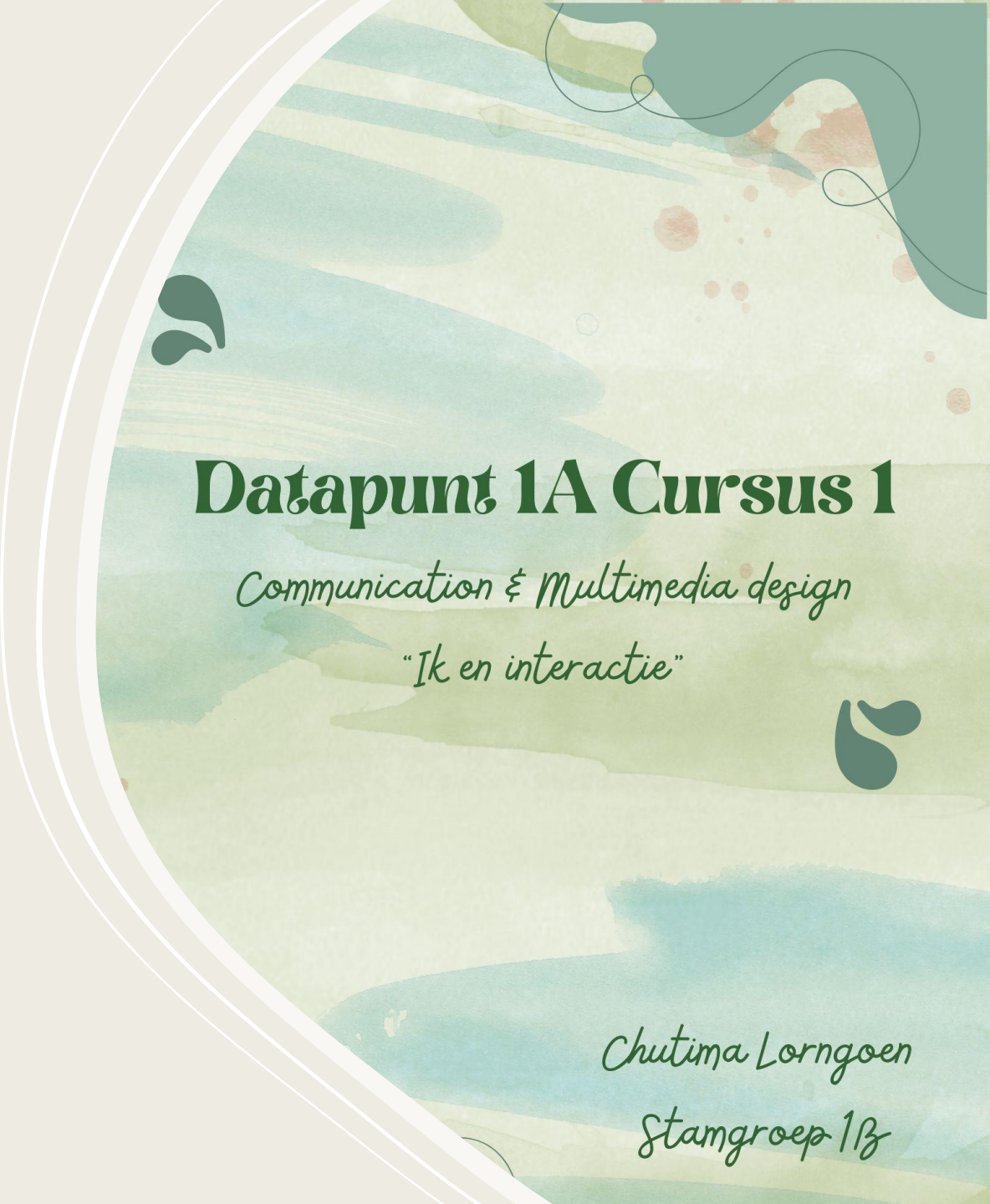


Inhoud

- Inleiding
- Media dagboek
- Ontwerpproces inclusief feedback (verwerking)
- Conceptmap
- Conceptmap toelichting
- Reflectie
- Bronnenlijst



Datapunt 1A Cursus 1

Communication & Multimedia design

"Ik en interactie"

Chutima Lorngoen

Stamgroep 1B

Inleiding

In dit document geef ik mijn mediadagboek, ontwerpproces en conceptmap weer. Afsluitend met een reflectie op het proces en deze opdracht.

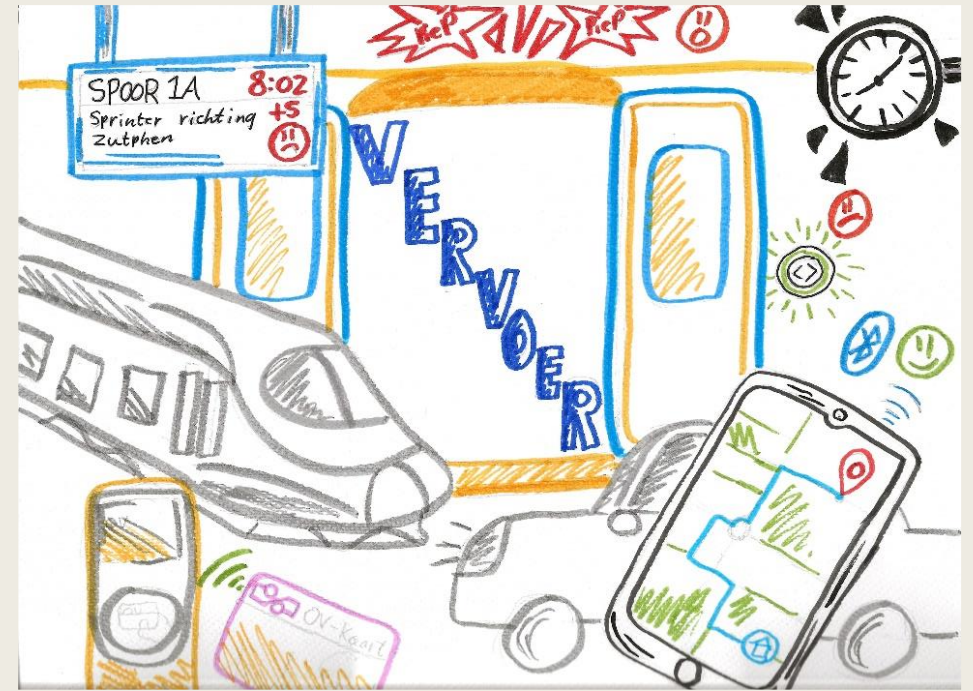
Met dit document wil ik laten zien dat ik de leeruitkomsten (LUK) 1.1 en 1.2 voor datapunt 1A (cursus 1 CMD propedeuse) beheers.

Media dagboek

Met mijn media dagboek materiaal (deze en de volgende slides) toon ik aan dat ik de LUK 1.1 beheers.

Om een beeld te krijgen van mijn media gebruik heb ik als eerst op papier uitgetekend welke media ik tegen kom tijdens het reizen en tijdens mijn vrije tijd.

Doel: Wat vind ik van de media die ik tegen kom? Hoeveel media denk ik dat ik tegen kom? En welk gevoel geeft het mij?



02/09/2024

- Wekker op telefoon gaat af met het nummer “Fly like me” van Chef Special (zelf toegevoegd via Spotify) → Dit maakt me wakker en zet meteen aan tot actie
- Ik doe de led strip in mijn kamer aan met de afstandsbediening = leuk verschillende kleuren + handig voor meer licht 😊 → Lampen daarna weer uitzetten
- NS app → Trein vertrektijden kijken → Inchecken OV – Kaart en scherm op het spoor bekijken hoe laat de trein komt = fijn geen vertraging 😊
- Knop indrukken om treindeuren te openen, soms duurt het best lang voordat de deur opent of moet ik meerdere keren op de knop drukken = vervelend/irriterend → trein deuren piepen zodra ze weer dicht gaan = irriterend geluid maar wel duidelijk → schrikt af
- Schoolrooster in HAN Osiris app bekijken → De eerste keer openen gaf hij een foutmelding 😞 → de tweede keer werkte het wel
- Op station uitchecken Ov-kaart
- Op school aangekomen zie ik op het scherm bij de hoofdingang staan dat CMD naar links moet = fijn aangegeven
- Automatisch opengaande deuren op school 😊
- PowerPoint presentaties van docenten = duidelijkheid 😊
- Camera op telefoon gebruikt voor foto opdracht
- Link van Padlet die in Teams gestuurd was werkte helaas op mijn telefoon niet, dus ik moest de hele link overtypen op mijn laptop → vervelend 😞
- Laptop ontgrendelen met vingerafdruk
- Foto’s met klas en docent delen in padlet 😊
- Terugreis inchecken OV-kaart → er werd op het station omgeroepen dat de trein die ik moest hebben 5 minuten vertraging had → vervelend natuurlijk maar fijn dat het wordt aangegeven zodat ik niet zonder kennis aan het wachten ben
- Het scherm in de trein gaf steeds aan “Volgend station Dieren” terwijl dit niet zo was, dit was best verwarrend omdat ik nu niet altijd even goed wist bij welk station ik nu was. 😞
- Bluetooth oortjes aanzetten en verbinden met telefoon → Spotify muziek luisteren 😊
- Uitchecken Ov-kaart
- Adobe pakket kopen → betaling via IDEAL → SNS bankieren app = ging makkelijk en snel 😊
- Adobe installeren → Er was een duidelijke tutorial bij dus was makkelijk te installeren 😊
- YouTube filmpje kijken (Ontspanning) en apps op telefoon gebruiken (zie “tabel 1”) → telefoon ontgrendelen met gezichtsherkenning (Meerdere keren op een dag)

Dag 1

Media dagboek

03/09/2024

- Wekker op telefoon gaat af met het nummer “Fly like me” van Chef Special (zelf toegevoegd via Spotify) → Dit maakt me wakker en zet meteen aan tot actie
- ➔ Ik doe de led strip in mijn kamer aan met de afstandsbediening = leuk verschillende kleuren + handig voor meer licht 😊 → lampen daarna weer uitzetten
- Waterkoker aanzetten voor een kopje thee → water was snel gekookt
- Fiets parkeren op het station → op de borden bij elke rij staat hoeveel fietsenstallingen er nog vrij zijn = dat is fijn aangegeven om makkelijk en snel een plekje te kunnen vinden
- Inchecken Ov-kaart
- ➔ Het scherm op het station gaf alweer vertraging aan 😞
- ➔ In de trein wordt steeds omgeroepen op welk station je bent + dit is ook te zien op de beeldschermen in de trein
- Uitchecken Ov-kaart
- Automatisch opengaande deuren op school 😊
- PowerPoint presentaties van docenten bekijken = educatief
- Camera gebruik voor foto opdracht: punt, lijn, vlak
- QR code scannen met telefoon om in Padlet foto’ s toe te voegen = QR codes vind ik tegenwoordig erg handig om snel naar een website te kunnen navigeren 😊
- Filmpjes kijken in de studio op school = vermaak maar ook educatief en interessant
- Inchecken Ov-kaart
- Schermen in de trein geven aan op welk station je bent + informatie wordt omgeroepen = fijn want dan weet ik waar ik ben en wanneer ik uit moet stappen
- Knop indrukken om de trein deuren te openen
- Uitchecken Ov-kaart
- Telefoon app gebruik = ontspanning en sociaal (Zie “tabel 1”)
- Boodschappen doen → Gebruik zelfscan = fijn om de lange wachtrijen over te slaan → afrekening met pinpas op telefoon bij pinautomaat = Contactloos betalen gaat snel, geen code meer invoeren 😊
- Eten koken → gebruik van de oven → Timer instellen = handig om het niet te laten aanbranden 😊
- Op laptop op de site “Notion” een planning maken voor woensdag zelfstudie + andere dingen die ik moet doen = handig en geeft rust in mijn hoofd omdat ik dan alles duidelijk heb wat ik nog moet doen
- Videobellen via Whatsapp met mijn vriend → Om te praten = sociaal/gezellig 😊
- Youtube kijken → reclame tussendoor = storend tijdens het kijken 😞
- ➔ Reclame die je meteen kunt overslaan vind ik minder erg

Dag 2

Media dagboek

- Led strip in slaapkamer aanzetten met afstandsbediening = handig voor meer licht tijdens het klaarmaken
- Berichten op whatsapp controleren op telefoon
- Led strip in slaapkamer uitzetten met afstandsbediening
- Waterkoker aanzetten voor een kopje thee → water was snel gekookt
- Broodrooster aan zetten voor ontbijt → timer instellen op de broodrooster
- Laptop opstarten → vingerafdruk scannen voor toegang tot laptop
- Spotify muziek aanzetten
- Onderwijs online openen → zoeken naar zelfstudie opdrachten en datapunten = dit was nog een doolhof met zoeken omdat er erg veel informatie staat
- Gebruik van Office Word voor het uitwerken van mediadagboek = educatief
- Gebruik Photoshop = educatief → oefenen en ontdekken van nieuwe software → aan het begin nog lastig maar wel heel leerzaam = nieuwsgierigheid komt naar boven
- Wasmachine aanzetten → tijd, aantal spoelbeurten, temperatuur, centrifugeren instellen = handig voor schone was maar touchscreen op het schermpje reageert soms niet helemaal goed op mijn vinger waardoor ik meerdere keren op dezelfde knop moet drukken om hem te laten werken = vervelend en kost meer tijd 😞
- Werk = horeca → gebruik van tablet en pinautomaat om bestelling om te nemen en de gasten te laten afrekenen = handig maar af en toe werkt het pinautomaat niet zo goed mee omdat de wiferverbinding dan verbroken is als ik te ver van de bar weg loop 😞
- Telefoongebruik social media en whatsapp om in contact te blijven met vrienden (Zie “tabel 1”) → telefoon ontgrendelen met gezichtsherkenning (meerdere keren op een dag)
- De app Goodreads gebruikt om reviews van boeken te lezen, door de reviews van medelezers kan ik zelf uitkiezen welk boek mij leuk lijkt om te gaan lezen = interessant + ontspanning
- Pinterest om inspiratie om te doen voor onder andere de conceptmap voor school maar ook voor inrichting van mijn slaapkamer
- Via de marktplaats app op zoek naar goedkope tweedehandse leesboeken → bericht gestuurd naar een verkoper → betaling gedaan via marktplaats met kopers bescherming (IDEAL) → track en trace code ontvangen om pakket te volgen via de post NL app
- Ik heb een ferrero rocher chocolaatje gegeten → aan de onderkant van de verpakking was een QR code afgebeeld die je kon scannen, het leidde naar een actie van Ferrero Rocher → Bijzonder en opvallend dat ook al op voedsel gebruik wordt gemaakt van interactieve media 😊

Dag 3

Media dagboek

- Wekker op telefoon gaat af met het nummer “Fly like me” van Chef Special (zelf toegevoegd via Spotify) → Dit maakt me wakker en zet meteen aan tot actie
- ➔ Ik doe de led strip in mijn kamer aan met de afstandsbediening = leuk verschillende kleuren + handig voor meer licht tijdens klaarmaken 😊 → lampen daarna weer uitzetten
- Waterkoker aanzetten voor een kopje thee → water was snel gekookt
- Bluetooth oortjes verbinden met telefoon en spotify aanzetten voor muziek = ontspannend gevoel tijdens het lopen naar het station 😊
- Inchecken ov-kaart
- Schermen op het spoor bekijken hoelang het nog duurt tot de trein komt
- Uitchecken ov-kaart
- Automatisch opengaande deuren op school
- Telefoon ontgrendelen met gezichtsherkenning (meerdere keren op een dag)
- PowerPoint presentaties van docenten op school bekijken
- Voor een samenwerkingsopdracht een filmpje maken → Gebruik van de green screen in de studio op school = was voor mij de eerste keer en ik vond het gaaf om hiermee te werken → veel gebruik van camera op telefoon en edit programma
- Bedieningspaneel lichten in de studio met een kleurenpalet om de verlichting in de studio op school een andere kleur te geven → gave apparatuur + overzichtelijk
- Op het grote scherm filmpjes bekijken van studiegenoten = interessant en leuk → interessant om te zien wat anderen gemaakt hebben, ook leer je van filmpjes en processen van anderen.
- Inchecken Ov-kaart
- In de trein wordt er informatie omgeroepen en weergegeven op schermen → in dit geval werd er omgeroepen dat we een stuk stapvoets moesten rijden met de trein i.v.m. een defect spoor → Dit is handig dat ze het laten weten omdat je dan niet jezelf hoeft af te vragen waarom we zo langzaam rijden
- De knop van de wc in de trein gaf licht, als de knop groen is, is de wc niet bezet. Als de knop rood is, is hij wel bezet. Als de knop rood knippert is de wc buiten gebruik → ik vind het op een handige manier aangegeven omdat er een bordje met betekenissen bij staat + van de kleuren rood en groen is algemeen bekend dat iets wel of niet kan. Groen = goed/wel en rood = niet goed/kan niet
- Videobellen met vriend via whatsapp = gezellig → bijkletsen over de dag 😊
- Bezig zijn met mijn polaroid camera → gebruik van flits en knop indrukken om foto te maken, vervolgens komt de foto er gelijk uit gerold = een van mijn favoriete bezigheden aangezien ik hou van analoge camera's en fysiek uitgeprinte foto's
- Boek lezen → geschreven media = ontspanning

Dag 4

Media dagboek

06/09/2024

- Wekker op telefoon gaat af met het nummer “Fly like me” van Chef Special (zelf toegevoegd via Spotify) → Dit maakt me wakker en zet meteen aan tot actie
- Ik doe de led strip in mijn kamer aan met de afstandsbediening = leuk verschillende kleuren + handig voor meer licht tijdens klaarmaken 😊 → lampen daarna weer uitzetten
- Waterkoker aanzetten voor een kopje thee → water was snel gekookt
- Bluetooth oortjes verbinden met telefoon en spotify aanzetten voor muziek = ontspannend gevoel tijdens het lopen naar het station
- Inchecken ov-kaart
- Schermen op het spoor bekijken hoelang het nog duurt tot de trein komt
- In de trein wordt er informatie omgeroepen en weergegeven op schermen
- Uitchecken ov-kaart
- Automatisch opengaande deuren op school
- Online afspraak maken gemeente rijbewijs ophalen → de site liep een beetje vast en toen kreeg ik geen bevestigingsmail dus daarna opnieuw afspraak gemaakt 😞
- Navigatie auto instellen op Google maps → handig
- In de Ikea op de tablets in de winkel opzoeken welke producten ze nog op voorraad hebben → handig en werkte goed
- Daarna via de Ikea app op de telefoon zelf producten scannen zodat het afrekenen sneller gaat → Helaas had ik wel problemen met mijn wifi en data verbinding in het gebouw van de Ikea (werkte heel traag) → afrekenen met google wallet op telefoon, contactloos betalen
- De lift knop indrukken in de autogarage om naar boven te gaan = lift duurt lang voordat hij er is 😞
- Telefoon met bluetooth van de auto verbinden voor muziek in de auto.
- Youtube tutorial kijken hoe ik een macrame tas kan maken van touw = hobby creatief bezig zijn + educatief omdat ik met deze tutorial iets leer.
- De Nintendo Switch gebruiken voor Mario Kart met vriend = ontspanning en gezellig 😊
- Telefoon ontgrendelen met gezichtsherkenning (meerdere keren op een dag)
- Post NL app gaf aan dat ik vandaag een pakket zou ontvangen → tijdstip wilde niet laden 😞 → daarna mail ontvangen met het tijdstip
- Via de website uitzending gemist van RTL ging ik samen met mijn vriend Expeditie Robinson terug kijken → Ontspanning + handig dat we het terug konden kijken omdat we het graag samen wilde kijken maar niet samen waren op de dag dat het uitgezonden werd
- Gebruik Airfryer voor snacks → Via het scherm heb ik de tijd en temperatuur ingesteld ook kon ik aanklikken wat voor soort/categorie eten ik wilde klaarmaken.

Dag 5

Media dagboek

Overzicht mobiele app gebruik en schermtijd deze week

DAG	SCHERMTIJD
1	4 uur en 5 min
2	4 uur en 17 min
3	2 uur en 14 min
4	2 uur en 15 min
5	3 uur en 15 min

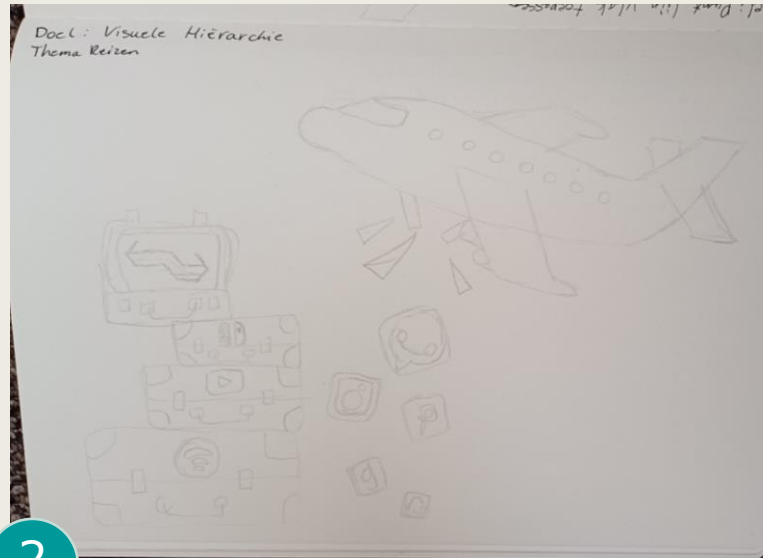
DAG:	1	2	3	4	5
WHATSAPP	2u en 20m	1u en 47m	1u en 2m	1u en 18m	1u en 10m
INSTAGRAM	11m	10m	4m	6m	29m
CAMERA	5m	10m		6m	
NS	7m	5m		2m	4m
SPOTIFY	14m	15m	3m	4m	2m
YOUTUBE	9m	27m	17m		24m
GOOGLE	8m	4m	2m	4m	17m
OSIRIS HAN	14m	2m			
BOL.COM	3m				2m
AMAZON SHOPPING		2m			
SNAPCHAT		1m		2m	2m
OUTLOOK	6m	2m	2m	2m	6m
SNS BANK	3m	3m	1m		4m
GOODREADS	19m	15m	9m	6m	8m
PINTEREST		34m	23m	20m	26m
MARKTPLAATS			11m		
AGENDA	6m				
TEAMS				5m	2m

- Ik ben erachter gekomen dat mijn telefoon het aantal minuten gebruik van Spotify niet meetelt met de schermtijd terwijl ik wel een groot gedeelte van de dag tijdens het reizen en werken aan school naar muziek luister. Dus heb ik 1 dag het zelf bijgehouden en toen kwam ik uit op ongeveer 5 uur.
- Mijn grootste tijd besteed ik aan whatsapp. Ik ben veel aan het videobellen of appen met mijn vriend of vriendinnen. → Sociaal en gezellig

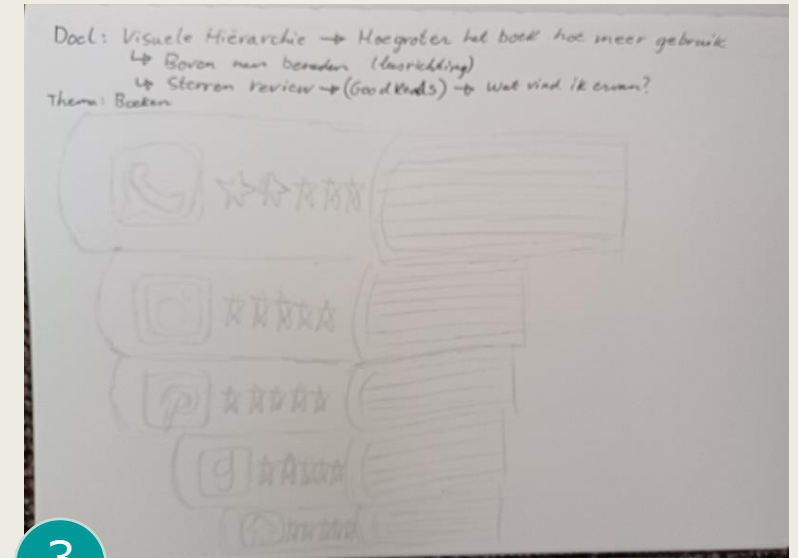
Ontwerpproces



1



2



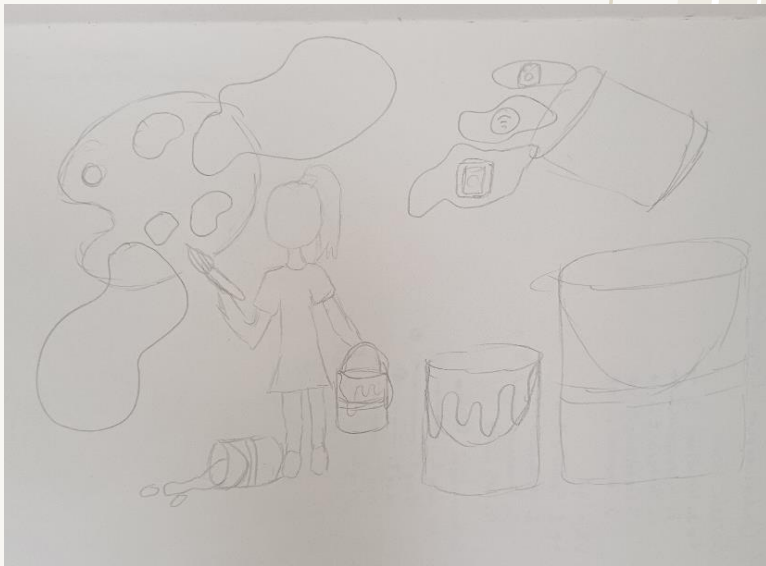
3

Ik had meteen al een idee met het thema schilderen omdat dat een passie van mij is. Na dat idee op papier te hebben gezet ben ik verder gaan denken over andere onderwerpen. Ik wilde namelijk niet meteen al focussen op 1 idee en nog heel open-minded in de opdracht gaan. Ik hou ook van reizen en het lezen van boeken. Mijn tweede schets: een vliegtuig, en mijn derde schets: een stapel boeken. Ik ben vooral aan het spelen met de grootte van de objecten die ik wil gebruiken om hiermee Hiërarchie aan te tonen. Hoe groter de vorm, hoe vaker ik het gebruik en dus wil ik daar meer aandacht naartoe brengen.

Ontwerpproces

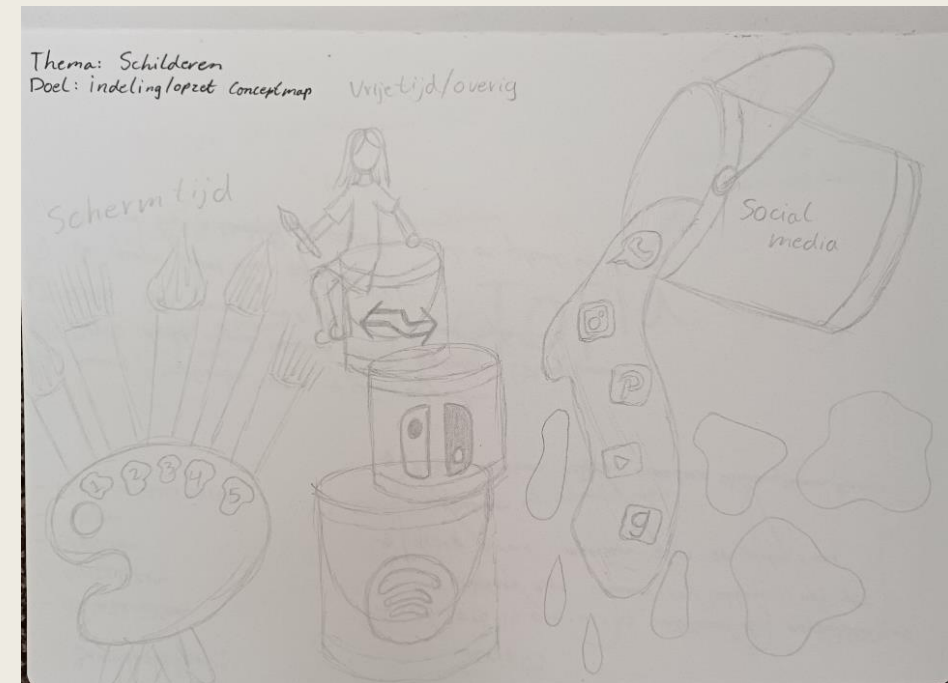
Ik ben verder gaan schetsen op het thema schilderen, omdat ik hier het meest enthousiast over was. Bij het vliegtuig en de boeken had ik niet helemaal een juist gevoel en had ik minder ideeën om verder te gaan schetsen.

Doel: Mezelf verbinden met de schilder-elementen om op deze manier verbinding tussen mij en de media af te beelden.

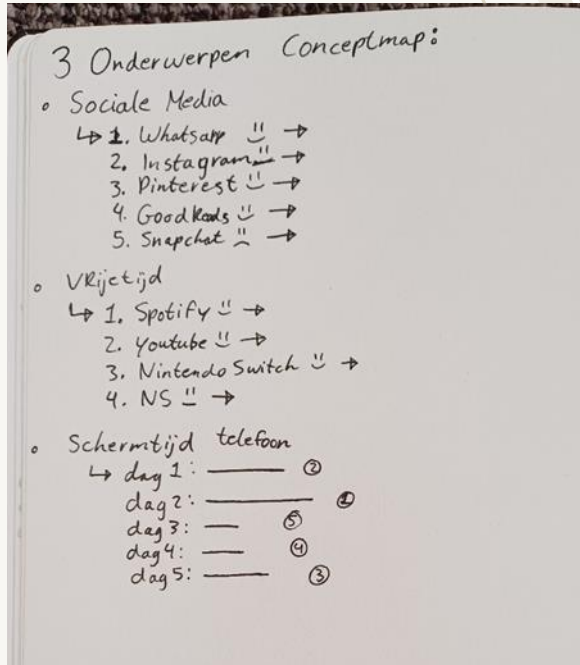


Omdat ik mezelf verbind met meerdere elementen heb ik het gevoel dat alles wat los van elkaar staat toch een geheel vormt.

Doel: De grootte van de verfblikken geeft de hoeveelheid tijd die ik aan de media besteed aan. Hoe groter, hoe vaker ik het gebruik. Hiërarchie, hiermee wil ik de aandacht wat meer richten op de grotere blikken. De klodders verf hebben speelse vormen. Ik wil verder experimenteren of ik nog meer kan doen met de verfklodders. De verfkwasten zijn een mooi lijnen spel. (punt, lijn, vlak)

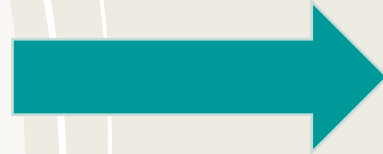


Ontwerpproces



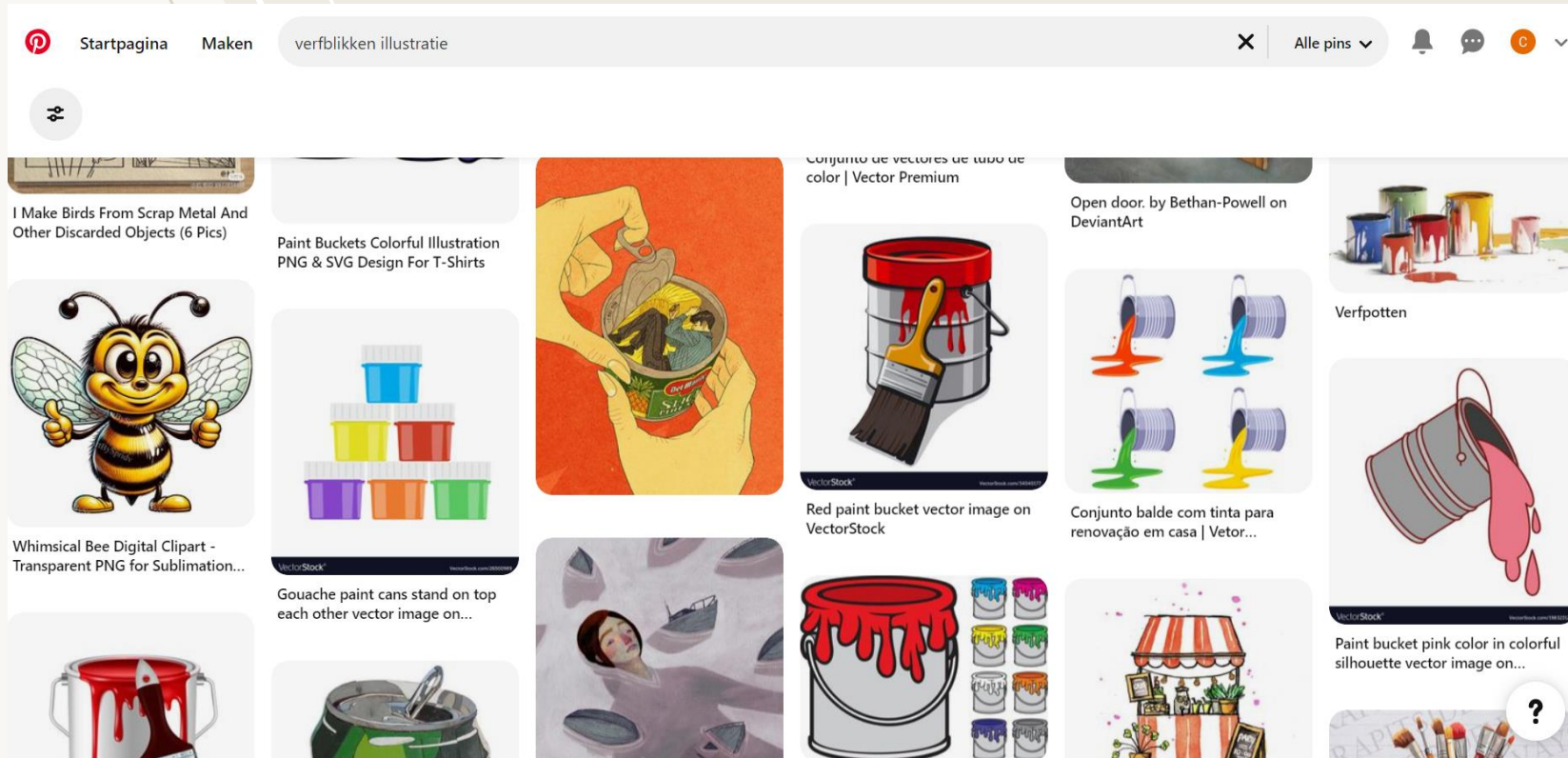
Overzicht van wat ik wil verwerken in mijn conceptmap

Met de lengte van de kwasten wil ik mijn schermtijd aangeven. Hoe langer de kwast, hoe hoger de schermtijd. Hierbij is 1 kwast, 1 dag. Dus 5 kwasten voor de 5 dagen dat ik mijn mediadagboek heb bijgehouden.



Doel: De 3 onderwerpen: Sociale media, vrije tijd/overig en Schermtijd verwerken in een gehele conceptmap. Hiërarchie door de groottes van de app icoontjes en de grootte van de blikken. Met de verfblikken wil ik ritme in het ontwerp aantonen. De vorm van de verfblikken herhalen zich, ze veranderen alleen van grootte.

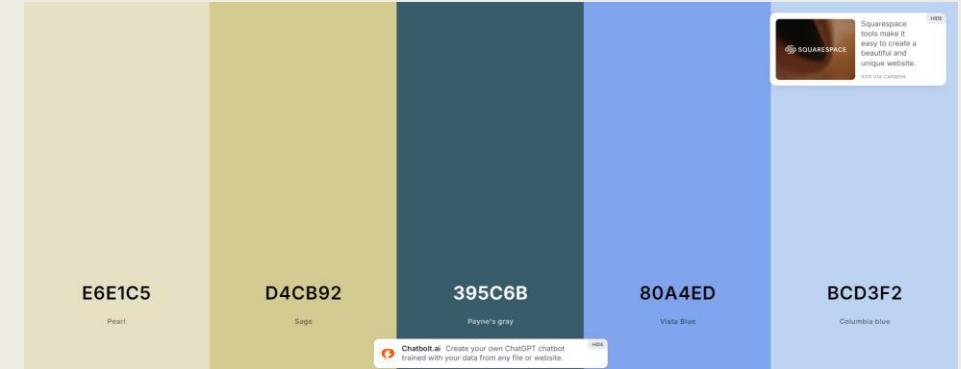
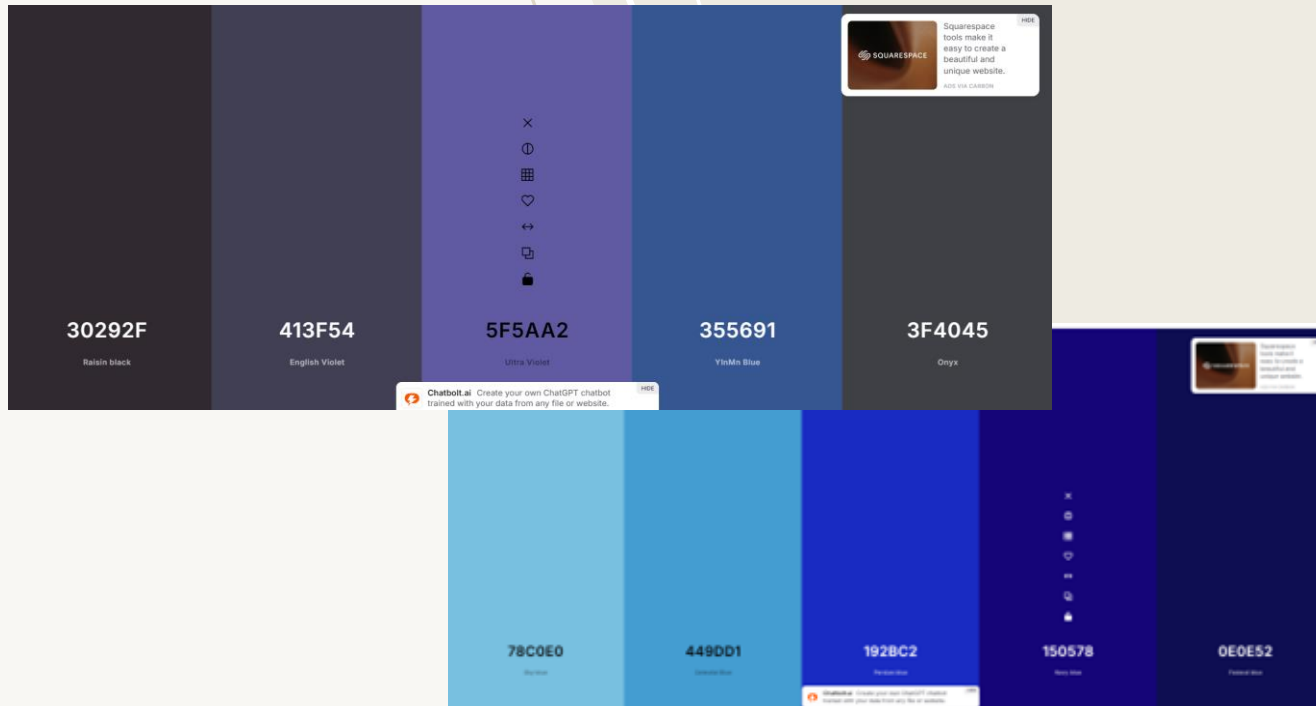
Pinterest scrollen voor Inspiratie



Bron: Pinterest pagina

<https://nl.pinterest.com/search/pins/?q=verfblikken%20illustratie&rs=typed> (geraadpleegd 6 September 2024) (zie laatste pagina voor bronnenlijst)

Kleuren paletten bekijken



Bron: website kleurpaletten <https://colors.co/78c0e0-449dd1-192bc2-1b079d-0f0f57>

(geraadpleegd 10 September 2024) (Zie laatste pagina voor bronnenlijst)

Via Femke en Mathanja ben ik op de site colors.co gekomen en heb ik gekeken welke kleuren ik het beste kan gebruiken.

Eerste Feedback schetsen

Ik heb tijdens een les mondeling feedback gevraagd aan Martine. We hebben samen naar mijn schetsen gekeken en het besproken. Ik heb hieruit meegekregen dat ik erop moest letten dat ik wat witruimte overlaat, vooral bij de randen omdat sommige onderdelen niet meer op het papier paste. Ik moest vooral gewoon beginnen met het maken en spelen met vormen en kleuren, niet te lang op het schetsen blijven hangen maar het ook echt kleur gaan geven zodat ik daarmee kon experimenteren. Dit heb ik vervolgens ook gedaan en ik vond dat ik hierdoor wel een beter beeld kreeg van mijn concept map en welke uitstraling ik graag wil overbrengen.



FEEDBACKFORMULIER

Naam feedbackgever: Sira

Naam feedbackgebruiker:

FEEDBACK

Ik vind alle 3 de ontwerpen heel leuk en origineel. Voor nu vind ik de derde schets het best en het meest duidelijk. Ik vind het leuk hoe alles bij elkaar paste, als in de vet blijven, vet en kwasten, maar nog wel apart van elkaar staan. Daardoor wordt het overzichtelijk. Vooral als je straks de kleuren erbij gaat gebruiken denk ik dat dit ontwerp ook de meeste informatie geeft. Let er wel op dat je niet te veel kleuren gaat gebruiken, omdat het dan misschien wat onoverzichtelijker wordt.

De schets met het vliegtuig vind ik ook heel leuk, alleen worden de iconen van de apps wat kleiner. Waardoor het iets moeilijker te lezen is. Maar misschien dat je dit ook zou kunnen oplossen door kleur te gebruiken of bijvoorbeeld de koffers net iets groter te maken. Maar het is wel echt een heel leuk idee met dat vliegtuig.

De eerste schets vind ik ook heel goed, vooral dat 'jij' je (denk ik) meeste gebruikte apps en de overige apps/media 'verbind' door die beide aan te raken. Daardoor wordt het een mooi geheel. Ik ben benieuwd hoe het er uit komt te zien als je hem verder zou maken en kleur toe zou passen.

Datapunt:

LUK(s):

Ik heb mijn eerste feedback op mijn schetsen gevraagd aan Sira. Ik heb haar feedback gelijk opgenomen en ik was het toen helemaal eens met haar feedback. Ik heb gekozen om het wel vrolijk te houden met alle kleuren maar wel geprobeerd om de hoofdkleur blauw te maken. Helderblauw afwisselend met donkerblauw en lichtblauw. Dit omdat helderblauw heel fris en energiek overkomt en dat past bij mijn persoonlijkheid. Donker en lichtblauw heb ik afgewisseld om de zwaardere en minder zware onderdelen met elkaar af te stemmen. Hierbij heb ik donkerblauw gebruikt als de tijd van iets langer duurde dan de tijd van iets wat lichtblauw is.

Tweede feedback voorlopige conceptmap geïllustreerd

FEEDBACKFORMULIER

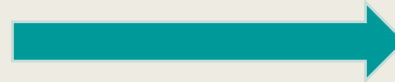
Naam feedbackgever: Femke Naam feedbackgebruiker: Chukima

FEEDBACK

Het voorlopige idee dat je stuurde vind ik heel leuk. De kleuren komen mooi samen en maken het nog mooier. Het poppetje vind ik heel schattig. Het thema verf vind ik erg leuk, maar het vliegtuig vind ik ook leuk. Ik vind alle drie je schetsen ook heel leuk, en ik weet zeker dat het er leuk uit gaat zien. Je hebt goed gebruikt gemaakt van past, lys, vlak, wat goed samenkomt. Het is allemaal goed verdeeld.

Tip: misschien de tijden duidelijker aangeven, maar voorderest ziet het er al super leuk uit!

Datapunt: 1A LUK(s): 1.1.1, 1.1.2 & 1.2.2



Na mijn schetsen uitgewerkt te hebben op Photoshop heb ik feedback gevraagd aan Femke. Hierbij zag ik ook dat ik nog niet echt een duidelijk plan had voor het aangeven van de schermtijd. Ik wilde dit namelijk doen doormiddel van lengteverschil tussen de kwasten, maar zonder maatstaaf bleek dit natuurlijk nog best onduidelijk te zijn. Deze feedback heb ik verwerkt door een liniaal in het ontwerp te plaatsen, de liniaal geeft de tijd in uren aan. Ook vond ik een liniaal wel passen bij het creatieve thema. Een liniaal geeft duidelijkheid en overzicht. Ook wil ik de tijden weergeven in de verf die van de blikken af druipen.

Derde feedback voorlopige conceptmap geïllustreerd

FEEDBACKFORMULIER

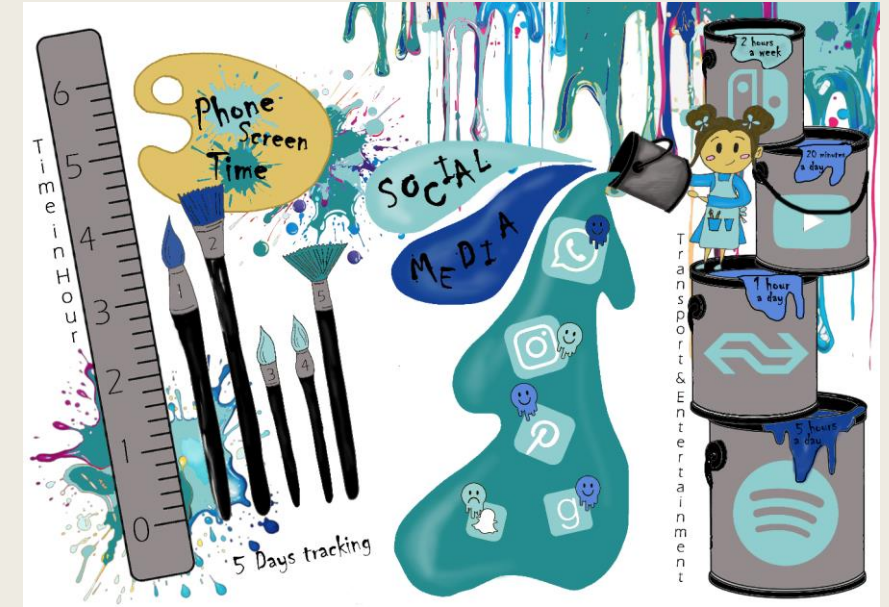
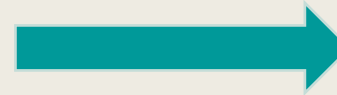
Naam feedbackgever: mathanja Naam feedbackgebruiker: chutima

FEEDBACK

- leuk kleuren pallet! ziet er vrolijk uit.
- die verf aan de bovenkant geeft juist dat "extra" leuk gedaan
- die smileys geven goed aan wat je van elke app vindt.
- Aangezien je poster erg druk is, zou ik overwegen een iets "basicer" lettertype te kiezen. Op je schilders bord is het woord "Time" niet heel zichtbaar. Misschien helpt een lichtere kleur verf daar.

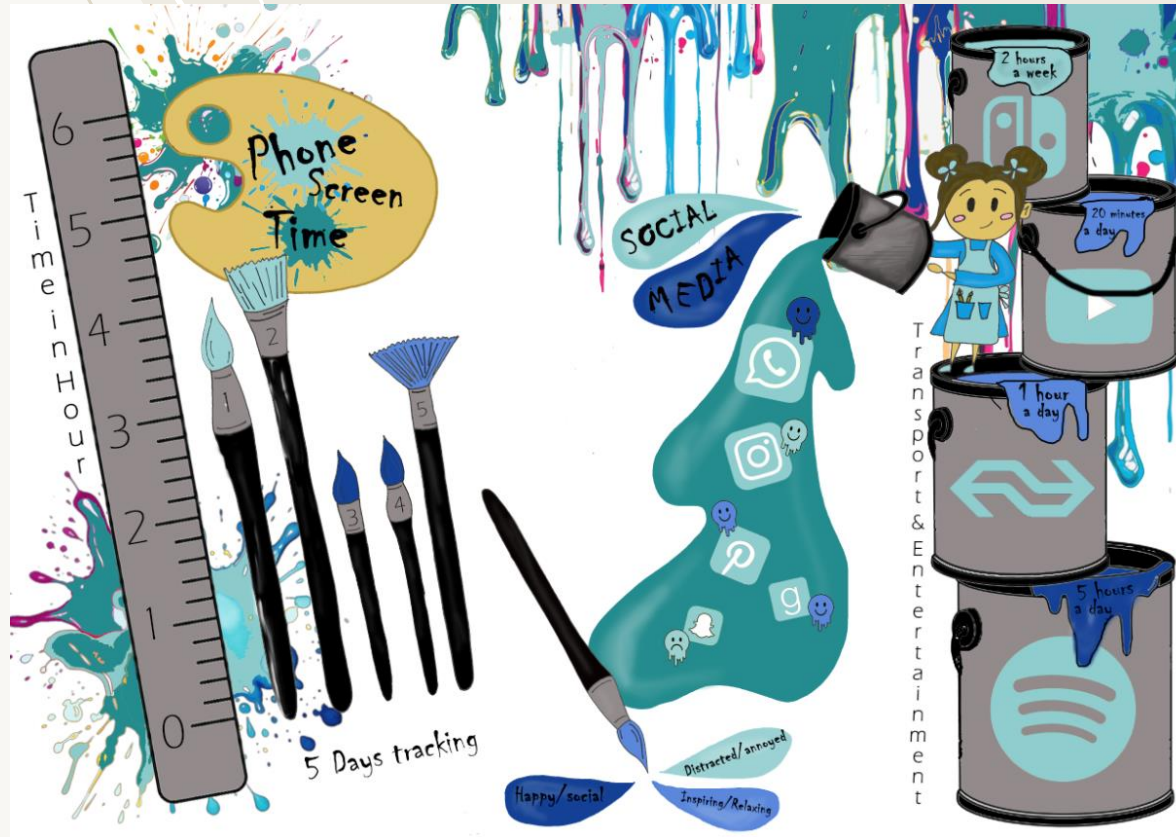
goed bezig! ik hoop dat je hier wat aan hebt.

Datapunt: 11 LUK(s):



Mathanja attendeerde mij vooral op kleine details en de laatste puntjes op de i zetten. Ik heb de kleur van een verf spat onder het woord "Time" veranderd omdat deze anders bijna niet te lezen was. Daarnaast heb ik een deel van het lettertype aangepast naar een iets duidelijker en rustiger lettertype. Waarom heb ik maar een deel aangepast? Omdat ik het huidige lettertype juist erg toepasselijk bij de verf klodders vond staan door de speelse vormen. Het lijkt net alsof de letters ook geverfd zijn. Op sommige plekken heb ik dit dus zo gehouden en ik heb vooral de kleinere praktische informatie in een duidelijk lettertype veranderd zodat dat leesbaar is. Op de plekken waar het wel nog leesbaar was heb ik het lettertype zo speels gehouden.

Ontwerpproces



Met de donkerblauwe, blauw en lichtblauwe kleuren wil ik aangeven wat mijn gevoel is bij het gebruiken van een app. Donkerblauw is een intensere kleur, Hiermee wil ik een intens positief gevoel uiten. Met lichtblauw wil ik juist een wat negatievere gevoel uiten. De kleuren gebruiken ik bij de smileys, de druipende verf op de blikken en in de haren van de kwasten.

Omdat de conceptmap best wel druk oogt heb ik ervoor gekozen om de logo's allemaal lichtblauw te kleuren. Lichtblauw geeft rust en dat hoopte ik hiermee ook te bereiken. Ik wil hiermee meer rust creëren. Ik heb zelf alleen het gevoel dat mijn conceptmap uit balans is. De rechterkant weegt een stuk zwaarder dan de linkerkant voor mijn gevoel. Dit kan misschien komen door de druipende verf spetters op de achtergrond.

Bron: Graphic Design The New Basics, Ellen Lupton en Jennifer Cole Phillips. (pagina 48 t/m 60 ritme en balans, 10 September 2024)

(Zie laatste pagina voor bronnenlijst)

Ontwerpproces

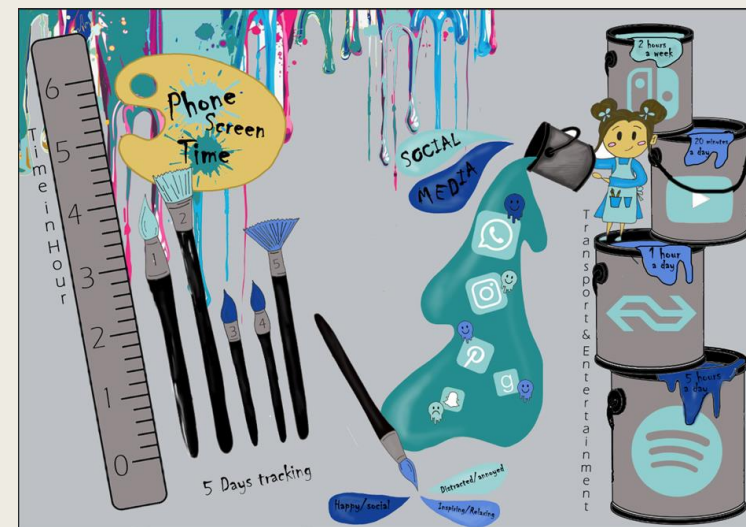
Ik heb alle verfdruppels weggehaald hierdoor ontstond er veel witruimte. Dit voelde voor mij als een leeg en "Niet af" ontwerp.

Om het ontwerp beter uit te balanceren heb ik de druipende verfdruppels naar links verplaatst omdat de rechterkant al erg zwaar aan voelt door de grote verfblikken

Experimenteren



Toen ging ik de achtergrond opvullen met een effen kleur. Ik koos voor een blauw/grijs tint om wel een beetje binnen het kleurenthema te blijven.



Ontwerpproces

Experimenteren met effen achtergrond **kleur** en **contrast**.



De tegenovergestelde kleur van blauw is oranje. Ik koos ervoor om de achtergrond daarom eens oranje te maken om te kijken hoe dit eruit zou zien. Omdat het tegenovergestelde kleuren zijn geeft dit een hoog contrast.



Bron: Boek Graphic Design The New Basics, Ellen Lupton en Jennifer Cole Phillips. (10 September 2024)
Blog: Lotte concepts kleurencirkel contrasten (12 September 2024)
(Zie bronnenlijst laatste pagina)

Feedback tijdens de Schouw op 16 September 2024

Ik heb als voorbereiding een aantal feedbackvragen bedacht.
Tijdens de Schouw heb ik mijn schetsen en voorlopige conceptmap
illustraties getoond aan mede klasgenoten

Feedbackvragen:

- Is het beter als ik de logo's lichtblauw maak allemaal om de drukte van alle verschillende kleuren te verminderen of zorgt dit juist voor onduidelijkheid?
- Hoe kan ik ervoor zorgen dat er iets meer balans in mijn concept map zit? Voor mij gevoel is de rechterkant een stuk zwaarder dan de linkerkant. Misschien de druipende verfdruppels naar links verplaatsen?
- Is het beter om de druipende verfdruppels dan helemaal weg te laten? Of zorgt dit dan juist weer voor te veel leegte? Misschien zou ik de achtergrond dan een effen kleur kunnen geven?

Feedback tijdens de schouw

- De verfdruppels gaven juist het extra speelse en "speciale" effect waardoor het ontwerp niet saai oogt. De balans is op te lossen door meer te schuiven met de spetters, of helemaal weglaten en een witte achtergrond met een patroon proberen.
- De zwarte letters op donkerblauw vallen een beetje weg.
- De gekleurde logo's springen er juist heel erg uit maar zorgt wel voor onrust dus lichtblauw is beter om meer rust in het ontwerp te creëren.

FEEDBACKFORMULIER

Naam feedbackgever: mathonja Naam feedbackgebruiker: _____

FEEDBACK

- ~~veel~~ druipt verf kan wel rechts omdat de spelers het compenseren
- goede kleur keuze, als je de aandacht naar de apps wilt brengen kan je die in kleur houden... ik vind dat het niet te druk wordt.

FEEDBACKFORMULIER

Naam feedbackgever: Fente Naam feedbackgebruiker: chutima

FEEDBACK

minder donker blauw, want je kan het niet goed lezen.
Makkelijker de apps in normale kleur is leuk, omdat het opvalt. De blauwe logo's ook leuk, want meer rust en meer zoeken.
Spetters vind ik leuk, want wat speler en meer actie.
misschien kreukel papier op achtergrond, dan is het echt wit, maar niet "saai" wit.

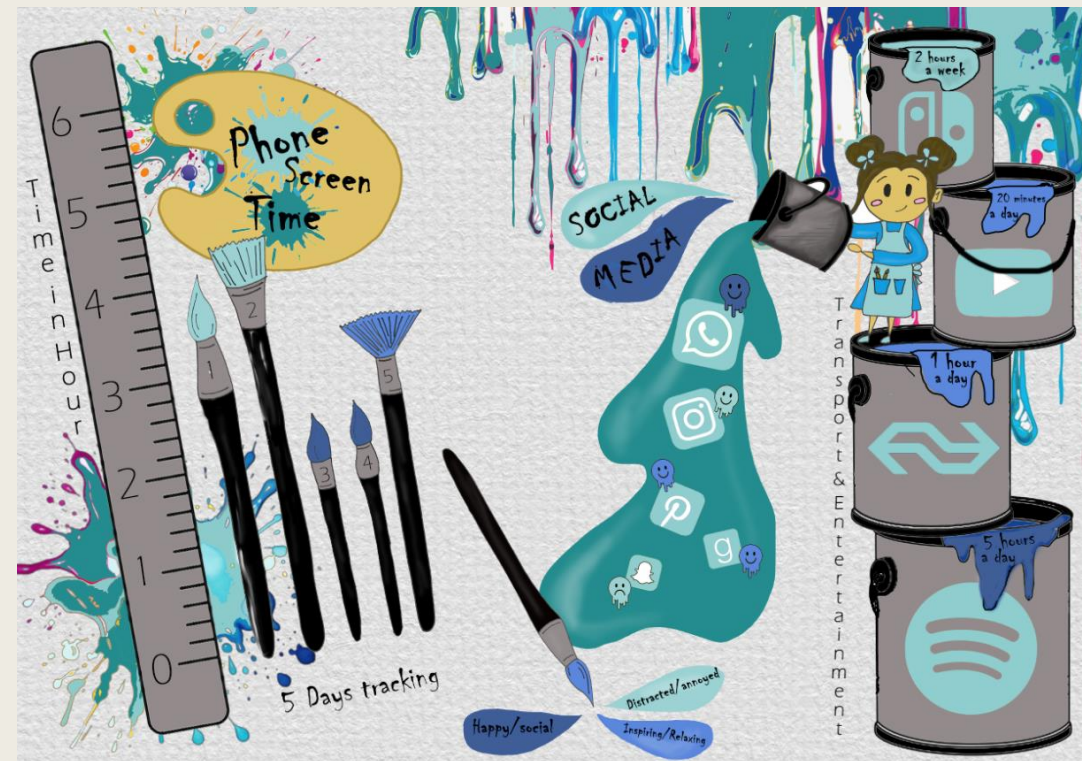
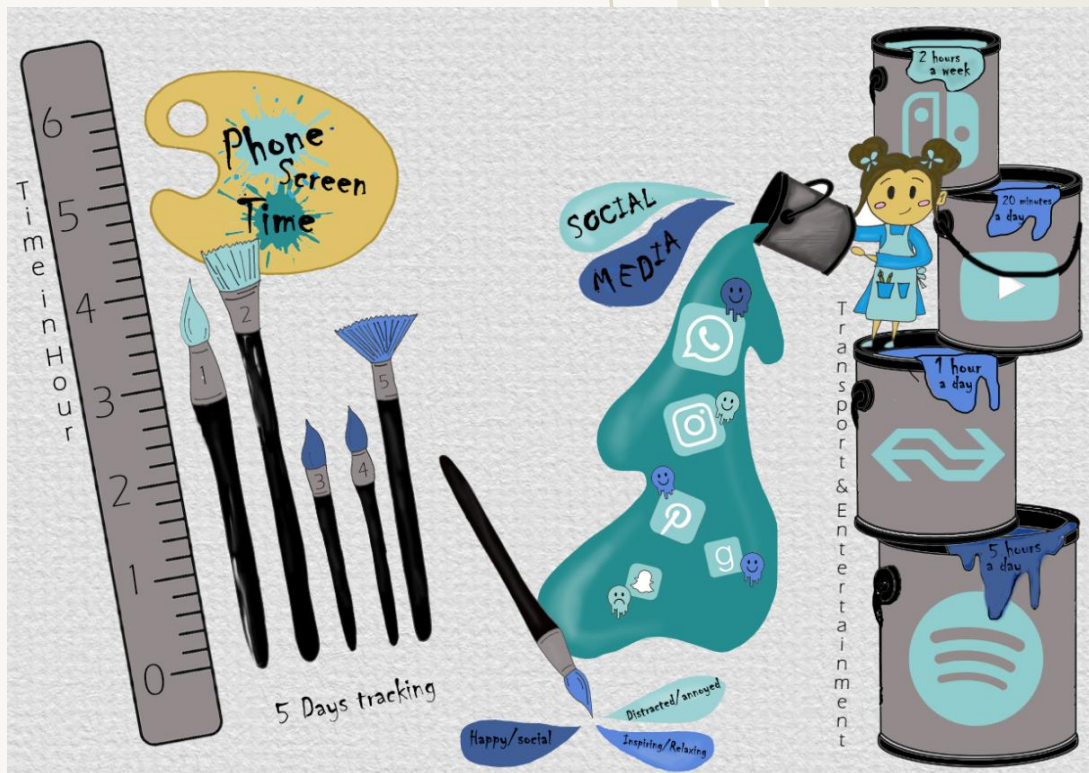
FEEDBACKFORMULIER

Naam feedbackgever: Sira Naam feedbackgebruiker: _____

FEEDBACK

Goed dat je veel schetsen hebt gemaakt
Goed kleurgebruik
Lichte blauwe achtergrond proberen, of iets met textuur.

Feedback verwerking



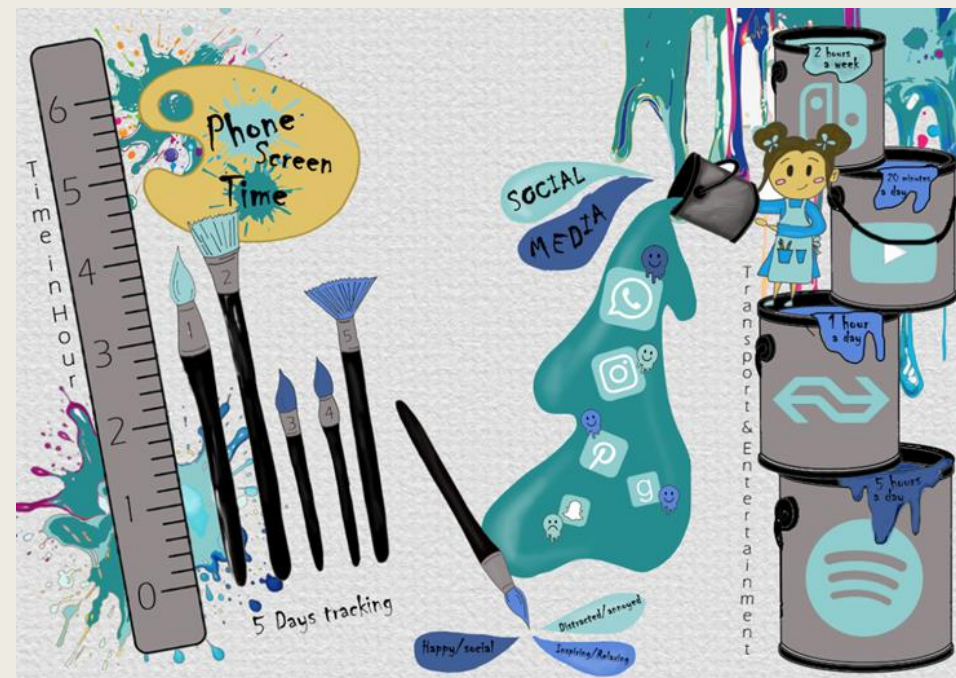
Ik heb de gekregen feedback verwerkt door de achtergrond te veranderen naar een papieren/canvas doek patroon. Wel nog de witte kleur om het rustig te houden. Verder heb ik nog de donker blauwe kleuren verandert naar een iets lichter donkerblauw/donker lila kleur. Nu zijn de zwarte teksten wel duidelijk te lezen.

Ontwerpproces



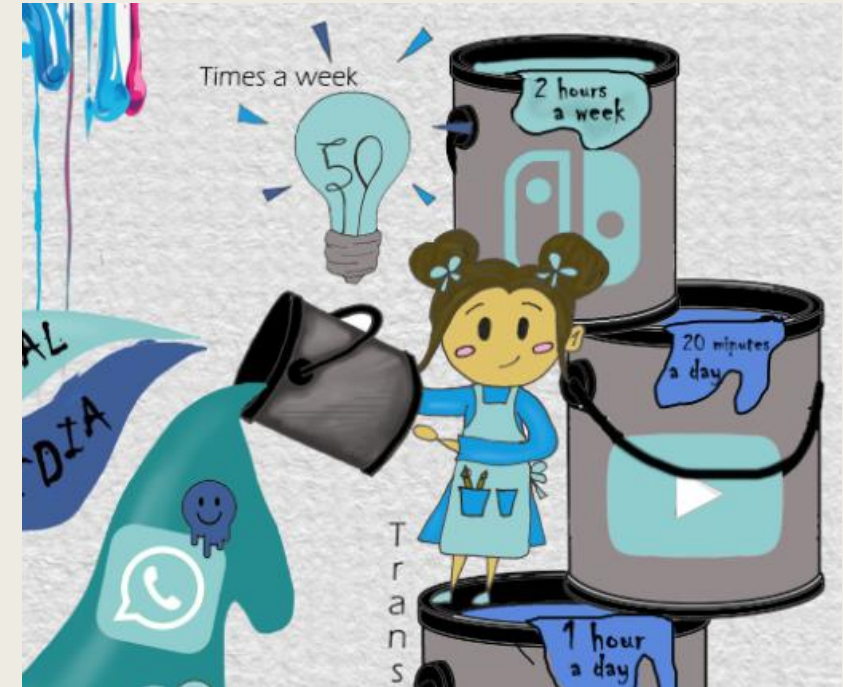
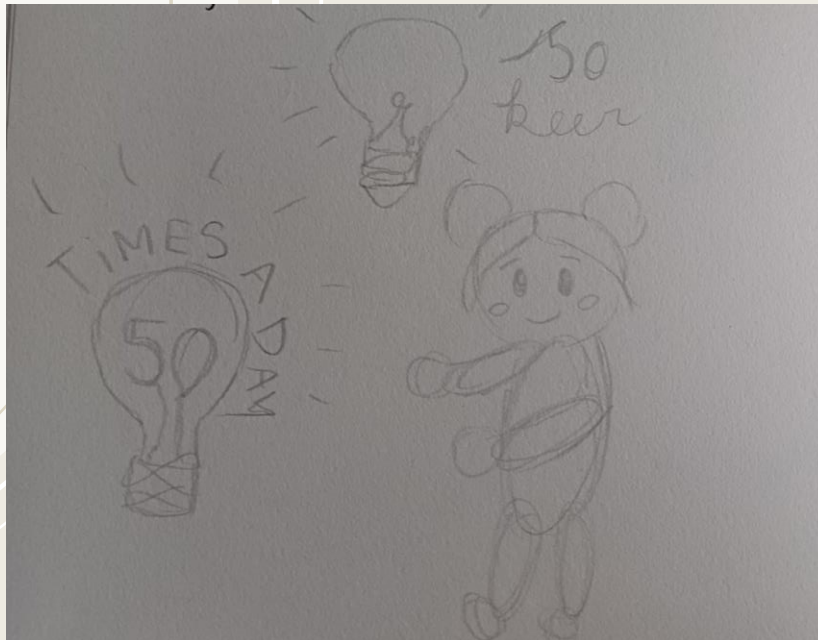
Experimenteren met de locatie van de verfdruppels,
Op deze manier wil ik kijken welke optie de beste
balans op het ontwerp geeft.

Bron: Graphic Design The New Basics, Ellen Lupton en Jennifer
Cole Phillips. (pagina 48 t/m 60 ritme en balans, 10 September
2024)
(Zie laatste pagina voor bronnenlijst)



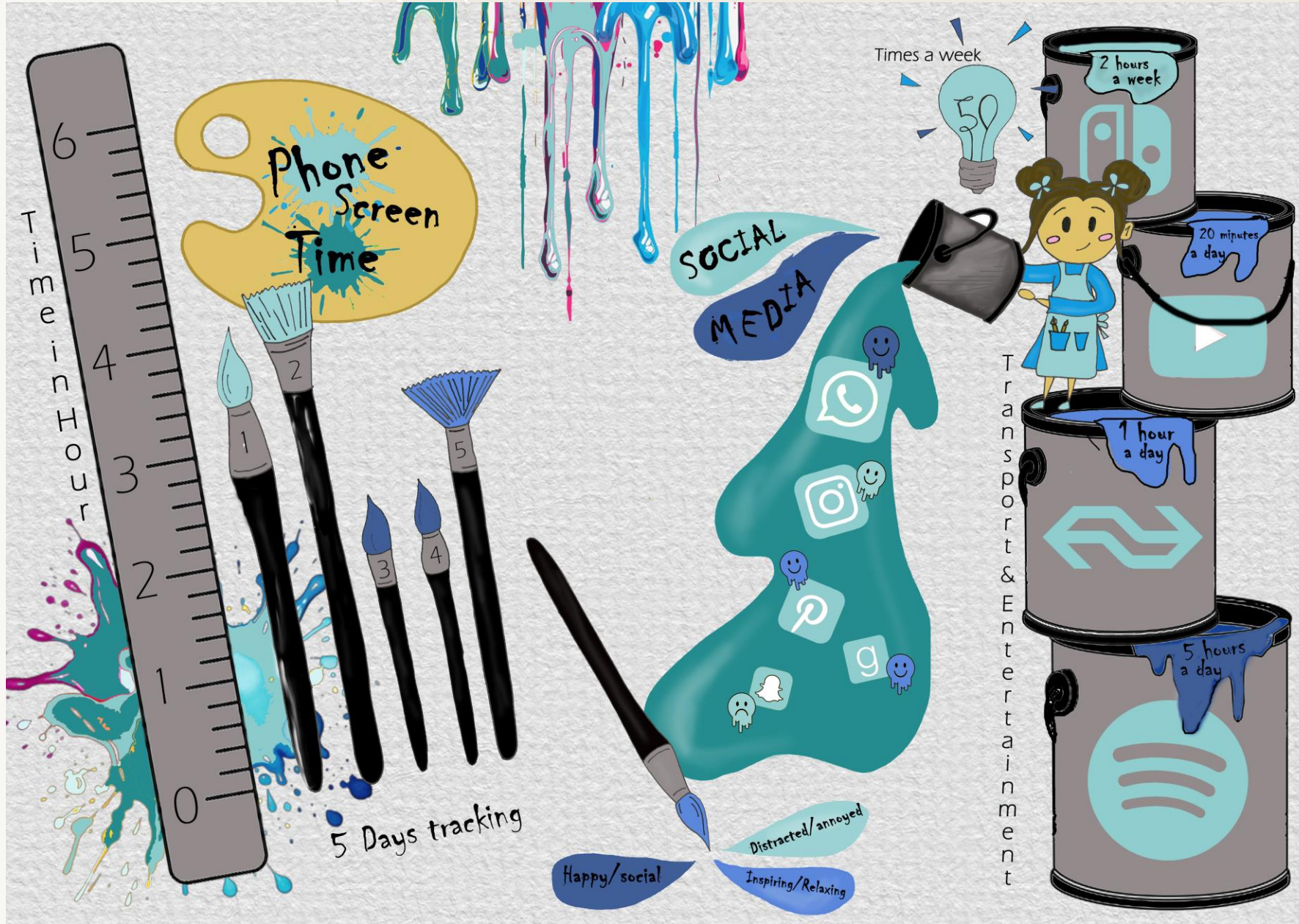
Ontwerpproces

Aan het einde van mijn ontwerpproces schoot me ineens een leuk idee te binnen. Vyasa had het in de les namelijk over dat het aan- en uitzetten van een lamp ook interactie is, daar ben ik het ook mee eens. Ik wilde daarom een lichtgevende gloeilamp in de buurt van het hoofd van het poppetje plaatsen. Dit met als reden dat een gloeilamp bij een hoofd vaak ook symbool staat voor een nieuw idee dat je te binnen schiet. Tijdens deze opdracht heb ik dat zelf ook veel gemerkt dat er telkens weer een nieuw ideetje in mij op kwam die de puzzel compleet maakte, en de gloeilamp hoort natuurlijk ook bij een creatief proces wat weer goed binnen mijn schilder thema past.



Het getal 50 is verwerkt in de gloeilamp, ik hou ervan als je een beetje moet zoeken naar bepaalde boodschappen in beeld. Dat maakt de kijker actief.

Concept map



Conceptmap toelichting

Met dit materiaal en al het voorgaand materiaal over mijn ontwerpproces laat ik zien dat ik de LUK 1.2 beheers.

Ik heb over het algemeen kleuren gebruikt die bij elkaar passen, blauwtinten. Ook gebruik ik vormen die passen in het zelfde onderwerp "Schilderen/creatief bezig zijn". Door deze samenhang van elementen voelt de totale conceptmap als geheel omdat de elementen qua kleur bij elkaar passen en qua betekenis. **(Harmonie)**

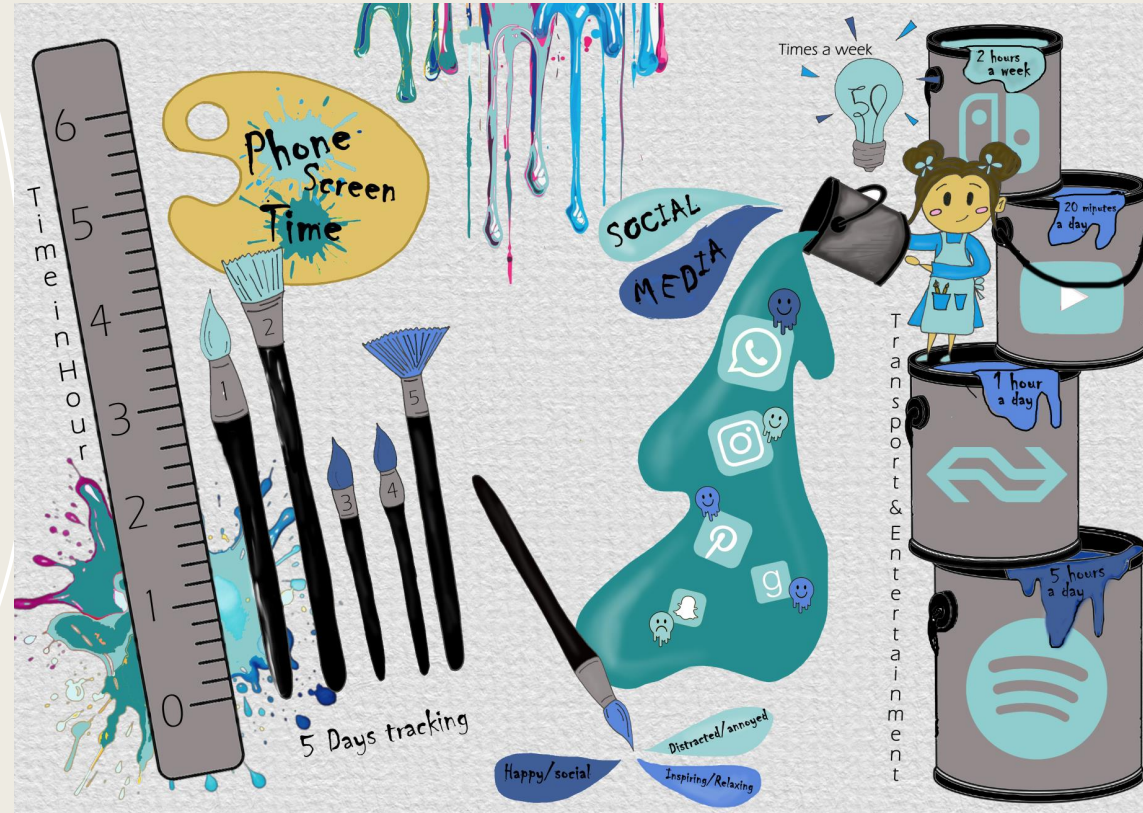
Een kwast bestaat uit meerdere lijnen, evenwijdig aan elkaar. In dit geval staan de 5 kwasten ook evenwijdig aan elkaar in een lijnenspel. Net als de liniaal die ernaast staat, de liniaal bestaat uit lijnen maar deze 4 lijnen vormen samen een vlak die afgebeeld wordt als liniaal. Ook op de liniaal staan meerdere korte lijnen evenwijdig aan elkaar in lijnenspel. **(Punt, lijn, vlak)**

De lengte van de kwasten geeft aan hoeveel uur mijn schermtijd is, dit kun je van de liniaal aflezen.

Bron: Boek Beeldtaal & Graphic Design The New Basics (Zie bronnenlijst laatste pagina)

De achtergrond is heel realistisch terwijl de voorgrond cartoon stijl geïllustreerd is. Dit geeft een **contrast** tussen realistisch en geïllustreerd weer.

De verfblikken geven **ritme** in het ontwerp aan. De vorm van de verfblik wordt telkens herhaald. Alleen de grootte van het blik verandert om **Hiërarchisch** het gebruik van de media weer te geven.



Ik heb de conceptmap **gebalanceerd** door de illustratie zowel links als rechts even "zwaar" te maken. Rechts staat een grote stapel blikken, deze blikken vullen de ruimte goed op. Links heb ik dan in dezelfde grijze kleur een liniaal geplaatst, en de kwasten heb ik zwart gemaakt zodat de hoeveelheid grijs en zwart beide kanten ongeveer gelijk zal zijn. Ook door de spetter achter de liniaal en het verfpallet is deze illustratie in **balans**.

Hiërarchie heb ik ook gebruikt door te spelen met de groottes van de app icoontjes in de verfklopper. De grotere app icoontjes zijn de apps die ik vaker gebruik dan de kleinere apps.

Kleuren, blauw is de kleur van orde en rust, maar tegelijkertijd ook van fris en energiek. Lichte tinten zijn rustig en donkere tinten zijn energiek en krachtig. Dit past bij mijn persoonlijkheid omdat ik over het algemeen erg rustig ben maar in mijn hoofd is het vaak chaotisch druk. Met de verschillende blauwe kleurtinten geef ik mijn gevoel over media weer.

De **achtergrond** is een wit canvas doek met een papier/doek patroon.

Reflectie

- Ik vond het een leerzaam en interessante opdracht. Ik had namelijk zelf niet door hoeveel interactieve media je tegenkomt op een dag, en dus niet alleen op je telefoon. Dat heeft mij nieuwe inzichten gegeven over mijn mediagebruik.
- Ik vond het leuk om meteen al de ontwerpprincipes en begrippen die je in de lessen leert toe te passen in praktijk op je eigen ontwerp. Hierdoor blijft de betekenis van zo'n ontwerpprincipe ook beter hangen.
- Ik liep zelf wel aan tegen het werken in Photoshop. Achteraf had ik dit anders kunnen doen door geen photoshop te gebruiken maar door adobe Illustrator te gebruiken. Mijn conceptmap was namelijk geen foto maar illustratie. Hierdoor kwam ik aan het begin moeilijk op gang maar ik weet nu wel een stuk meer over photoshop dan voorheen. De volgende keer zou ik dus eerst bedenken wat voor soort ontwerp ik wil maken om vervolgens te bedenken welk programma ik daar het beste voor kan gebruiken.
- Ik heb geleerd om op een andere manier naar mijn eigen creaties te kijken, namelijk door de ontwerpprincipes toe te passen en niet alleen te kijken naar wat vind ik "mooi" of "leuk".
- Ik merk zelf dat ik ook erg veel moeite had met balans vinden in mijn ontwerp. Dit is een punt waarop ik wel even vast zat. Ik had een vrij druk ontwerp bedacht en wist niet meer goed hoe ik dit het beste kon uitbalanceren dus daar heb ik veel feedback voor moeten vragen. De feedback heeft wel erg goed geholpen.

Bronnenlijst

- I. <https://nl.pinterest.com/search/pins/?q=verfblikken%20illustratie&rs=typed>
(Pinterest, geraadpleegd 6 september 2024)
- II. <https://colors.co/78c0e0-449dd1-192bc2-1b079d-0f0f57> (kleurenpalet,
geraadpleegd 10 september 2024)
- III. Beeldtaal (perspectieven voor makers en gebruikers) : Jos van den Broek, Willem Koetsenruijter, Jaap de Jong, Laetitia Smit: 3^e druk 2019 (boek, geraadpleegd 10 september 2024)
- IV. Graphic Design The New Basics: Ellen Lupton, Jennifer Cole Phillips: Tweede editie, 2015 (Boek geraadpleegd 10 september 2024)
- V. <https://lotteconcepts.nl/2018/08/03/kleur-theorie/#:~:text=Complementaire%20kleuren%20zijn%20contrasterende%20kleur,z%20voor%20een%20visueel%20contrast>. (Blog over contrast/kleurencirkel,
geraadpleegd 12 September 2024)