

Herkansing C3

Jochem Bakker
2153973
Stamgroep 1A
2024-25

Omvat:

- Demonstratie van het gebruik van feedback van medestudenten.

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.

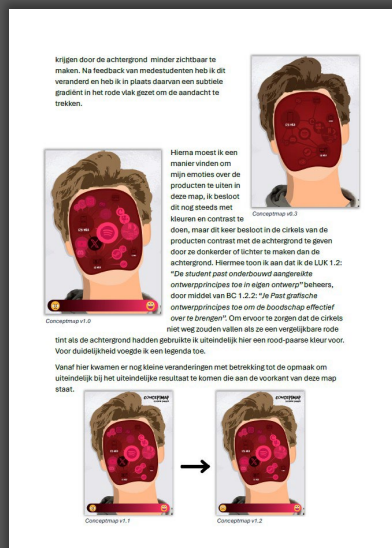
Daar waar het begrip van Leeruitkomsten (LUK's) wordt bewezen door middel van het behalen van Beoordelingscriteria (BC's) wordt de BC aangegeven tussen haakjes.

Gemaakt werk – Cursus 1



Verwerking van feedback – Cursus 1

Tijdens Cursus 1 kreeg ik weinig feedback op mijn ontwerpen zelf, ik kreeg vooral feedback op de manier van aanleveren en het beschrijven van mijn proces, en hier is ook mijn grootste ontwikkeling te zien als ontwerper (BC 3.3.1).



1A



1B



1D



1E



Kijk nog eens naar de les van Lambert over het aanleveren van datapunten en het voorbeeld van de pizza en kijk hoe je dat een volgende keer in jouw onderbouwing mee kunt nemen. Dus bijv. cirkels om of pijlen richting daar waar jij iets toelicht over ontwerpprincipes en/of verwerkte feedback.

Nu zet je V1.1 en V1.2 naast elkaar, maar wordt het toch een beetje 'zoek de verschillen'

Ga je oriënteren in het brede CMD vakgebied, kijk waar jij daar op dit moment staat en welke richting je op wilt ontwikkelen. Wat kun je al? Wat heb je daarvoor nog nodig?

GT: Goed dat je dat in ieder geval hebt geleerd van deze opdracht. Je had er nog voor kunnen kiezen om op een andere manier wel iets te schrijven/vertellen over waar jij je nu bevindt tov vakgebied.

Maak een goede planning voor de volgende datapunten en kom tijdig voor feedback op dit onderdeel voor datapunt 1E. Met name op de inhoud voor dit onderdeel!

GT:... alleen 1 zinnetje onderbouwing waarom je illustratie hebt gebruikt is niet voldoende om dit aan te tonen. Besteed daar in datapunt 1E meer aandacht aan.

HM: Licht toe waar je staat - wat je al geleerd hebt op de opleiding als ontwerper aan skills - inzichten en wat je interessant lijkt om met vak te gaan doen

1. Je beschrijft dat je verschillende versies hebt gemaakt en meerdere keren feedback hebt opgehaald. Maak een volgende keer (beter) inzichtelijk WELKE feedback je kreeg en HOE je die hebt verwerkt. Nu lees ik namen op de bronnenlijst, maar geen inhoudelijke feedback of foto's van feedbackformulieren.

1. Voor de museumopdracht waren er veel vragen voor de voorbereiding. Deels komt er wat in de spread terug, maar ik had graag de hele voorbereiding / antwoorden op de vragen ook gezien (in een apart document)

Misschien kun je onderzoeken aan welke 'eisen' een artdirector moet voldoen. Op die manier kun je kijken op welke gebieden jij je nog kunt ontwikkelen.

Het is interessant om terug te lezen HOE je bijvoorbeeld een foto in Photoshop bewerkt hebt. Welke Tools heb je daarin gebruikt? Wat werkte wel, wat niet? Verwerk een volgende keer ook zo iets erin, zodat we dat ook in de afbeelding terug kunnen zien.

GT: maak je onderbouwing veel duidelijker en meer to the point en toegespitst op de LUKS' en BC's die je moet aantonen. Neem mij als lezer veel meer mee, bijv. mbv kleuren, pijlen etc.

HM wees concreter je zet pathos in, maar welk gevoel wil je appel doen? Grote tekst en kleine tekst - welk principe pas je daar toe Kijk ook naar gestalt principes Bij de infographic benoem je weinig tot niets

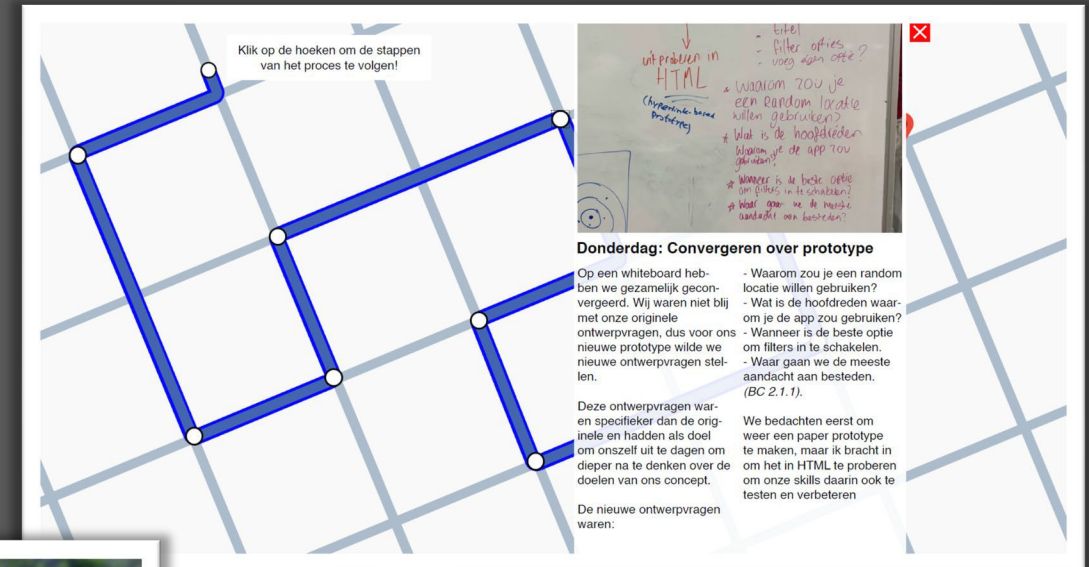
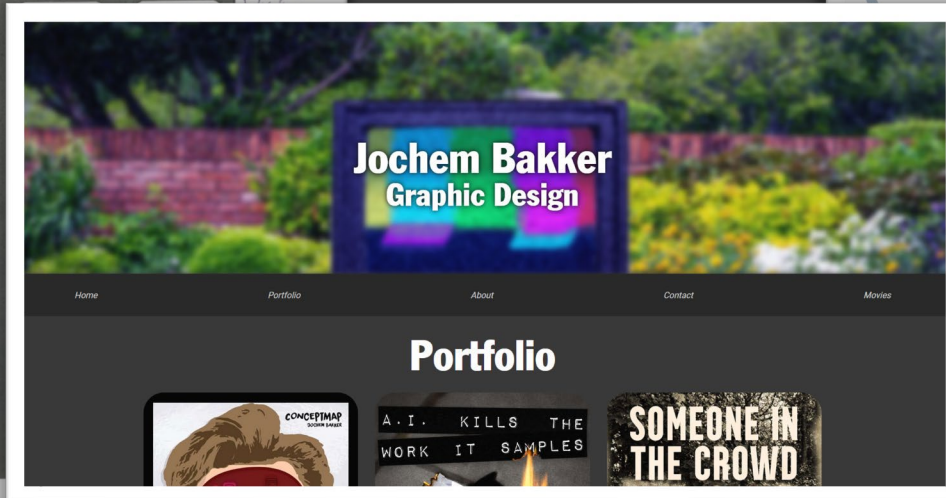
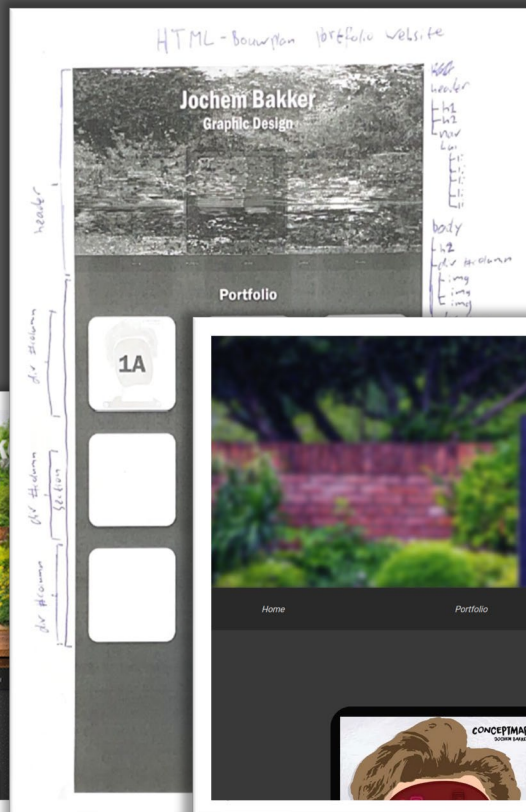
Ik denk dat je veel meer gebruik kan maken van andere termen en ik mis de GSR een beetje in je verslag. Je ziet dat je soms dingen uitlegt die precies op een woord toepasselijk zijn, dus gebruik vooral de termen uit de lessen en uit beeldtaal.

Je hebt nog te weinig aandacht voor principes zoals hiërarchie/witruimte/rule of thirds, die gebruik je wel, maar benoem je niet.

Jochem goed begin dat je met neten en sterretjes werkt echter is hier beter om of die LUKS/BC te verzamelen met bijbehorende titel. Of door tussen haakjes de LUK/BC te benoemen ipv de sterren in te zetten - leest toch wat gebruikersvriendelijker.

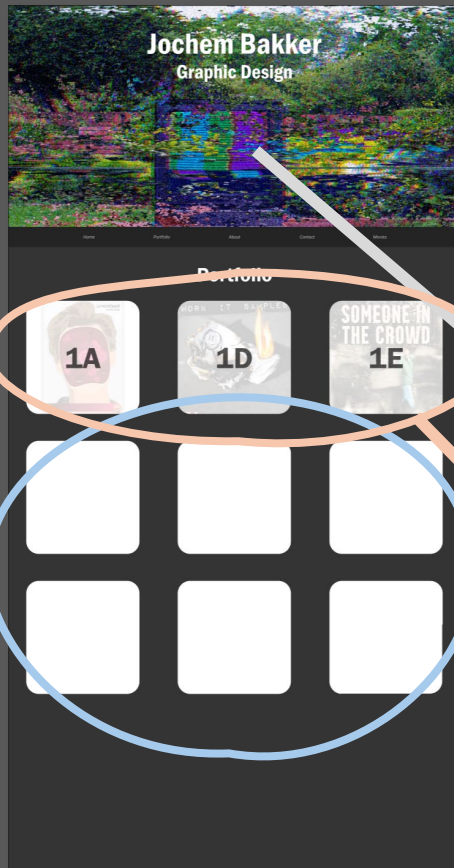
Dankzij de ontvangen feedback heb ik aan het einde van de Cursus een overzichtelijkere manier gevonden om mijn persoonlijke proces bij een opdracht te kunnen beschrijven (BC 3.3.1)

Gemaakt werk – Cursus 2



Verwerking van feedback – Cursus 2

Na het maken van mijn Figma prototype heb ik er aan een aantal medestudenten feedback op gevraagd. Deze feedback is terug te zien in de veranderingen die ik heb gemaakt in mijn HTML/CSS uitwerking (BC 3.3.1).



Naam feedbackgever: Gline de Beijer

FEEDBACK

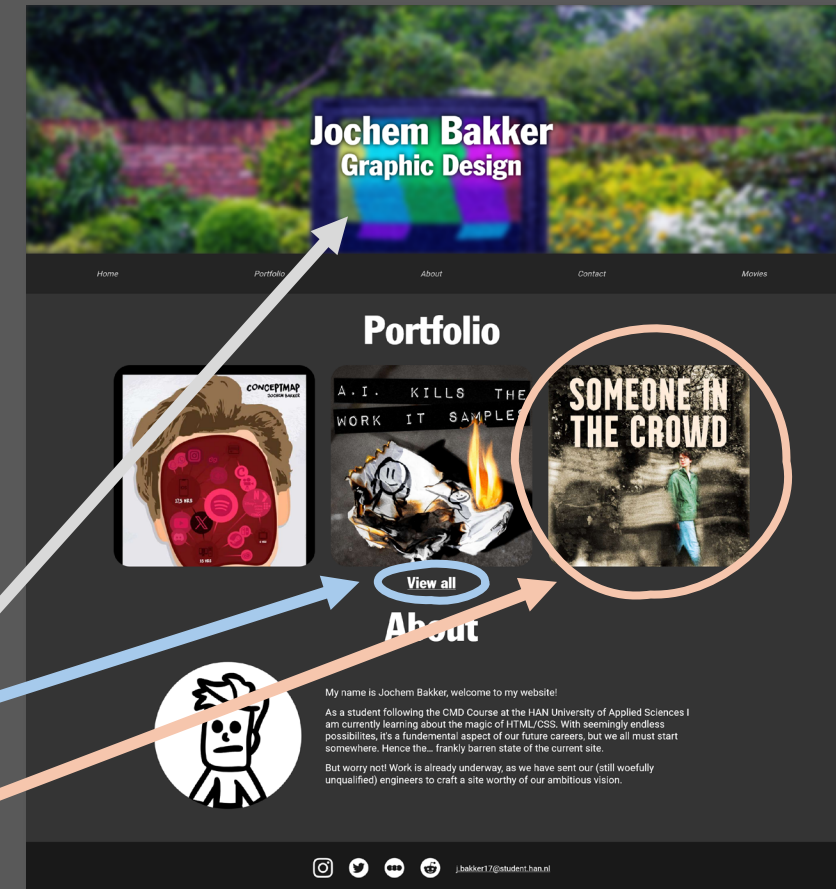
- Portfolio lijkt maar 3 onderdelen lang
- Headerfoto nog onduidelijk
- Duidelijke "flow" door de homepage
- Goede persoonlijke stijl

(Deze feedback kwam op een eerdere versie van het Figma-prototype, hierdoor waren meerdere kaders al toegevoegd.)

Naam feedbackgever: Maarten Borninkhof

FEEDBACK

- Headerfoto iets te afleidend, tekst moeilijker te lezen
- One-pager voelt te druk/ongebalanceerd met alle portfolio onderdelen.
- DP nummers vallen meer op dan het werk zelf.



Verwerking van feedback – Cursus 3

Tijdens het maken van mijn Arduino prototype had ik een manier nodig om muziek en lichten te laten starten als iemand dichtbij kwam. De twee opties die ik hiervoor had waren de Ultrasonische afstandsmeter of de lichtsensoren (het wordt donkerder als iemand dichtbij komt).

Ik koos eerst voor de lichtsensoren, sinds ik het analoge aspect kon gebruiken om de lichten langzaam feller te laten worden naarmate de gebruiker dichterbij kwam. Ik liet dit onderdeel testen door peers om feedback te krijgen op deze implementatie.

Uit deze feedback kwam dat het analoge effect er goed voor zorgde dat de gebruiker niet plotseling werd gebombardeed met LED-belichting. Alleen activeerde de lichtsensoren de LED's te vaak als dat niet de bedoeling was (door bijvoorbeeld een plotselinge schemering).

Na aanleiding van deze feedback besloot ik het systeem te versimpelen door de afstandsmeter te gebruiken, sinds de presentatie in een donkere kamer zou zijn en ik consistentie van het activeren belangrijker vond dan het analoge effect van de lampen (BC 3.3.1).