



Nu
inclusief
DEEL B!

o
r
t
f
o
l
i
o

Maa
rten

Born
inkhof

“Collectie van geselecteerde werken van

*Cursus 1+2 èn 3 &
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 (DEEL A)

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

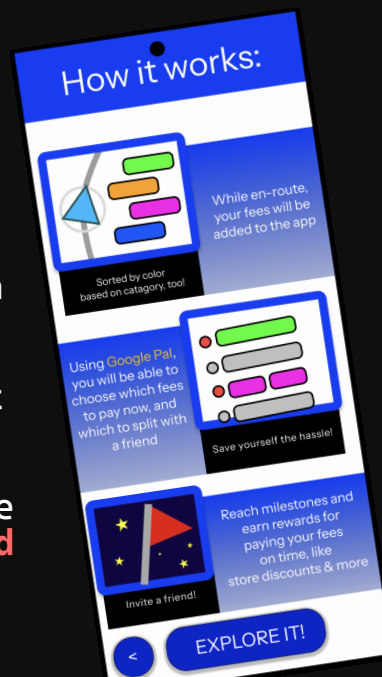


C2 – WICK IT!

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.

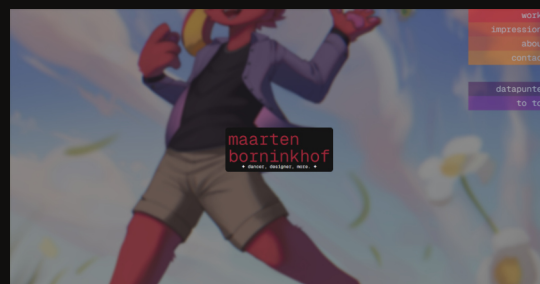
C2 – Combinatie van apps

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 **benodigheid van feedback van peers** leren kennen. Vervolgens heb ik **prototypes** van de nieuwe functies gemaakt.



```
<section id="works">...</section>
<section id="impressions">...</section>
<section id="about">...</section>
<section id="contact">...</section>
```

```
#contact {
  color: #rgb(255, 128, 0);
}
#contact p {
  margin-bottom: 20px;
  margin-top: 50px;
  color: #grey;
  font-size: 25px;
}
```



```
div class="video-item" style="width: 100%; height: 100%; position: relative;">
  <img alt="Video thumbnail" data-bbox="330 738 458 784" style="width: 100%; height: 100%;"/>
  <div style="position: absolute; bottom: 10px; right: 10px; color: white; font-size: 10px;">
    maarten borninkhof
  </div>
</div>
```

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, hiërarchie** 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.



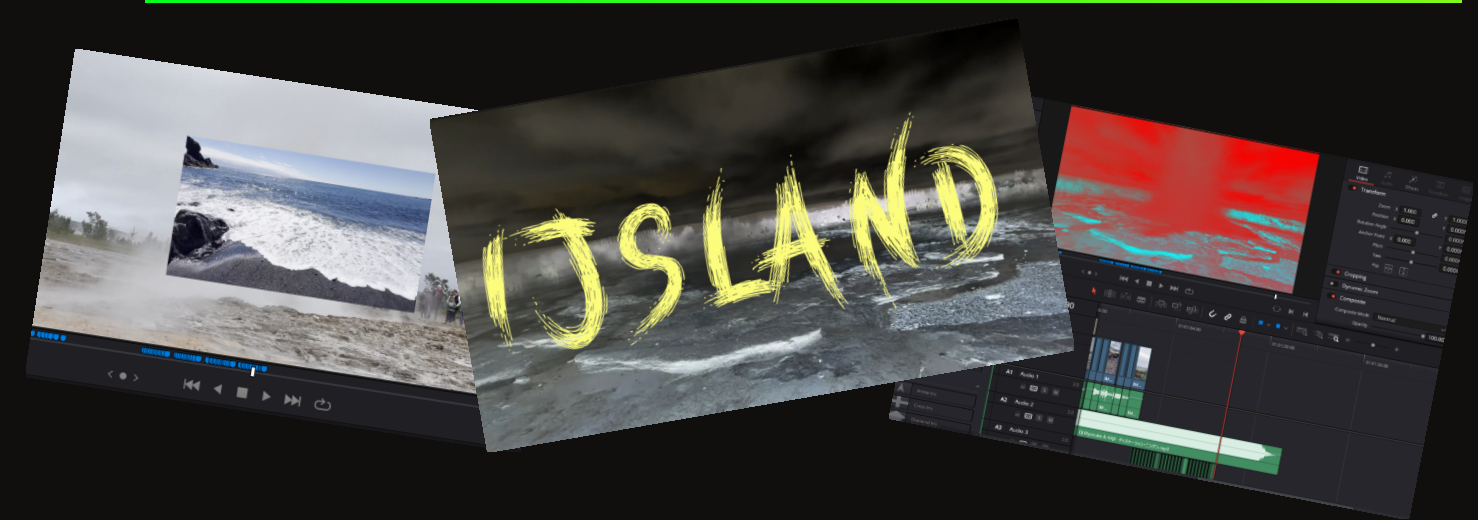
C1 – Magazinespreads

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 **hiërarchie** 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')]

1 Gemaakt werk (DEEL B)

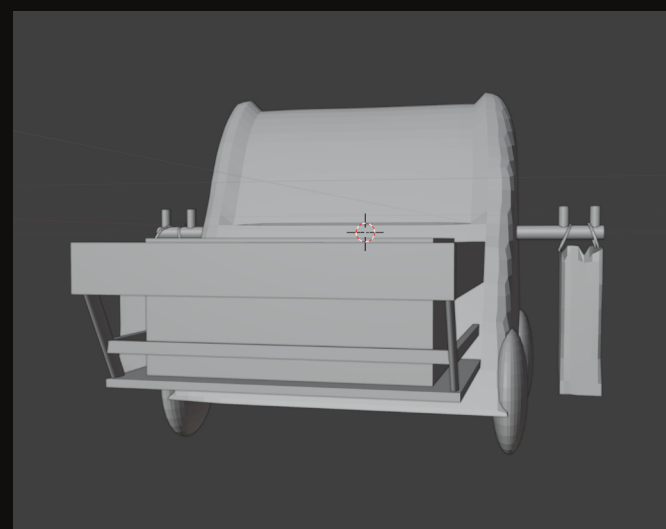
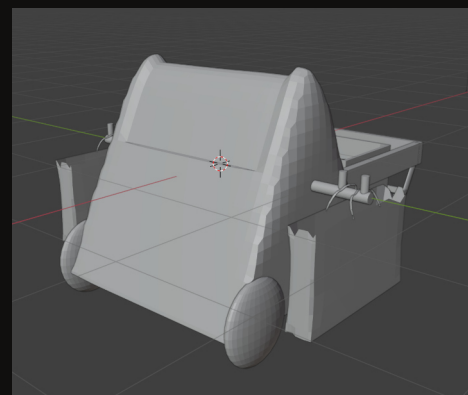
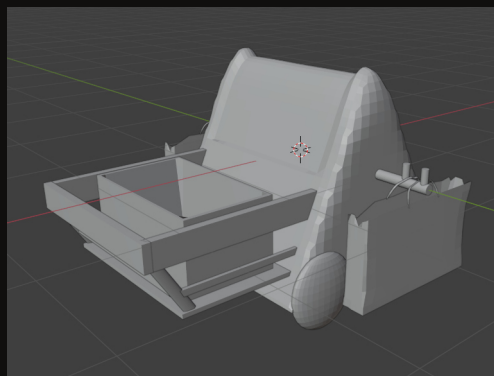
Je toont je werk en legt uit hoe dit jouw ontwikkeling als ontwerper laat zien.

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.

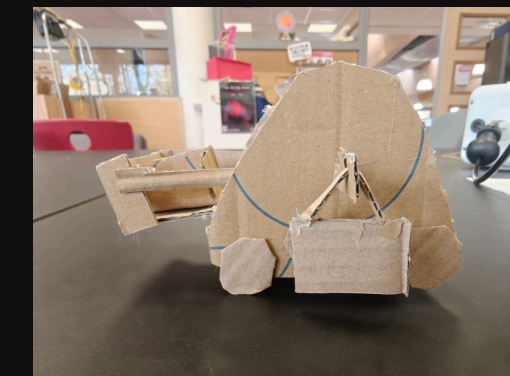
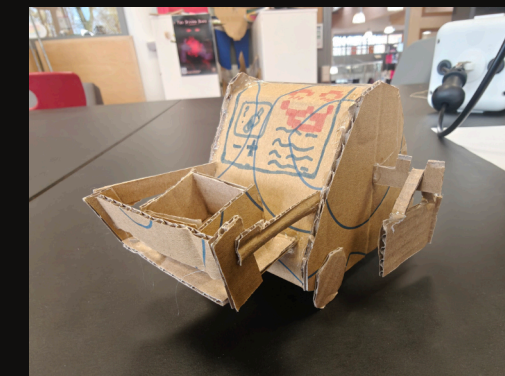
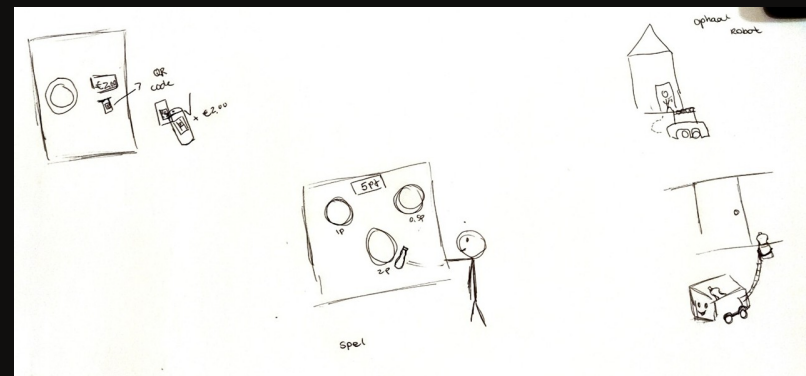
Sketching

Het uitschetsen van onze ideeën heeft me beter een fysieke uitwerking laten realiseren, en het schetsen zelf heeft me laten nadenken over precies hoe ik de ideeën in het echt kon realiseren.



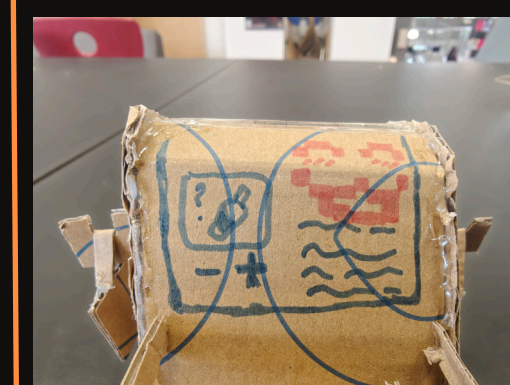
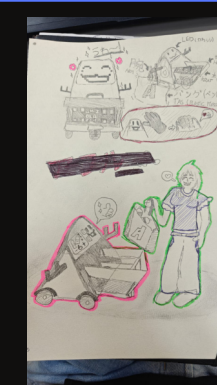
3D prototyping

Het maken van 3D prototypes heeft me uitgedaagd door een model te maken vanuit schetsen en een mooie referentiepunt geboden voor het cardboard prototype.



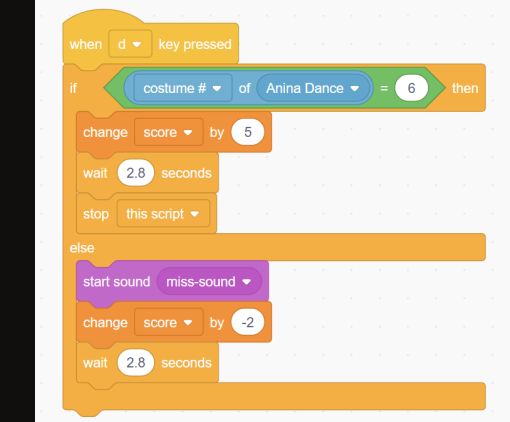
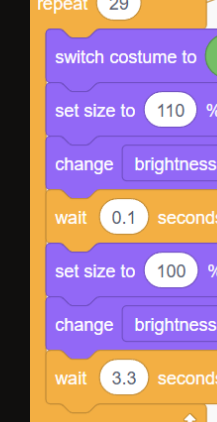
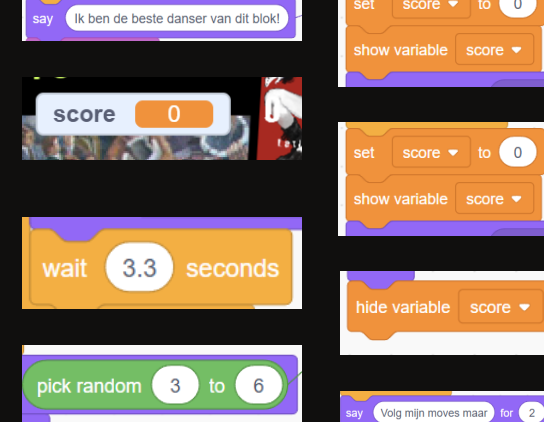
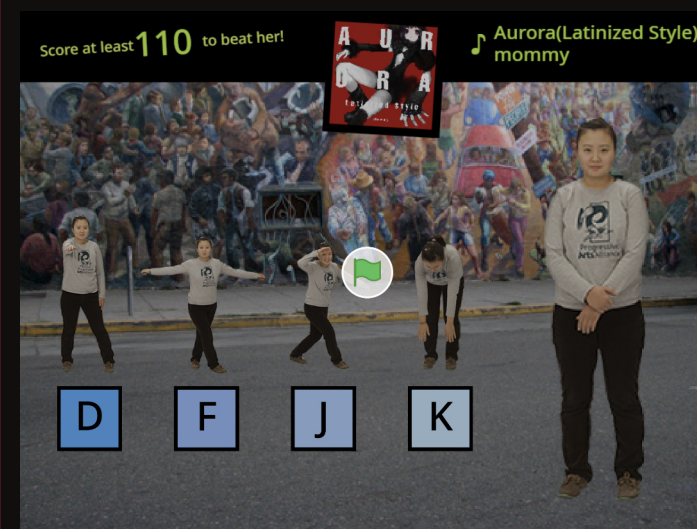
Cardboard prototyping

Heeft me geholpen meer in 3D te werken, het realiseren van een schets in de echte wereld door middel van een kartonnen prototype.

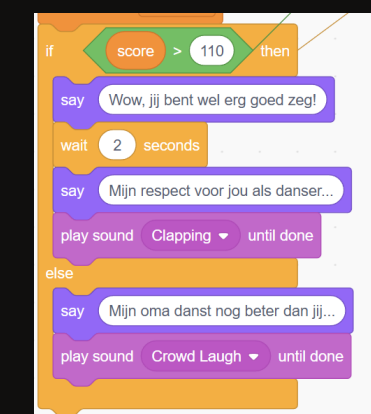
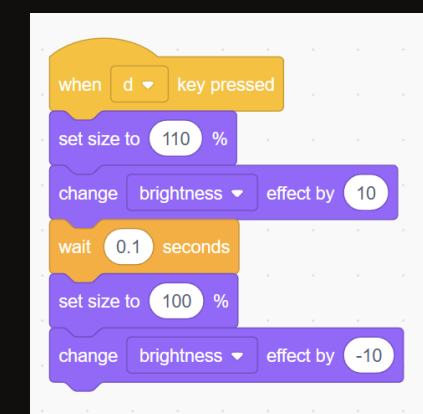
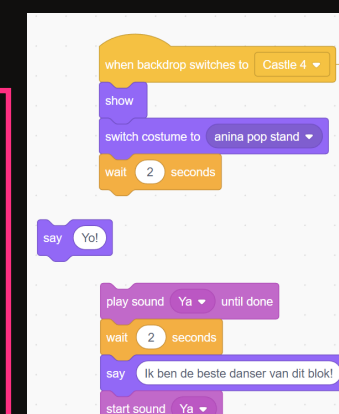
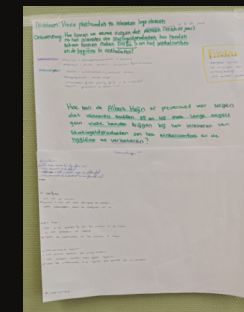
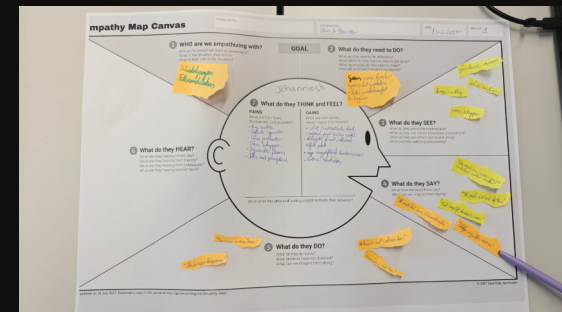


Scratch game

Introduceerde me tot programmeren en hoe ik op een andere manier een product kan ontwikkelen door functionaliteit toe te voegen en hiermee een game met verhaal kan ontwerpen.



Wat zeggen ze			
Wat zeggen ze	Wat denken ze	Wat voelen ze	Wat horen ze
Wat denken ze	Wat voelen ze	Wat horen ze	Wat doen ze
Wat voelen ze	Wat horen ze	Wat doen ze	
Wat horen ze	Wat doen ze		
Wat doen ze			



Gedurende deze cursus heb ik stappen gemaakt in het werken naar een mensgericht doel. In duo-verband interviews afleggen, hier resultaten uithalen, onderzoeks- en ontwerp vragen opstellen en aanpassen, het toepassen van creatieve technieken, etc. Dit allemaal heeft me mensen op een betere manier laten leren te begrijpen.

Mensgericht ontwerpen

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 ontwerpvrraag samengesteld door de groep? Wat was de basis voor het divergeren?’
- ‘...wat maakt nu dat dit goede ontwerpvragen zijn? (theorie)? Doordat te onderbouwen maak je inzichtelijk dat je weet waar een goede ontwerpvrraag aan moet voldoen.’

Ik had tijdens deze opdracht mezelf nog t  weinig ingelezen over het opzetten van ontwerpvragen. Dit heb ik naderhand gedaan en in volgende opdrachten onderbouwd met theorie waarom de nieuwe ontwerpvragen goed zijn, en de oude vragen anders konden. Deze vragen 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 testvragen open zijn geformuleerd zodat je er wat meer uitgebreide antwoorden uit kan halen.’

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

WEBSITE

- ‘Geen eenduidige hi rarchische 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.

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.

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.

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.

CURSUS 2

Opmerking!

Ik heb bij de volgende feedback mij echt geprobeerd te houden aan de feedback van medestudenten volgens BC3.3.1, waar ik enkel bij LUK2 nog feedback van domeindocent Ruben toe heb gevoegd.

LUK1

De student doorloopt alle fases van het mensgericht-ontwerpproces doelgericht en maakt de inhoudelijke samenhang tussen de fases zichtbaar.

- Heldere en duidelijke ontwerp- en onderzoeksvragen
- Duidelijke zorg in prototype en hier inzichten uit kunnen halen
- Duidelijke inventarisatie van wensen
- Theorie van onderzoeksvragen terugkoppelen
- Beter reflecteren

Ik haal hieruit dat ik gelukkig steeds beter wordt in het overbrengen van informatie en het documenteren ervan. Ik kan beter uit mijn woorden komen en weet beter wat er van me gevraagd wordt. Wel moet ik alert blijven dat er een gehele samenhang blijft, waar de ontwikkelpunten over gaan. Ik neem nu hierom extra tijd om alles in mijn werk en notities nogmaals door te lezen, om te zorgen dat ik een duidelijke samenhang blijf aanhouden.

Feedback van: Sander, Naomi

LUK2

De student demonstreert aan de hand van een zelfgemaakt technisch prototype dat zij de basisprincipes van programmeren kan toepassen en uitleggen.

- Duidelijke kennis over basisprincipes programmeren
- Leuk spel met mooie verhaallijn
- Meer content toevoegen om basisprincipes te versterken
- Spel nogal basic. Durf meer uit te proberen.

Ik haal hieruit dat ik qua kennis goed zit met programmeren, maar dat ik met die basiskennis wel meer had mogen doen. Ik had meer mogen ontdekken en wagen. Ik heb hier nog niet veel mee gedaan, maar ik wil wel proberen in cursus 4 om eens wat vaker buiten mijn comfortzone te stappen.

Feedback van: Ruben, Sander, Naomi

LUK3

De student betreft medestudenten om zich een beeld te vormen van haar ontwikkeling als ontwerper en kan deze inzichten omzetten naar persoonlijke leerdoelen.

- Grote schaal aan voorbeelden in portfolio en in uitleg van leerdoelen
- Zinsdeel herformuleren voor een duidelijkere uitleg

Een kleiner puntje van verbetering, maar toch vind ik dat dit aansluit op de feedback van LUK1. Ik pak dit aan door nogmaals over mijn teksten heen te lezen, kijken of ik het begrijp of beter kan verwoorden, en ik wil nog tips en tricks opzoeken (YouTube vooral) en toepassen over hoe ik in het algemeen nog beter uit mijn woorden kan komen.

Feedback van: Jochem

CURSUS 3

3 Leerdoelen

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



BC 3.3.2

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

4 Toepassing van theorie

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

Oude leerdoelen

Professioneel

“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.”

↓

Ik durf nu sneller feedback te vragen, hier tijd voor in te plannen en zie zeker in hoe belangrijk het is dit regelmatig en tijdig vol te houden, maar ik kan nog wel beter gebruik maken van de momenten zoals docentlessen en schouw.

Persoonlijk

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

↓

Ik schrijf veel meer mijn planning uit in een digitale agenda. Hierdoor heb ik beter zicht op de momenten waarop ik aan (school)werk tijd kan besteden. Al heb ik de herkansing van cursus 2 wat aan de kant gelegd in favour of cursus 3, zie ik dit wel terug in de beoordelingen. Ik wil dit zo blijven volhouden.

✦ Nieuwe leerdoelen ✦

Professioneel

“Ik raak minder snel afgeleid als ik aan het werk ben om meer werk af te krijgen en met betere focus te werk te gaan.”

Theorie

- 'Neuroscientist: How To Boost Your Focus PERMANENTLY in Minutes' van RESPIRE
- 'How To Stay Focused Longer' van Improvement Pill
- 'how to STAY FOCUSED while STUDYING and STOP DAYDREAMING 🌙🌞' van fayefilms
- 'The ADHD Student Survival Guide 🧠👉 - What I Learned' van ADHD Mastery

Persoonlijk

“Ik maak ontwerpgericht sneller keuzes en werk niet te snel in details om mijn tijd efficiënt in te zetten en perfectionisme tegen te gaan.”

Theorie

- 'Imposterism, Perfectionism, and Burnout – A Toxic Triad' van Dr. Tracey Marks
- 'How to make smart decisions more easily' van TED-ed
- 'How to Make Difficult Decisions (without overthinking)' van Ali Abdaal

Wat heb ik bereikt als ik dit behaal?

Als ik het persoonlijk leerdoel haal, kan ik tijden inplannen waar ik meer zekerheid heb om lekker bezig te zijn en werk af te krijgen. Ook kan ik dan beter in mezelf en mijn omgeving mijn rust vinden. Hierdoor lukt het mij beter om beide schoolprojecten af te ronden, maar ook alledaagse taken die dan opeens een stuk sneller te doen zijn.

Als ik mijn professioneel leerdoel haal, dan sta ik achter mijn werk en mijn keuzes, bouw ik mijn zelfvertrouwen verder op, en kan ik beter inzien hoe perfectionisme mij lange tijd heeft teruggehouden om, waar het op neerkomt, gewoon vette dingen te creëren gewoon omdat het kan.

Reflectie over de hele cursus

Ik was eerst nogal nerveus om de cursus te starten. Het leek me leuk te leren programmeren en om over weken verspreid aan een product te werken, maar ik had mijn twijfels of ik een lang samenwerkingsproces en de stappen daarbinnen wel goed zou kunnen volgen. Uiteindelijk zie ik achteraf terug dat dit best goed ging, en ook zie ik dat terug in hoe ik de opdrachten binnen de cursus heb aan weten te pakken.

De cursus heeft me vooral geleerd wat de waarde is van het maken van prototypes, de problemen van de doelgroep zelf te horen, en hier steeds verder op door te werken om een mooi prototype te ontwikkelen. Normaal gesproken zie ik zelf graag zo snel mogelijk een eindresultaat, dus dit was wel echt een switch voor me. Ik heb verder geleerd hoe belangrijk het is om in een samenwerking de zaakjes op orde te hebben en om goed te blijven communiceren. Bovendien kan ik ook beter inzien dat het vooral een best relaxed proces is, aangezien je stapje voor stapje verder werkt aan een project en niet ineens een compleet plaatje hoeft te leveren.