwd met theorie waarom de nieuwe ontwerpvrage goed zijn, en de oude vrage anders konden. Deze vrage heb ik ook opnieuw verwoord om dit aan te tonen.

GOOGLE PAL

- ‘Wat was het doel van je peerreview? Wat wilde je te weten komen? Dat mag je wat nadrukkelijker benoemen, evenals welke inzichten je hebt opgedaan.’
- ‘De volgende keer opletten dat ook de testvrage open zijn geformuleerd zodat je er wat meer uitgebreide antwoorden uit kan halen.’

Ik heb de testvrage verkeerd benaderd. Aangezien ik dit moet herkansen, ga ik de theorie achter testvrage nog goed doornemen, opnieuw bij peers deze vrage testen en nadruk leggen op het doel en de inzichten die ik eruit haal.

WEBSITE

- ‘Geen eenduidige hiërarchische toepassing van headings (h1, h2 etc). Je ‘misbruikt’ de pre-tag. Die is niet bedoeld als opmaak/layout element, maar om code weer te geven. Verder nog best veel opmaak, br’s en maateenheden in de HTML. Bijvoorbeeld bij de iframes. Je maakt veel gebruik van inline css. Ook ‘Blockquote’ is verkeerd toegepast.
- Je maakt nog geen gebruik van css gridsysteem om tot complexere layouts te komen. Vraag vaker en in vroeg stadium feedback op je ontwerp (in Figma) zodat je tot betere oplossingen/vertalingen komt.’

Ik heb mijn HTML- en CSS-kennis nog niet voldoende in kaart gebracht. Ook ben ik onzorgvuldig met mijn code omgegaan. Ik ga me beter aan de theorie houden en plan een meeting in met Patrick om mijn verbeterde website te bespreken. Ik let beter op de basisregels tijdens het schrijven van de code en houdt me beter aan de criteria waar de website aan moet voldoen.

MAGAZINESPREADS

- ‘Wat mist/sterker kan is waar jij dan nu staat in dat vakgebied. Wat kan je al en wat moet je nog gaan leren/ontwikkelen?’
- ‘echter waar sta je nu als ontwerper? Wat zijn je huidige skills? Dat wordt niet duidelijk gemaakt.’

Ik heb bij volgende datapunten meer van mijn processen laten zien – waar ik stond vs. waar ik vervolgens stond – en ik heb op mijn eigen website eerdere werken laten zien en wat over mijzelf en mijn hobbies verteld, om hier een beter inzicht in te geven.

VISUAL NOVEL

- ‘je had meer kunnen ingaan op wat je nog moet leren en welke workshops je hebt gekozen en hoe die hier aan bijdragen bijv.’
- ‘Misschien kon je hier ook nog even aanstippen waar je staat in het grafische ontwerpen en welke programma’s je goed beheerst.’
- ‘...het is heel summier. Ik mis ook GSR.’

Wat betreft de ontwerpprincipes, heb ik uitgebreid in mijn herkansing deze op een andere opdracht toegepast, en gehaald.

Wat betreft de beheersing van en kennis van programma’s, leg ik nu uit waarom ik een programma heb gekozen en onderbouw ik dit met plus- en minpunten. Ook probeer ik, niet genoemd in reflectie, mijn ogen open te houden voor vooral open-source en Adobe-alternatieven, en doe ik kennis hiervan op via YouTube.

VIDEOBEWERKING

Ik heb op dit werk geen feedback gekregen in de zin dat het nagekeken is voor een opdracht, maar ik heb de video laten zien aan het einde van de workshop en hier kort de volgende feedback op ontvangen:

- ‘Het zou leuk zijn als je verder was gaan werken met speciale effecten en animatie.’ (de effecten die in de video te zien zijn, heb ik later pas toegevoegd. Deze feedback ontving ik daarvoor).

Ondanks dat dit enkel toevoegend was, haal ik er wel uit dat ik in de toekomst als ontwerper anders naar mijn tijdverdeling kan kijken. Ik had die dag de tijd niet ingedeeld in blokken, waardoor ik ‘tekort’ kwam bij bepaalde aspecten van het maken van de video. Als ik nogmaals zulk werk aan ga, wil ik voor mijzelf een duidelijke tijdsverdeling inplannen en mij hieraan houden, zodat ik weet dat ik iets heb staan wat een geheel kan vormen.

3

Leerdoelen

Je formuleert je leerdoelen en geeft aan wat je wilt bereiken.

Ik heb eerder mijn leerdoelen niet helder genoeg opgesteld. Bovendien had ik niet toegevoegd wat ik met het leerdoel wilde bereiken. Aangezien deze leerdoelen nog steeds van belang zijn voor me, heb ik gekozen de meest recente doelen te behouden en deze beter te formuleren:

--PERSOONLIJK LEERDOEL--

“Ik kan mijn werktijd realistisch inplannen, mij hieraan houden en flexibel zijn bij herplanningen om mijn tijdsdruk en -nood te verminderen.”

--PROFESSIONEEL LEERDOEL--

“Ik stel vaker en gerichtere feedbackvragen aan peers en docenten om bewuster te worden over het werk wat ik maak en om mijn werk tijdig en meer stapsgewijs te verbeteren.”



4

Toepassing van theorie

Je legt uit welke theorie je gaat gebruiken om je leerdoelen te bereiken.

- Pomodoro-techniek
- How I Manage My Time - 10 Time Management Tips
- Lezen van ‘168 Hours: You Have More Time Than You Think’ van Laura Vanderkam
- why are you so tired
(omdat ik vaak moeite heb met opstaan en een redelijk slaapschema vol te houden)
- how i fixed my attention span
(omdat ik makkelijk focus kan verliezen en daardoor mijn tijdschema over hoop kan gooien)

- Theorie op OnderwijsOnline over opstellen feedbackvragen
- Advice for Perfectionists & Procrastinators: The 70% Rule
(omdat ik soms niet voor feedback durf/kan vragen vanwege mijn perfectionisme)

BC 3.3.2

Je stelt nieuwe leerdoelen op voor de komende periode en legt vast welke theorie je daarbij gaat gebruiken.