

Datapunt 1B Cursus 1

Communication & Multimedia design

"CMD Ontdekken"

Chutima Lorngoen
Stamgroep 1B



Inhoudsopgave

- Inleiding + Feedback Datapunt 1A
- Magazinespread 1: Digitale en interactieve mediaproducten in mijn leefwereld
- Ontwerpproces magazinespread 1
- Magazinespread 2: Het CMD-werkveld
- Ontwerpproces magazinespread 2
- Magazinespread 3: Museumbezoek
- Ontwerpproces magazinespread 3
- Reflectie
- Bronnenlijst

Inleiding

Dit document bevat mijn 3 editorial spreads: één over het CMD vakgebied, één over interactieve media producten in mijn leefwereld en één over mijn museumbezoek aan het Design museum in Den Bosch.

Met dit document toon ik aan dat ik de leeruitkomsten (LUK) 1 en 3 beheers.

Ik beheers leeruitkomst 1 omdat ik met behulp van mijn mediadagboek en conceptmap uit datapunt 1A bewust ben van mijn interactieve mediagebruik. Daarnaast heb ik in dit datapunt een editorial spread gemaakt over mijn CMD inzichten en waar ik naartoe wil in het CMD werkveld.

Ik beheers leeruitkomst 3 omdat ik tijdens dit datapunt geëxperimenteerd heb met verschillende ontwerptools. Ik heb voor het eerst Indesign gebruikt om de magazine spreads te realiseren. De foto's die ik op mijn magazinespreads heb gebruikt zijn bewerkt in Photoshop en de illustraties zijn gemaakt in Illustrator.

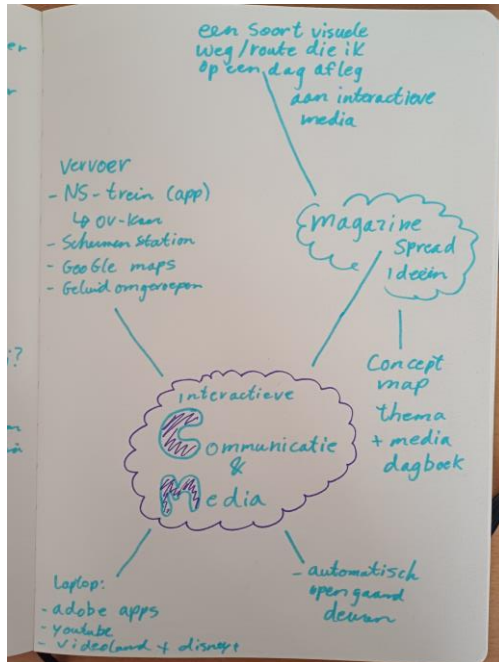
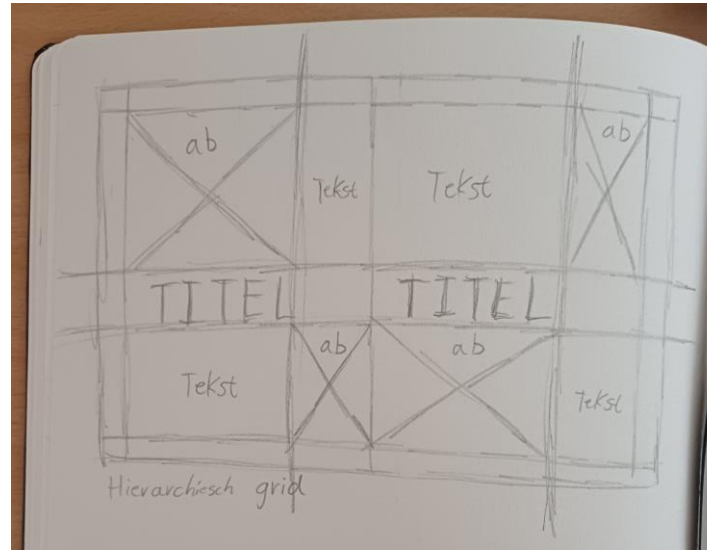
Op datapunt 1A kreeg ik feedback over dat ik mijn ontwerpproces iets korter maar wel krachtig moet beschrijven, met als indeling: het eindproduct op het begin en daarna mijn proces tot het eindproduct als toelichting. Ik heb hier bij datapunt 1B extra opgelet. Daarnaast was leeruitkomst 1 nog in ontwikkeling omdat ik nog niet duidelijk had gemaakt waar ik mij bevind in het CMD-vakgebied en waar ik naartoe wil. Dit heb ik in dit datapunt duidelijk gemaakt in mijn magazine spread.

Mijn (analoge) media gebruik

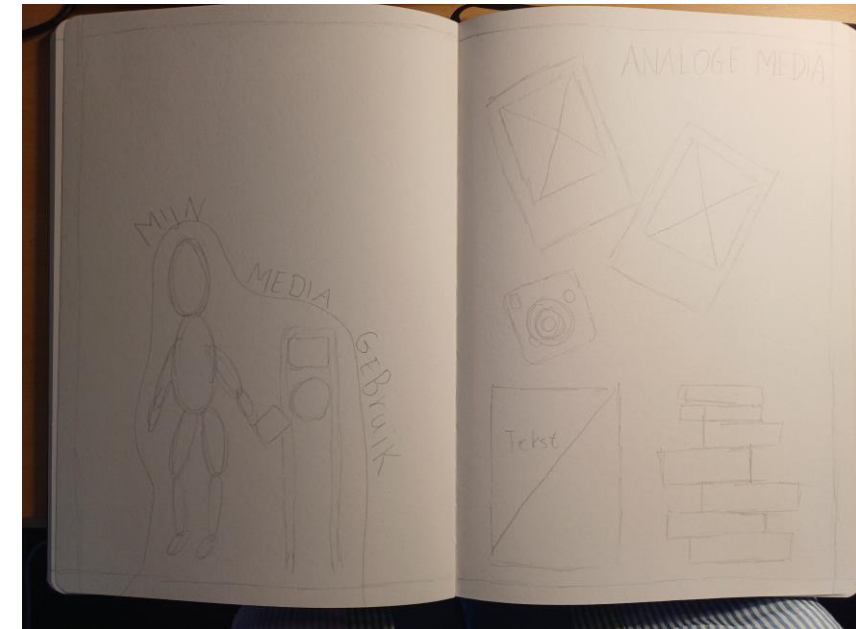
Ik zal eerlijk toegeven dat ik ook vaak genoeg voor de “makkelijke” digitale optie kies. Waarom zou ik in een schrift alles opschrijven als typen op de laptop sneller en gemakkelijker gaat. Ook het reizen met het openbaar vervoer wordt steeds meer gedigitaliseerd. Waar je vroeger bij een loket een kaartje moest kopen kan ik nu gewoon mijn OV-kaart of bankpas voor de poortjes houden. En ik kan heel gemakkelijk via de schermen of de NS-app zien vanaf welk spoor mijn trein vertrekt.

Ontwerpproces

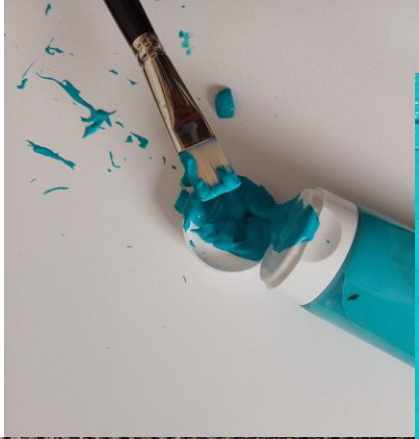
Na de les over **Grid** ben ik als eerst begonnen met het schetsen van een Grid, wat wil ik overbrengen? Ik heb gekozen voor hiërarchisch Grid. Ik wil de linker pagina groot en opvallend maken, dit moet de kijker als eerst zien. Op de rechterpagina komt dan de tekst.



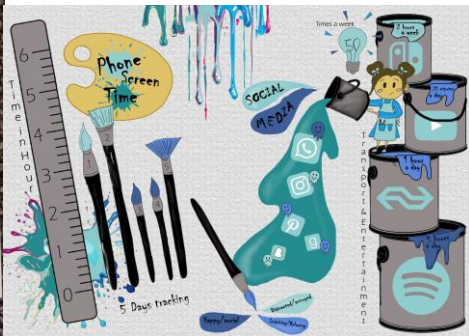
Ik ben gaan mindmappen over de informatie die ik op mijn spread wil hebben staan. Hierbij heb ik nagedacht over verschillende media in mijn leefwereld. Ik kwam tot de conclusie dat ik hou van boeken lezen, polaroid foto's maken en dus erg analoge media gebruik.



Ontwerpproces



De blauwe verfstructuur gebaseerd op mijn conceptmap



Ik lees elke avond een boek, daarnaast vind ik analoge camera's (polaroids) heel erg leuk, ik ben veel met het OV onderweg naar school of mijn vriend.

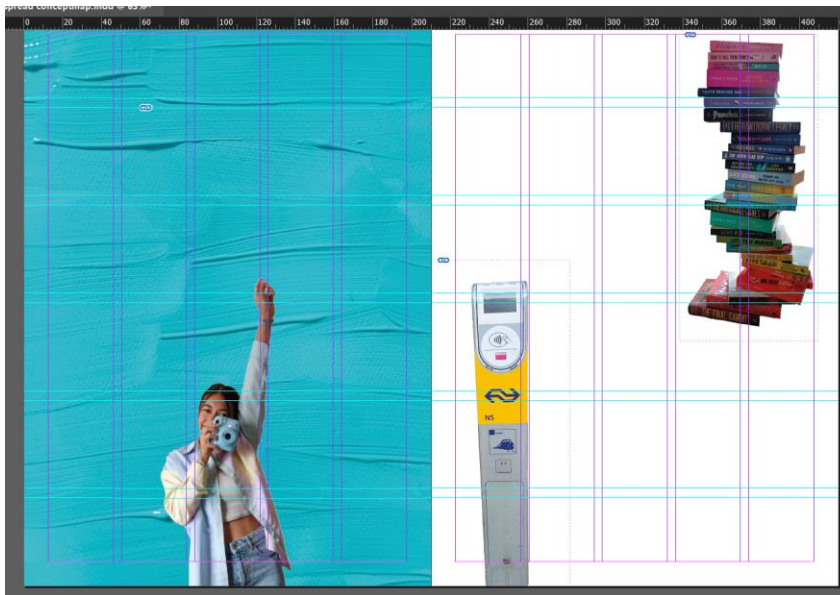


Verschillende foto's schieten die ik kan gebruiken in mijn spread.



Ontwerpproces

Als eerst heb ik de foto's met **Photoshop** bewerkt en de achtergrond verwijderd. Ik vond het verwijderen van de achtergrond een speelser effect geven, dit zorgt voor minder strakkere lijnen tussen de afbeeldingen. Daarna heb ik de spread in **InDesign** gemaakt. Indesign is geschikt om magazine spreads te maken met 2 A4 pagina's naast elkaar.



Bron: Beeldtaal: Jos van den Broek, Willem Koetsenruijter, Jaap de Jong, Laetitia Smit: 3^e druk 2019 (boek, geraadpleegd 25 september 2024)
(Zie bronnenlijst)



Ik maak gebruik van een Grid om te bepalen waar ik mijn beeld en tekst wil plaatsen. Ook wil ik hiermee meer structuur en orde creëren.

Ik wil doormiddel van **Hiërarchie** de kijker als eerst laten richten op de linker pagina, hier heb ik mezelf verbonden met de interactieve media die ik dagelijks tegen kom.

Ontwerpproces

Ik heb er voor gekozen om het blauw van de geverfde pagina weer terug te laten komen in de rechterpagina, in de polaroids. Ik kies ervoor om rechts polaroids te plaatsen omdat ik links een polaroidcamera vast houd. Dit zorgt voor meer **balans** en dat het meer 1 samenhang vormt tussen de 2 pagina's.

Ik maak ik de letters links wit zodat het wit van de rechterpagina ook links terugkomt, en dit oogt rustiger dan grote zwarte letters.



Ontwerpproces: Ontvangen Feedback

Ik heb mondeling van Lambert de volgende feedback ontvangen: *“Ik zie al dat je heel mooi jezelf laat terug komen in je ontwerpen maar toch heb ik het gevoel dat je het lettertype niet eigen maakt, het lettertype past niet bij jou, wie jij bent.”*

Ook kreeg ik als feedback dat het geheel misschien toch nog niet helemaal klopte. *“Het lichtblauwe op de rechterpagina is effen terwijl het blauw links veel structuur van verf heeft.”*



Ontwerpproces: Ontvangen Feedback

Ik kon de feedback en inzichten van Lambert heel goed begrijpen. Daarom heb ik ervoor gekozen om het blauw verfstructuur terug te laten komen in de polaroids. Ook vond ik het veel tekst in de polaroids dus koos ik voor een boek die ik vast houd. Zodat het echt een polaroid foto lijkt. Daarnaast heb ik het lettertype aangepast wat mij meer aanspreekt.



Ontwerpproces: Ontvangen Feedback

Marijn Pleijsant: “Misschien kun je nog meer samenhang creëren door 1 detail kleur van links op de rechterpagina als achtergrond te doen.”



Ik vond dit een goed idee. Ik heb gekozen om het gele van de OV-paal terug te laten komen omdat het geel en blauwe een mooi contrast weergeeft.



Ontwerpproces: Ontvangen Feedback

Van **Rianne en Felicia** heb ik ook feedback ontvangen. Zij vonden dat het nog niet perse 1 strak geheel was omdat ik rechts veel strakke hoeken gebruik en links veel speelsere vormen/lijnen.

Ik heb een blauw kader om de rechterpagina speels getekend maar ik vond dit er juist rommelig uit zien.

The image shows two examples of feedback forms. The top form is from Felicia, and the bottom form is from Rianne. Both forms are titled 'FEEDBACKFORMULIER' and have a section for 'FEEDBACK'. The feedback from Felicia discusses the use of color, form, and layout, while the feedback from Rianne discusses the use of text, layout, and the overall design.

FEEDBACKFORMULIER
Naam feedbackgever: Felicia Naam feedbackgebruiker: Chutima

FEEDBACK
Sheet 1: Speel met kleur, achtergrond of rechterpagina, ook heeft veel
veel. Hoofdelementen en links, niet, kan je dat geheel laten
maken. Of hoe je zelf in interactie medier in verwerkt heb en hoe
samen je de Polaroid of Pagna 2 terug heb gebracht.
Poster: duidelijk verhaal en vrolijk beeld gebracht. Speel
Nog meer hoe je de hie. Waarschijnlijk laten staat alleen
is groter en lyke. Schuif te staan. Teuk link onder heeft een moedij
kes bare. letter type.
Sheet 2: modie manier van illustraties verwerken in je Sheets.
Paars heb je. hoe terug laten komen. doe dit ook met groen
bij de andere kant. om het meer. i geheel te maken gebruik
of zwart of witte tekst niet allebei
(let ook op afbreking van de woorden in indesign)
Datumpunt: P.Schof@student.han.nl

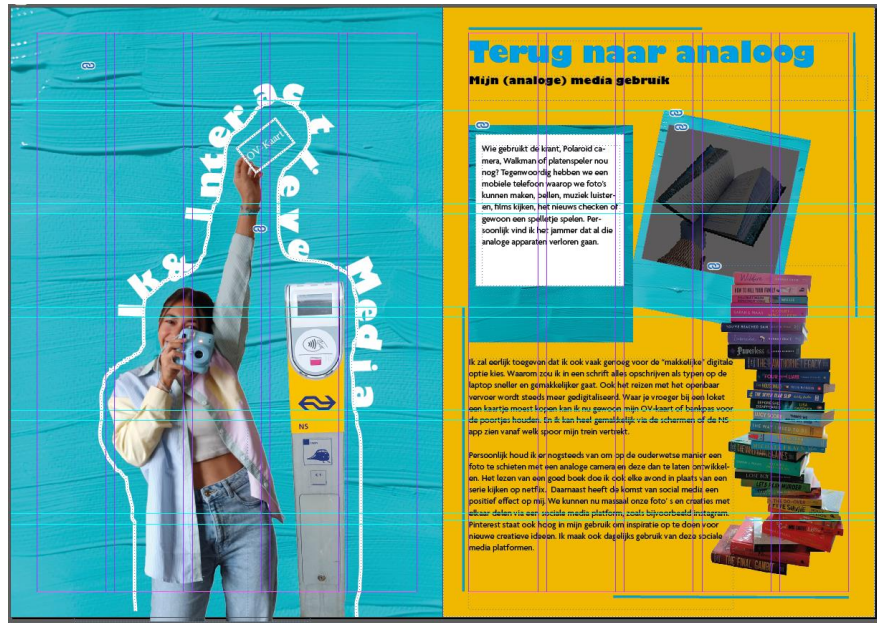
FEEDBACKFORMULIER
Naam feedbackgever: Rianne Naam feedbackgebruiker: Chutima

FEEDBACK
Poster: probeer nog wat te spelen met de tekst. Verder komt de
boodschap wel goed over!
de toekomst in GMD: R. De elementen groen kun je ook nog terug
brengen in het paarse gedeelte. Het lege rechtervlak kun je misschien
nog opvullen met een illustratie. Daarnaast kun je misschien beide
kanten dezelfde kleur geven voor het lettertype. ipv zwart en wit.
Verder is er wel duidelijke hiërarchie.
Ik en interactie: De rechterkant met tekst kun je misschien kleur laten
terug komen. of de golf om jezelf terug laten komen langs de rand of
boeken. De polaroids met tekst zijn een leuke persoonlijke toevoeging.
Datumpunt: 18.10 LUK(s): RLM.Smeenk@student.han.nl



Ontwerpproces

Ik heb de rechterpagina nog afgewerkt met strakke lijnen. Ik denk juist dat dit een mooi **contrast** weer geeft tussen rechts en links. De linker pagina heft veel speelse vormen terwijl rechts het wat hoekiger en strakker oogt.



Bron: Graphic Design The New Basics: Ellen Lupton, Jennifer Cole Phillips: Tweede editie, 2015 (Boek geraadpleegd 25 september 2024)

Ook heb ik ervoor gekozen om de afbeelding van het boek dat ik vast heb toch een witte achtergrond te geven, omdat ik op de rechterpagina wat wit miste, de **balans** klopte voor mijn gevoel niet meer met de linkerpagina.



Ik heb voor het lettertype van de titel en ondertitel de **x4x2 regel** gebruikt.



Ik heb het nog nooit gedaan

Dus ik denk dat ik het wel kan - Pipi Langkous

De eerste maand CMD zit er al weer op! Wanneer ik op de bus sta te wachten zit ik al vol gedachtes de poster bij het bushokje te bekijken. Waarom heeft dat logo die kleur gekregen? Welke ontwerpprincipes zijn er op deze reclame posters gebruikt? Allerlei cmd gedachtes dwalen al rond in mijn hoofd. Persoonlijk vond ik het best een uitdaging om te beginnen met deze studie. Ik kan wel zeggen dat ik ervan hou om creatief bezig te zijn maar ben ik eigenlijk wel creatief genoeg om deze studie te kunnen volbrengen? CMD is voor mij een hele nieuwe uitdaging en wat betreft Adobe programma's valt er nog veel te leren, maar het brainstormen en schetsen daarentegen gaat wel goed.

Ik heb me verder verdiept in stages en verdiepingen die ik tijdens of na mij studie zou kunnen doen. Ik merk dat ik veel verschillende interesses heb. Ik ben als hobby al veel bezig met film en fotografie dus lijkt het me interessant om me daar verder in te verdiepen en die hobby iets professioneler aan te pakken. Maar erachter komen hoe een game in elkaar zit en waar je hierbij op moet letten lijkt me ook interessant. Daarnaast trekt Grafisch vormgeving of UX designer me ook omdat ik belangrijk vind dat een medium niet alleen aantrekkelijk is maar ook handig in gebruik, we ergeren ons al vaak zat aan een niet goed werkende website.



Interessante stages:

- Design Vormgeving bij NTR Dream-school
- Grafisch vormgeving bij Canal+

Interessante verdiepingen:

- Gamedesign
- Film & Fotografie

De toekomst in CMD

Mijn weg in het communicatie en multimedia design vakgebied

Als ik over 4 jaar afgestuurd ben en de bachelor CMD in mijn zak heb kan ik van alles doen. De mogelijkheden met CMD liggen heel breed. Persoonlijk liggen mijn interesses ook heel erg breed en is dat ook één van de redenen waarom ik voor CMD heb gekozen. Ik ben geïnteresseerd in het ontwerpen van websites en app applicaties, hierbij wil ik zowel het design aantrekkelijk maken als gebruiksvriendelijk. Daarnaast ben ik dol op sociale media dus content creator voor bedrijven hou ik ook zeker in mijn achterhoofd.

Met CMD kun je terecht bij verschillende ontwerp bureaus, reclame bureau's, game ontwikkelaars of bedrijven verder kunnen helpen met hun media afdeling.

Wie weet denk ik over 4 jaar, "ik wil nog doorstuderen". Dan lijken mij de studie's Media Creation & Innovation in Groningen nog interessant of een master communicatiewetenschap.



Interessante Vacatures:

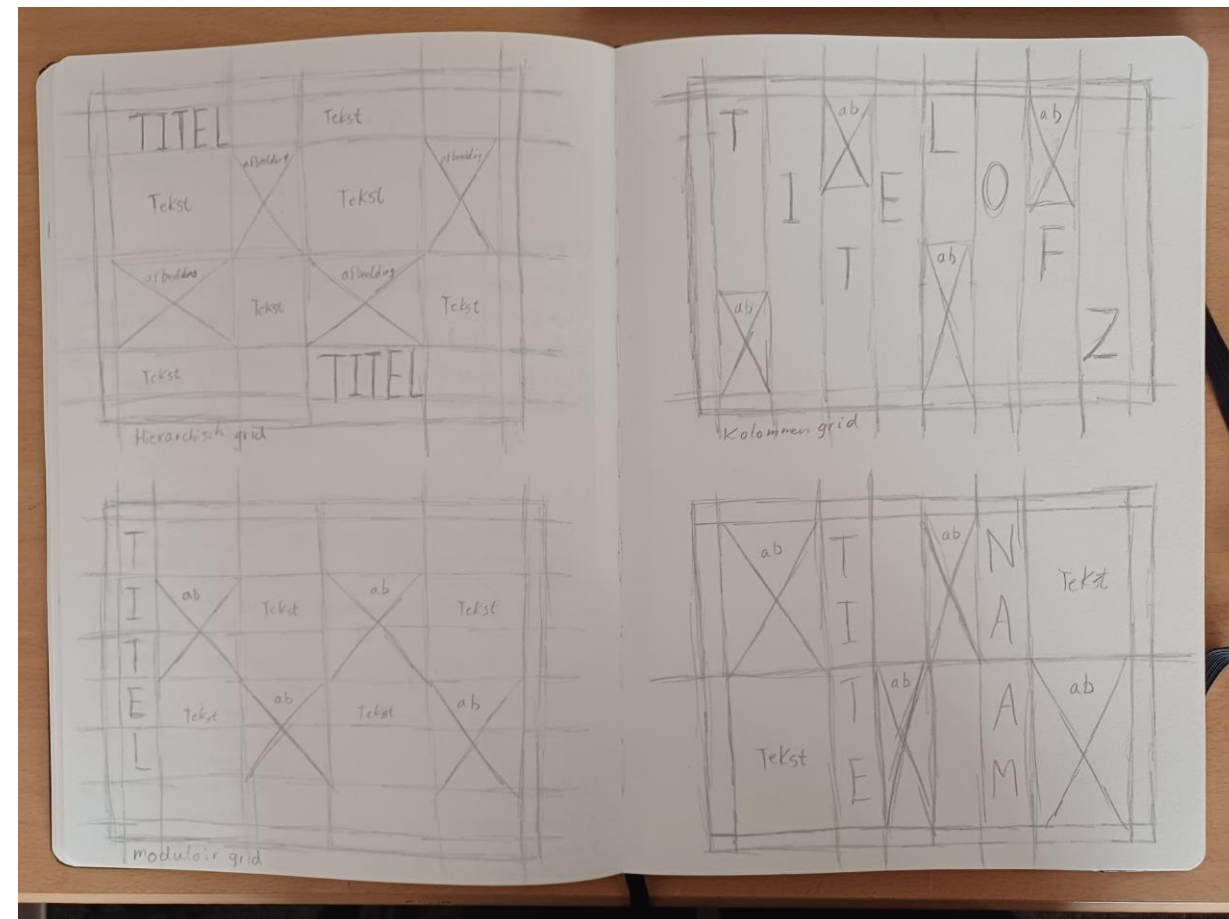
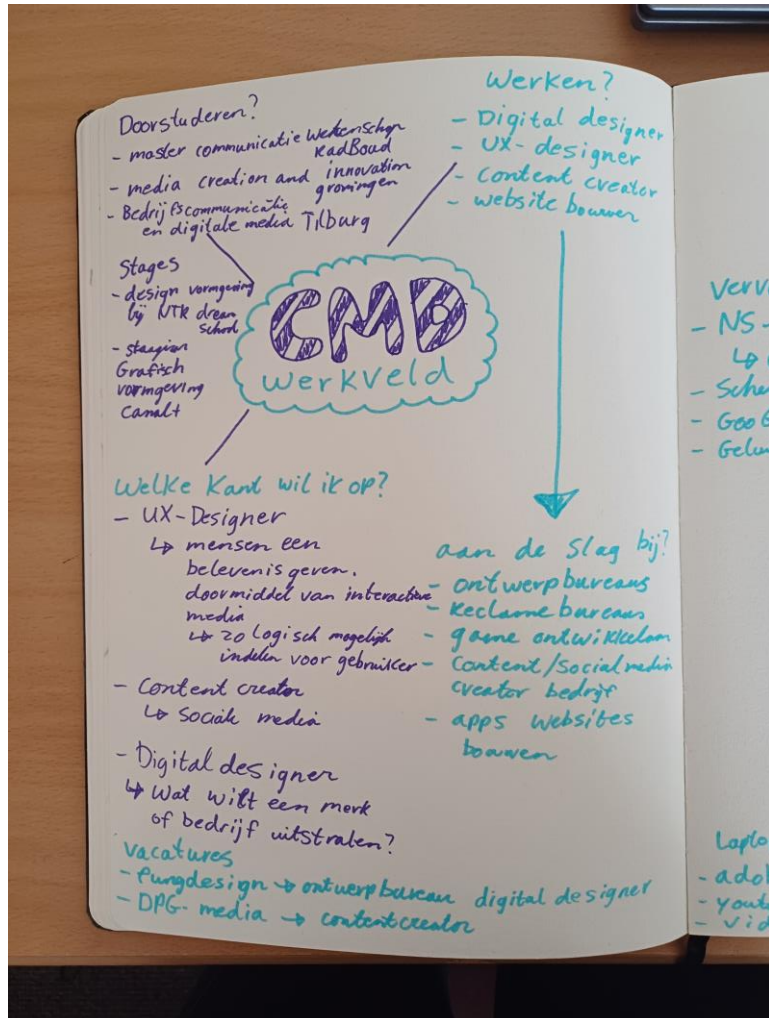
- Bij Fungdesign Ontwerpbureau als Digital Designer
- Bij DPG Media als Contentcreator
- Bij de Politie als UX Designer

**Magazinespread 2:
Het CMD-werkveld**

Chutima Lorngoen

Ontwerpproces

Experimenteren met
verschillende soorten
Grids



Ik heb als eerst gebrainstormd over wat er allemaal mogelijk is met CMD, welke interesses ik heb en waar ik naartoe wil. Ik heb gekeken naar stageplekken en openstaande vacatures.

Ontwerpproces

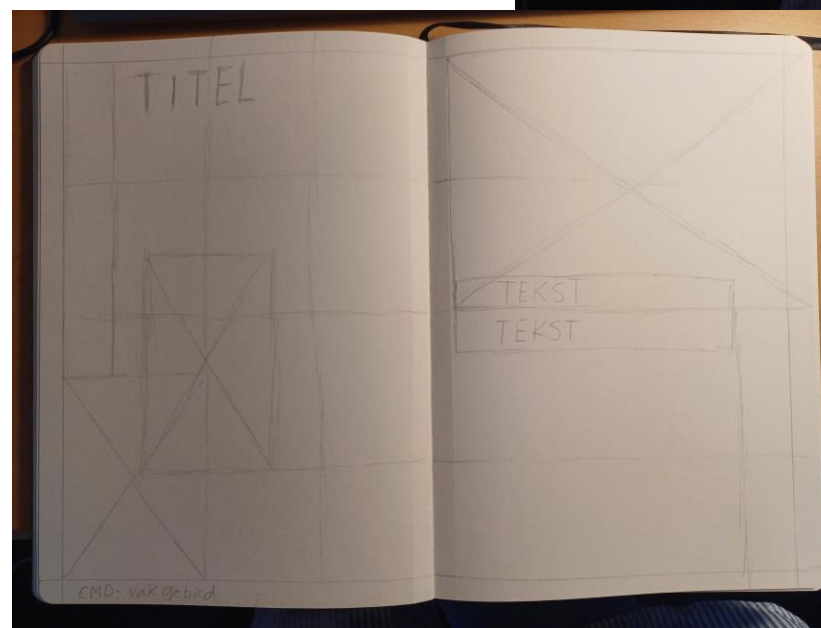
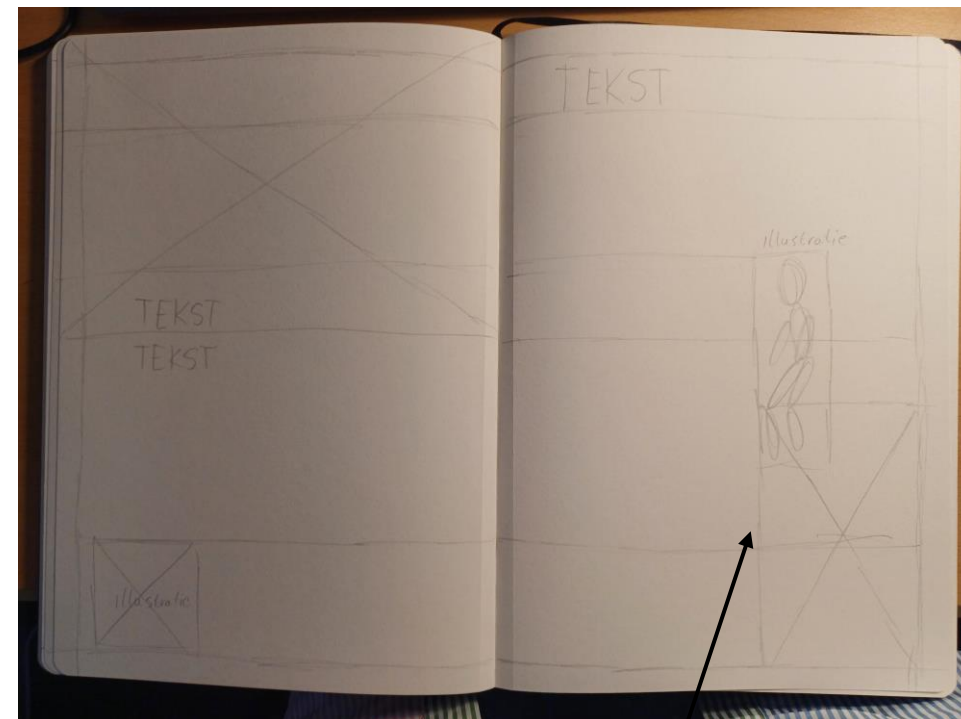
Op Behance zag ik verschillende magazine spreads met illustraties erin verwerkt. Ik vond dat er heel tof uit zien. Ik wil graag illustraties gaan combineren met zelfgemaakt foto's. Hierdoor ontstaat er een contrast tussen geïllustreerd en realistisch.



Bron: Behance, illustrated by Josefina Schargorodsky (Geraadpleegd 27 September 2024, zie bronnenlijst onderaan)

Ontwerpproces

Ik ben een schets van mijn opstelling gaan maken. Hoe wil ik mijn beeld overzichtelijk en duidelijk overbrengen. Ik wil 3 ontwerptools in deze spread gaan gebruiken. Ik wil mijn gehele spread realiseren in **Indesign**, omdat indesign hier goed in gebruik voor is. Daarnaast wil ik foto's combineren met mijn eigen illustraties die ik verwerk in Illustrator. Illustrator is geschikt voor illustraties. De foto's die ik gebruik ga ik bewerken met **Photoshop**.

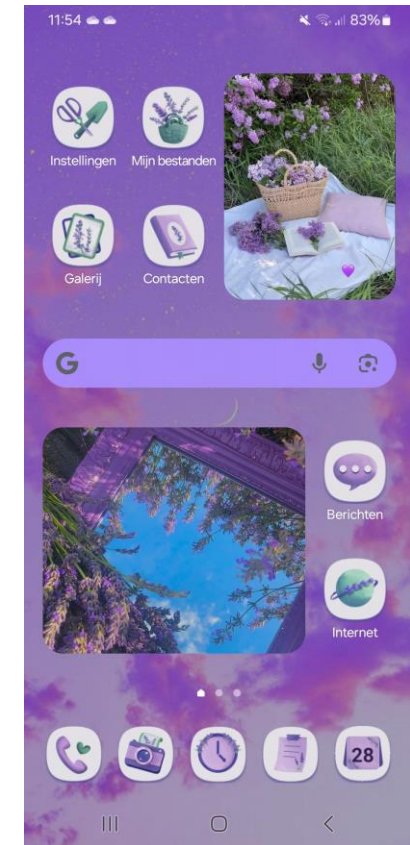
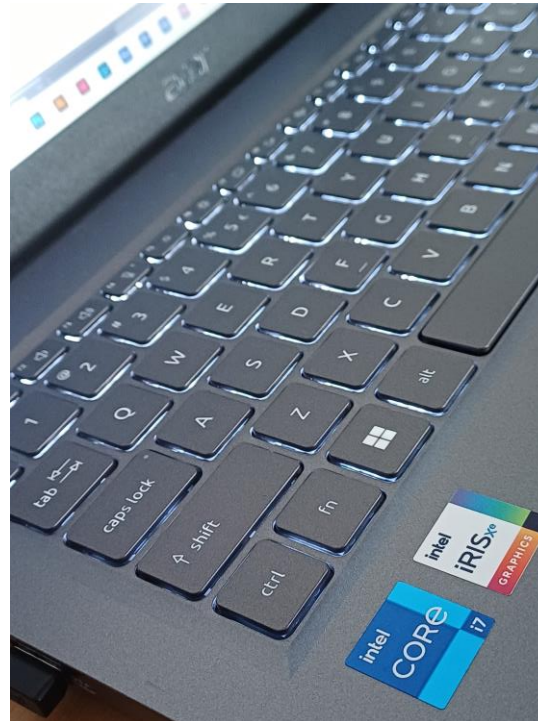


Ik ga een screenshot van mijn telefoon als afbeelding invoegen. Op de telefoon ga ik een illustratie van mezelf maken om mezelf te verbinden met de elementen.

Ontwerpproces

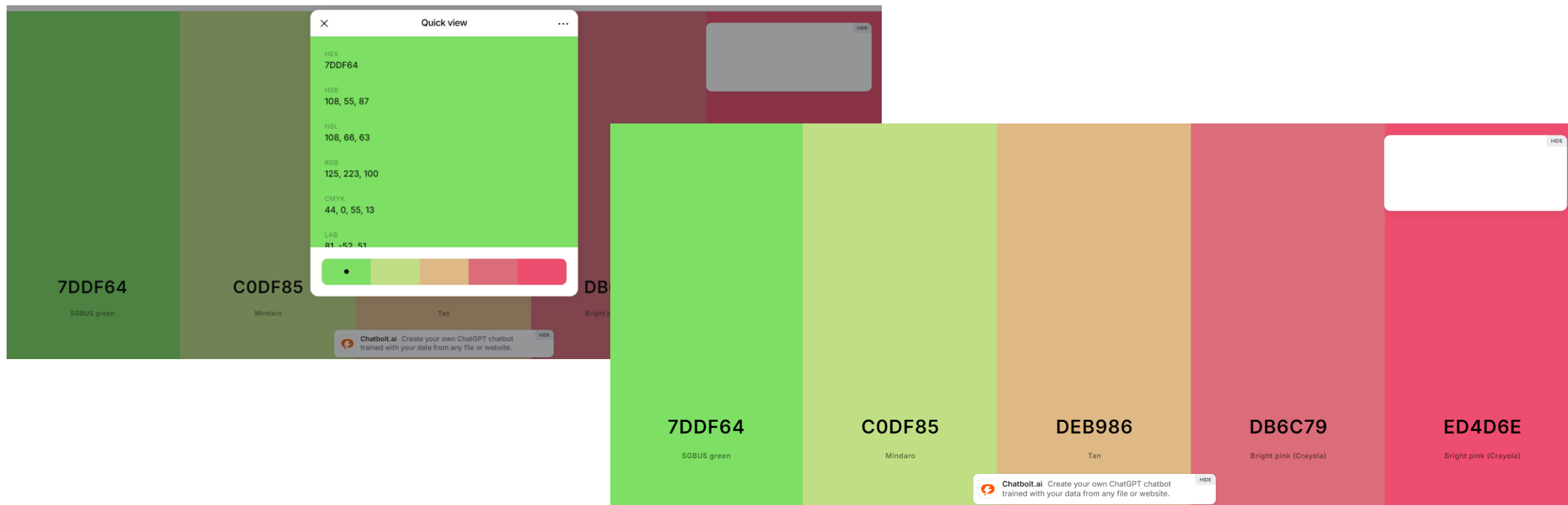
Foto's maken om te gebruiken in mijn magazine.

Game controllers om game design weer te geven, een toetsenbord omdat je als CMD'er natuurlijk veel achter de laptop doet. Een screenshot van mijn apps om digital designer weer te geven waarbij je apps gaat ontwerpen.



Ontwerpproces

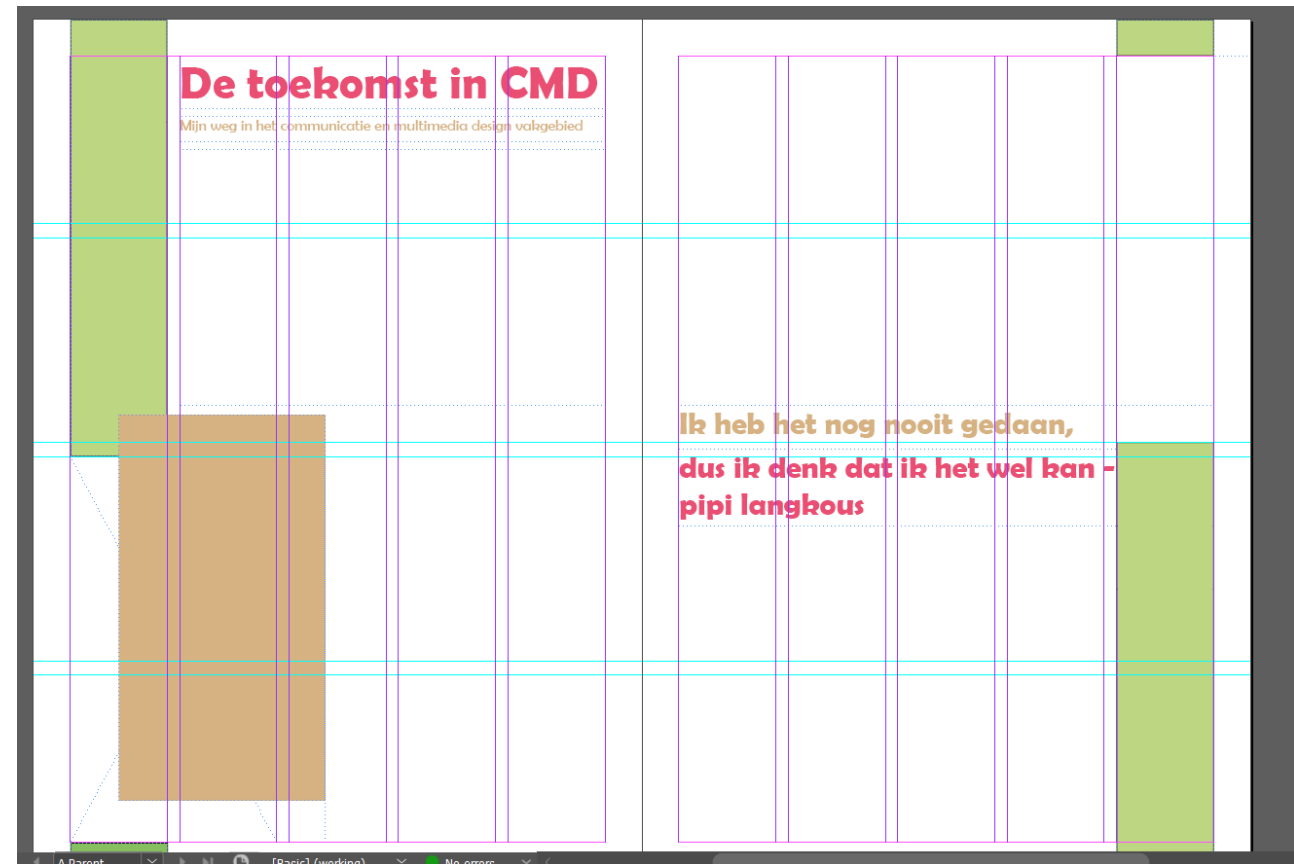
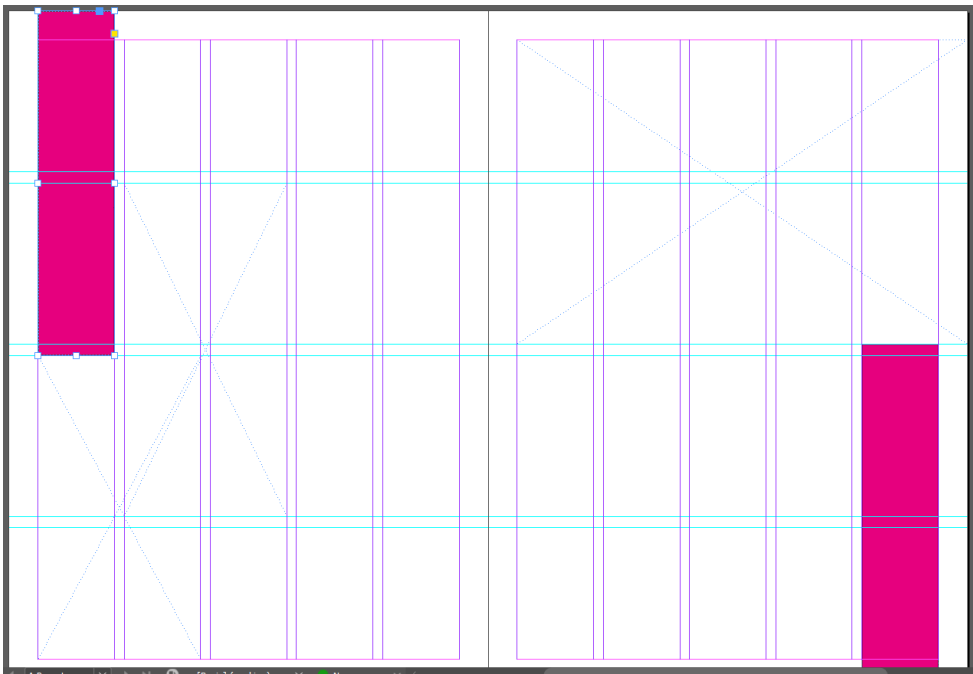
Ik ben opzoek gegaan naar een kleurenpalet die bij mij past omdat ik de editorial spread dicht bij mezelf wil houden. Ik hou van rustige zachte pastel tinten. Om een mooi **contrast** weer te geven wil ik gebruik maken van **complementaire kleuren**. Ik dit geval heb ik een groen-rose kleurenpalet gekozen.



Bron: kleurenpaletten Colors.co (geraadpleegd op 27 September 2024, zie bronnenlijst onderaan)

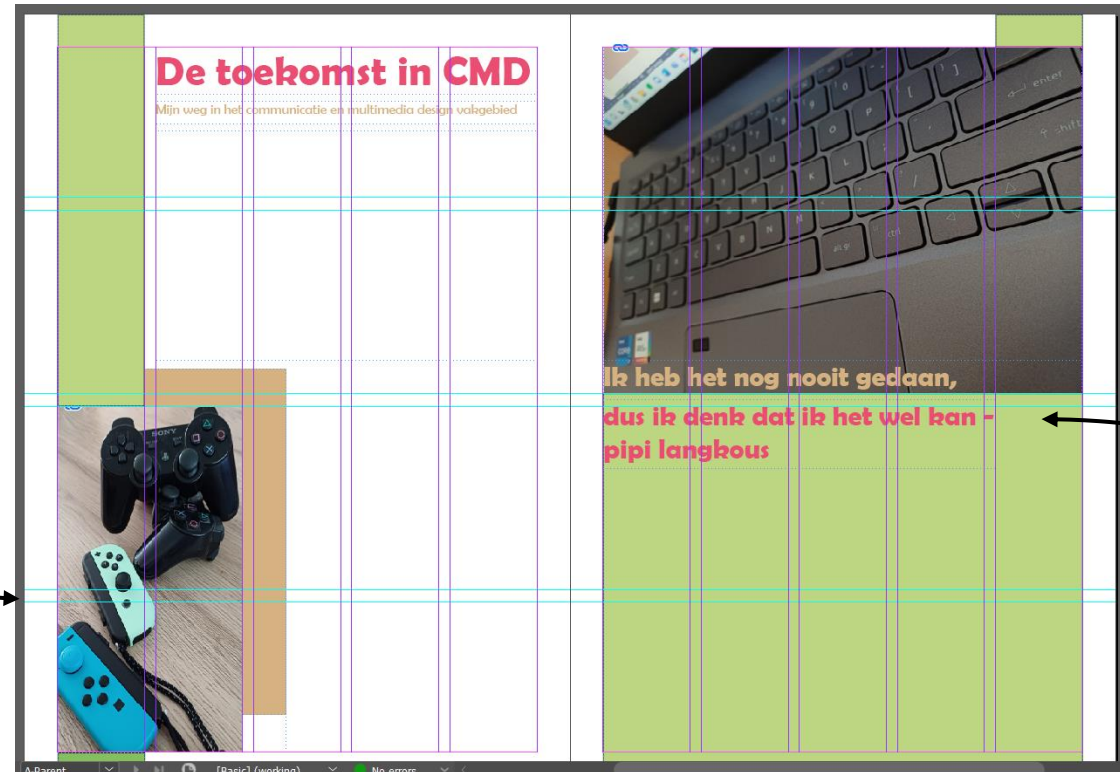
Ontwerpproces

Ik maak gebruik van een **Grid** om mijn beeld en taal elementen te structureren in mijn spread. Ik kies voor het gebruik van de **x4x2 regel** in mijn title en ondertitel. Ik probeer in dezelfde Font te blijven om de tekst overzichtelijk te houden.



Ontwerpproces

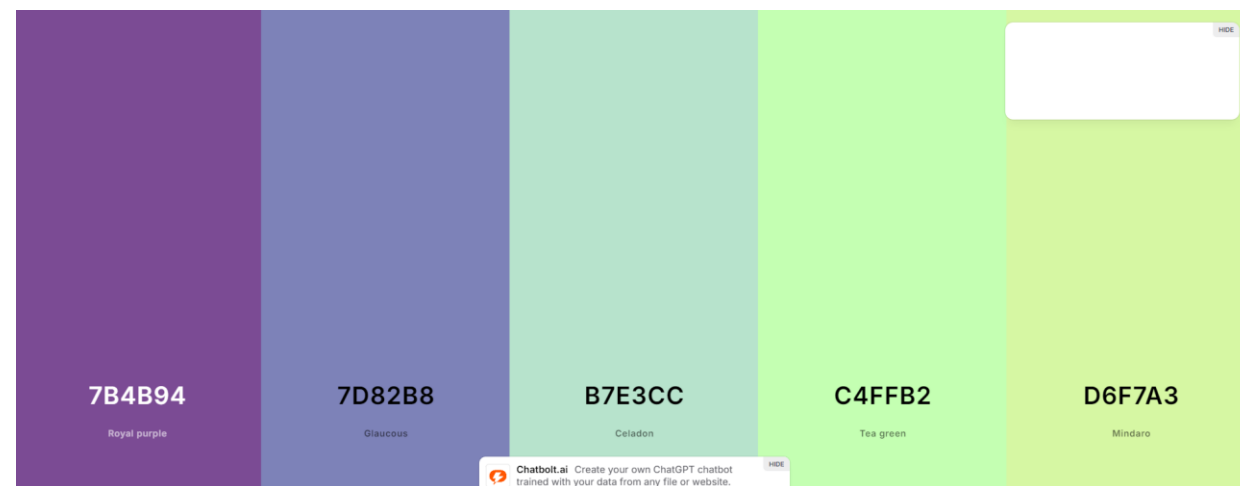
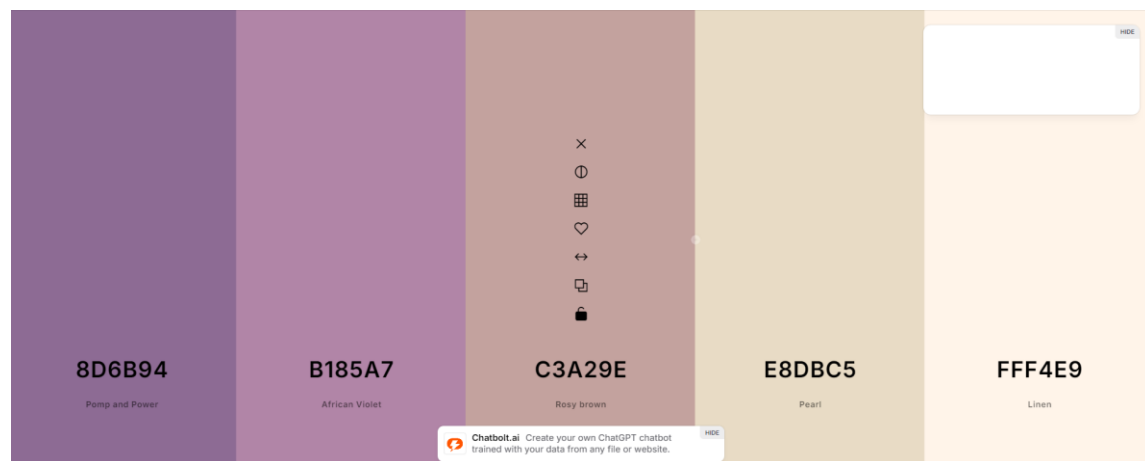
Ik merkte bij het invoegen van de foto's dat ik zowel de foto's als de kleuren een beetje flets over vond komen. Ik vond de kleuren niet zo sprekend overkomen als op het kleurenpalet.



Ik wil gebruik maken van **hiërarchie** door 1 afbeelding groter te maken dan de andere afbeelding. Ook laat ik de titels en de quote net wat groter dan de ondertitel en de tekst zelf om ook in de tekst **hiërarchie** te tonen.

Ontwerpproces

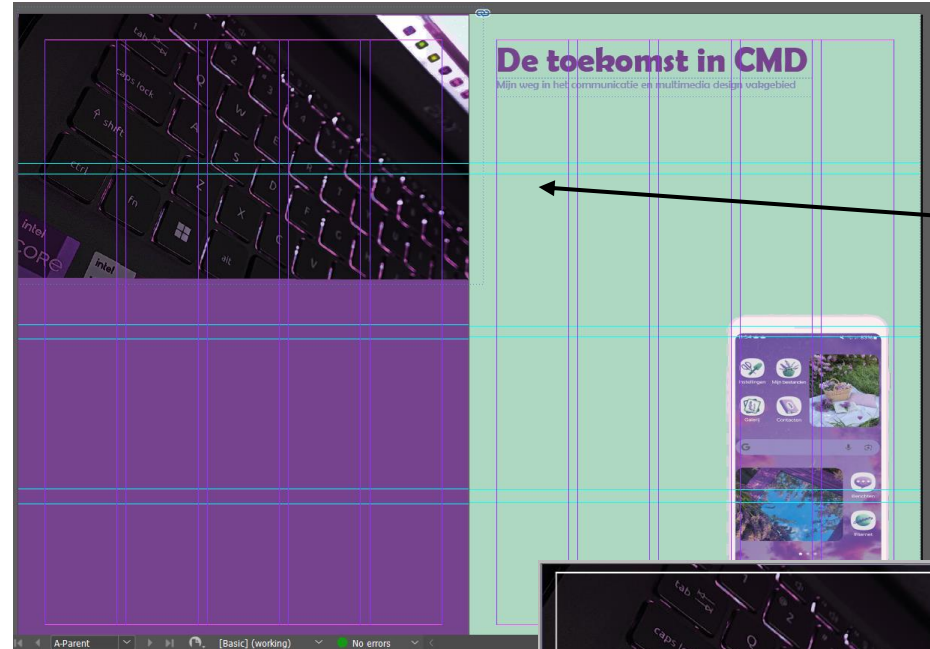
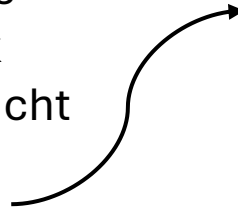
Ik heb besloten om met kleuren te gaan experimenteren. Even een heel ander kleurenpalet om te kijken of dit beter oogt. Nog steeds blijft mijn voorkeur bij de lichte pasteltinten omdat het rustige wel goed bij mij past.



Bron: kleurenpaletten [Colors.co](https://www.colors.co) (geraadpleegd op 27 September 2024, zie bronnenlijst onderaan)

Ontwerpproces

Het felle paars knalt er goed uit. Ik vond het wel gelijk heel donker ogen mede door het donkere toetsenbord op de afbeelding. Daarom heb ik gekozen om het rustig en licht te houden.



Ik heb de foto van het toetsenbord bewerkt in **Photoshop** door de lampjes paars te maken zodat het goed binnen het kleurenthema past.

Ik heb **Illustrator** gebruikt om mijn illustraties te digitaliseren. Ik heb de illustratie van mezelf op de telefoon gezet om mezelf te verbinden met de app applicaties om een beeld te laten zien dat ik apps wil ontwikkelen.



Ontwerpproces: Ontvangen Feedback

Ik heb van Felicia en Rianne feedback ontvangen. Hierbij werd er vooral aangegeven dat de combinatie van zwarte tekst op de rechterpagina en witte tekst op de linker pagina storend is. Ook zit er links een leeg vlak. En zou het misschien helpen als ik de tekst links groen zou maken om het een geheel te laten vormen.

The image shows three feedback forms titled 'FEEDBACKFORMULIER'. The first form is from Felicia, the second from Rianne, and the third is a duplicate of the first. Each form contains handwritten feedback in blue ink. The feedback from Felicia mentions issues with color background on the right page, text alignment, and the use of black and white text. The feedback from Rianne mentions the poster's layout, the use of green and white text, and the overall design.

FEEDBACKFORMULIER

Naam feedbackgever: Felicia Naam feedbackgebruiker: Chutima

FEEDBACK

Sheet 1: Speel met kleur achtergrond op rechterpagina. Ook heeft rechts veel hoogte vormen en links niet. Kan je dat geheel laten maken. tot hoe je zelf en interactie medier in verwerkt heb en hoe schone je de poster op pagina 2 terug heb gebracht.

Poster: duidelijk verhaal en prachtige beeld gebracht. Speel nog meer hoe je de tekst weergeeft. Teksten staat alleen is groter en licht. Sheet 1 staan. tekst link onder heeft een mogelijk lees bare letter type.

Sheet 2: mooie manier van illustraties verwerken in je sheets. Paars heb je mooi terug laten komen. doe dit ook met groen bij de andere kant. om het meer 1 geheel te maken gebruik of zwart of witte tekst niet allebei.

(let ook op afbreking van de woorden in indesign)

Datapunt: P.Schol@student.han.nl LUK(s):

FEEDBACKFORMULIER

Naam feedbackgever: Rianne Naam feedbackgebruiker: Chutima

FEEDBACK

Poster: probeer nog wat te spelen met de tekst, verder komt de boodschap wel goed over!

de toekomst in Cmd: De elementen groen kun je ook nog terug brengen in het paarse gedeelte. Het lege rechtervlak kun je misschien nog opvullen met een illustratie. Daarnaast kun je misschien beide kanten dezelfde kleur geven voor het lettertype ipv zwart en wit. Verder is er wel duidelijke hiërarchie.

IK en interactie: De rechterkant met tekst kun je misschien kleur laten terug komen. Of de golf om jezelf terug laten komen langs de rand of boeken. De posters met tekst zijn een leuke persoonlijke toevoeging.

Datapunt: 1B, 1D LUK(s): R.M.Smeek@student.han.nl

The poster is purple-themed and features a quote from Pipi Langhous. It includes a list of stages and vocatures related to the future of CMD. The background is a dark purple with a keyboard and a game controller visible.

De toekomst in CMD
Mijn weg in het communicatie en multimedia design vakgebied

“Ik heb het nog nooit gedaan”
Dus ik denk dat ik het wel kan - Pipi Langhous

De eerste maand CMD zit er alweer op! Wanneer ik op de bus sta te wachten zit ik al vol gedachten de poster bij het bushokje te bekijken. Waarom heeft dat logo die kleur gekregen? Welke ontwerpprincipes zijn er op deze reclame posters gebruikt? Alleen cmd gedachten dwalen al rond in mijn hoofd. Persoonlijk vond ik het best een uitdaging om te beginnen met deze studie. Ik kan wel zeggen dat ik ervan hou om creatief bezig te zijn maar ben ik eigenlijk wel creatief genoeg om deze studie te kunnen volbrengen? CMD is voor mij een hele nieuwe uitdaging en wat betreft Adobe programma's valt er nog veel te leren, maar het brainstormen en schetsen daarentegen gaat wel goed.

Stages:
- Design Vormgeving bij NTR Dream-school
- Grafisch vormgeving Canal+

Verdiepingen:
- Gamedesign
- Film & Fotografie
- 3D Design

Vocatures:
- Bij FunDesign Ontwerpbureau als Digital Designer
- Bij DPG Media als Contentcreator
- Bij de Politie als UX Designer
- Bij EResults als Digital Designer

Ontwerpproces: Ontvangen Feedback

Ik heb van Lambert feedback ontvangen op mijn magazine spread. Hierbij zag hij meteen dat ik een Grid heb gebruikt en vond hij de tekstvakken erg strak/hard ogen. Hij raadde aan om wel inhammen te houden in tekst omdat dat fijner leest. Misschien iets minder strak uitlijnen en dat lege vlak op de linker pagina opvullen met de tekst.

FEEDBACKFORMULIER

Naam feedbackgever: Lambert Naam feedbackgebruiker: Chafima

FEEDBACK

CMD toekomst

- Het oog t als 1 geheel → denk aan alinea gebruik en wit ruimte de tekstblok te krijgen.
- probeer zwartte tekst bij beide pagina's
- Look iets van jezelf = illustratie te plaatsen voor nog meer samenhang te krijgen.
- Tekstblok verdeling: poase pagina is erg schoon/hard.

Datapunt: _____ LUK(s): _____

De toekomst in CMD
Mijn weg in het communicatie en multimedia design vakgebied

Als ik over 4 jaar afgestuderd ben en de bachelor CMD in de pocket heb kan ik van alles doen. De mogelijkheden met CMD liggen heel breed. Persoonlijk liggen mijn interesses ook heel erg breed en ik dat ook een van de redenen waarom ik voor CMD heb gekozen. Ik ben geïnteresseerd in het ontwerpen van websites en app applicaties, hierbij wil ik zowel het design aantrekkelijk maken als gebruiksvriendelijk. Daarnaast ben ik dat op sociale media dus content creator voor bedrijven hou ik ook zeker in mijn achterhoofd. En wanneer dat mogelijk is zou ook iets over gamedesign willen leren.

Met CMD kun je terecht bij verschillende ontwerpbureaus, redactie bureaus, gameontwikkelaars of bedrijven verder kunnen helpen met hun media afdeling.

Maar wie weet denk ik over 4 jaar, ik wil nog doorstuderen. Dan lijken mij de studie's Media Creation & Innovation in Groningen nog interessant of een master communicatiewetenschap.

Ik heb het nog nooit gedaan

Dus ik denk dat ik het wel kan - Pipi Langhous

De eerste maand CMD zit er al weer op! Wanneer ik op de bus sta te wachten zit ik al vol gedachten de poster bij het bushokje te bekijken. Waarom heeft dat logo die kleur gekregen? Welke ontwerpprincipes zijn er op deze reclame posters gebruikt? Allerlei cmd gedachten dwalen al rond in mijn hoofd. Persoonlijk vond ik het best een uitdaging om te beginnen met deze studie. Ik kan wel zeggen dat ik ervan hou om creatief bezig te zijn maar ben ik eigenlijk wel creatief genoeg om deze studie te kunnen volbrengen? CMD is voor mij een hele nieuwe uitdaging en wat betreft Adobe programma's valt er nog veel te leren, maar het brainstormen en schetsen daar tegen gaat wel goed.

Stages:
- Design Vormgeving bij NTR Dreamschool
- Grafisch vormgeving Canals

Vindplaatsen:
- Gamedesign
- Film & Fotografie
- 3D Design

Vacatures:
- Bij Fungdesign Ontwerpbureau als Digital Designer
- Bij DPG Media als Contentcreator
- Bij de Praktijk als UX Designer
- Bij EResults als Digital Designer

Ontwerpproces

In eerste instantie koos ik voor een witte tekst, ik vind een witte tekst mooi passen bij het rustige pastel thema. Op de rechterpagina was een witte tekst niet goed te lezen.



De feedback die ik van Lambert, Felicia en Rianne heb ontvangen heb ik verwerkt. Ik vond het resultaat hiervan inderdaad een beter geheel en minder hard overkomen.



DESIGN



MIJN BEZOEK

Ik heb samen met mijn vriend een bezoek gebracht aan het design museum in Den Bosch. Tijdens het bezoek heb ik veel inspiratie op kunnen doen voor schoolopdrachten maar ook heb ik veel geleerd over het design van hele simpele dagelijkse producten. Het museum had 3 tentoonstellingen in totaal. Verdeeld over 3 verdiepingen. De eerste was design in dagelijkse producten van geschiedenis tot heden. De tweede ging over Design voor de planeet. De derde ging over design op vakantie.

Je wordt door het museum geleid door een moderne wenteltrap over 3 verdiepingen. Elke verdieping geeft een andere tentoonstelling weer. Op de eerste verdieping viel me al meteen op dat de werken in chronologische volgorde van jaar stond. Er werden bijvoorbeeld schoenen getoond van vroeger tot aan het heden, dit werd herhaald met meerdere producten. Je wordt doormiddel van bordjes en schermen door het museum geleid. De schermen vertellen je meer over het ontwerp maar ook op de schermen zelf stond een digitaal ontwerp afgebeeld. Er hingen ook veel koptelefonen die je op kon zetten om naar een filmpje te kijken. Ook kon je met behulp van een kwast op een tapijt tegen de muur een wolk "schilderen" hoe jij denkt dat een wolk eruit zou moeten zien.

Beoordeling: ★★☆☆☆

Persoonlijk vond ik het geen geweldig museum, ik zou het niet zo snel iemand aanraden omdat ik heel erg de interactie met de bezoekers miste. Het enige wat je kon doen was een koptelefoon opzetten en kijken naar schermen. Of een wolk in een tapijt tekenen wat helaas ook niet goed werkte omdat je in het tapijt bijna niks kon zien ervan. Daarnaast vond ik het museum ook niet heel erg bijzonder omdat het vooral alledaagse producten liet zien, ik had er zelf iets meer van verwacht. Ik vond het wel interessant om te zien hoe design door de jaren heen veranderd is.



“**DESIGN IS OVERAL OM
ONS HEEN TE ZIEN**”



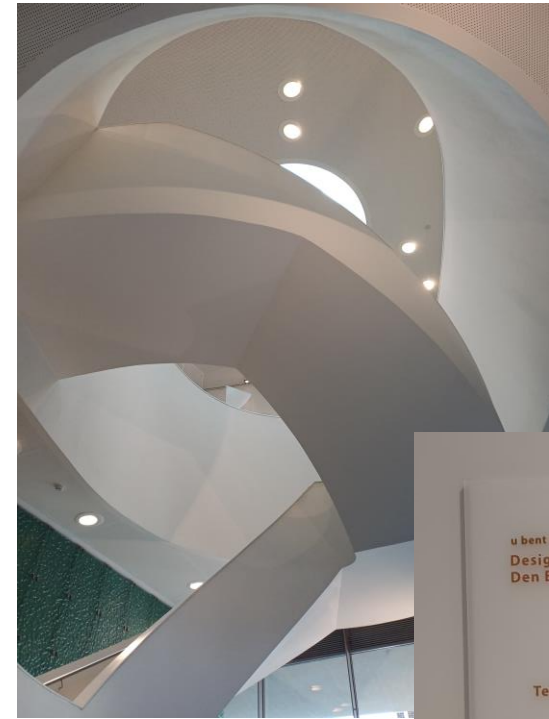
Magazinespread 3: Museumbezoek

Chutima Lorngoen

Ontwerpproces

Ik heb ervoor gekozen om een bezoek te brengen aan het Design museum in Den Bosch. Dit leek mij erg interessant en passend omdat de studie CMD natuurlijk heel erg design gericht is.

Ik heb tijdens dit museumbezoek veel nieuwe inzichten gekregen over design. Toen ik hier liep besepte ik pas dat design echt overal te zien is, van je fiets tot je scheermesje of zelfs een prothese die het ziekenhuis gebruikt. Overal zit vormgeving en gedachtegang achter. Dat vind ik een mooi en bijzonder idee, achter alles zit dat creatieve proces wat ik nu ook elke schoolopdracht mee maak.



Vragen over het museum bezoek:

Welke communicatiekanalen of mediadragers of communicatiemiddelen zet het museum in? Denk aan online, offline, social media, beeld, tekst, film, interactief, radio, tv, drukwerk, posters, guerilla marketing, cross mediacampagnes, enz.

- Het Museum heeft een sociale media pagina op Instagram. Daarnaast heeft het een website en probeert het bezoekers te trekken door acties en kortingen op de entreprijs kenbaar te maken via verschillende sites voor dagjes uit, bijvoorbeeld op GetYourGuide of TripAdvisor.

Wat is het voor een museum?

- Het is een museum die gericht is op vormgeving en ontwerp. Vormgeving in verschillende dagelijkse producten door de jaren heen.

Waarom bestaat het museum, wat is de missie?

- Ik kreeg het gevoel dat het museum de bezoekers wilt stil laten staan bij het feit dat design overal is. In al je dagelijkse producten zit design en dat je design bijna niet kan ontkomen. Mensen laten discussiëren over design en de culturele kant belichten.

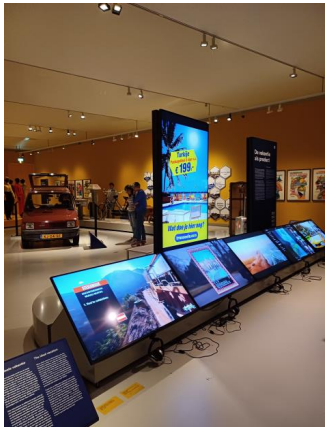


Wat voor collecties of tentoonstellingen hebben ze?

- Ze hebben 3 tentoonstellingen. 1 daarvan is hun vaste collectie die vooral dagelijkse gebruiksvoorwerpen laat zien die door de jaren heen zijn veranderd in ontwerp. Zo zag je bijvoorbeeld een tampon, scheerapparaat, fiets, schoen, theepotten maar ook digitale ontwerpen op schermen zoals bijvoorbeeld het ontwerp van het rode locatie pinnetje op google maps. Daarnaast hebben ze ook nog een tentoonstelling over Design voor de planeet, hierin is het design vooral gericht op duurzaamheid. Ontwerp dat praktisch en goed is voor onze planeet, het veel me meteen op dat ze gebruik maakte van afval en veel ronde vormen. Ze hadden kunst op een soort grote bol gemaakt wat dan stond voor de planeet. (Zie afbeeldingen) Ze hadden ook een “vakantie” tentoonstelling. Hierin werd duidelijk gemaakt dat vormgeving ook in de auto waarmee je op reis gaat, je koffer of kleding zit. Ook waren er veel vakantie reclame posters te zien.

Wat wil het museum in de toekomst bereiken (is er een strategie?)

- Ze willen mensen laten discussiëren over vormgeving en de culturele kant hiervan. De vormgeving uit het heden en verleden belichten en hiermee inzichten geven. Dit doen ze door verschillende dagelijkse producten die voor ons er misschien niet zo snel speciaal eruit zien toch heel speciaal eruit laten zien. Zoals een fiets of een schoen tentoonstellen. Het ontwerp uit het verleden niet verloren laten gaan.



Wat is het meest bijzondere van het museum?

- Persoonlijk vond ik de tentoonstelling “Design voor de planeet” het meest indrukwekkend. Door de grote lichtgevende bollen werd je meteen getrokken en de bijzondere vormgeving gaf mij meteen inzichten dat je heel duurzaam iets unieks kan ontwerpen en dat je niet altijd alleen maar nieuwe elementen nodig hebt.

Welke doelgroep wil het museum bereiken? Wat kun je allemaal vertellen over die doelgroep, welke kenmerken heeft de doelgroep?

- Ze “Club Design” hierbij komen innovatieve ondernemers/ontwerpers bij elkaar om lezingen in het museum te volgen. Op deze manier inspireren ze anderen. Ik denk dat het museum vooral anderen wilt inspireren met Design om op deze manier weer nieuwe en unieke ontwerpen te creëren. Ook willen ze dat de geschiedenis en betekenis achter bepaalde ontwerpen niet verloren gaat, daarom willen ze ook jongeren scholieren aanspreken doormiddel van de educatieve activiteiten voor scholen. De innovatieve ondernemers zijn natuurlijk op zoek naar nieuwe innoverende ideeën en kunnen die op doen in het museum. Net als jonge kinderen die nog vol fantasie in hun gedachten zitten.

Wat voor (grafische) vormgeving gebruiken ze? Welke grafische ontwerpprincipes hebben zijn toegepast in visuele uitingen om hun boodschap op effectieve wijze over te brengen?

- Ze maken gebruik van een logische “lees” volgorde. De jaartallen staan in chronologische volgorde van links naar rechts. Ook de looproutes zijn duidelijk met borden en pijlen logisch aangegeven. Daarnaast proberen ze met beeld, tekst en geluid de kijker te overtuigen. Door media op uitspringende bollen te zetten is het meer 3D en spreekt het de kijker meer aan. De Hierarchie is duidelijk gemaakt door bepaalde schermen en teksten groter neer te zetten dan anderen.

Welke bureaus, vormgevers, ontwerpers hebben bijgedragen aan de vormgeving? Op welk vlak / waaraan hebben ze specifiek bijgedragen?

- Verschillende ontwerpen van kunstenaars Kazimir Malevich en Cindy Sherman zijn te zien in het museum. Zij zijn ontwerpers van de Memphisgroep, ze hebben onder andere ontwerpen gemaakt voor de dagelijkse producten zoals theepotten. Maar ook Amerikaanse kunstenaars Robert Arneson en Adrian Saxe hebben hun werk in het museum staan. Net als Gijs Bakker en Hella Jongerius die in Nederland hun bekendheid hebben met ontwerpen hebben ook hun creatie in het museum staan. Ze hebben voornamelijk vooral bij gedragen aan de kunstwerken die achter glas te zien zijn en de digitale ontwerpen op de beeldschermen.

Wat voor invloed of effect hebben de media, inrichting, interactieve installaties op je?

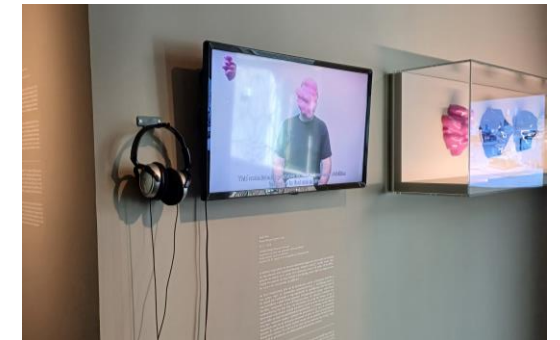
De inrichting is voor mij overzichtelijk. De chronologische jaar volgorde klopt en elke tentoonstelling is gescheiden door een trap. Elke tentoonstelling heeft zijn eigen verdieping waardoor het niet door elkaar loopt. Daarnaast is er bij elke tentoonstelling een duidelijke cirkel route waarin je de tentoonstelling in een rondje loopt. De interactie vond ik alleen wel karig. Het enige wat interactief was, was dat je een koptelefoon op kon zetten zodat je de tekst van het filmpje kon luisteren. Daarnaast kon je ook nog stickers op een muur plakken of met een kwast een wolk ontwerpen in het tapijt. Helaas werkte dit niet zo goed omdat de wolk slecht te zien was in het kort polige tapijt. De tablets op de tafel was helaas ook niks meer dan een filmpje die afgespeeld werd.

Hoe dragen media, inrichting en interactieve installaties bij aan de totaalbeleving?

Er was weinig interactie met de bezoekers waardoor ik niet heel erg meegetrokken werd in de beleving. Ze hadden bijvoorbeeld meer interactie kunnen doen door een soort bewegende tijdlijn van de geschiedenis van ontwerp waar je doorheen moet lopen, of dat je zelf iets zou kunnen ontwerpen door op bepaalde knoppen te drukken en kleuren te kunnen veranderen.

Welke tone-of-voice zetten ze in?

Het was een hele zakelijke toon in het museum. Het was veel kijken en handjes achter je rug omdat veel achter glas zat of je niet mocht aanraken. En als iets niet achter glas zat dan keek je naar beeldschermen waar digitale ontwerpen op afgebeeld stond.

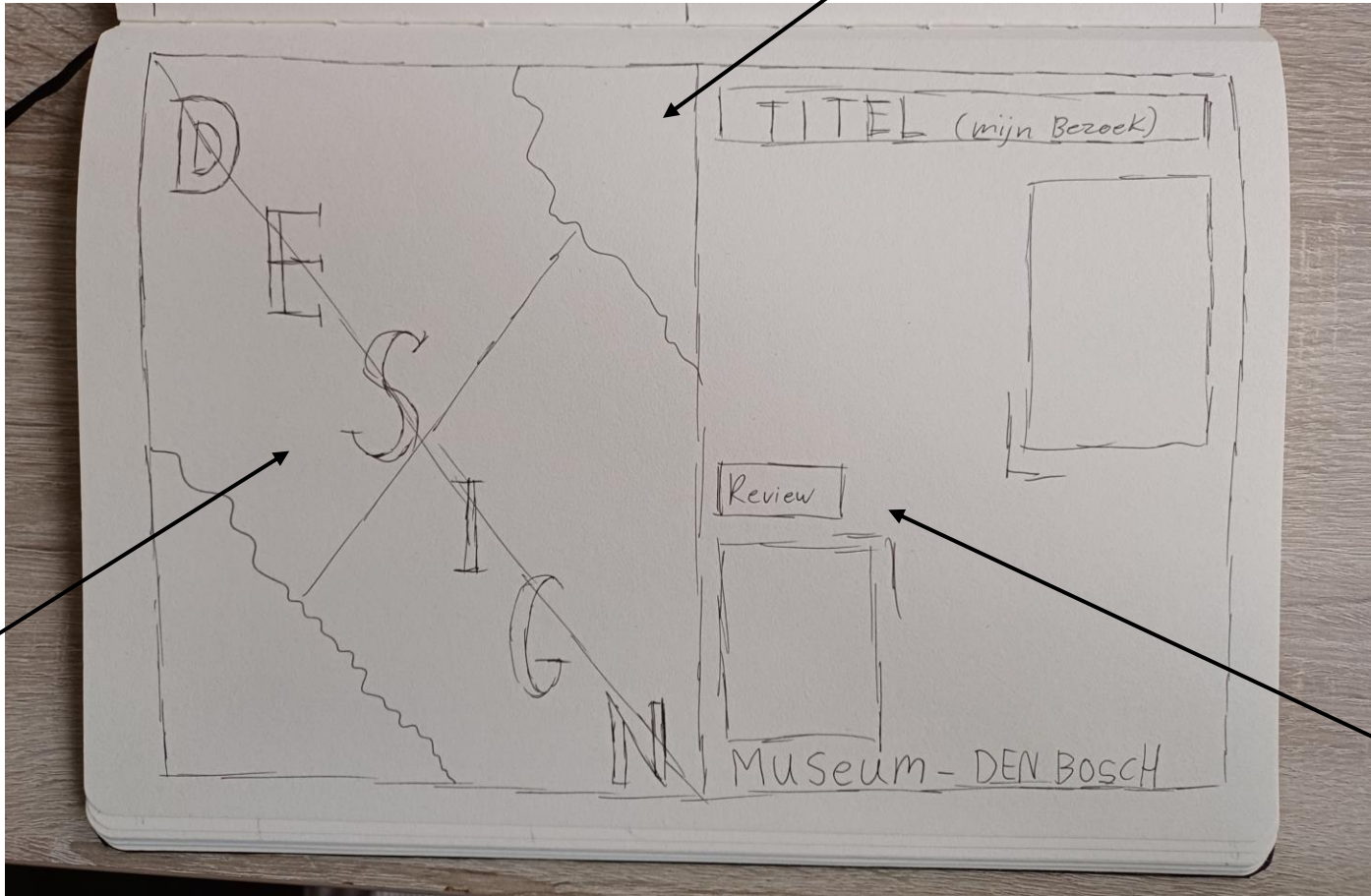


Ontwerpproces

Ik ben eerst weer een opzet van mijn spread gaan schetsen

Ik wil dat het woord “Design” meteen opvalt en dat daar het oog ook als eerst opvalt. (**Hiërarchie**)

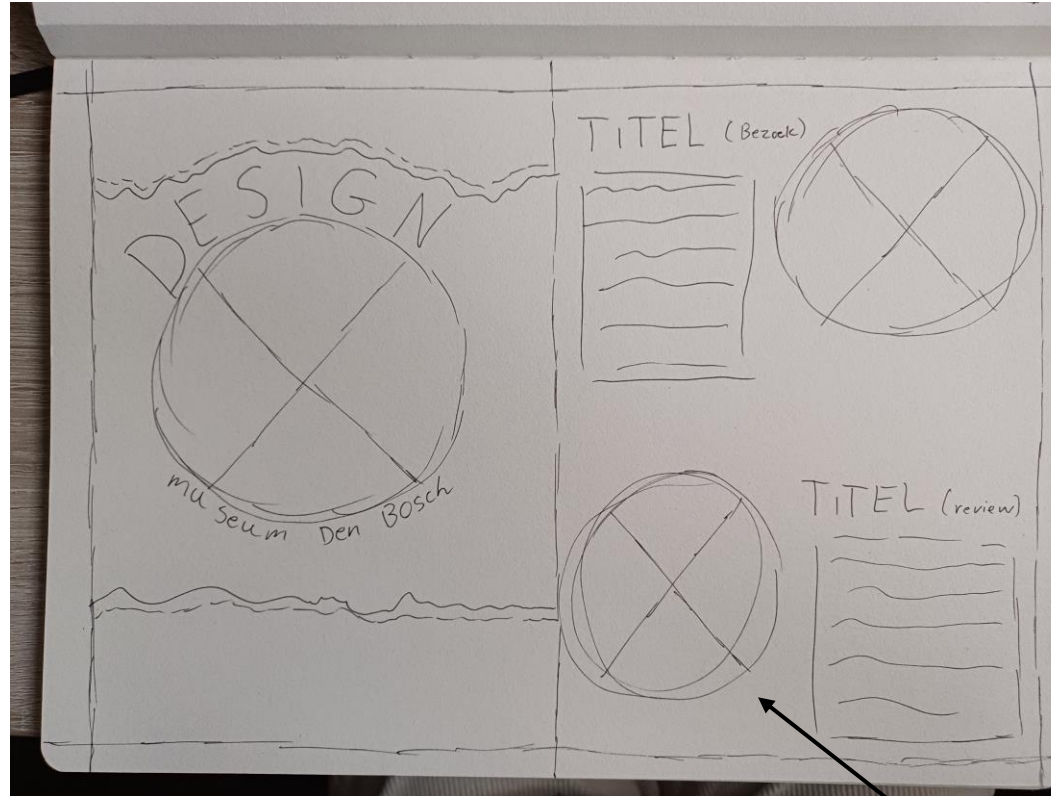
Als ik aan een tijdschrift denk, heb ik meteen al een beeld van gescheurde bladzijdes, papier randen etc. Dit wil ik dus ook als element in mijn beeld toevoegen.



Ik wil ook een soort museum beoordeling toevoegen als tekstkopje. Dit vind ik ook goed passen bij een magazine waarin ze het museum reviewen.

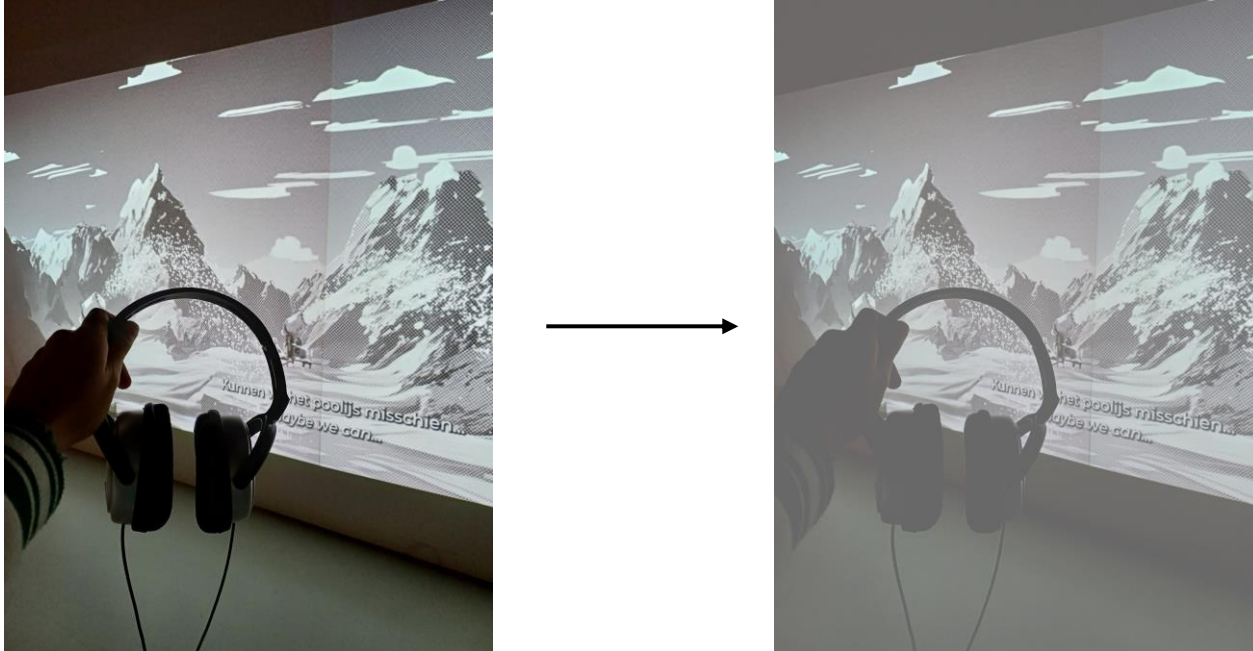
Ontwerpproces

Toen ik in de trein zat en naar de foto's van het museum bezoek zat te kijken kreeg ik ineens een ander idee. Ik vond de spread tot nu toe heel erg hoekig en ik heb in mijn vorige 2 spreads ook al best veel hoekige vormen gebruikt. Dus wilde ik iets ronder gaan werken.



Ook hebben de ronde bollen uit het museum me geïnspireerd om meer met ronde vormen te werken. Daarnaast viel me op dat het museum me ook steeds in een rondje liet lopen door de tentoonstelling waardoor ik de ronde vormen wel bijpassend vind.

Ontwerpproces



Ik heb deze foto via **Photoshop** bewerkt naar wat grijsziger, iets uitgevaagd. Zodat het wat rustiger oogt en ik de andere afbeelding wel kleurrijk kan houden. Ook het afgescheurde papier heb ik gefotografeerd en toen bewerkt via fotoshop, ik heb het grijs gemaakt en wat meer schaduw/lijnen gegeven zodat het papier ook meer diepte kan gaan geven aan mijn spread.



Ontwerpproces

Ook hier heb ik in **Indesign** weer gebruik gemaakt **Grid** om de elementen, beeld en tekst uit te lijnen.

De gehele spread is in grijs thema maar ik heb ervoor gekozen om de foto's van de schermen en lichten in het museum er uit te laten springen omdat dit voor mij het indrukwekkends was in het museum.



Ik kies ervoor om de rechterhoek grijs te maken en de linkerhoek wit zodat de totale spread goed in balans is.

Ontwerpproces: Ontvangen feedback

Ik heb feedback gevraagd en Martijn en Mathanja.

Feedbackvraag: “Stoort het dat Den Bosch op z’n kop staat en hoe komt het lettertype op jullie over?”

Martijn: “Goede opmaak, overzichtelijk. Misschien kun je de vierkante foto afgeronde hoeken geven omdat deze foto er wel heel hard tussen staat.”

FEEDBACKFORMULIER

Naam feedbackgever: Martijn Naam feedbackgebruiker: Mathanja

FEEDBACK

erg overzichtelijk
goede kernactie
goede opmaak makkelijk rond (niet te openen)
vierkant plaatje misschien roebel maar
toekomst CMO: ik heb het nog nooit gedaan dus ik denk dat ik het wel kan duikergita
lettertype is erg klein en ligt een beetje uitgerold
meer illustraties zien en professionele illustraties
goede kleuren keuzes

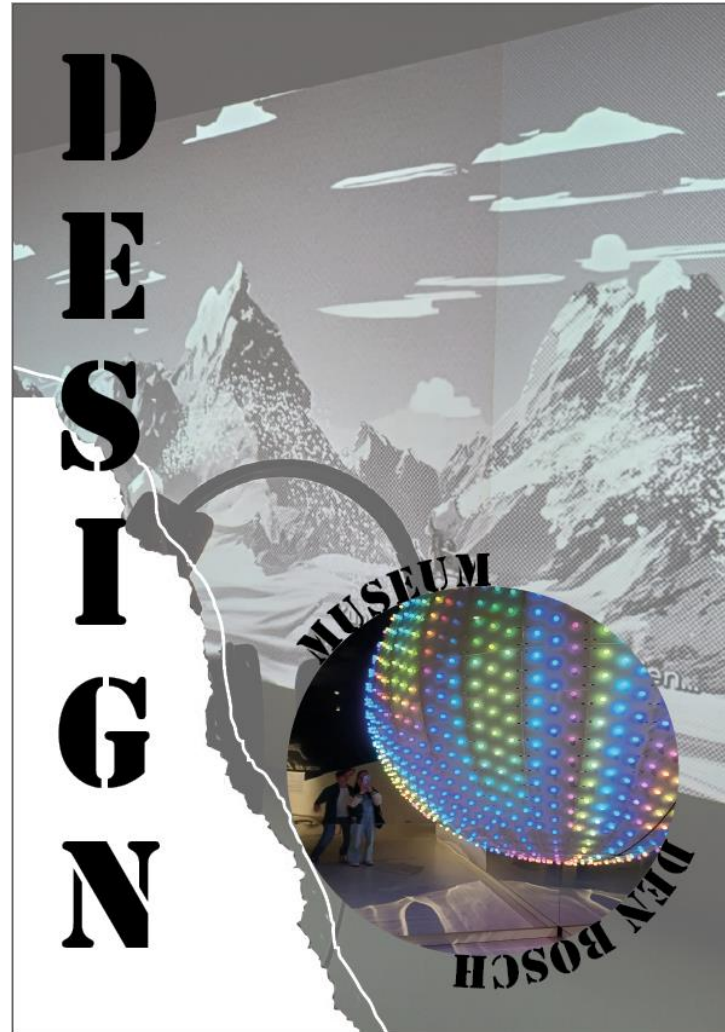
Datapunt: _____ LUK(s): _____



Mathanja: “Het lettertype is leesbaar, het stoort niet. Ik vind het lettertype goed passen bij het afgescheurde papier. Ook vind ik het tof hoe je meer diepte creëert met het afgescheurde papier.”

Ontwerpproces

Ik heb de feedback van Martijn verwerkt door de hoeken wat af te ronden. Ik vind het er inderdaad beter bij passen en hierdoor wordt meer een geheel.



MIJN BEZOEK

Ik heb samen met mijn vriend een bezoek gebracht aan het design museum in Den Bosch. Tijdens het bezoek heb ik veel inspiratie op kunnen doen voor schoolopdrachten maar ook heb ik veel geleerd over het design van hele simpele dagelijkse producten. Het museum had 3 tentoonstellingen in totaal. Verdeeld over 3 verdiepingen. De eerste was design in dagelijkse producten van geschiedenis tot heden. De tweede ging over Design voor de planeet. De derde ging over design op vakantie.

Je wordt door het museum geleid door een moderne wenteltrap over 3 verdiepingen. Elke verdieping geeft een andere tentoonstelling weer. Op de eerste verdieping viel me al meteen op dat de werken in chronologische volgorde van jaar stond. Er werden bijvoorbeeld schoenen getoond van vroeger tot aan het heden, dit werd herhaald met meerdere producten. Je wordt doormiddel van bordjes en schermen door het museum geleid. De schermen vertellen je meer over het ontwerp maar ook op de schermen zelf stond een digitaal ontwerp afgebeeld. Er hingen ook veel koptelefonen die je op kon zetten om naar een filmpje te kijken. Ook kon je met behulp van een kwast op een tapijt tegen de muur een wolk "schilderen" hoe jij denkt dat een wolk eruit zou moeten zien.

Beoordeling: ★ ★ ★ ★ ★

Persoonlijk vond ik het geen geweldig museum, ik zou het niet zo snel iemand aanraden omdat ik heel erg de interactie met de bezoekers miste. Het enige wat je kon doen was een koptelefoon opzetten en kijken naar schermen. Of een wolk in een tapijt tekenen wat helaas ook niet goed werkte omdat je in het tapijt bijna niks kon zien ervan. Daarnaast vond ik het museum ook niet heel erg bijzonder omdat het vooral alledaagse producten liet zien, ik had er zelf iets meer van verwacht. Ik vond het wel interessant om te zien hoe design door de jaren heen veranderd is.



“**DESIGN IS OVERAL OM
ONS HEEN TE ZIEN**”



Reflectie

Wat ging goed?

- Ik kreeg al meteen zin om aan deze opdracht te werken omdat het me heel tof leek om verschillende magazine spreads te ontwerpen
- De ideeën en toepassingen van ontwerpprincipes heb ik ook meer mee geoefend en toegepast. Hiermee ook meer bezig geweest met leeruitkomst 2.
- Het gebruik van meerdere ontwerptools in 1 design.
- Feedback vragen en verwerken. Soms vind ik het lastig om kritiek te ontvangen als ik zelf al tevreden ben over mijn werk. Maar dit keer merkte ik juist dat ik zoveel mogelijk wilde horen wat niet goed was. Dit bracht mij tenminste weer verder en gaf mij weer inspiratie.

Wat ging minder goed:

- Ik vond het meteen al een uitdaging om in een korte tijd 3 magazine spread te realiseren en ook nog een nieuw programma, Indesign, te leren kennen. Vooral aan het begin vond ik het uitvogelen van Indesign soms lastig en hield dit mijn creativiteit soms tegen. Uiteindelijk ben ik er wel uitgekomen en tevreden over.
- Het werken met verschillende soorten Grids vind ik nog lastig, vooral het maken van deze Grids in Indesign. Ook al heb ik veel tutorials gekeken vond ik het lastig om deze Grids goed te plaatsen. Als ze eenmaal stonden vond ik het wel fijn in gebruik om alles uit te lijnen.

Bronnenlijst

- I. Beeldtaal (perspectieven voor makers en gebruikers) :Jos van den Broek, Willem Koetsenruijter, Jaap de Jong, Laetitia Smit: 3^e druk 2019 (boek, geraadpleegd 25 september 2024)
- II. Graphic Design The New Basics: Ellen Lupton, Jennifer Cole Phillips: Tweede editie, 2015 (Boek geraadpleegd 25 september 2024)
- III. https://www.behance.net/gallery/133865425/Magazine-Spread?tracking_source=search_projects|mazinespread&l=54 (Geraadpleegd op 27 september 2024)
- IV. <https://coolors.co/78c0e0-449dd1-192bc2-1b079d-0f0f57> (Geraadpleegd op 27 september 2024)
- V. https://designmuseum.nl/?_gl=1%2Ao3sv3o%2A_up%2AMQ..&gclid=Cj0KCQjwu-63BhC9ARIsAMMTLXRCvkqhXl9A0IA3Rs_L_B5u4F8hInBl5y-yKv0lWMeyOyOS-sGSoqcaAnKQEALw_wcB (Geraadpleegd 29 September 2024)