

Datapunt 3A

Jochem Bakker
2153973
Stamgroep 1A
2024-25

Omvat:

- Portfolio met eerder gemaakt werk
- Feedback van medestudenten op Portfolio
- Terugblik op gemaakte leerdoelen en koppeling aan de theorie

Bijhorende Leeruitkomsten:

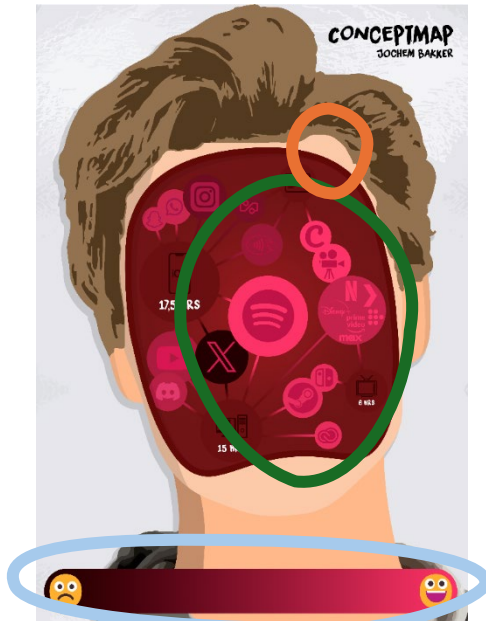
LUK 3.3 De student betreft medestudenten om zich een beeld te vormen van haar ontwikkeling als ontwerper en kan deze inzichten omzetten naar persoonlijke leerdoelen.

- **BC 3.3.1** Je legt jouw ontwikkeling als ontwerper in wording vast in woord en beeld op basis van de input van medestudenten op jouw werk en werkwijze. [Ontwikkelen]
- **BC 3.3.2** Je stelt nieuwe leerdoelen op voor de komende periode en legt vast welke theorie je daarbij gaat gebruiken. [Ontwikkelen]

Daar waar het begrip van Leeruitkomsten (LUK's) wordt bewezen door middel van het behalen van Beoordelingscriteria (BC's) wordt de BC aangegeven tussen haakjes.

Portfolio

Cursus 1 – Ontwerpgericht



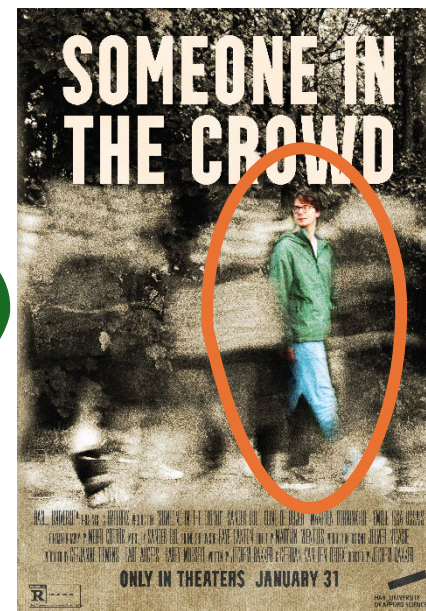
Datapunt 1A - Visualisatie Mediadagboek

Gebruik van **contrast**, **hiërarchie** en **kleur**



Datapunt 1D - Campagneposter

Verder gebruik van **contrast** en **hiërarchie**.



Datapunt 1E - Campagneposter

Grote focus op **contrast** en algemeen kleurgebruik

Cursus 1 lag vooral in het thema van de Grafische Design-principes onder de knie krijgen.

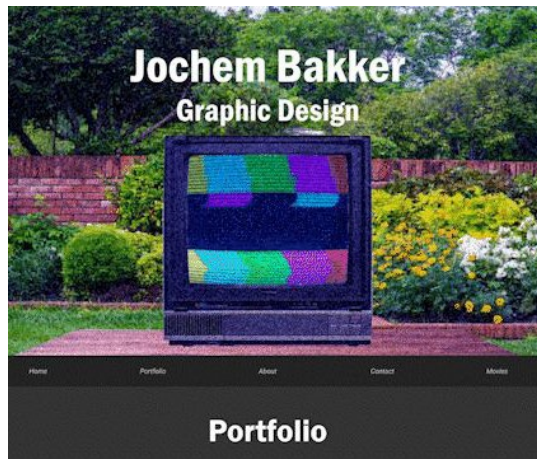
Gemaakte ontwikkelingen: het begrijpen en toepassen van de Grafische Ontwerpprincipes.

Feedback: Aan het begin van de Cursus had ik nog moeite met het benoemen van Grafisch Designprincipes. Ik gebruikte ze al wel, zoals hiernaast in mijn Conceptmap van 1A te zien is, maar de helft van de LUK was het benoemen van principes in ontwerpen om je heen en het duurde mij tot 1D om dat op niveau te kunnen doen (BC 3.3.1).

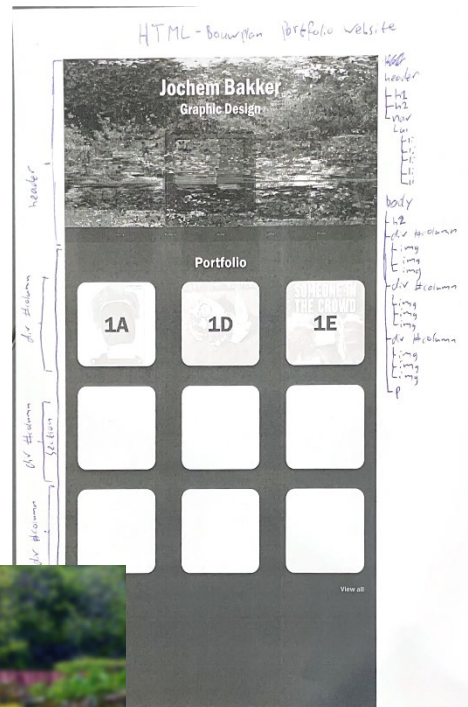
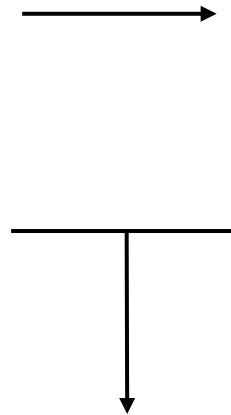
Het begrijpen van de ontwerpprincipes hielp mij in 1E om een vrije opdracht te maken waar ik erg blij mee was en ik Cursus 2 om mij te kunnen richten op hoe we die principes kunnen gebruiken in interactieve media (BC 3.3.1).

Cursus 2 – Technisch Gericht

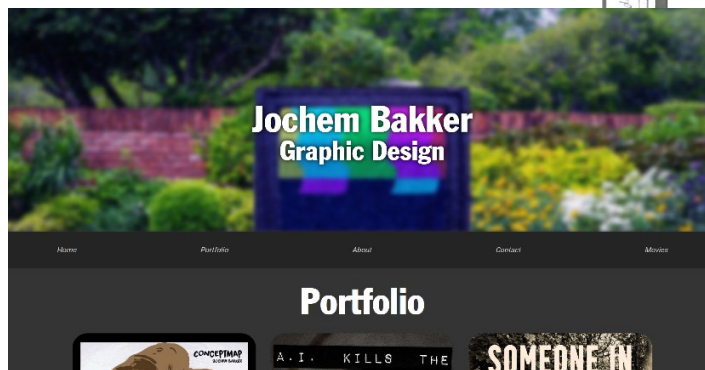
Cursus 2 had een focus op het technische aspect van de opleiding, met een rode draad waar je een website moest ontwerpen, een prototype moest maken en een uiteindelijke website moest bouwen met HTML/CSS



Datapunt 2D – Figma Prototype



Datapunt 2D – HTML Bouwplan



Datapunt 2E – Gebouwde Website

Gemaakte ontwikkelingen:

Leren met creatieve technieken te werken om tot uitlopende ideeën te komen en prototypes te kunnen maken + HTML/CSS leren kennen om een functionele website te kunnen bouwen.

Het verbeteren van de technische kennis is goed te zien in het bouwen van mijn Portfoliowebsite zoals hiernaast is afgebeeld.

Feedback: Ook al heb ik de BC van HTML/CSS skills boven verwacht niveau afgerond, miste peers nog een gepaste hoeveelheid toegepaste creatieve technieken. Dit gedeelte ga ik ook herkennen ik Cursus 3 (BC 3.3.1).

Leerdoelen

Professioneel leerdoel: Ik laat mijn zelfprojecten draaien om de stof van de Datapunten om mijn afleidingen te gebruiken om verder te komen in de opdrachten.

Tijdens 2E had ik hier al de volgende subdoelen voor opgesteld:

Wat ga ik doen?	Hoe ga ik dat doen?	Wanneer ga ik dat doen?	Wat en/of wie heb ik daarbij nodig?
Zijprojecten inplannen en direct verbinden met leerstof	Op papier in de beschrijving van Datapunten	Begin van elk Datapunt	Mijzelf
Zijprojecten indelen in specifiekere onderdelen zodat ik gedeeltes direct kan gebruiken in Datapunten	Zorgvuldig te werk gaan i.p.v. zo snel mogelijk iets afmaken om resultaat te krijgen	Gedurende werk aan zijprojecten/Datapunten	Mijzelf

Ik ben aan het begin van Cursus 3 meteen begonnen met een tijdlijn maken als deel van mijn Persoonlijke leerdoel, maar merkte al snel dat het ook in te haken was op mijn Professionele leerdoel omdat het mij een beeld gaf van hoeveel ik tegelijkertijd moest doen en op welke dagen plek was voor eventuele zijprojecten om mijn skills te verfijnen (BC 3.3.2).

Daarnaast was de theorie behulpzaam omdat er meer vrijheid is om een eigen verhaal te vertellen. Een voorbeeld hier is de Interactive Story die we met Scratch moeten vertellen; De mogelijkheid om een eigen verhaal te vertellen laat dat onderdeel werken als een zijproject terwijl het wel voor een schoolproject is (BC 3.3.2).

	A	B	C	D	E
		4-2-2025	5-2-2025	6-2-2025	7-2-2025
1					
2					Laatste opmaak Portfolio-pagina
3	Datapunt 3A	Portfolio opbouwen en ontvangen feedback verzamelen	Portfolio-pagina op Website opbouwen met gekozen werk (Veranderd naar Word-doc)	Leerdoelen toevoegen en toepassen van theorie	Inleveren (17:00)
4					
5	Casusopdracht	Open vragen opstellen om probleem en oplossingsdoel formuleren	Straatinterviews met opgestelde vragen	Verzamelen van antwoorden Straatinterviews	Opstellen van oplossing prototype
6			Probleem te identificeren	Probleem en oplossingsdoel formuleren	Ontwerpvragen formuleren
7					
8					
9	Herkansing C2	Plan van Aanpak opstellen			
10					
11	Scratch Interactive Story			Set up Story Structure	Take Required Presikhaaf Photos
12				Early Scratch Experimenting	
13					