

Datapunt 1E Cursus 1

Communication & Multimedia design

"Ontwerper in ontwikkeling"



Chutima Lorngoen
Stamgroep 1B

Inhoud

- Inleiding Datapunt 1E
- Ontvangen feedback op vorige datapunten
- Producten uit Cursus 1
- Inleiding vrije opdracht
- Toelichting App “Take In”
- Resultaat: App lay-out/prototype
- Ontwerpproces
- Toelichting app prototype
- Toepassing semiotiek (verbeterplan)
- Gegeven feedback aan medestudenten
- Reflectie
- Bronnenlijst

Inleiding Datapunt 1E

Dat was hem dan alweer! Cursus 1 is voorbij gevlogen en wat heb ik veel geleerd over mezelf. Ik heb mezelf als ontwerper leren kennen. Veel geëxperimenteerd met verschillende stijlen, de basis in een aantal adobe programma's, ontwerpprincipes geleerd en toegepast. Ook heb ik deze cursus geleerd hoe belangrijk feedback vragen is en dat je met feedback van anderen veel verder komt. Hierbij staat zelfreflectie ook erg centraal. Ik heb vooral leren om gaan met "kritiek" en dat als iets nog niet helemaal goed is dat dat niet wilt zeggen dat ik meteen slecht bezig ben. Feedback hoeft namelijk niet altijd slecht te zijn. Hierdoor heb ik op mezelf leren reflecteren en feedback leren toepassen. Niet alleen het feedback vragen maar ook het feedback geven heeft bijgedragen aan mijn ontwikkeling als ontwerper. Door het geven van feedback ben ik namelijk kritisch gaan kijken naar ontwerpen van anderen en dit heeft mijn geleerd om de ontwerpprincipes onder de knie te krijgen.

Ontvangen feedback vorige datapunten

Op datapunt 1D heb ik als feedback ontvangen dat ik beoordelingscriterium 1.2.1 “Je benoemt ontwerpprincipes die je herkent in interactieve media en –producten om je heen.” nog beter moet aantonen. Dit heb ik in dit datapunt opgepakt door GSR-analyse toe te passen op mijn inspiratiebronnen en een toe te lichten welke ontwerpprincipes ik zie. Daarnaast kreeg ik vooral feedback om vooral zo door te blijven gaan met het aantonen van de beoordelingscriteria.

Op datapunt 1A kreeg ik als feedback om mijn resultaat vooraan te plaatsen met als volgt het proces en de toelichting. Ook dit heb ik weer als indeling gebruikt in dit verslag.

Ik neem alle gekregen feedback op vorige datapunten mee en let hier extra goed op tijdens de uitwerking van datapunt 1E.

Leeruitkomsten

Met het proces van dit eindproduct wil ik mijn leeruitkomsten 1.1, 1.2 en 1.3 (LUK) uit cursus 1 aantonen.

LUK:

1.1 – Ik beheers leeruitkomst 1.1 omdat ik tijdens het brainstormen over mijn vrije opdracht ging nadenken over de interactieve media om mij heen. Hierbij hield ik mijn CMD interesses ook in mijn achterhoofd en beschrijf ik waar mijn interesses liggen en waar ik naartoe wil in het CMD vakgebied.

1.2 – Ik beheers leeruitkomst 1.2 omdat ik verschillende ontwerpprincipes kan toepassen in mijn eigen ontwerpen. Deze licht ik in mijn proces ook toe. Daarnaast kan ik de ontwerpprincipes ook herkennen in ontwerpen van anderen. Ik heb in mijn proces namelijk bronnen gebruikt waarbij ik een analyse op de ontwerpprincipes toe heb gepast en ik heb feedback gegeven aan medestudenten, dit ook verwerkt onderaan het verslag.

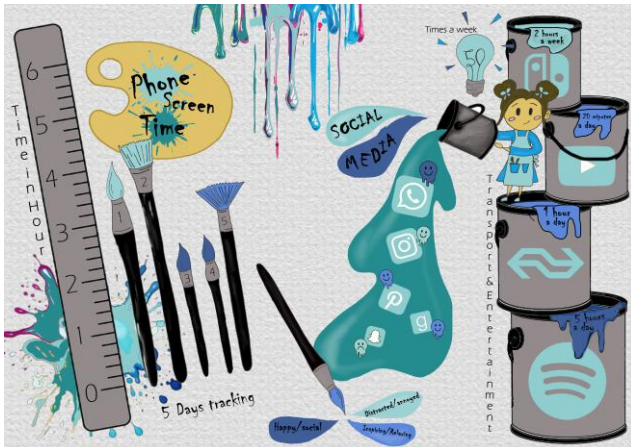
1.3 – Ik beheers leeruitkomst 1.3 omdat ik weet welk ontwerpprogramma ik het beste kan gebruiken voor een bepaald ontwerp, dit leg ik in de inleiding uit. Daarnaast heb ik geëxperimenteerd met verschillende ontwerptools en beschrijf ik dit in mijn proces.

Producten uit Cursus 1

Programma: Adobe Photoshop
Producten: Conceptmap (1A),
Formstorming, Campagneposter (1D)

Cursus 1 begon met een conceptmap. Hier had ik eigenlijk al meteen een verkeerde beslissing gemaakt. Ik had de conceptmap namelijk in Photoshop ontworpen terwijl mijn hele conceptmap een illustratie is. Dit had ik dus beter in Illustrator kunnen maken, want Illustrator is bedoeld voor het realiseren van illustraties en heeft hier geschiktere tools voor dan Photoshop. Aangezien Photoshop geschikt is voor fotobewerking. Hier heb ik al meteen veel geleerd over de juiste keuzes maken in programma gebruik.

Tijdens een les van Martine heb ik de Formstorming techniek geleerd, een nieuwe manier van brainstormen over een bepaald onderwerp. Ik heb hier geleerd om een grid te maken. Achteraf denk ik dat ik de opdracht niet heel goed heb uitgevoerd want ik had echt nog veel breder kunnen nadenken over dit onderwerp. Doordat ik dit in een korte tijd af wilde hebben kreeg ik niet veel ideeën en bleef ik toch hangen. Voor de volgende keer neem ik mee dat ik de tijd moet nemen om mijn ideeën rustig op gang te laten komen.

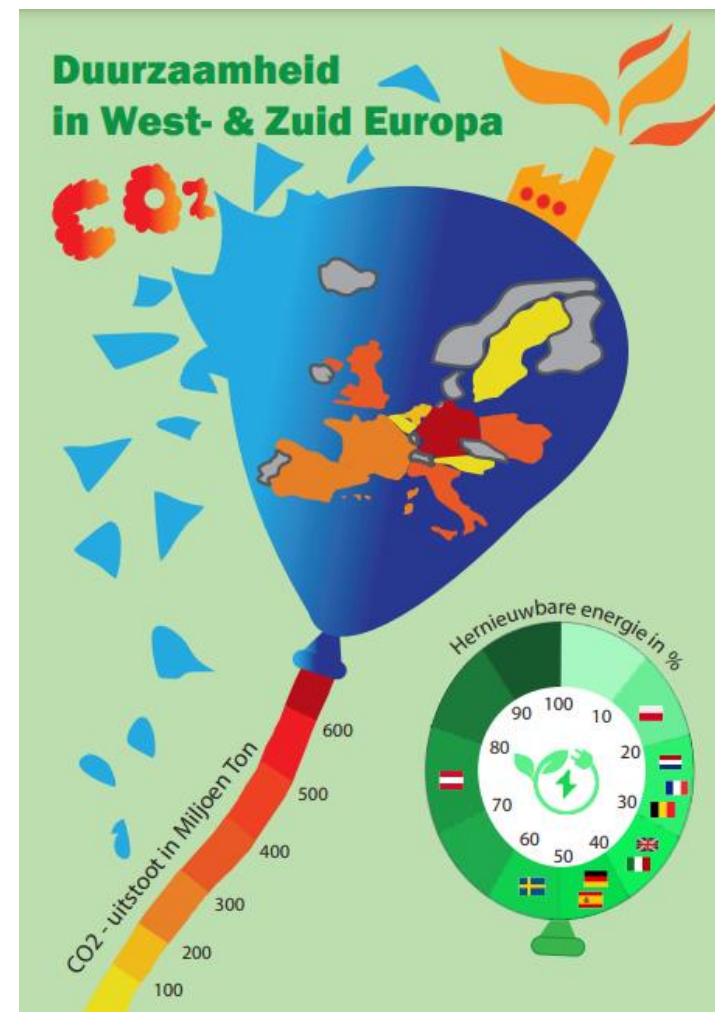


Uiteindelijk in Photoshop een campagneposter ontworpen waarbij ik veel heb geëxperimenteerd met contrast, en voorgrond/achtergrond. Ook geleerd om doormiddel van storytelling een boodschap over te brengen.

Producten uit Cursus 1

Adobe Illustrator heb ik veel gebruikt voor de kleine illustraties die ik verwerkt heb in mijn campagneposter en magazine spread. Daarnaast heb ik een infographic ontworpen in Illustrator. Dit was even wennen aan het begin maar verliep best goed. De infographic vond ik wel echt de moeilijkste opdracht van de hele cursus. Het verwerken van data in een overtuigend en visueel goed beeld vond ik lastig. Het moest namelijk niet te veel op een poster gaan lijken maar ik wilde er ook geen verslag aan tekst opzetten. Tijdens deze opdracht heb ik veel geëxperimenteerd met verschillende ontwerptools in Illustrator. (Zie datapunt 1D)

Programma: Adobe Illustrator
Producten: Infographic (1D)



Producten uit Cursus 1

In het programma Indesign heb ik 3 editorial spreads gemaakt. Indesign is gemaakt voor het ontwerpen van boekdruk en magazine. Het is gemaakt voor het maken van complexe layouts voor een ontwerp met veel tekst en afbeeldingen. Ik ben er wel achtergekomen dat het typen in Indesign niet heel goed werkt. De woorden worden namelijk op een foute manier afgebroken waardoor de spelling onjuist is. Ik zou de volgende keer meer tijd steken in de tekst typen in word en daarna te plakken in Indesign.

Deze zijn alle 3 in verschillende stijlen. Hier heb ik expres voor gekozen toen omdat ik wilde experimenteren met verschillende stijlen aangezien ik zelf er nog niet achter ben gekomen wat mijn stijl als ontwerper is.

Programma: Indesign
Product: 2 van de 3 magazine spreads (1B)



Mijn inzichten

Deze cursus heeft mij verschillende inzichten gegeven. De belangrijkste is denk ik het feedback geven en krijgen. Ik had nooit gedacht dat je van feedback geven zelf ook veel kan leren, daar ben ik achter gekomen deze cursus. Ook heb ik geleerd hoe waardevol feedback kan zijn, soms liep ik namelijk heel erg vast en zonder feedback van anderen was ik waarschijnlijk niet verder gekomen.

Daarnaast ben ik erachter gekomen dat ik de afgelopen cursus veel heb geëxperimenteerd met verschillende stijlen en ontwerptools. Welke stijl er dan echt bij mij als ontwerper past? Daar ben ik nog niet achter gekomen. Eigenlijk wil ik dat op dit moment ook nog niet omdat ik het nog veel te leuk vind om verschillende stijlen en technieken te leren en uit te proberen.

Het enige wat mij op viel was dat ik in vrijwel alle producten die ik heb gemaakt een illustratie die ik zelf heb getekend terug heb laten komen. Zelf vind ik tekenen ook erg leuk. Ik denk dat het zelf illustreren van mijn ontwerpen en dan ook echt de “Illustratie look” die het met zich mee brengt wel bij mijn ontwerpstijl past, als ik dan toch een stijl heb.

Waar wil ik naartoe?

In datapunt 1A heb ik doormiddel van het bijhouden van een mediadagboek een conceptmap gemaakt met mijn mediagebruik. Hierdoor was ik mij bewust van de interactieve media om mij heen en weet ik welke rol ze spelen in mijn dagelijkse leven. Dit heb ik vervolgens toen ook in een van mijn editorial spread verwerkt (datapunt 1B). Ik kwam er al snel achter dat een van mijn meeste gebruikte media toch wel de apps op mijn telefoon zijn.

In datapunt 1B heb ik in mijn magazinespreads al duidelijk gemaakt waar mijn interesses wat betreft het CMD-vakgebied liggen.

Zelf ben ik erg geïnteresseerd in het ontwerpen van logo's, branding, apps, websites etc. Ik zou hier later best wat mee willen doen.

Omdat ik veel gebruik maak van apps en ik later eventueel ook iets met app design (UX design) wil doen, heb ik ervoor gekozen om voor datapunt 1E een app in Figma te ontwerpen. UX design gaat namelijk over het ontwerpen van een gebruiksvriendelijke app/website. De "User experience" staat centraal.

Deze opdracht past goed bij mijn interesses en de kant die ik later op zou willen met mijn studie. Ik heb nog niet veel geleerd over UX design deze cursus maar ik ga wel goed letten op het toepassen van de ontwerpprincipes en het overbrengen van een boodschap (storytelling) doormiddel van een app.

Inleiding vrije opdracht

Voor dit datapunt heb ik zelf een vrije opdracht bedacht. De opdracht formuleer ik als volgt:

“Ontwerp een prototype van een interactieve mobiele app die gericht is op het verbeteren van de samenleving. Denk hierbij aan een maatschappelijk vraagstuk en bedenk hoe je de gebruiker door het beeld heen wilt leiden waarbij je verschillende ontwerpprincipes en semiotiek toepast. ”

Doel:

Ik creëer een app die mensen op een visueel aantrekkelijke manier mee neemt in het beeld, met de app wil ik een boodschap overbrengen en mensen stimuleren om zelf gebruik te maken van de app. De app levert op een positieve manier een bijdrage aan de samenleving dus wil ik mensen overtuigen en stimuleren om de app te gebruiken.

Software:

Ik ga tijdens deze opdracht werken met het programma Figma en Adobe Illustrator. Ik heb hiervoor gekozen omdat het in Figma mogelijk is om een prototype te maken, hierbij kun je interactieve knoppen maken door elementen met elkaar te verbinden en overgangen te maken. Op deze manier kunnen mensen zelf heel interactief door het prototype heen gaan door op knoppen te drukken.

Adobe Illustrator staat bekend om het maken van illustraties. Illustrator bevat specifieke gereedschappen die specifiek zijn bedoeld voor het maken van een illustratie. Ik wil de elementen van mijn app zelf gaan illustreren en deze vervolgens in Figma invoegen.

Toelichting app “Take In”

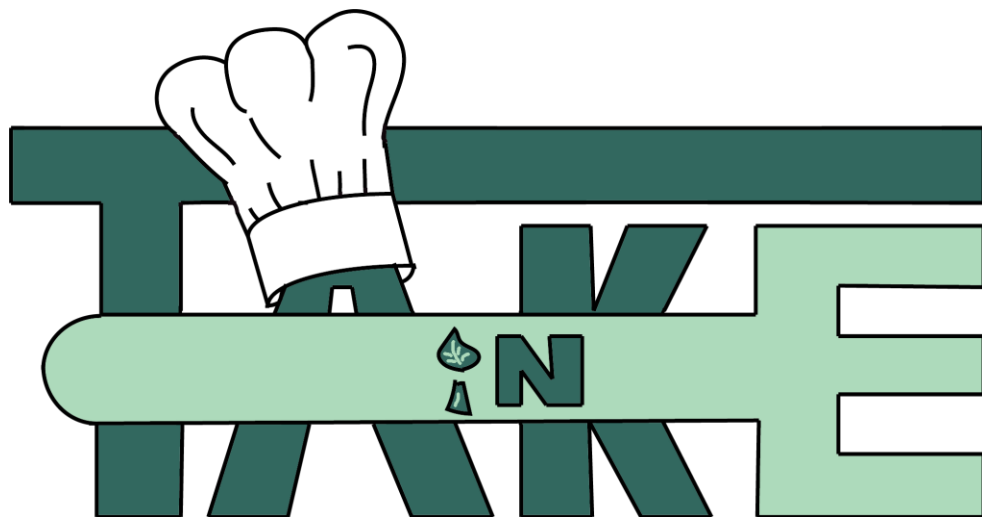
De mobiele app “Take In” levert een bijdrage aan vermindering van voedselverspilling. Gebruikers van de app hebben de mogelijkheid om een overgebleven maaltijd online te publiceren. Deze maaltijd kan vervolgens op gehaald worden door mensen die weinig tijd hebben om zelf te koken en ook niet al te veel geld te besteden hebben.

De app kan gebruikt worden door mensen die vaak te veel eten koken of restaurants die eten over houden. Op deze manier wordt er geen eten weg gegoooid. Het eten kan dan bijvoorbeeld opgehaald worden door studenten die een erg druk leven hebben I.V.M. studeren en werken, ook hebben studenten al een duur genoeg leven dus is dit een goedkope oplossing. Niet alleen studenten zouden het eten op kunnen halen maar ook mensen die weinig te besteden hebben. Het is namelijk niet de bedoeling dat mensen geld gaan vragen voor een overgebleven maaltijd want het zou anders toch in de afvalbak belanden.



Resultaat app lay-out/prototype

Dit is het eindresultaat van mijn vrije opdracht voor Datapunt 1E. Ik heb het logo ontworpen voor een App genaamd Take In. De gehele lay-out van de app is rechts te zien.



Resultaat app lay-out/prototype

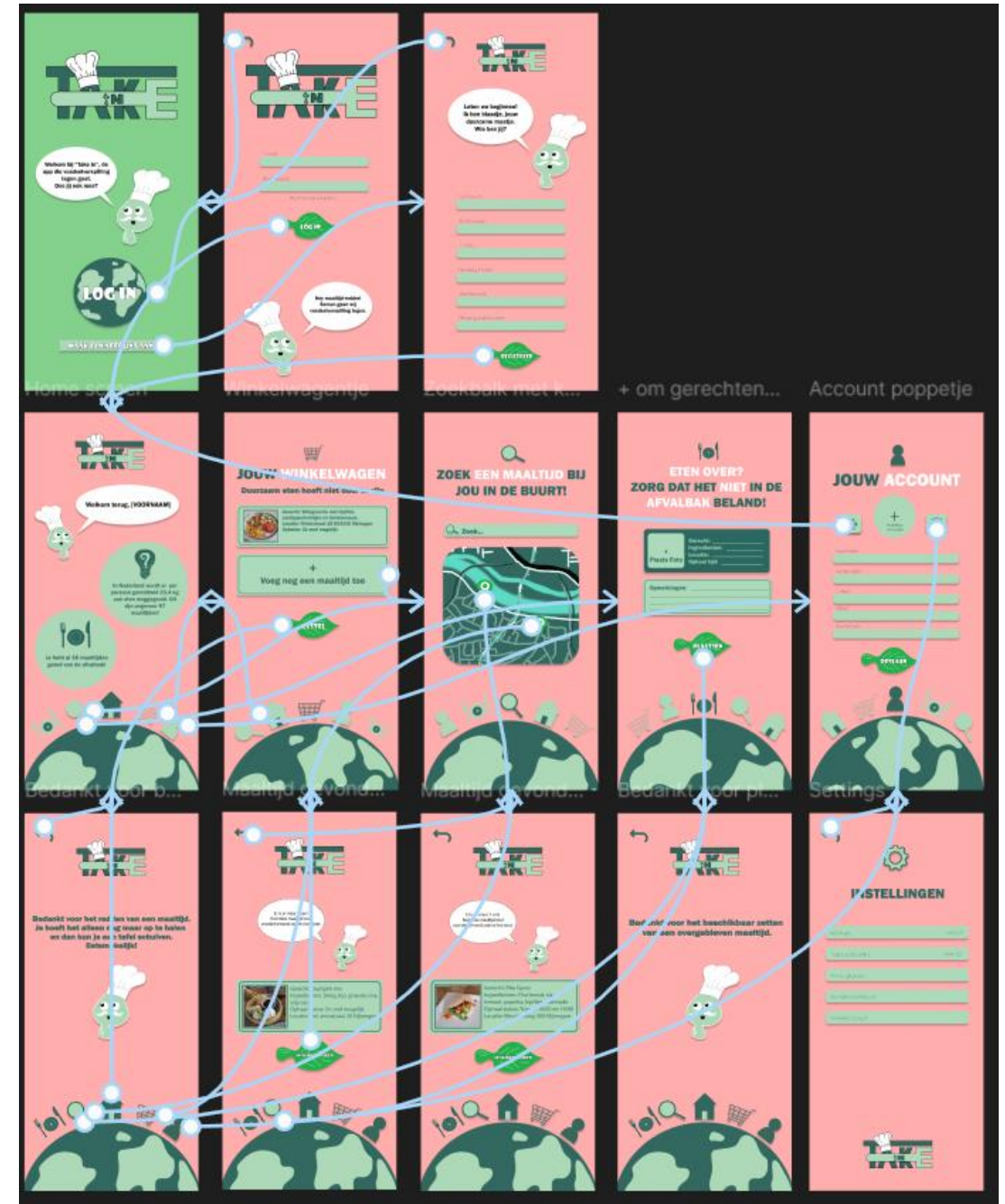
Op de afbeelding rechts staan met pijlen in Figma de interactieve verbindingen in de app weergegeven.

In het mapje zit ook een filmpje waarin ik de interacties van de app laat zien. Ook heb ik een Figma link toegevoegd.

De Figma Link:

Met deze link kun je zelf op de knoppen drukken om door de app te navigeren.

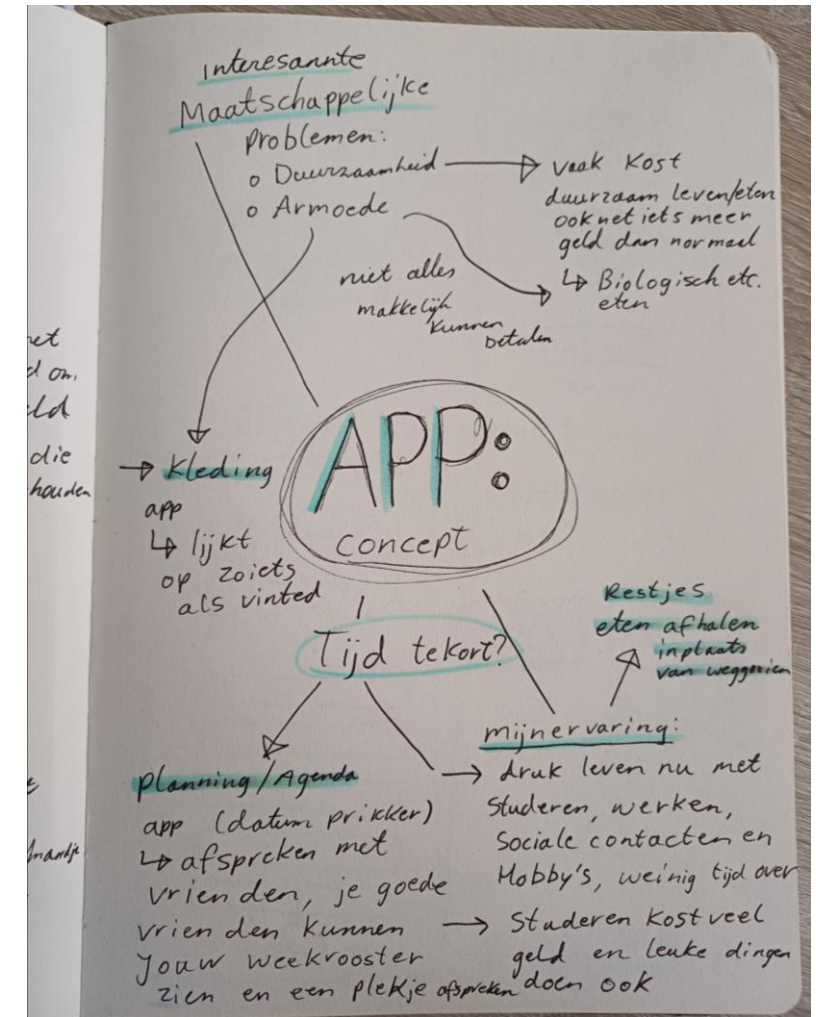
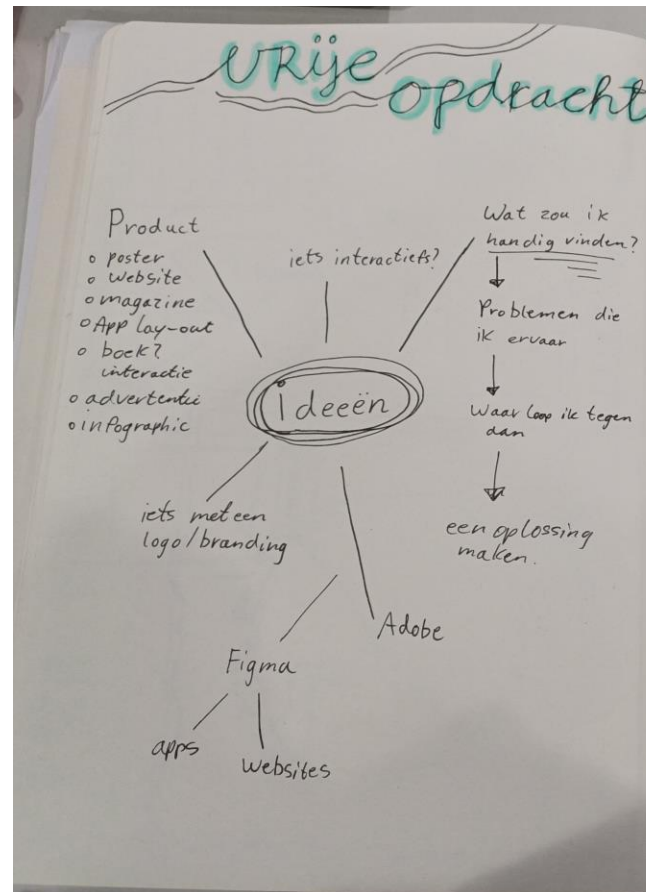
<https://www.figma.com/proto/GadnluxntrzKalpyNW4VS8/Duurzame-afhaal-eten-app---Vrije-Opdracht-Chutima-Lorngoen?node-id=0-1&t=X1XQJpWFqvtr3pSx-1>



Ontwerpproces: brainstormen

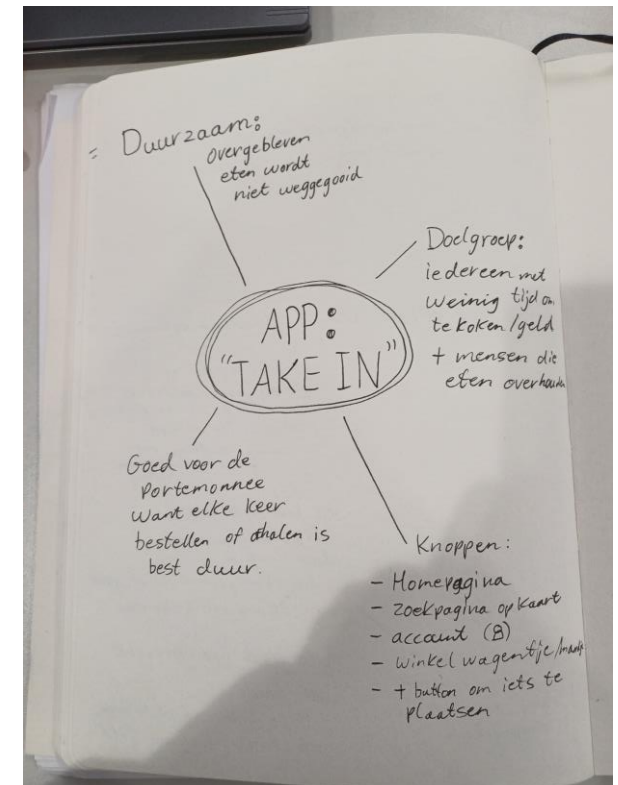
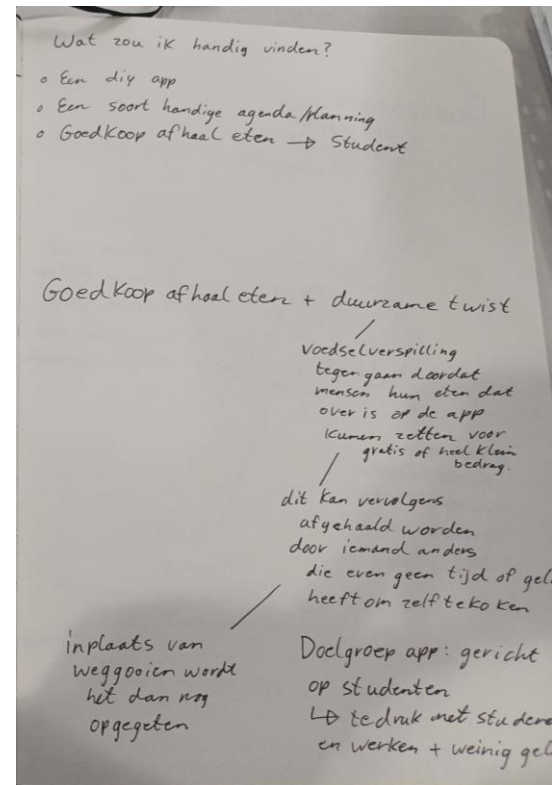
Als eerst ging ik bedenken welk eindproduct ik wilde maken en wat ik wilde bereiken met mijn opdracht.

Ik had al vrij snel het idee om via Figma een app te ontwerpen. Figma is een ontwerpprogramma waarbij je prototypes van apps en websites kan maken, hiermee kan ik mijn product heel interactief maken. Daarom past Figma goed bij deze opdracht. Hierbij ging ik nadenken over concepten die ik handig zou vinden. Ik ging nadenken over duurzaamheid omdat ik dat een belangrijk concept vind maar daarnaast ging ik ook brainstormen over mijn eigen ervaringen hiermee.



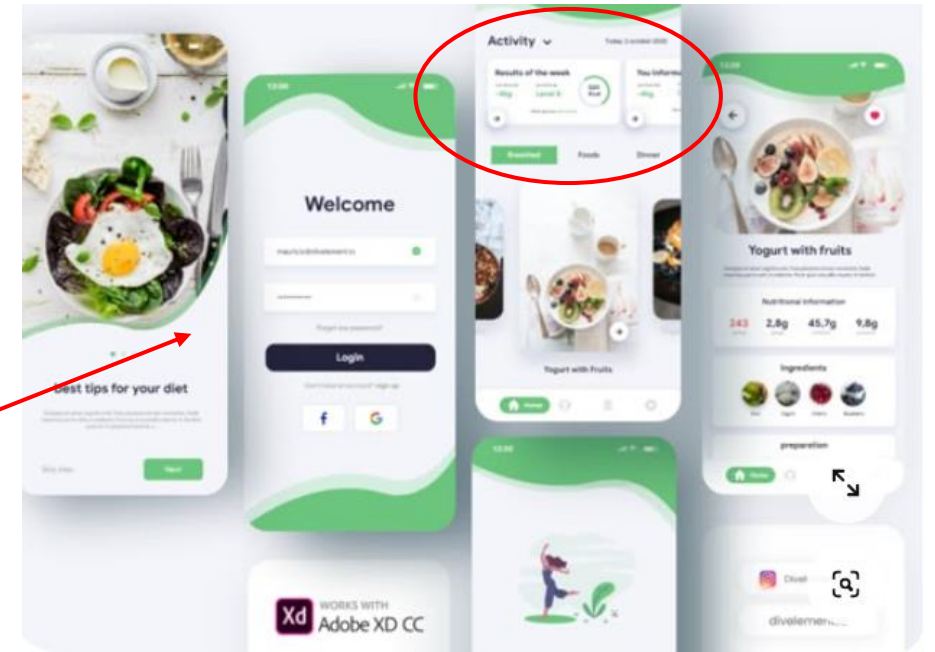
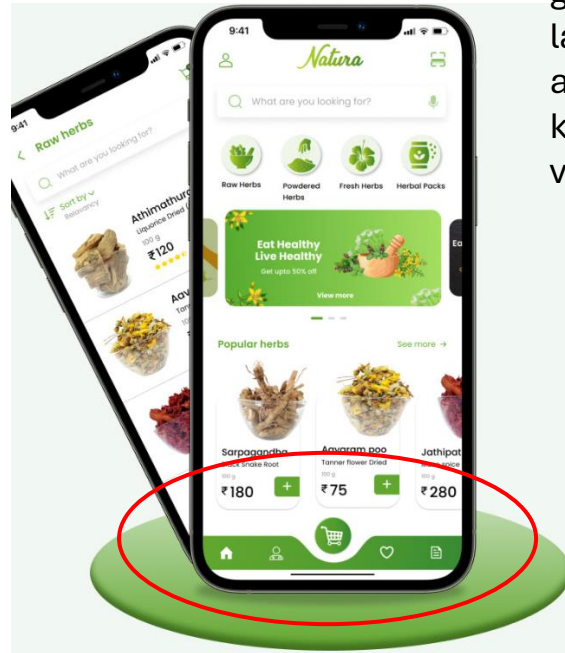
Ontwerpproces: brainstormen

Ik kwam zelf tot de conclusie dat ik sinds dat school weer begonnen is het best druk heb. Naast school werk ik namelijk ook best veel en ook mijn ouders hebben onregelmatige diensten waardoor ik niet altijd met hun kan eten. Dat betekent dat ik zelf zou moeten koken, maar dat kost best veel tijd. Bestellen is vaak ook geen optie omdat dat een duur grapje wordt elke keer. Ik hoorde vrienden van mij die ook studeren met hetzelfde probleem, vooral sinds ze uit huis zijn en zelf voor de kosten op moeten draaien. Om deze reden bedacht ik "Take In". De naam is ontstaan door de benaming "Take Away" voor afhaal eten. In dit geval haal je eten ook af en neem je het in huis.



Ontwerpproces: Inspiratie

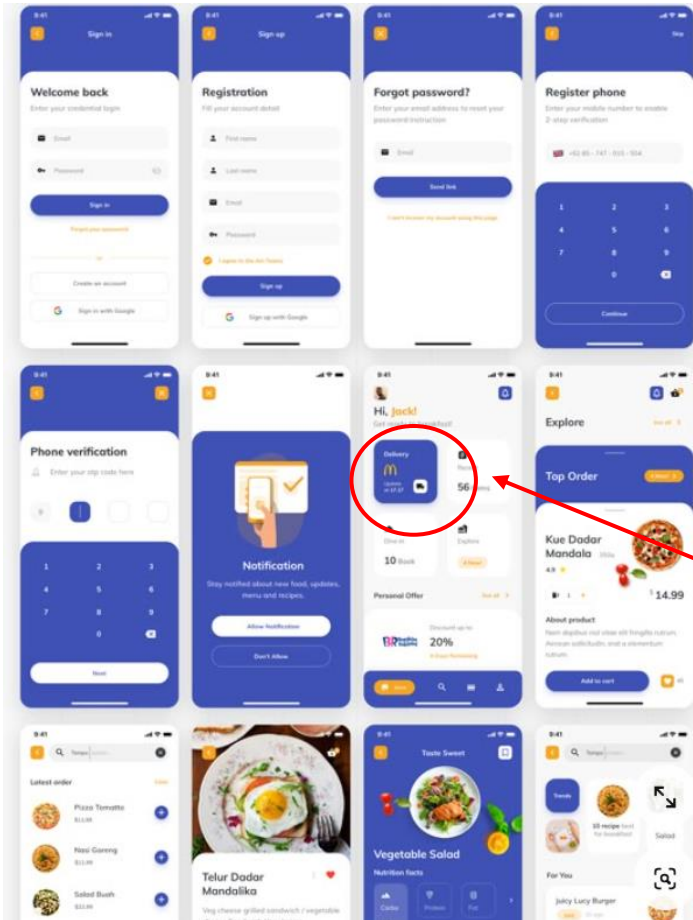
Er wordt hier gebruik gemaakt van de **Gestaltswet van omsluiting**. Ze plaatsen informatie en een soort cirkeldiagram in het zelfde kader. Hierbij geldt: wat in hetzelfde kader valt hoort bij elkaar. Ook is de visuele **balans** goed verdeeld door de groene golvende vorm zowel boven als beneden terug te laten komen. In de andere pagina's waar het groen alleen boven zit komt het wel weer terug in de knoppen, waardoor de balans alsnog goed is verdeeld.



In deze bron zie ik **semiotiek** gebruik terug. Eigenlijk zie ik dat in veel apps terug. Door semiotiek wordt de betekenis van een knop met een teken duidelijk gemaakt. In dit geval zijn de tekens, **indexen**. De tekens hebben namelijk een directe relatie met wat ze representeren. Het huisje associëren we met de homepage, maar we zien niet direct een huis. Dit zelfde geldt voor het poppetje dat je profiel aangeeft. Het hartje is dan weer een **symbool**. Wij hebben aangeleerd dat dat het teken van een hart is maar een hart ziet er wel iets anders uit. Daarnaast koppelen wij het hart aan de betekenis liefde of iets “leuk” vinden.

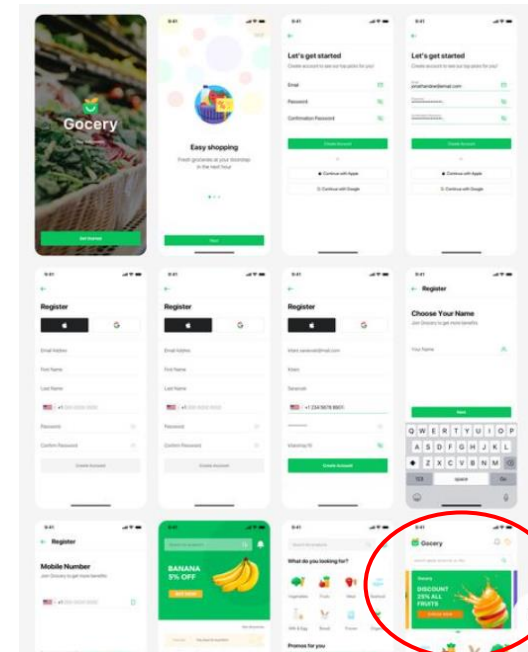
Bron: <https://nl.pinterest.com/pin/226868899969223219/> (geraadpleegd op 8 oktober 2024)
https://www.behance.net/gallery/157244049/Natura-Traditional-Medicines-App-UXUI-Case-Study?tracking_source=search_projects|Figma+prototype+app&l=85 (geraadpleegd op 8 oktober 2024)

Ontwerpproces: Inspiratie



Het valt me in beide ontwerpen op dat de gehele app in 1 stijl is, 1 kleurenpalet. Dit creëert een fijne harmonie, vooral ook door het gebruik van contrast op het linker ontwerp. Blauw en oranje zijn namelijk complementaire kleuren dus geven een groot contrast. Door dit contrast worden de knoppen extra duidelijk en weet de gebruiker waar hij/zij op moet klikken.

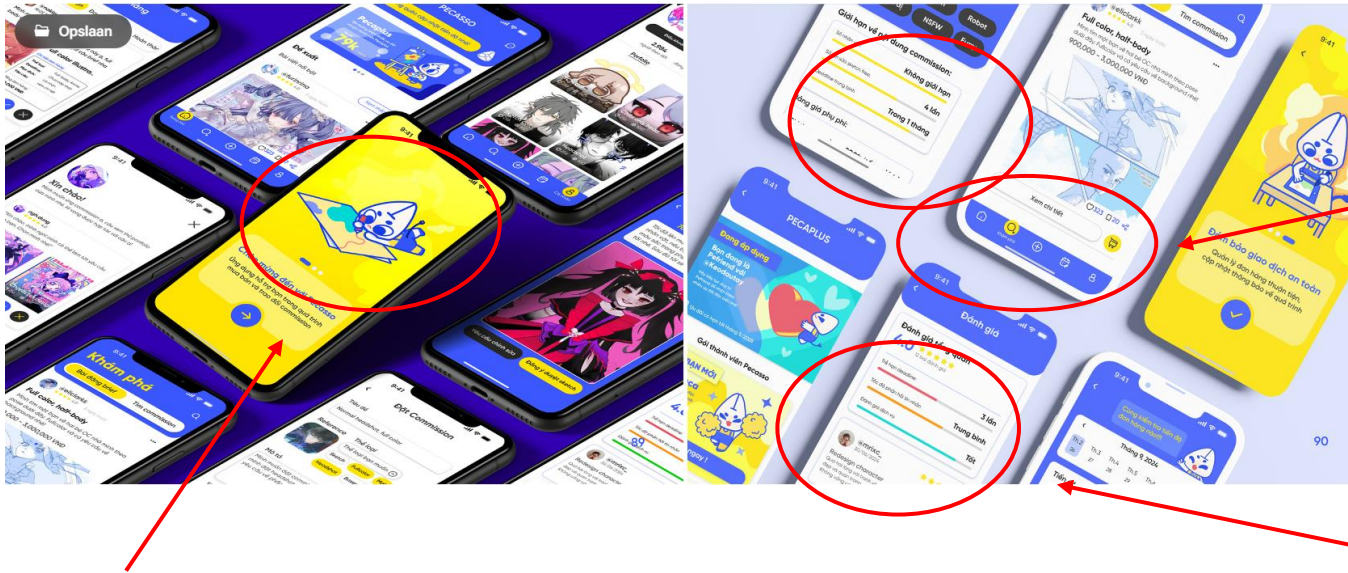
Gestaltswet van omsluiting.
Wat binnen het kader valt hoort bij elkaar.



Ze maken gebruik van **retorica** door in het opvallende groen een korting te plaatsen. Deze korting is maar tijdelijk dus passen ze **Kairos** toe. De overtuigingskracht van het moment.

De voorpagina is bij veel apps ook net wat anders dan de rest van de app. Dit wil ik ook toepassen in mijn ontwerp. In veel apps wordt **semiotiek** toegepast om de betekenis van een knop te verduidelijken doormiddel van een teken. Links zie je **continuïteit** terug door het gebruik van rondingen, afgeronde hoeken. Ook wordt er rechts weer gebruik gemaakt van een “actie” kleur voor de knoppen, de knoppen vallen extra op door het groen op de witte achtergrond.

Ontwerpproces: Inspiratie



Dit ontwerp sprak mij persoonlijk heel erg aan. Ik vind het blauw/geel gebruik heel tof. Dit geeft een groot **contrast** waardoor het een harmonieus ontwerp is en visueel een aantrekkelijk beeld. Ik vind het leuk hoe de app een soort “mascotte” heeft, dit poppetje komt dan herhaaldelijk terug. Dit was ook mijn inspiratie tot “Blaadje” de mascotte van de app Take In. Ik wilde namelijk dat de mascotte de gebruiker door het beeld heen zou helpen met visuele aanwijzingen of **retorica**.

Ook in deze app is **semiotiek** niet te missen. Hiermee ben ik er wel achter gekomen dat semiotiek in elke app voorkomt en dat we het daardoor dagelijks gebruiken op onze telefoon zonder dat we ons daar misschien echt bewust over zijn. We weten eigenlijk vaak al onbewust wat een teken op onze telefoon betekent en waar die naartoe leidt.

Ook zie je in veel apps de **Gestaltswet van omsluiting** terug. Er wordt veel in kaders gewerkt. Dit verduidelijkt de informatie in het beeld en de kijker weet gelijk wat bij elkaar hoort.

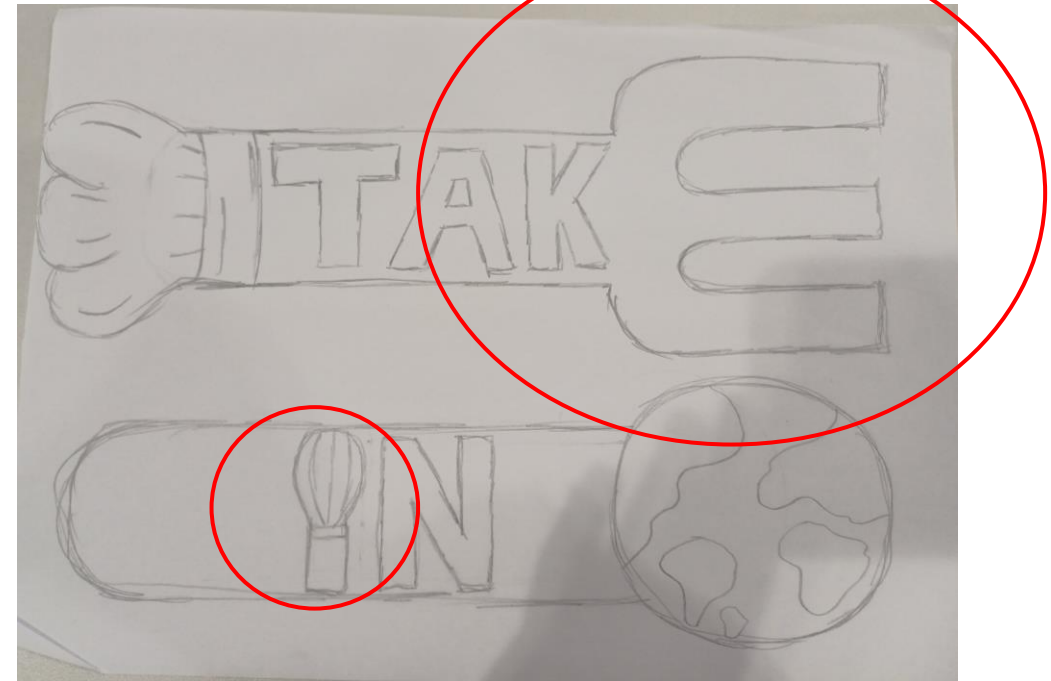
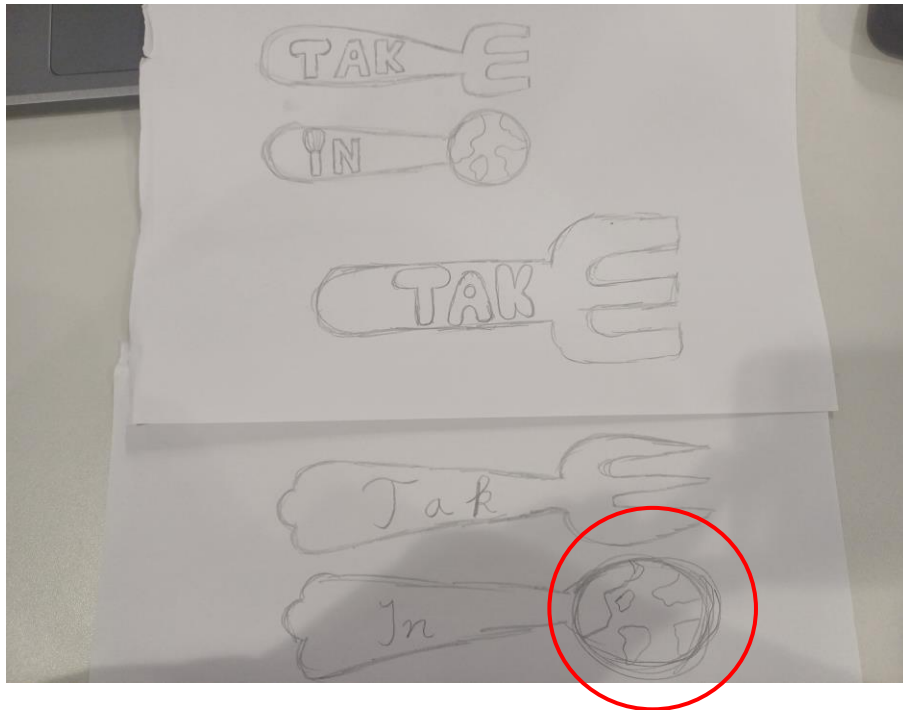
Ontwerpproces: Inspiratie

Om zelf een logo voor de app te kunnen ontwerpen heb ik eerst gekeken naar veel andere bekende logo's. Ik zag gebruik van de **Gestaltswet van Continuïteit**. Hierbij volgt het oog lijnen en paden. Ook geeft dit soms snelheid aan het ontwerp toe, bijvoorbeeld in het Nike logo. Ook zie ik vaker het stijlmiddel **Verbo-Picturaal** terug. Hierbij wordt de afbeelding deel van de tekst. Een afbeelding moet dan een letter voorstellen. Dit vind ik zelf een tof effect geven en wil ik graag ook in mijn logo gebruiken. Daarnaast is het belangrijk om niet te veel kleur te gebruiken, en continuïteit in kleur te hebben. Hiermee wordt de merkidentiteit versterkt.



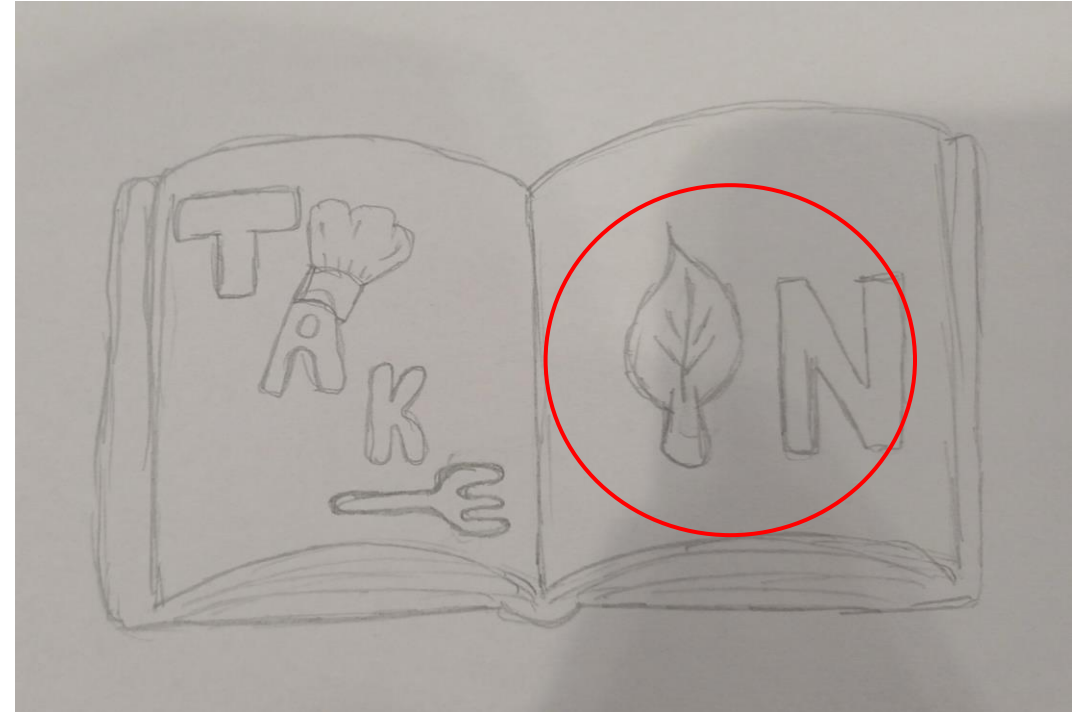
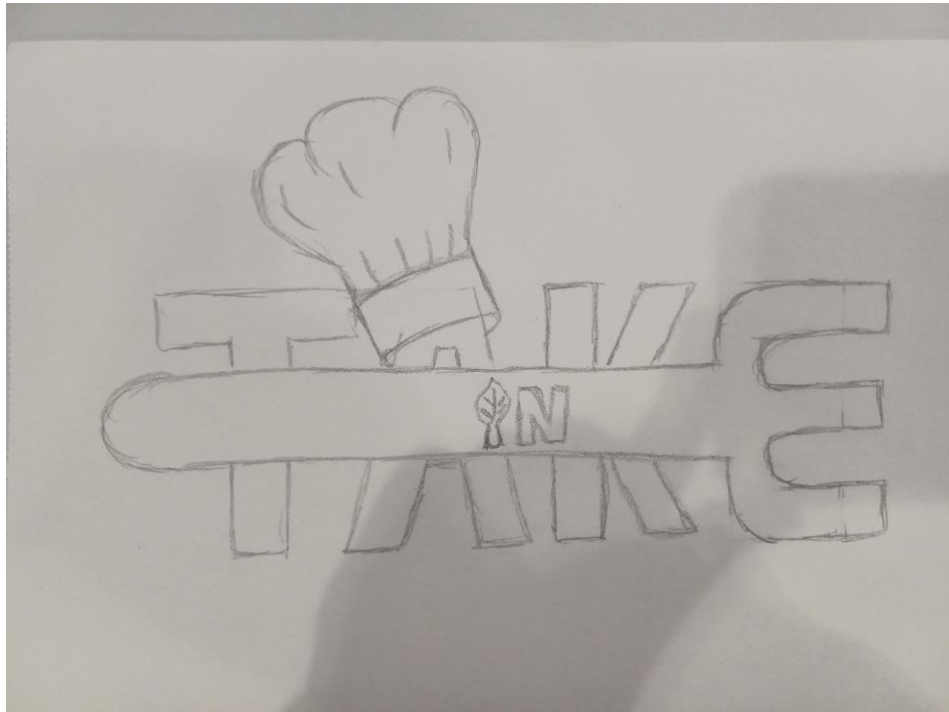
Ontwerpproces: schetsen

Dit was mijn eerste logo ontwerp. Ik wilde bestek terug laten komen omdat dat verwijst naar een maaltijd. Daarnaast wilde ik dat de E van de vork de letter E invulde, stijlmiddel: **Verbo-Picturaal**. Ook de "I" van het woord in staat voor een garde, keukengereedschap. De wereldbol voeg ik toe om duurzaamheid aan te geven want de app is duurzaam gericht als verbetering voor de wereld.



Ontwerpproces: schetsen

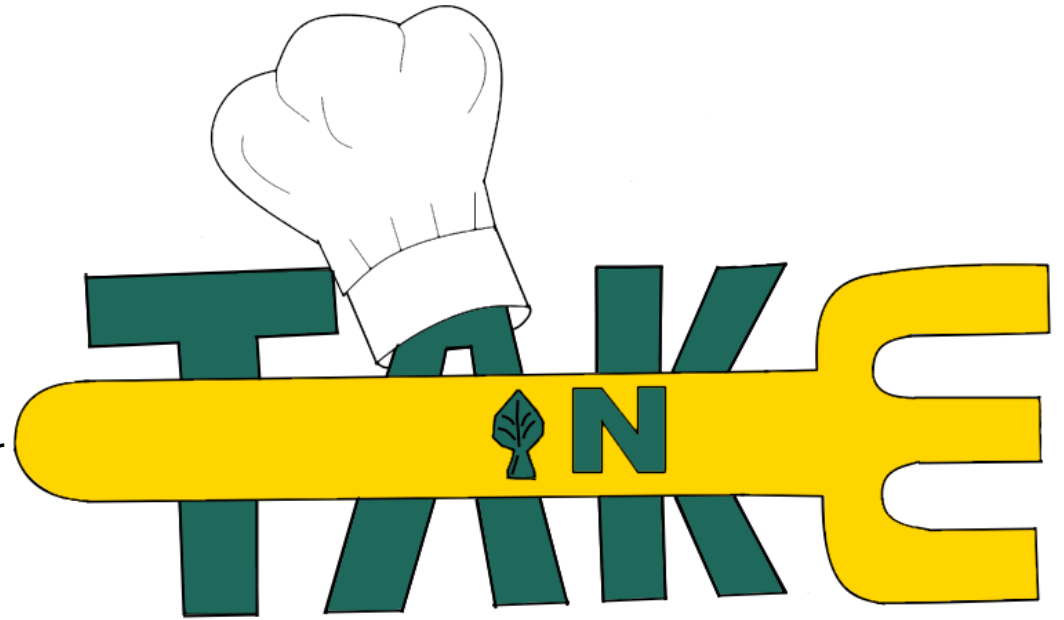
Omdat ik niet gelijk vast wil blijven houden aan mijn eerste ideeën heb ik nog 2 andere schetsen gemaakt. Ook hierbij gebruik ik weer het stijlmiddel **verbo-picturaal**. De “I” stelt een blaadje voor omdat dat **symbool** staat voor duurzaamheid.



Ontwerpproces: schetsen

Ik heb uiteindelijk dit ontwerp verder uitgewerkt. Om het logo digitaal te krijgen heb ik mijn schets eerst in gescand met de printer. Ik heb vervolgens via Adobe Illustrator een 2e laag toegevoegd om de lijnen een beetje over te trekken.

Uiteindelijk ben ik er via Marijn Pleijsant achter gekomen dat er een app genaamd “Adobe Scan” bestaat. Deze scant dan ook je illustratie in en maakt een uitlijning. Dit neem ik mee voor de volgende keer.



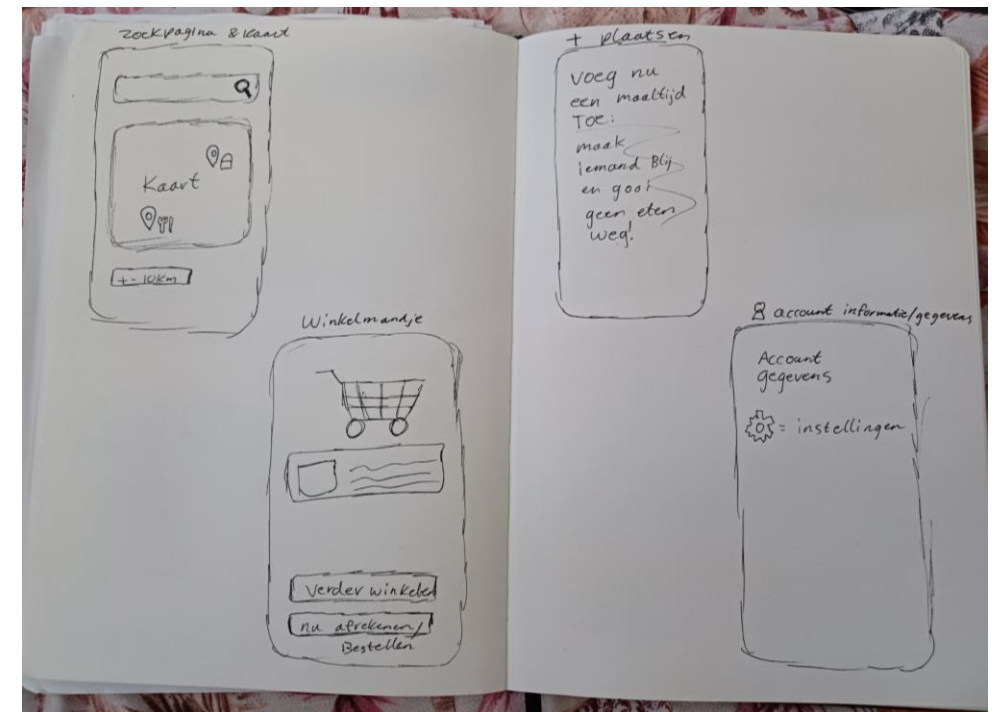
Ik kwam erachter dat het logo een beetje scheef staat. Dit ga ik later aanpassen nadat ik feedback heb gevraagd op het ontwerp.

Ontwerpproces: schetsen



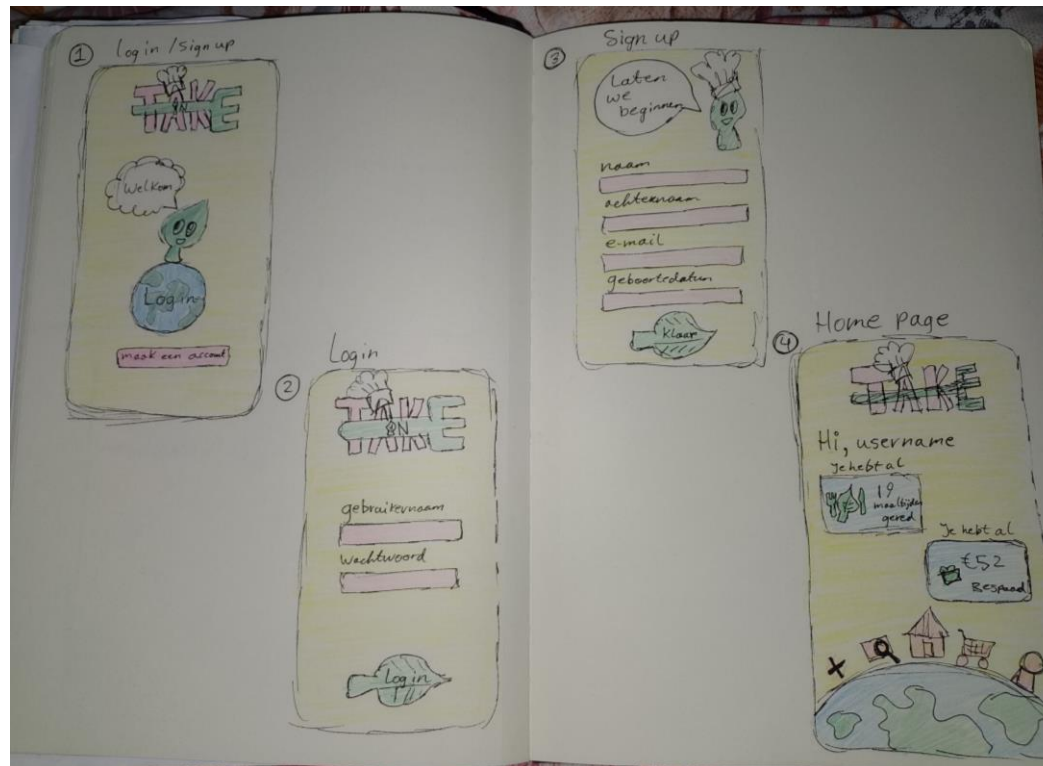
Als eerst moet je natuurlijk een soort startscherm met inlogpagina/registratie scherm hebben. Vervolgens een home pagina die door verwijst naar je winkelwagentje, maaltijden plaatsen, maaltijden in de buurt, een profielpagina.

Ik heb de pagina's van de app uit geschetst. En nagedacht over welke pagina's een app bevat.



Ontwerpproces: schetsen

Ik heb gebruik gemaakt van een mascotte die door de app heen visuele aanwijzingen geeft. Dit had ik uit mijn inspiratiebronnen gehaald. Daarnaast maak ik gebruik van een soort wereldbol als “tool bar”.

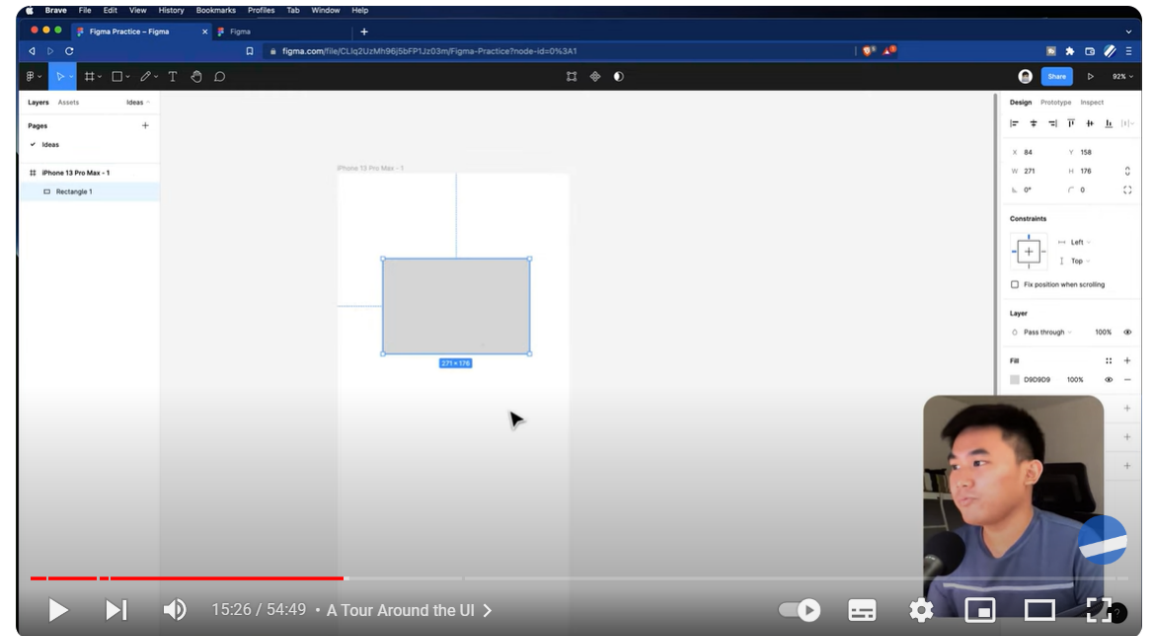


Over de kleuren ben ik nog niet helemaal eens denk ik. Tijdens het inkleuren was mijn plan om gebruik te maken van een **tertiaire kleurenschema, een vierkant kleuren palet**. Deze bestaat dan uit 2 paren van **complementaire kleuren** en geeft **harmonie**. Ik had dan blauw en geel die complementair zijn, en ik had roze en groen die complementair zijn.

Ontwerpproces

Dan was het nu tijd om te beginnen in het ontwerpprogramma Figma. Ik vond dit best ingewikkeld aan het begin, daarom heb ik een YouTube tutorial gekeken om de basis van Figma onder de knie te krijgen. Figma is geschikt voor het ontwerpen van prototypes omdat je een functie hebt om interactieve knoppen te maken, hierbij kun je pagina's en elementen met elkaar koppelen. Dit kun je vervolgens "afspelen" waarbij de knoppen echt werken als je erop klikt.

Na de tutorial kijken snapte ik al goed welke tools Figma heeft en kwam ik tot de conclusie dat ik Figma vooral handig vind om de app in elkaar te zetten maar niet voor het ontwerpen van de elementen. Naast Figma maak ik dus ook gebruik van Adobe Illustrator.



Designing an App in Figma - A Step-by-Step Guide for Beginners (2024)



CodeWithChris
600K abonnees

Lid worden

Abonneren

3,6K



Delen

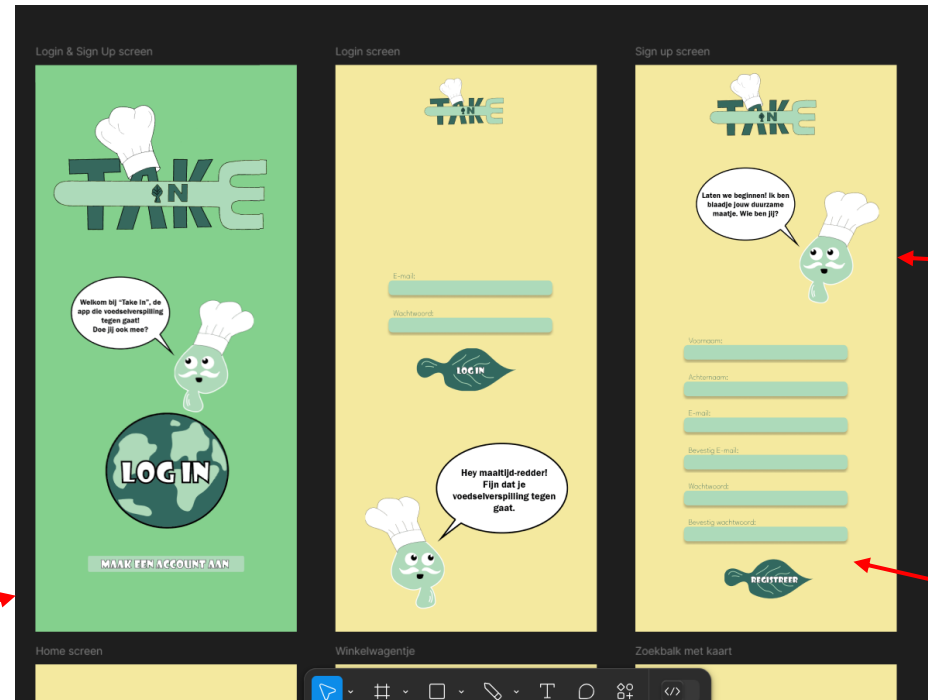
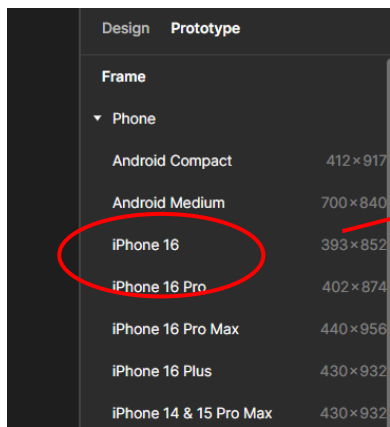
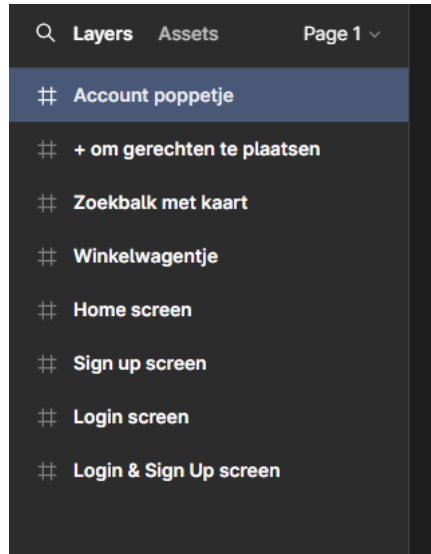


Downloaden

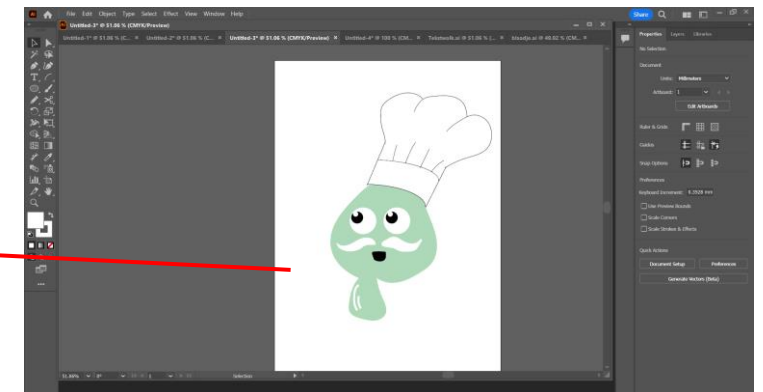


Ontwerpproces

In Figma moest ik een type telefoon aangeven om het formaat te kiezen. Hiervoor heb ik de Iphone 16 gekozen. Ook heb ik lagen aangemaakt met de verschillende schermen waar de knoppen naartoe kunnen leiden.



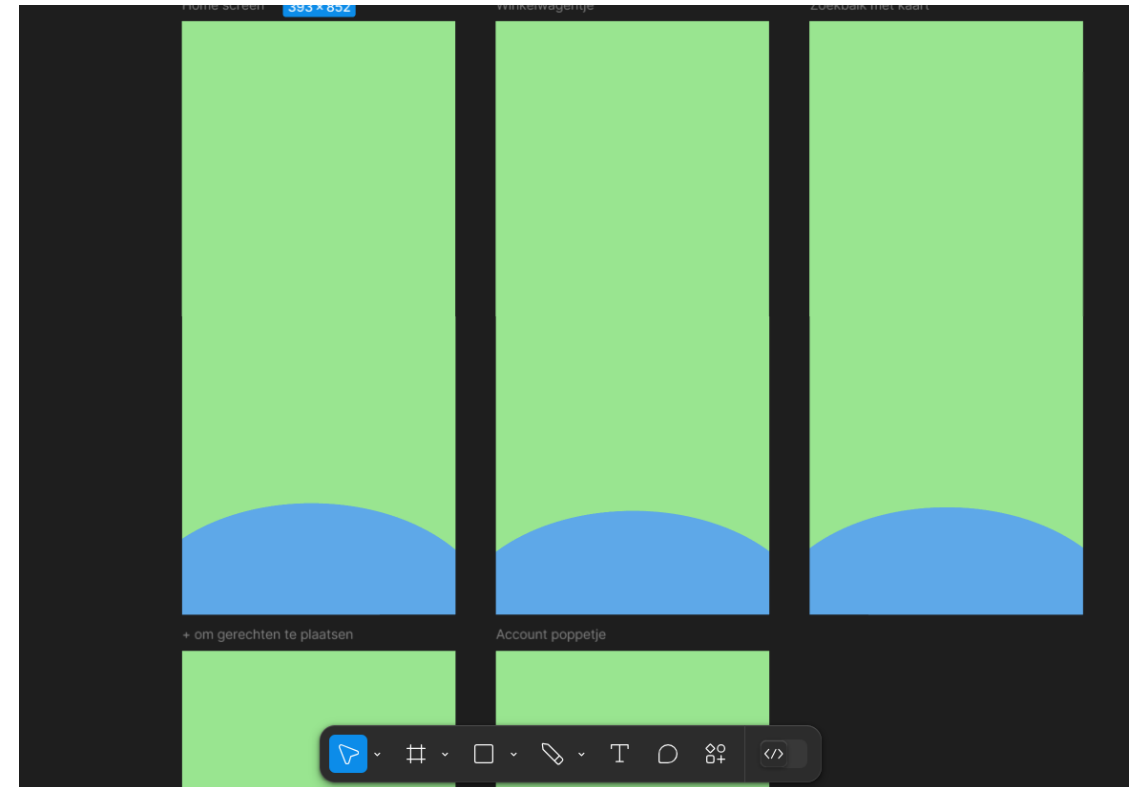
Ik heb alle elementen geïllustreerd via Adobe Illustrator omdat ik erachter kwam dat het ontwerpen en illustreren in Figma niet heel goed gaat.



Ik heb geëxperimenteerd met de rectangle tool en of ik de normale of de rounded rectangle tool wilde gebruiken. Hierbij kies ik ervoor dat ik de gehele app rondingen wil geven, daarom ook de afgeronde hoeken. De aarde die voor "goed voor de planeet" staat is ook rond.

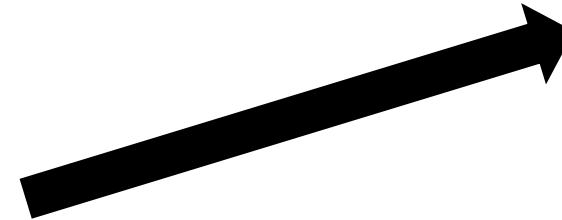
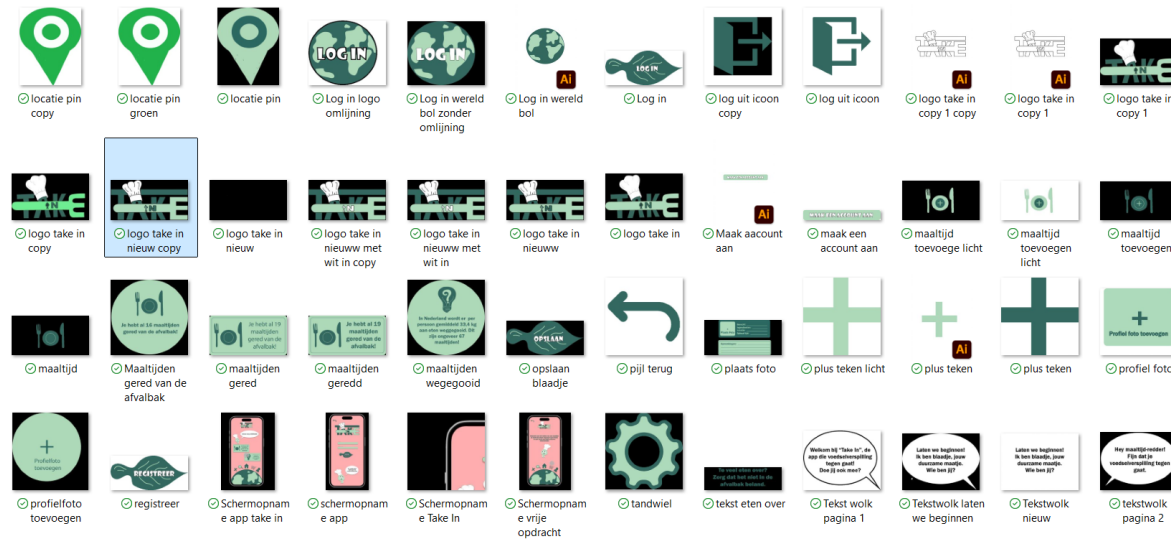
Ontwerpproces

Ik heb geëxperimenteerd met een gradient tool om te kijken of ik meer diepte kon toevoegen. Eventueel ook gekeken naar andere kleurgebruiken. Het gebruik van complementaire kleuren blauw/geel om contrast te geven.

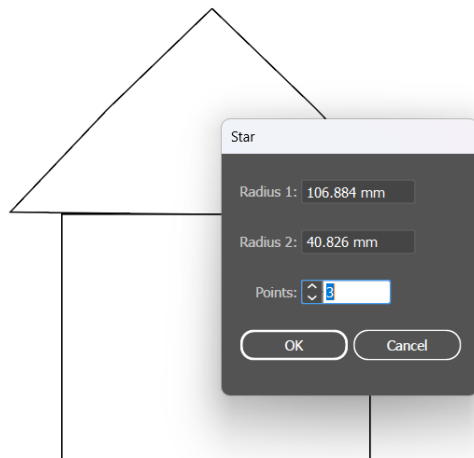


Ik wil graag de groene kleur terug laten komen om duurzaamheid uit te beelden. Aangezien de app ook duurzaam is. Daarnaast wil ik van de “taakbalk” een sort ronde wereldbol maken, de app is namelijk goed voor de wereld.

Ontwerpproces



In Figma werd mijn ingevoegde Illustratie soms automatisch gecropt, hier moest ik dus even opletten zodat ik niet van die afsnijdingen in mijn illustraties kreeg.



Ik heb via Adobe Illustrator alle elementen van de app zelf geïllustreerd. Ook heb ik gebruik gemaakt van veel eenvoudige vormen toen ik de tekens ging maken. Zo heb ik geëxperimenteerd met de rectangle tool, Star tool en heb ik van de star tool een driehoekige vorm gemaakt. Ik heb veel geëxperimenteerd met licht en donker gebruik in de tekens, zoals links ook te zien is.

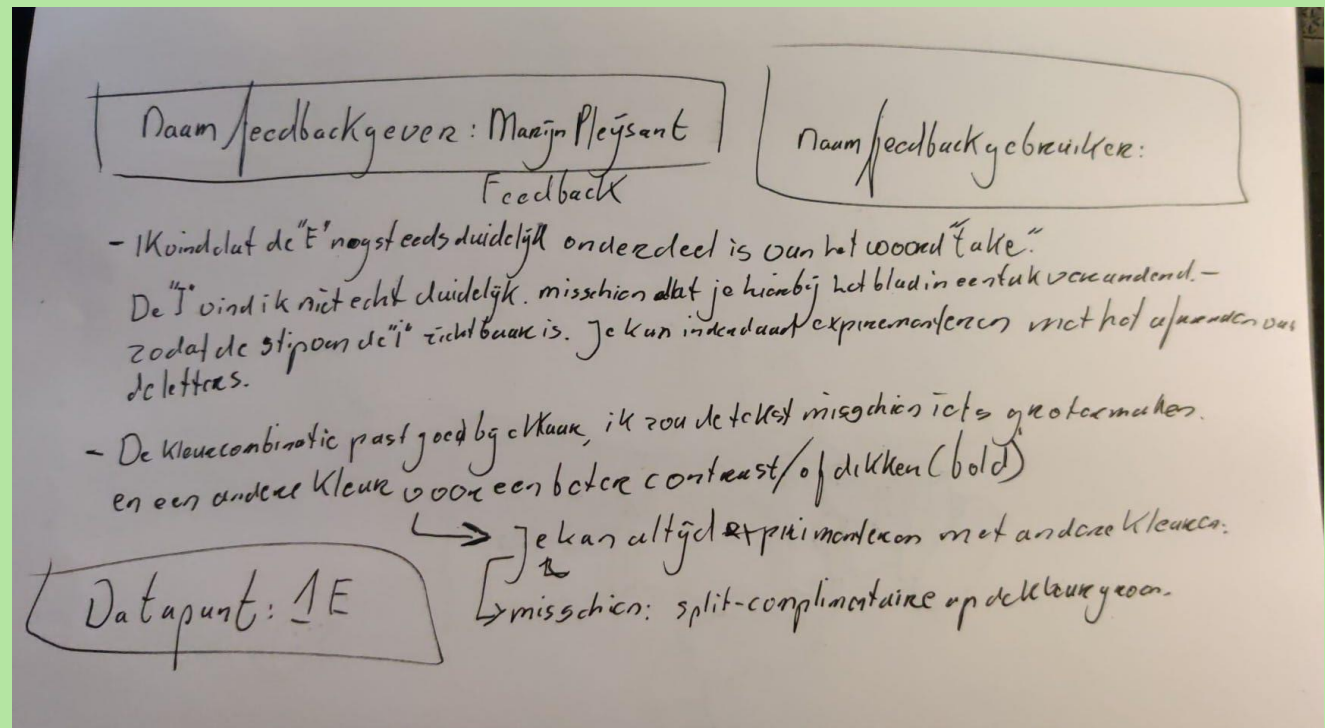
Ontwerpproces: Feedback

Ik heb aan Marijn Pleijsant feedback gevraagd op mijn eerste 3 beelden.

Feedbackvraag: Hoe komt de combinatie van deze kleuren over en is het logo duidelijk leesbaar?

De "I" van het woord "IN" was niet helemaal duidelijk door het blad, probeer dit misschien los te maken zodat er een duidelijk punt op de I aanwezig is. De E is duidelijk maar misschien nog kijken of je het gelijk kan maken met de andere letters. De andere letters zijn namelijk hoekig terwijl de E afgerond is.

Probeer contrast uit te drukken door complementaire kleuren te gebruiken.



Ontwerpproces: Feedback

Ik heb aan Nataly feedback gevraagd op mijn eerste 3 beelden.

Feedbackvraag: Hoe komt de combinatie van deze kleuren over en is het logo duidelijk leesbaar?

De leesbaarheid van het woord “Take” was niet optimaal. Probeer contrast toe te passen door een andere kleur dan geel te kiezen, of maak geel lichter.
De uitlijning van de illustraties zijn niet overal consistent.

FEEDBACKFORMULIER

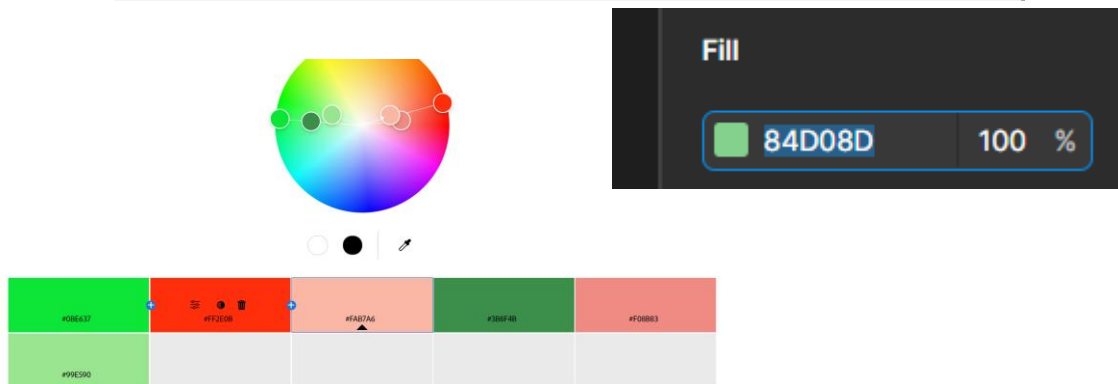
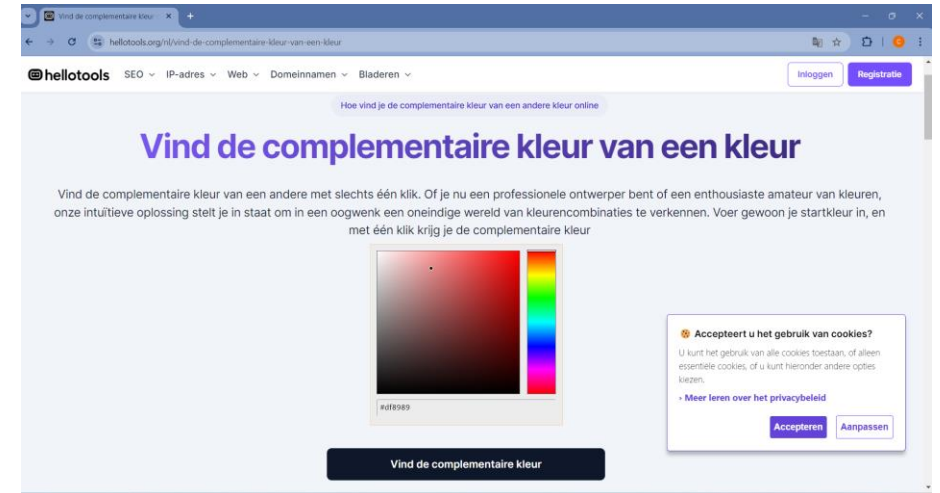
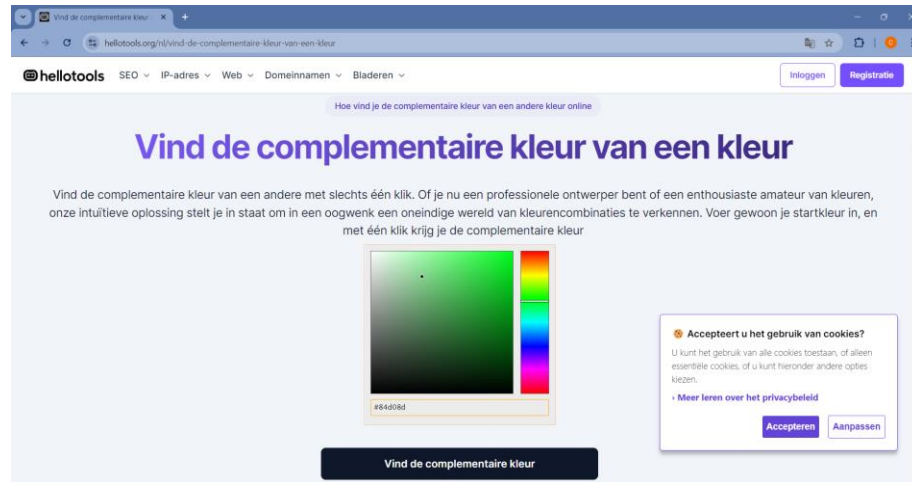
Naam feedbackgever: Nataly Naam feedbackgebruiker: Chutima

FEEDBACK

- De leesbaarheid van het woord 'TAKE' was eerste instantie niet optimaal, waardoor eerst 'TAK' werd gelezen, de toevoeging van de tekst in de tweede afbeelding zorgde voor duidelijkheid en maakte het woord direct herkenbaar.
↳ zelfde geldt voor het woord 'IN' was niet meteen zichtbaar
- Consistentie: De uitlijning van de illustraties op het login-scherm is niet overal consistent, wat de visuele balans verstoort.
- De illustratie met de koks muts mist duidelijke visuele aanwijzingen, het toevoegen van kleur kan het beeld verduidelijken en de herkenbaarheid verbeteren.
- Op je login-scherm gebruik je een prettige groene tint die esthetisch aangenaam is. De achtergrond van de andere schermen lijkt te geel, waardoor het contrast niet in balans is. Overweeg om ook daar een groenere tint te gebruiken (misschien een lichter variant voor variatie), of verminder de gele tint om visuele harmonie te creëren met het login-scherm.

Datapunt: 7E LUK(s):

Ontwerpproces



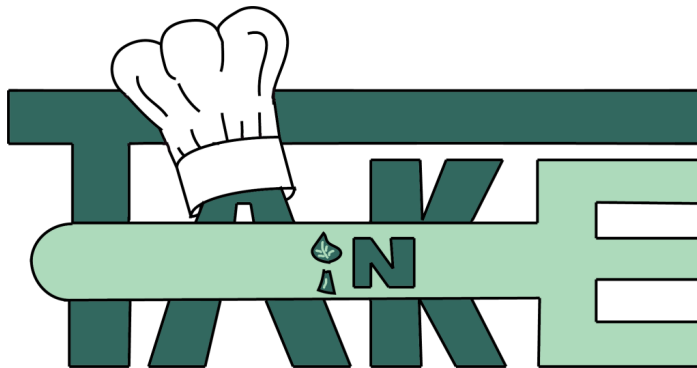
Ik ben meteen gaan kijken naar de complementaire kleur van de groen die ik gebruik voor de voorpagina, omdat ik uit de feedback toch haalde dat er te weinig contrast was.

Bron: <https://color.adobe.com/nl/create/color-wheel> (Geraadpleegd op 14 oktober 2024)
<https://hellotools.org/nl/vind-de-complementaire-kleur-van-een-kleur> (Geraadpleegd op 14 oktober 2024)

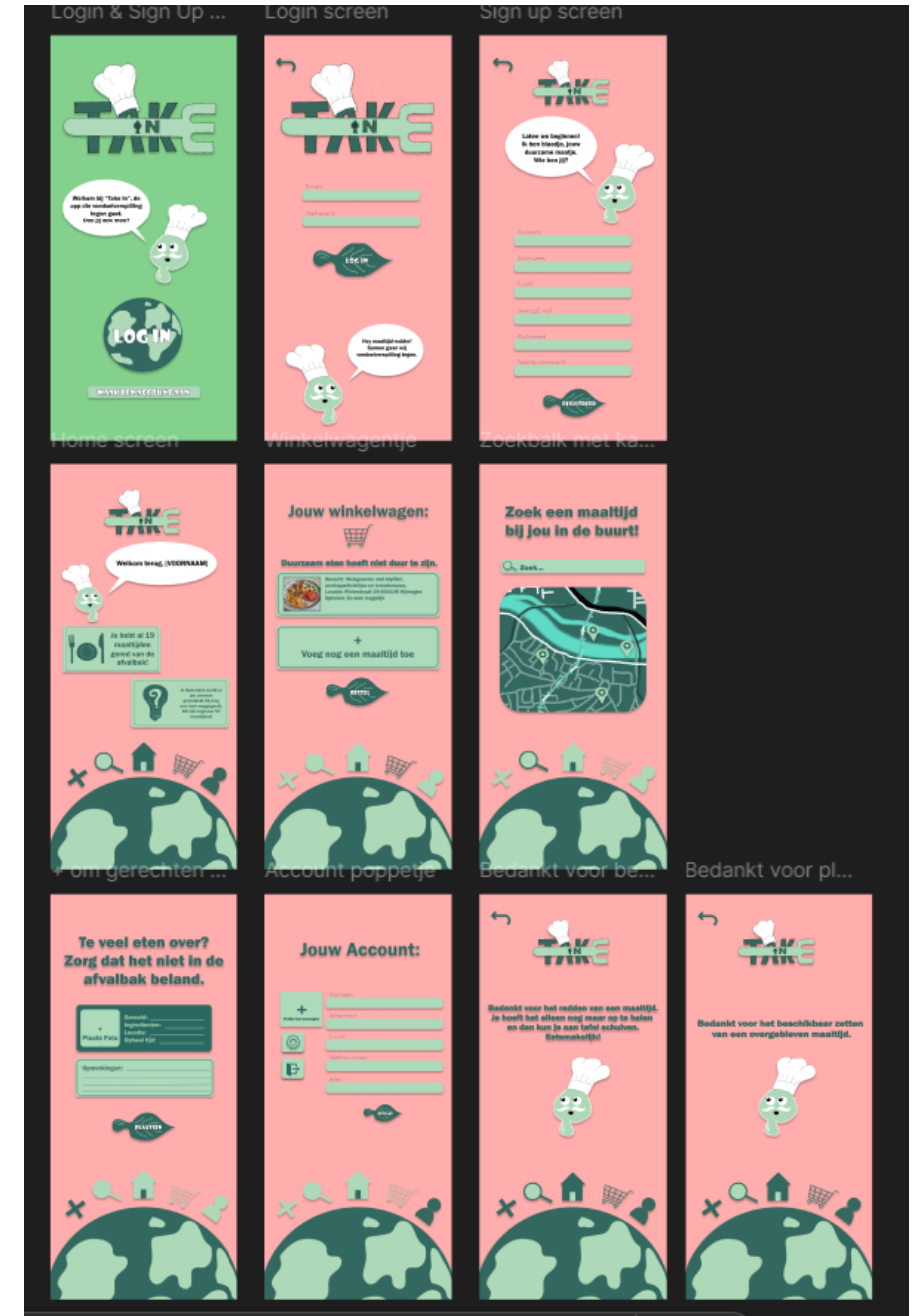
Ontwerpproces

Ik heb ook het logo iets aangepast, ik heb namelijk de I duidelijker gemaakt door het blaadje los te maken van het takje. Ook heb ik de ronde vormen van de E weg gelaten en die hoekig gemaakt, hierdoor past het bij het geheel. Ik heb de E doorgetrokken om de gestaltswet van continuïteit toe te passen.

Daarnaast heb ik in de app zelf me gehouden aan continuïteit door overal de omlijning weg te halen, zoals Nataly als feedback gaf. Dit gaf een beter geheel en de omlijning zorgde er juist voor dat elementen van elkaar afgescheiden werden en het geen geheel vormde. Ik heb de achtergrond een complementaire kleur gegeven zoals Marijn mij adviseerde. Dit zorgt voor contrast.



Dan heb ik ook nog hiërarchie toegepast door de tekens op de huidige pagina donkerder te maken en de tekens van de pagina's die niet in gebruik zijn op dat moment lichter te maken. Hierdoor valt het meteen op op welke pagina je je bevind en geeft het duidelijkheid.



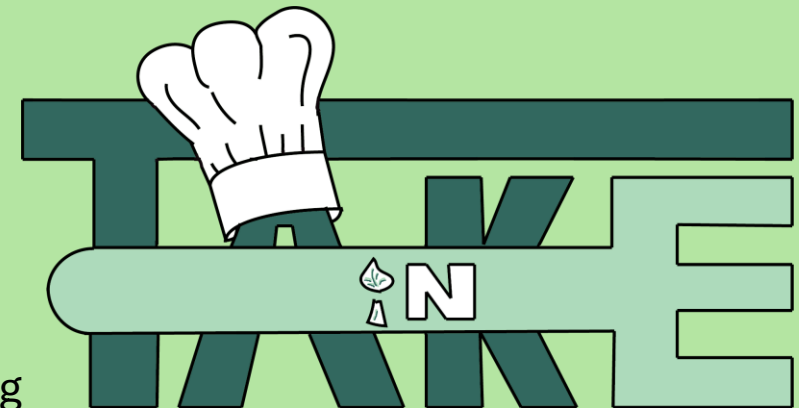
Ontwerpproces: Feedback

Mathanja gaf als feedback om van de aarde een soort draaitafel als animatie te maken. Dit zou een tof effect kunnen geven en als de tekens de meedraaien naar de plek waar jij je bevindt in de app zou dat ook duidelijkheid kunnen creëren.

Dit ga ik uitproberen zodra het ontwerp af is en ik het prototype ga maken.

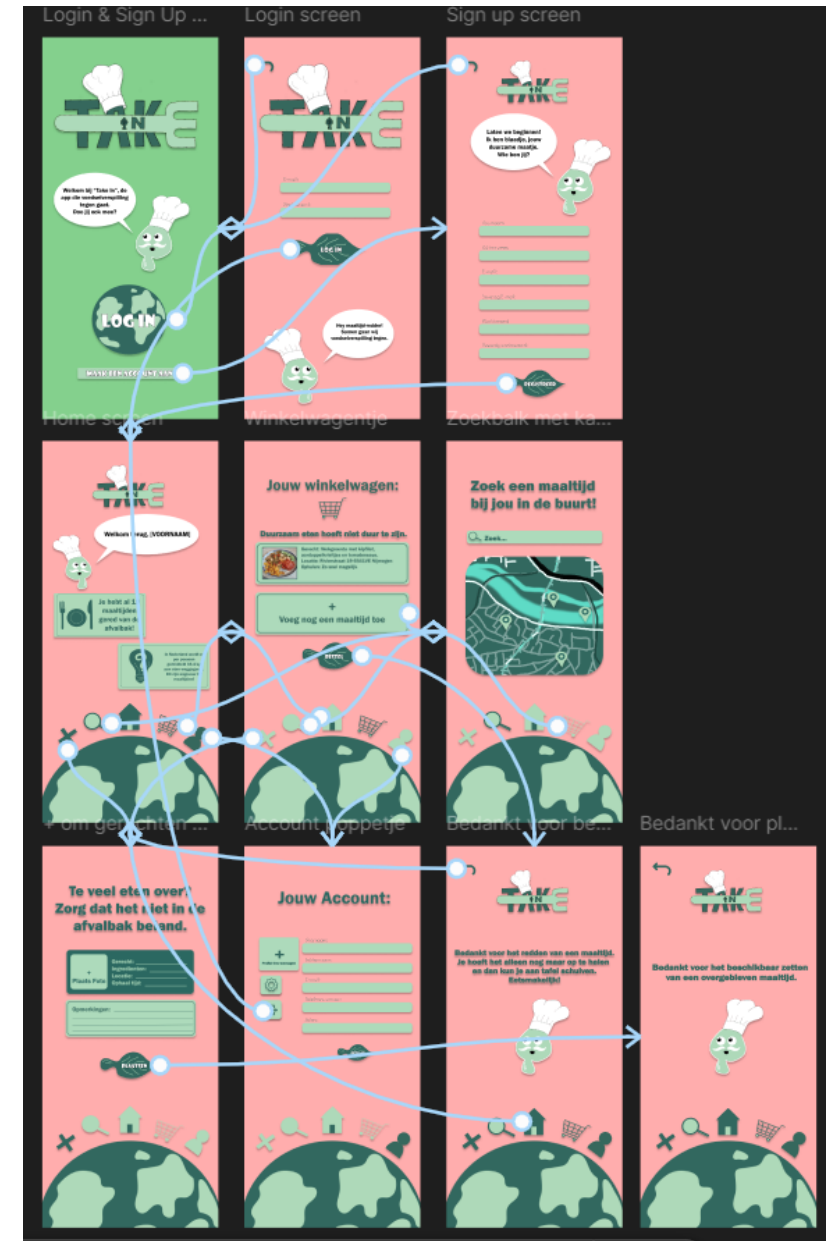
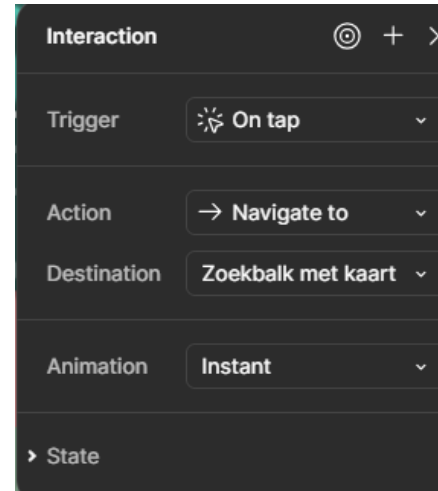
Van Marijn Nas kreeg ik als feedback om de “In” wit te maken om het woord duidelijker te maken in het logo.

Dit heb ik meteen toegepast maar vond ik zelf geen verbetering jammer genoeg. Door het wit op de lichte kleur had ik het gevoel alsof de I al helemaal weg zou vallen.



Ontwerpproces

In Figma kun je gemakkelijk een prototype van een app maken zodat de knoppen echt werken als je erop drukt. Dit doe je door over het element heen te gaan met de muis, er ontstaat dan een + teken, dit + teken kun je koppelen aan een pagina waar die naartoe moet verwijzen zodra erop geklikt wordt. Ook met de overgangen heb ik gespeeld om een duidelijke en vloeiende overgang te creëren zodra de knop gebruikt wordt.



Ontwerpproces: Feedback

Feedback van Merith:

De harmonie en kleurgebruik is goed, goed contrast. Op de knol "Bestel" het lettertype wat groter, ook het tekstje op de home pagina iets groter of beknopter.

Duidelijk door kleurgebruik van licht en donker waar je je bevindt.

FEEDBACKFORMULIER

Naam feedbackgever: Merith Naam feedbackgebruiker: Chutima

FEEDBACK

Slide 2/homepagina → de letters groter "in Nederland...maaltijden" of beknopter en groter. de Semiotiek is duidelijk de iconen geven goed weer wat ze zijn en de indexen ook. de Semiotiek verpoort als je op ^{een} ~~de~~ andere knop klikt.

"Bestel" of het blaadje bij de winkelvragen is wat onduidelijk om te lezen. de tekst "Profiel foto toevoegen" mag groter voor betere leesbaarheid.

- in de gehele app is de ~~te~~ harmonie goed. de kleur zijn Complementair van elkaar waardoor het fijn oogt. Doordat de ^{je} ~~de~~ duidelijke Semiotiek hebt toegepast weet de kijker ^{waar er is en waar ze op moeten klikken} ~~waar en waar je~~ duidelijk door kleur gebruik van donkergroen en lichtgroen wat belangrijk is en op welke pagina je je bevindt. doordat is je hiërarchie goed. Door de verschillende groottes en kleurgebruik heb je goed gebruik gemaakt van de balans.

Datapunt: _____ LUK(s): _____

Ontwerpproces: Feedback

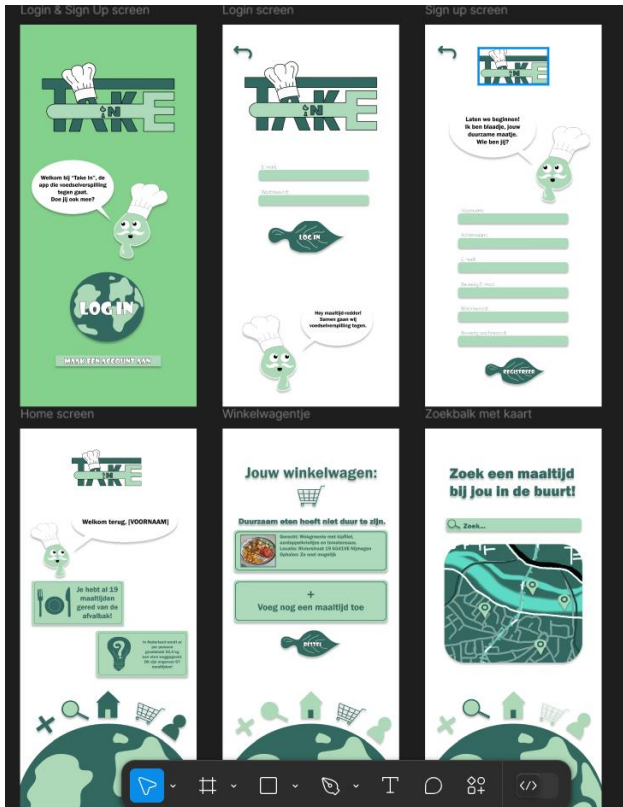
Ik heb Vyasa door mijn app laten klikken en Hiermee feedback opgehaald, wat valt hem op en is het ontwerp duidelijk?

Hierbij kreeg ik als feedback terug om wit iets meer terug te laten komen. Ook sommige woorden in de titel een andere kleur geven zodat de boodschap er echt uitspringt. De dubbele punten hoeven niet in de titel, dat maakt het een beetje “verslag achtig”. En de knoppen een andere kleur geven dan de rest, de contrast is al goed maar de knoppen springen er niet echt uit. Feller groen omdat de rest al rustige tinten heeft. Ook de wereldbol nam best veel plek in beslag.

Hij gaf mij vooral als tip mee om goed te kijken op internet naar hoe een bepaalde pagina in een app wordt ingedeeld.

Ontwerpproces

Ik heb de feedback van Merith toegepast door gelijk op alle punten die ze benoemde de tekst iets groter te maken.



Ik heb gekeken wat het met het beeld zou doen als ik de achtergrond wit zou maken, dit roepte bij mij veel leegte op en geen contrast. Daarnaast heb ik de feedback van Vyasa toegepast door de knoppen in de vorm van de blaadjes feller groen te maken. Een tint die nog niet gebruikt was in de rest van het ontwerp. Hierdoor krijgt het een soort “actie” kleur en zet het mensen aan om erop te klikken. Ook heb ik de feedback toegepast door het wit dan maar niet in de achtergrond terug te laten komen maar in de titels, ik heb belangrijke woorden wit gemaakt. Ook de wereldbol is iets kleiner en neemt minder ruimte in beslag.

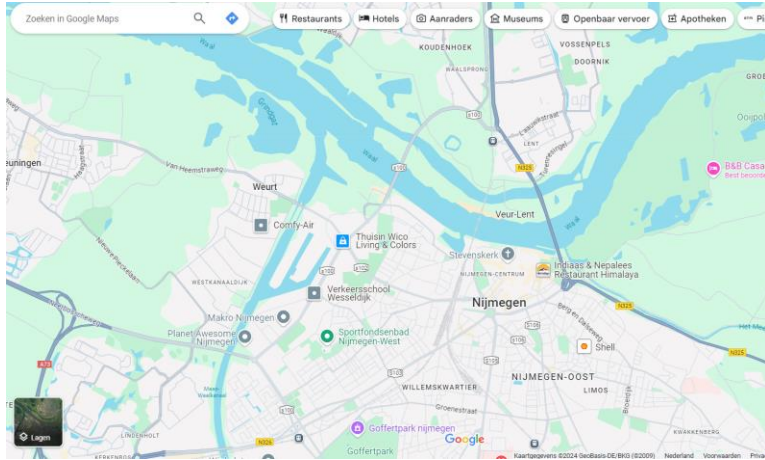


Ontwerpproces

Ik heb de profiel pagina wat meer in balans gebracht door de profielfoto in het midden er boven te plaatsen. Hiermee was de type ruimte ook gelijk breder. Ook heb ik op de Home pagina de rechthoekige vakken vervangen door cirkels om de ronde vormen terug te laten komen.

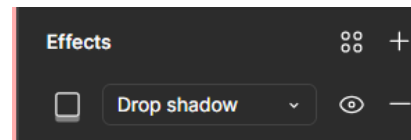


Ontwerpproces

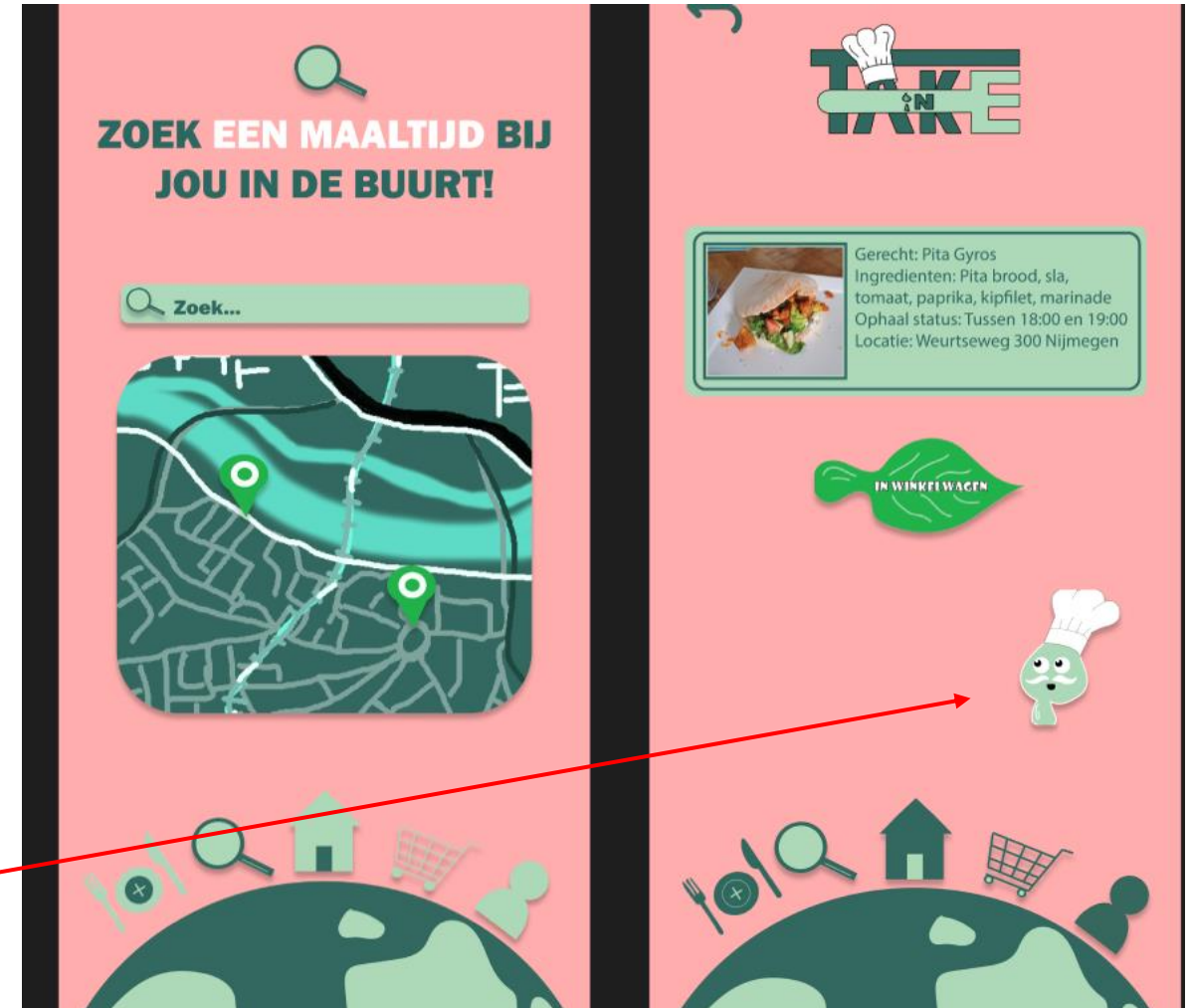


De geïllustreerde kaart in de app is gebaseerd op de kaart van Nijmegen.

Ik had eerder al geëxperimenteerd met een gradient. Vervolgens ben ik verder gaan kijken naar andere effecten met als doel iets meer diepte te creëren zodat het niet zo plat oogt. Uiteindelijk het effect drop shadow op bepaalde elementen gebruikt.

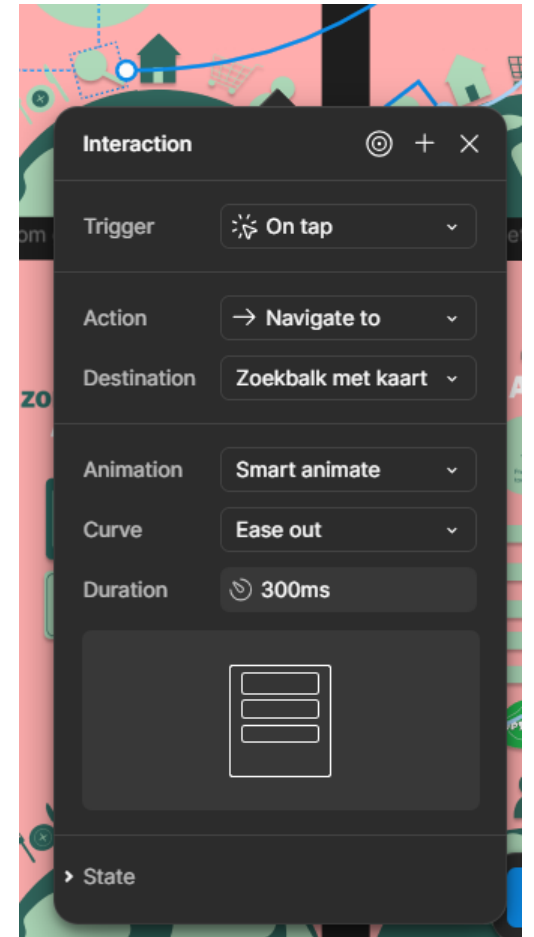


Bron: <https://www.google.nl/maps/?hl=nl> (geraadpleegd 16 oktober 2024)



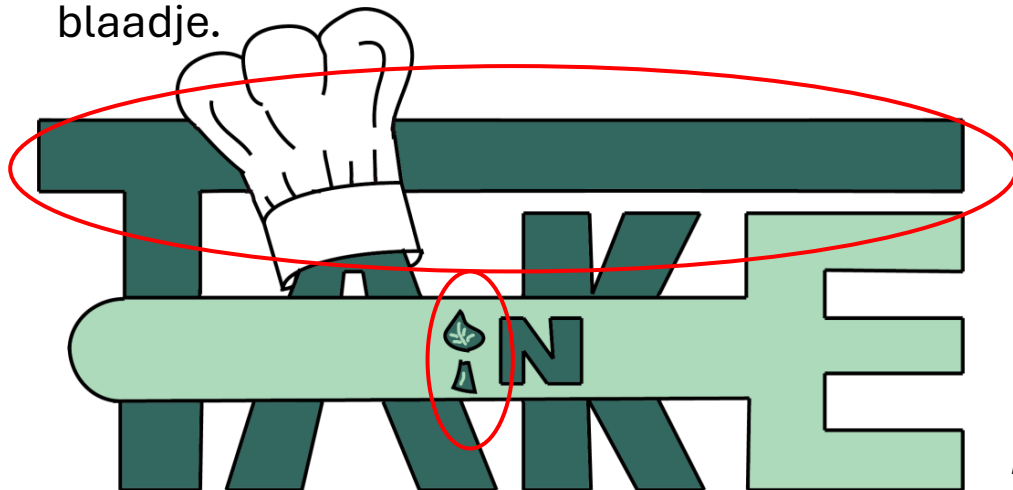
Ontwerpproces

Als laatst heb ik tijdens het maken van een prototype geëxperimenteerd met verschillende interacties. Ik wilde dat de werldebol meedraaide omdat ik dat een erg leuke toevoeging vond geven, dit zou het extra interactief maken. Hiermee heb ik de animatie “Smart Animate” en curve ease out gebruikt. De werldebol draait dan mee en het teken van de pagina waar je je op dat moment bevindt staat dan in het midden op de balk.



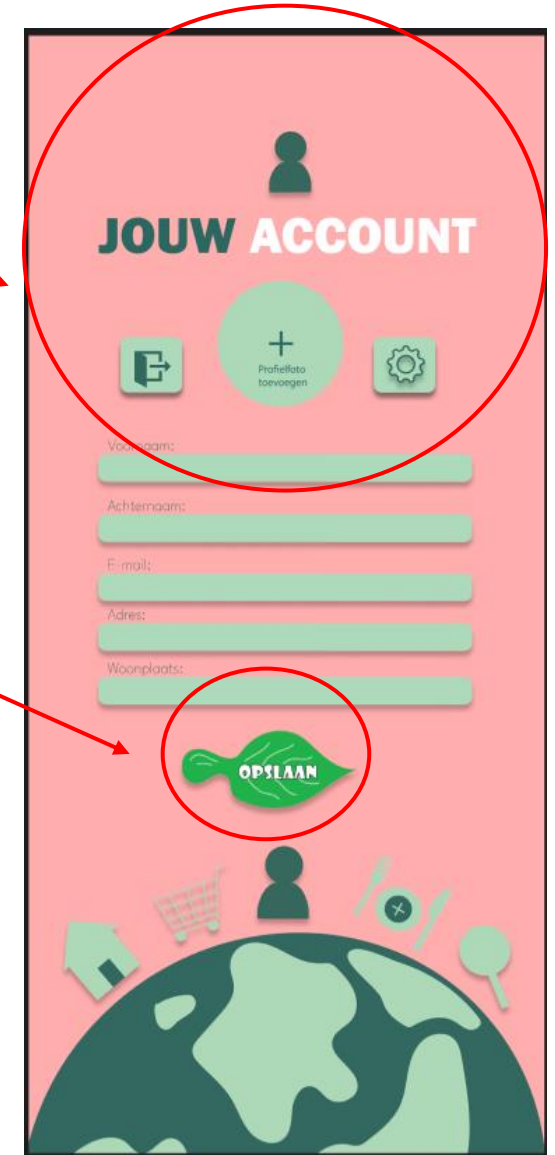
Toelichting Ontwerpprincipes

Het logo van de app maakt gebruik van de **Gestaltswet van Continuïteit** door de doorgetrokken T, het oog volgt lijnen en paden. Daarnaast maakt het gebruik van de **Gestaltswet van ingevulde hiaat**, de letter E wordt ingevuld door de vork. Hiermee wordt ook gebruik gemaakt van het stijlmiddel **Verbo-Picturaal**, De letter I wordt ingevuld door een afbeelding, het blaadje.

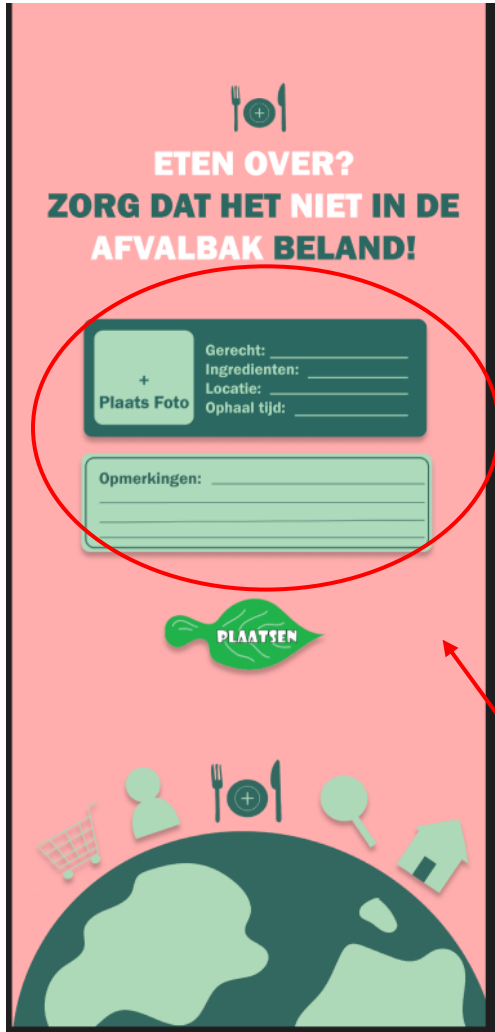


Op deze pagina is de **balans** goed verdeeld in vorm gezien, het visuele gewicht is overall even zwaar.

Daarnaast geeft de gehele app een goed **contrast** omdat roze en groen complementaire kleuren zijn.



Toelichting Ontwerpprincipes



Ik heb gebruik gemaakt van **Hiërarchie** door de kaart groot in beeld te laten komen, hierdoor is dit het eerste waar het oog op valt. Daarnaast heb ik gebruik gemaakt van de felle groene kleur zodat de locatie punten er ook uitspringen.

Ook heb gebruik gemaakt van licht en donker in de tekens. Hiermee vergroot het de duidelijkheid op welke pagina je je bevind, de tekens zijn namelijk donkerder dan en staan in het midden.

Ook heb ik gebruik gemaakt van de **Gestaltswet van omsluiting**, alles wat binnen het kader valt hoort bij elkaar.



Toelichting Ontwerpprincipes



Ik heb **Retorica** toegepast in het ontwerp van de app. De “mascotte” van de app Take In attendeert je er namelijk op dat er maar 1 beschikbaar is op dit moment, en dat je snel moet zijn als je de maaltijd wilt hebben. Dit is toepassing van **Kairos**, het gaat namelijk om het moment. Alleen nu is er nog maar 1 beschikbaar en straks is die weg. Hierbij wordt de gebruiker ervan overtuigd om snel de maaltijd te bestellen.

Ook heb ik **Logos** toegepast. Op de Home Pagina staat namelijk een handig weet die gebaseerd is op feiten. Er staat namelijk dat we per persoon ongeveer 67 maaltijden weggooien per jaar. Dit is best wel veel waardoor de gebruiker ervan overtuigd wordt om geen eten meer weg te gooien en gebruik te maken van deze app.

Semiotiek zie je ook veel terug in mijn ontwerp. Zie volgende pagina voor de semiotiek toelichting.



Toepassing semiotiek

In datapunt 1C heb ik een verbeterplan geschreven voor het onderdeel Semiotiek. Ik had het totaal van 75% namelijk wel gehaald maar op het onderdeel semiotiek miste ik nog een punt.

Ik heb gekozen voor het ontwerpen van een app omdat daar mijn interesses liggen en je in app ontwerpen ook ontzettend veel semiotiek terug ziet komen. De gebruiker weet namelijk doormiddel van de betekenis van een teken waar de knop naartoe zou leiden. Ik heb Semiotiek toegepast in mij app door gebruik te maken van verschillende tekens. Ook heb ik tijdens het feedback geven aan anderen extra gelet op hun semiotiek gebruik, zie volgende pagina.



Het teken van een “exit deur” met pijl staat **symbol** voor uitloggen. Wij hebben afgesproken dat dit een teken voor uitloggen is, er is geen directe relatie. Daarnaast is het tandwiel ook een **symbol** voor instellingen, wij afgesproken dat een tandwiel de instellingen zijn terwijl het geen directe relatie heeft en het representeert ook niet de betekenis.

Bron: 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)

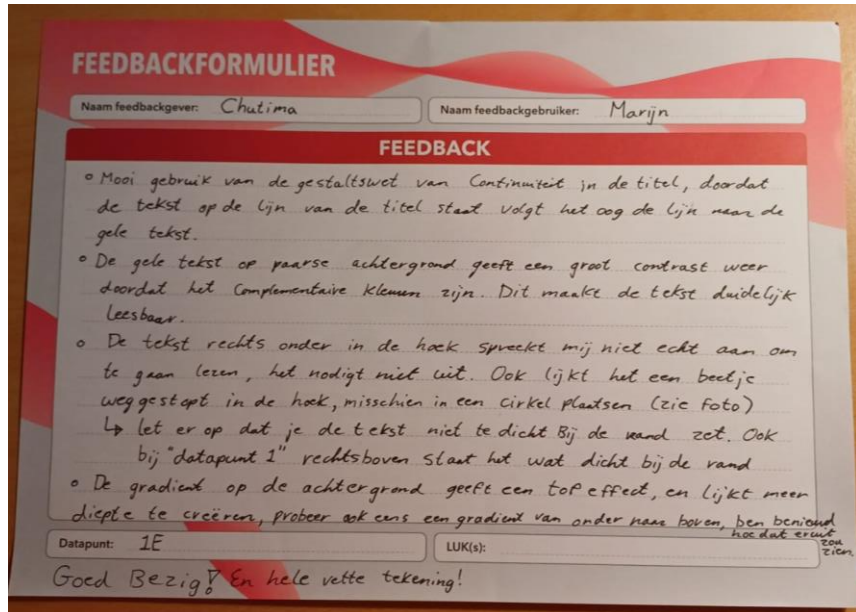
Het maaltijdbord met een + is een combinatie van een **icoon** en een **symbol**. Het bord en bestek zie je namelijk Meestal als je een maaltijd ziet, maar het teken van een + hebben wij afgesproken dat + staat voor iets optellen/toevoegen.

Het vergrootglas is dan weer een **index** teken. Het representeert niet hetgeen wat de betekenis ervan is, maar het heeft wel een directe relatie en wij associëren het met zoeken. Wij associëren een vergrootglas met zoeken.



Gegeven feedback

Aan Mathanja heb ik de feedback gegeven om de illustraties in Illustrator te maken maar vervolgens in te voegen in Indesign. Indesign is namelijk gemaakt voor het maken van een magazine/boek. Zij maakte een stripboek, ze deed eerst alles in Illustrator en merkte toch dat de indeling versprong of de kwaliteit verslechterde.



FEEDBACKFORMULIER

Naam feedbackgever: Chutima Naam feedbackgebruiker: Marijn

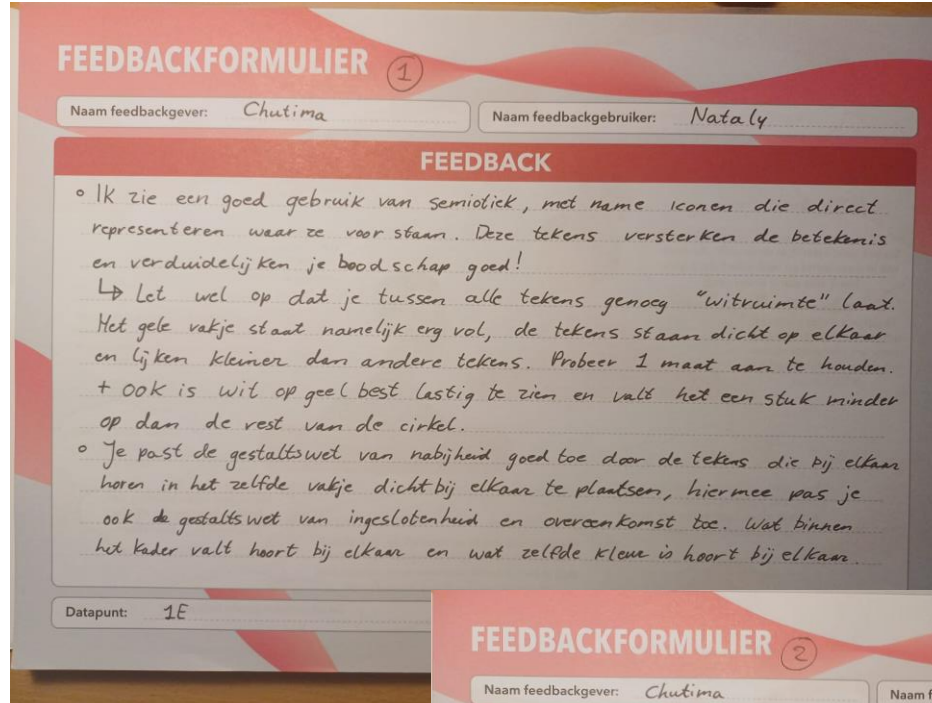
FEEDBACK

- Mooi gebruik van de gestaltnwet van Continuïteit in de titel, doordat de tekst op de lijn van de titel staat. Volgt het oog de lijn naar de gele tekst.
- De gele tekst op paarse achtergrond geeft een groot contrast weer doordat het complementaire kleuren zijn. Dit maakte de tekst duidelijk leesbaar.
- De tekst rechts onder in de hoek spreekt mij niet echt aan om te gaan lezen, het roept niet uit. Ook lijkt het een beetje weggestapt in de hoek, misschien in een cirkel plaatsen (zie foto)
↳ let er op dat je de tekst niet te dicht bij de rand zet. Ook bij "datapunt 1" rechtsboven slaat het wat dicht bij de rand
- De gradient op de achtergrond geeft een top effect, en lijkt meer diepte te creëren, probeer ook eens een gradient van onder naar boven, ben benieuwd hoe dat eruit zou zien.

Datapunt: 1E LUK(s):

Goed bezig! En hele vette tekening!

Bij Marijn heb ik gelet op contrast tussen achtergrond en tekst, hierbij viel de tekst rechtsonder weg en heb ik hier tips voor gegeven.



FEEDBACKFORMULIER ①

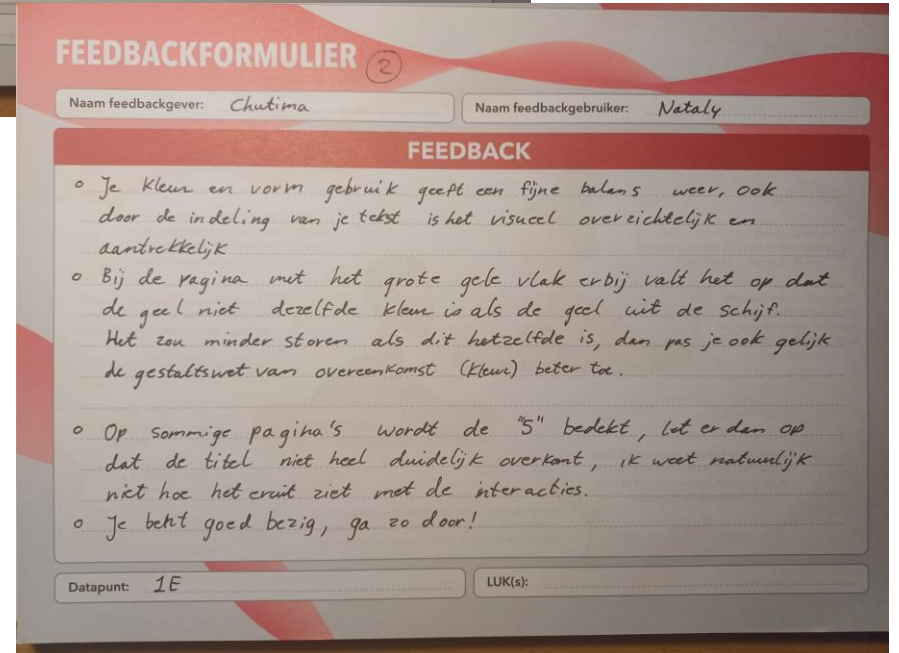
Naam feedbackgever: Chutima Naam feedbackgebruiker: Nataly

FEEDBACK

- Ik zie een goed gebruik van semiotiek, met name iconen die direct representeren waar ze voor staan. Deze tekens versterken de betekenis en verduidelijken je boodschap goed!
↳ Let wel op dat je tussen alle tekens genoeg "witruimte" laat. Het gele vakje staat namelijk erg vol, de tekens staan dicht op elkaar en lijken kleiner dan andere tekens. Probeer 1 maat aan te houden. + ook is wit op geel best lastig te zien en valt het een stuk minder op dan de rest van de cirkel.
- Je past de gestaltnwet van nabijheid goed toe door de tekens die bij elkaar horen in het zelfde vakje dicht bij elkaar te plaatsen, hiermee pas je ook de gestaltnwet van ingeslotenheid en overeenkomst toe. Wat binnen het kader valt hoort bij elkaar en wat zelfde kleur is hoort bij elkaar.

Datapunt: 1E

Nataly maakte een infographic. Hierbij heb ik veel gelet op de semiotiek en de boodschap die het over moet brengen.



FEEDBACKFORMULIER ②

Naam feedbackgever: Chutima Naam feedbackgebruiker: Nataly

FEEDBACK

- Je kleur en vorm gebruik geeft een fijne balans weer, ook door de indeling van je tekst is het visueel overzichtelijk en aantrekkelijk
- Bij de pagina met het grote gele vlak erbij valt het op dat de geel niet dezelfde kleur is als de geel uit de schijf. Het zou minder storen als dit hetzelfde is, dan pas je ook gelijk de gestaltnwet van overeenkomst (kleur) beter toe.
- Op sommige pagina's wordt de "5" bedekt, let er dan op dat de titel niet heel duidelijk overkomt, ik weet natuurlijk niet hoe het eruit ziet met de interacties.
- Je hebt goed bezig, ga zo door!

Datapunt: 1E LUK(s):

Reflectie

Wat ging goed?

- Ik vond het ten eerste een erg leuke opdracht. Je wordt heel vrij gelaten en kan daardoor echt iets doen waar je plezier in hebt.
- Het aanleren van Figma aan mezelf ging vrij vlot, ik dacht eerst dat ik hier heel veel moeite mee zou hebben.
- Het combineren van Illustrator en Figma verliep ook goed, ik merk ook dat ik ook goed overweg kan met Illustrator ondanks dat ik voor deze app niet hele complexe illustraties heb hoeven maken.
- Het toepassen en nadenken over de ontwerpprincipes en deze herkennen in ontwerpen van anderen.

Wat kan beter?

- Ik merkte wel al meteen dat er meer kwam kijken dan zo maar even een app ontwerpen. Ik moest me namelijk ook richten op het UX design, hoewel mijn interesse daar ligt vond ik dat toch lastig. We hebben het hier in Cursus 1 namelijk niet zoveel over gehad, hoe maak ik een app gebruiksvriendelijk dus ik hoop de volgende keer daar meer over te weten en misschien zou ik me daar iets meer in moeten verdiepen.

Welke workshops ga ik volgen en waarom?

Ik ga de workshops Typografie en Camera volgen. Fotografie vind ik ontzettend leuk om te doen in mijn vrije tijd maar toch merkte ik dat ik het in Cursus 1 een beetje heb vermeden omdat ik in veel gevallen niet wist hoe ik nou echt een goede foto moest maken, met een goed perspectief en waar ik allemaal op moet letten. Daarnaast ga ik typografie doen omdat ik tekst combineren met beeld en het gevoel dat tekst uitspreekt erg lastig vind. Welk lettertype gebruik ik? Welke grootte en hoe weet ik welk gevoel daarbij hoort. Ik kreeg namelijk als feedback op mijn magazine spread dat Martine een ander lettertype zou gebruiken omdat ze door het lettertype dacht dat ik naar een oorlogsmuseum was geweest wat niet zo was. Dus daarom wil ik meer erover leren.

Bronnenlijst

- I. <https://www.rijksoverheid.nl/actueel/nieuws/2023/04/20/steeds-minder-voedselverspilling-in-nederland-maar-hoger-tempo-noodzakelijk#:~:text=Gemiddeld%20verspilden%20Nederlanders%20in%202022,het%20voedsel%20in%20Nederland%20verspild.>
- II. <https://www.google.nl/maps/?hl=nl> (geraadpleegd 16 oktober 2024)
- III. <https://hellotools.org/nl/vind-de-complementaire-kleur-van-een-kleur> (Geraadpleegd op 14 oktober 2024)
- IV. <https://color.adobe.com/nl/create/color-wheel> (Geraadpleegd op 14 oktober 2024)
- V. <https://viot.nl/wp-content/uploads/2018/11/09-H.-Hoeken-2009-De-overtuigingskracht-van-verbopicturale-schemas-in-advertenties-pp.97-109.pdf> (Geraadpleegd op 7 oktober 2024)
- VI. <https://bijgespijkerd.nl/online-branding/waarom-hebben-deze-14-welbekende-merken-hun-logo-veranderd> (Geraadpleegd op 7 oktober 2024)
- VII. https://www.behance.net/gallery/210072749/SCHOOL-PROJECT-Digital-Product-Pecasso?tracking_source=search_projects|Figma+prototype+app&l=70 (Geraadpleegd op 8 oktober 2024)
- VIII. https://www.behance.net/gallery/157244049/Natura-Traditional-Medicines-App-UXUI-Case-Study?tracking_source=search_projects|Figma+prototype+app&l=85 (geraadpleegd op 8 oktober 2024)
- IX. <https://nl.pinterest.com/pin/226868899969223219/> (geraadpleegd op 8 oktober 2024)
- X. <https://nl.pinterest.com/pin/385198574392308526/> (Geraadpleegd 8 oktober 2024)
- XI. <https://nl.pinterest.com/pin/834714112205996147/> (Geraadpleegd 8 oktober 2024)
- XII. 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)