

ICT & Media Design

Research 2.0



Naam: Bavli Armanyous

Klas: M2-DB01

Inhoudsopgave

| | |
|-------------------------------------|----|
| Inleiding..... | 3 |
| Online portfolio | 3 |
| Opdracht Collage van jezelf..... | 4 |
| Opdracht Double Life Challenge..... | 5 |
| Het Plan..... | 6 |
| Inspiratie | 7 |
| Plan van Aanpak..... | 9 |
| Project 1 | 21 |
| Naam Projectgroep 1 | 21 |
| Logo Projectgroep 1 | 21 |
| Sylescape evi | 22 |
| Tone of visual evi..... | 23 |
| T.o.V. 1.4 Verantwoording:..... | 24 |
| Contentstrategie evi..... | 24 |
| Project 2 | 25 |
| Naam Projectgroep 2 | 25 |
| Logo projectgroep | 26 |
| UX-onderzoek Weldas..... | 27 |
| Weldas Wireframes..... | 27 |
| Weldas Design..... | 31 |
| Project 3 | 36 |
| Design..... | 36 |
| Easter Egg & Development | 37 |
| Project 4 | 38 |
| Slot..... | 41 |



Inleiding

In dit verslag wil vind je een korte samenvatting van mijn werk dit semester voor zowel de projectgroepen waarin ik heb gewerkt als voor onze opdrachtgevers. (In mijn online portfolio vind je ook alles wat ik heb gedaan per project en meer).

Online portfolio

Zoals in de inleiding al is aangegeven, kun je in mijn online portfolio al mijn werk zien van semester 2 (het najaar) en de afgelopen Semesters waarin ik op het Fontys zat en eventueel nog wat persoonlijke projecten en zaken. Nu vraag je je waarschijnlijk af waarom ik zei ‘afgelopen semesters’ in meervoud en niet ‘afgelopen semester’ en reden daarvoor is dat ik het startsemester 2 keer heb gevuld en dit de tweede keer is dat ik semester 2 volg.

Mijn portfolio is te benaderen via de volgende link:

https://blightningpower.github.io/Portfolio_Code/html/.

Opdracht Collage van jezelf

Zoals in het voorjaar van semester 2 was één van de eerste opdrachten die hebben gekregen dat we een collage van 4 foto's moesten maken waarvan 1 foto je woonplaats is en de rest van de foto's jezelf vertegenwoordigen (Je hobby's, waar je werkt, wat je leuk vindt, etc.). Deze werd later vertoond op een grote monitor en waarbij de rest van de klas vervolgens moest raden welke woonplaats het is en van wie de collage is. Vervolgens moest de persoon van wie de collage was uitleggen waarom hij/zij deze foto's heeft gekozen. Ik heb er voor gekozen om dezelfde te gebruiken als vorig semester, want de afbeeldingen representeren nogsteeds hoe mijn levenssituatie er uit ziet.

Het College dat ik heb gemaakt is te zien op de afbeelding hiernaast (Afbeelding 1). Hierin staat linksboven mijn woonplaats (Mierlo). Rechts daarvan staat mijn auto. Daaronder staat het logo van mijn familierestaurant waar ik ook werk (Italiaans Huis) en links daarvan zie je een foto van pizza, omdat pizza mijn favoriete gerecht is.



Afbeelding 1

Opdracht Double Life Challenge

Een andere opdracht die we hebben gekregen is de ‘Double Life Challenge’. Hierbij is het de bedoeling om een poster te maken die jezelf presenteert als een film, maar dan wel op dubbele leeftijd.



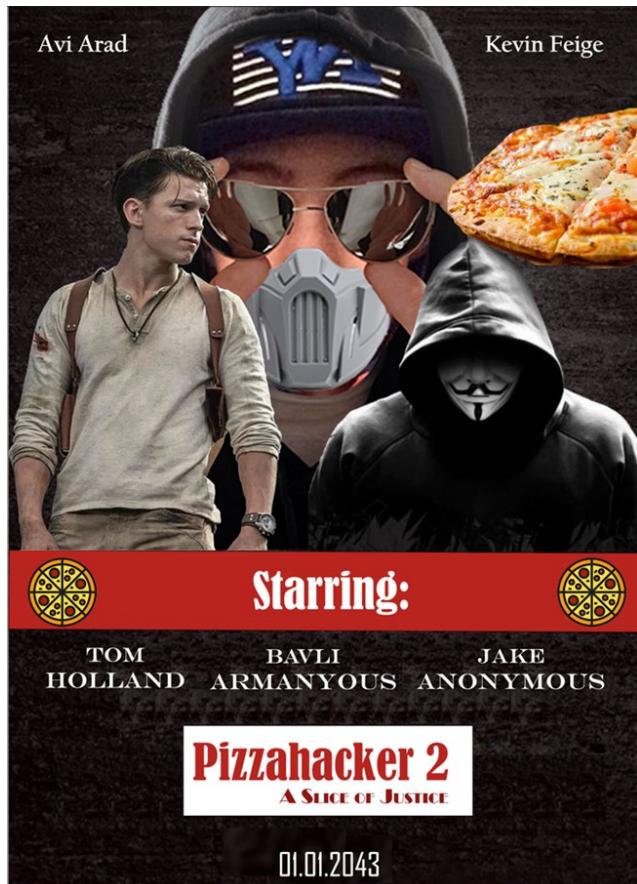
Afbeelding 2



Afbeelding 3

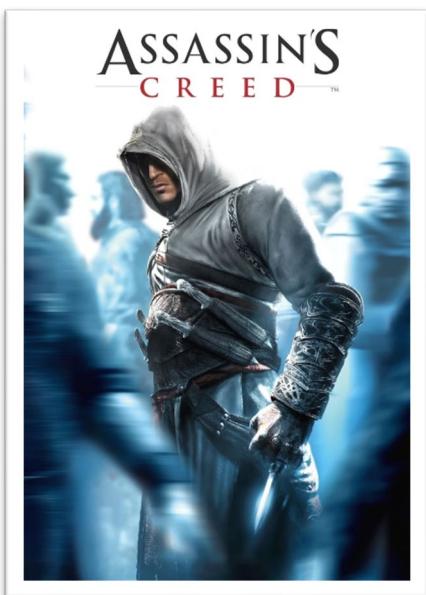
Het Plan

Mijn plan is om mijn idee van vorig semester te vervolgen, maar dan beter. Echter is het meer een prequel op het vervolg, dan een vervolg. Vorig semester heb ik een poster gemaakt met de titel 'Pizzahacker 2' (Afbeelding 4). Hierop kreeg ik de vraag of er ook een Pizzahacker 1 is, maar die had ik natuurlijk nog niet gemaakt. Daarom wil ik deze keer Pizzahacker 1 maken als filmposter over hoe het allemaal is begonnen.



Afbeelding 4

Inspiratie



Afbeelding 5

Afbeelding 6



Afbeelding 7

Afbeelding 8

Op Afbeelding 5 - 8 zie je poster van mijn favoriete game Assassin's Creed. De graphics die op de poster vind ik heel vet en laten ook een sterke boodschap achter.

Een andere gameposter waar ik inspiratie uit haal is 'Watch Dogs'. Deze game gaat wel echt over een hacker die onrecht bestrijd door te hacken.



Afbeelding 10



Afbeelding 9



Afbeelding 12



Afbeelding 11

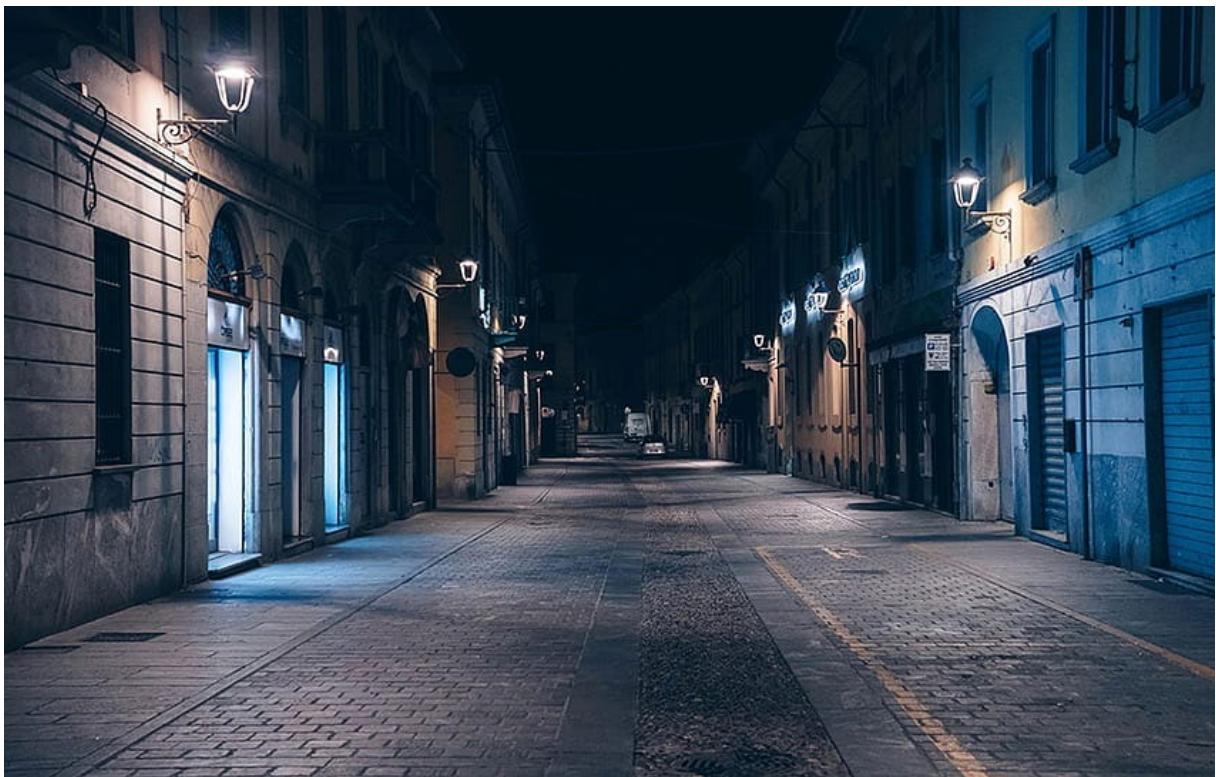
Op Afbeelding 9 – 12 zie je posters van 'Watch Dogs' die mij het meest aanspraken.

Na al deze posters goed te hebben bekeken wil ik dat mijn poster het volgende heeft:

- Een hacker wordt vertoond met eventueel een telefoon of laptop waardoor het blijkt dat die een hacker is en een pistool om te laten blijken dat het soms actie vereist om onrecht te bestrijden.
- In een drukke stad waar pizza niet is toegestaan binnen de stadsmuren.
- Op een verkeersbordje staat er dan bijvoorbeeld 'No pizza's (allowed)'.
- (Een) Agent(en) met een 'Anti-Pizza Sign' outfit.
- De poster moet laten zien dat de hacker voornamelijk in de nacht te werk gaat.

Plan van Aanpak

Allereerst ben ik begonnen met het achtergrond. Ik heb online een foto gezocht van een straat in de nacht en vond deze afbeelding (Afbeelding 13) wel bijpassend.



Afbeelding 13

Nu was het een kwestie van de stad vullen met mensen en objecten die mijn film goed vertegenwoordigen.

Ik moest eerst vinden waar vandaan en wie de hacker kon zijn die mij zou kunnen zijn in de toekomst. Ik ben er veel over nadenken en heb toen besloten om de hacker uit de game Watch Dogs te gebruiken (Aiden Pierce) (Afbeelding 14).



Afbeelding 14

Van ver ga je het waarschijnlijk niet goed zien, maar Aiden heeft bruin haar en groene ogen dus ik heb dat in Photoshop aangepast naar zwart haar en bruine ogen zoals ik dat heb (Afbeelding 15).



Afbeelding 15

Vervolgens heb ik hem vooraan op de poster geplaatst, omdat hij uiteraard de ster van de film is (Afbeelding 16).



Afbeelding 16

Omdat het moet blijken dat er in de stad geen pizza is toegestaan, ben ik online gaan zoeken naar bordjes die het verbod op pizza aangeven en vond de volgende afbeeldingen (Afbeelding 17 en 18).



Afbeelding 17



Afbeelding 18

Het icoon op Afbeelding 17 heb ik gebruikt als vloermarkeringen en later ook op de outfit van een stadsagent. Ik vond hem alleen niet zo intens. Je krijgt er niet het gevoel van dat het echt niet mag, dus heb ik er een beetje rood aan toegevoegd (Afbeelding 19).



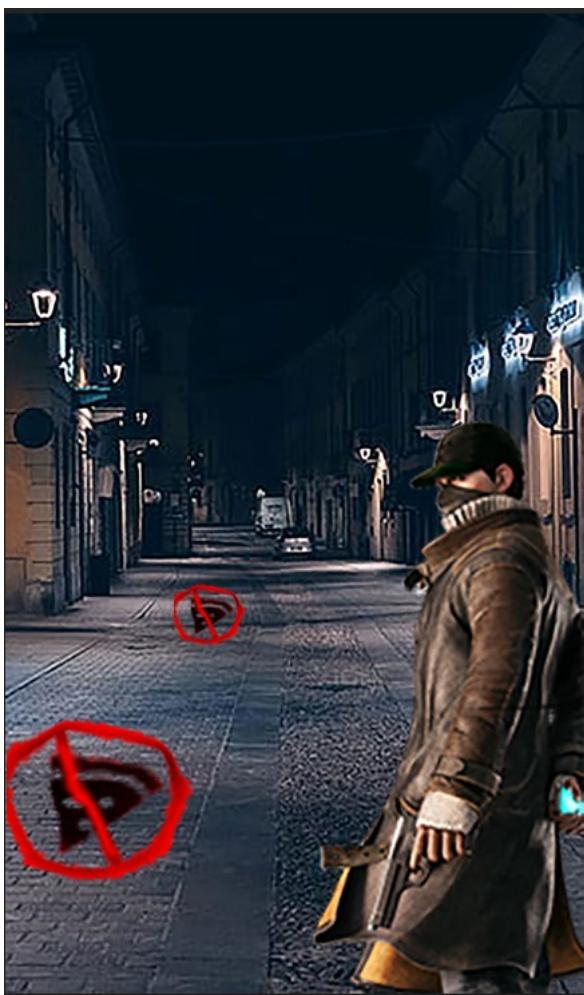
Afbeelding 19

En omdat ik wilde dat die op de vloer van de straten zou komen heb ik ook eentje gemaakt waarvan het lijkt dat die op de grond is gespoten (Afbeelding 20).



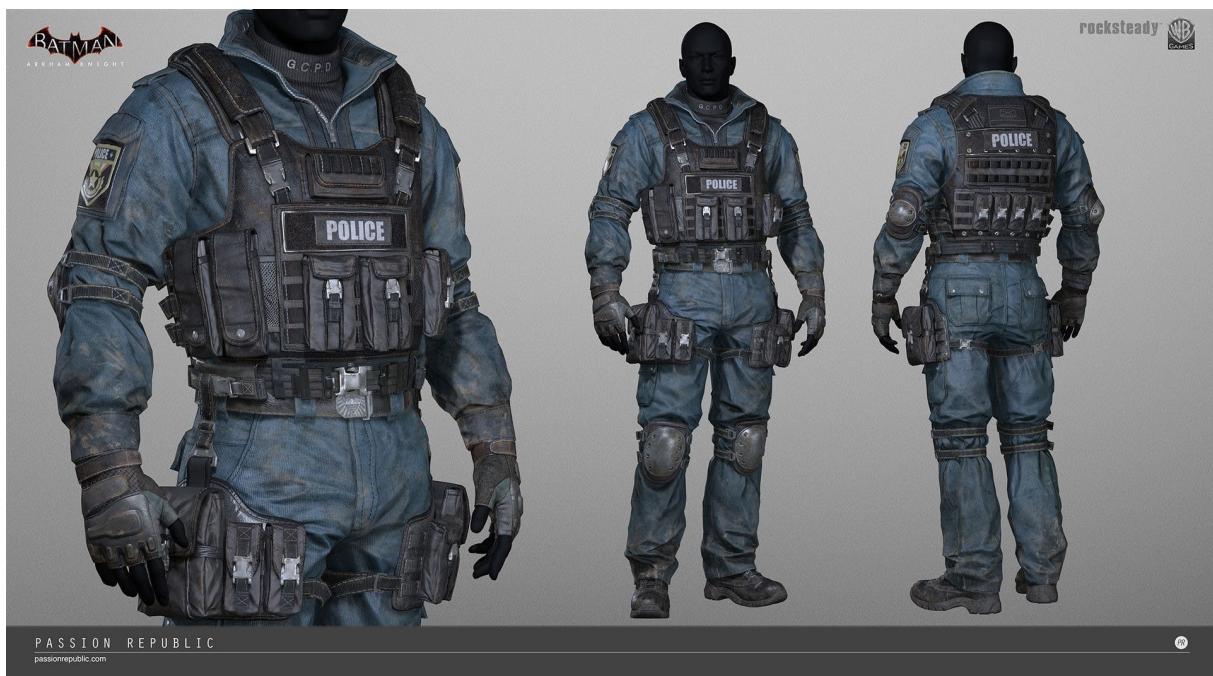
Afbeelding 20

En ook deze is aan de poster toegevoegd (Afbeelding 21).



Afbeelding 21

Zoals eerder aangegeven, moet er een agent op komen met de markeringen van een verbod op pizza. Hier voor ben ik online gaan kijken naar agenten die in games spelen en vond een politieagent met een wapenuitrusting die behoort tot de game ‘Batman: Arkham Knight’ (Afbeelding 22).



Afbeelding 22

Ik heb de agent in het midden van de afbeelding gepakt en ik heb hem een masker gegeven en de ‘verbod op pizza’ markeringen (Afbeelding 23).



Afbeelding 23

Ook deze kon nu in de poster (Afbeelding 24).



Afbeelding 24

Omdat ik heb aangegeven dat het in een “drukte” stad is, heb ik er een aantal mensen aan toegevoegd die de burgers van de stad moeten voorstellen. Afbeelding 25 – 28 heb ik van het internet gepakt en transparant gemaakt van de achtergrond, zodat ook deze aan de poster toegevoegd konden worden (Afbeelding 29).



Afbeelding 25



Afbeelding 26



Afbeelding 27



Afbeelding 28



Afbeelding 29

Nu was het de beurt van het verkeersbordje dat aangeeft dat er een verbod op pizza is in de stad. Hiervoor heb ik het bordje op [Afbeelding 18](#) gepakt. Hiervan heb ik vervolgens ook het achtergrond transparant gemaakt en toegevoegd aan een verkeerspaal (Afbeelding 30).



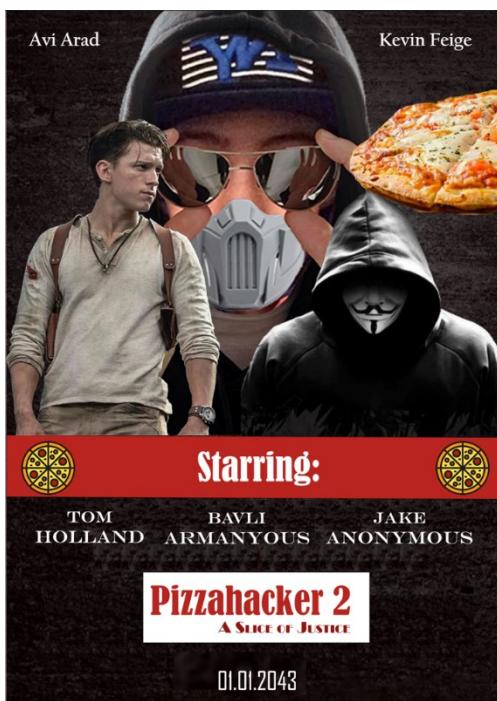
Afbeelding 30

En toen uiteraard toegevoegd aan de poster (Afbeelding 31).



Afbeelding 31

Nou heb ik op de poster van Pizzahacker 2 (Afbeelding 32) een witte kader met rode tekst gebruikt om de titel te vertonen, dus heb ik besloten dit te doen voor deze poster (Afbeelding 33). De ondertitel 'Reviving Pizza: A Forbidden Delight' heb ik van ChatGPT overgenomen (Afbeelding 34).



Afbeelding 32

Pizzahacker

Reviving Pizza: A Forbidden Delight

Afbeelding 33

Make a cool sentence that can be placed under a Movietitle which is about a movie where a city has chosen to forbid pizza's, but a hacker stood up to save the people of this injustice so that they can have pizza again in the city. The undertitle has to be short and catchy

"Unlocking Flavor: One Hacker's Quest to Save Pizzaopolis"

you don't have to mention the hacker

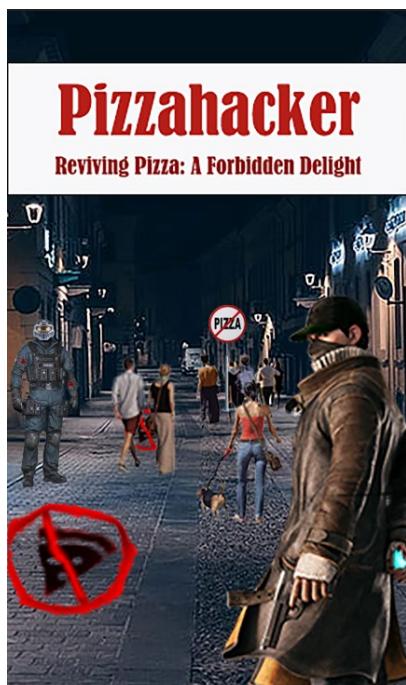
"Pizza Uprising: When the City Said 'No' to Slices"

shorter

"Reviving Pizza: A Forbidden Delight"

Afbeelding 34

En ook deze is aan de poster toegevoegd (Afbeelding 35).



Afbeelding 35

En omdat het een filmposter is, moet(en) de acteur(s), de regisseur(s) en de releasedatum van de film worden vertoond (Afbeelding 36).



Afbeelding 36

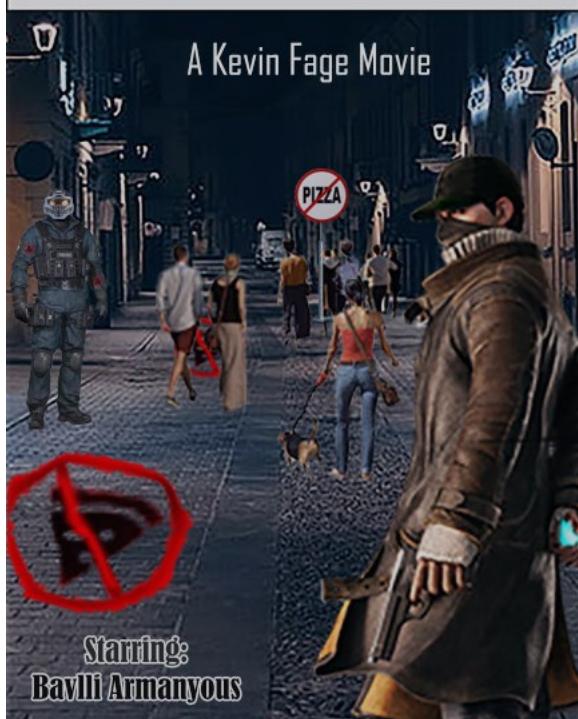
Tot slot heb ik er een filter aan toegevoegd om alles als 1 geheel te maken (Afbeelding 37).

01.01.2045

Pizzahacker

Reviving Pizza: A Forbidden Delight

A Kevin Fage Movie



Afbeelding 37 (Eindresultaat)

Project 1

Bij het eerste project ga je met een groepje studenten een team vormen om aan de slag te gaan voor een huisstijl voor een muziekartiest. Hierbij wordt er een brandguide en een contentstrategie verwacht van elke groep. Mijn groepje bestaat uit Danny, Thammy, Artun en ikzelf natuurlijk.

Naam Projectgroep 1

Omdat wij als projectgroep een goede ‘bedrijfsidentiteit’ moeten maken, is het de bedoeling dat we een naam hebben die ons ‘bedrijf’ uitstraalt. Hiervoor heb ik online wat bedrijfsnamen opgezocht die zouden kunnen werken voor ons groepje en ik heb hetzelfde aan mijn andere groepsgenoten gevraagd. Vervolgens heb ik de voorkeuren van mijn groepsgenoten die van mijzelf in een rad van fortuin geplaatst, zodat ik in het rad namen kan plaatsen om de naam te kiezen die wij gaan dragen als ‘bedrijf’.

Na het draaien van het wiel zijn we uitgekomen op ‘Creative Inc.’. De meeste mensen die het horen geven ook aan dat het wel een reële naam is voor een ‘bedrijf’.

Logo Projectgroep 1

Nadat de naam bekend was van ons groepje, ben ik begonnen met het maken van verschillende logo-ontwerpen voor onze groep. Hiervoor heb ik <https://smashinglogo.com> gebruikt. Deze website genereert een logo op basis van de informatie die het je geeft. Verder geeft het je de vrijheid om je logo verder te bewerken naar eigen voorkeur.



Afbeelding 38

Na een aantal varianten hebben te laten zien aan mijn groepsgenoten zijn we uitgekomen op het logo dat te zien is op Afbeelding 38.

Stylescape evi

De opdracht die we hebben gekregen voor het branding project als groep was om als "Media Bedrijf" een artiest bekender te maken (d.m.v. social media en branding) en om een eigen stijl voor die artiest te creëren. De artiest die aan onze groep was aangewezen heet Eline Wijnands. Haar artiestennaam is evi. Eline is een beginnend zangeres en songwriter en wij moesten voor haar een brandguide en contentstrategie maken.

Het eerste dat we moesten doen voor haar was een stylescape maken. Een stylescape is eigenlijk een soort moodboard, maar dan wat specifieker. De stylescape is een canvas waarin je een identiteit van een bedrijf of persoon in terug ziet. Het is een combinatie van visuele elementen, kleuren, typografie, fotografie, illustratie en andere stijl elementen.

Omdat ik in het voorjaar van semester 2 niet echt de kans heb gekregen om door te nemen wat een stylescape nou precies is en wat de gedachte erachter is, heb ik er voor gekozen om deze keer er wat meer onderzoek naar te doen. Dit onderzoek is terug te vinden in het volgende PDF bestand:

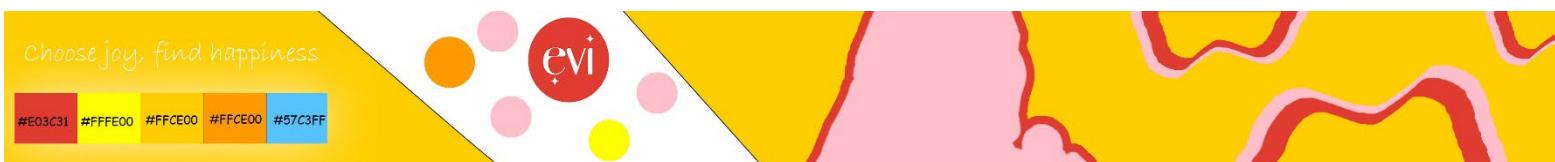


Stylescape
Research.pdf

Hierin staat ook hoe ik op de uitwerking van mijn stylescape voor evi.

We hebben als groep dus besloten dat we allemaal en eigen versie van de stylescape maken voor evi en dat we samen dan achteraf beslissen welke we naar haar gaan opsturen, zodat ze niet overweldigd wordt met allerlei verschillende stylescapes. Ik heb er zelf maar 1 gemaakt, maar een paar van mijn groepsgenoten hadden er meer. Uiteindelijk is het mijn stylescape niet geworden helaas, maar dat had ik eigenlijk ook niet verwacht, want ik weet van mezelf dat ik niet zo sterk ben in design.

Op Afbeelding 39 zie je de Stylescape die ik heb gemaakt en op Afbeelding 40 zie je de stylescape die het wel is geworden



Afbeelding 39



Afbeelding 40

De stylescape op Afbeelding 40 is gemaakt door een groepsgenoot van mij (Thammy).

Tone of visual evi

Na het maken van de stylescape was de opdracht om aan de brandguide voor evi te beginnen. Hierin moet duidelijk worden weergegeven welke kleuren, typografie illustraties, etc. moet worden gebruikt en eventueel hoe het niet mag worden gebruikt. Een soort handleiding voor het gebruik van de stijl. Ook hiervoor heb ik even de tijd genomen om onderzoek te doen naar brandguides in het algemeen. Dit onderzoek is te vinden in:



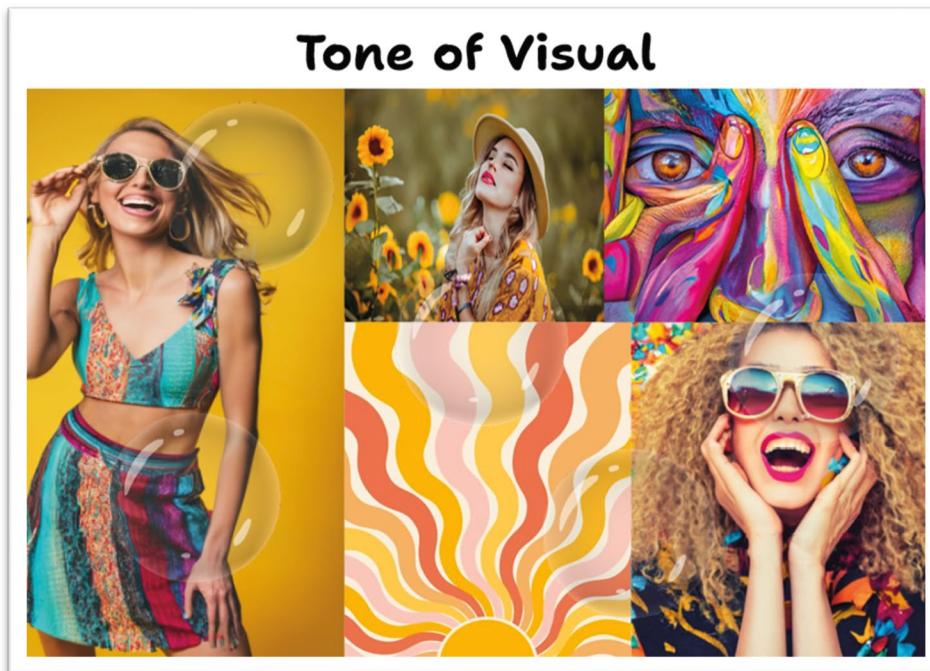
Brand Guide
Research.pdf

Bij deze opdracht was ik verantwoordelijk voor het maken van een Tone of visual voor evi. Het onderzoek naar de Tone of visual en mijn uitwerkingen zijn te vinden in het volgende PDF bestand:



Tone of Visual
Research.pdf

Ik heb een aantal variaties gemaakt van de Tone of visual. Je kunt het eindresultaat vinden op Afbeelding 41



Afbeelding 41 (T.o.V.. 1.4)

T.o.V. 1.4 Verantwoording:

De 'Tone of Visual' in deze afbeelding is nauwkeurig gemaakt om de ""feel" van Evi uit te stralen. De focus van het beeld ligt in de kleurrijke afbeelding van het gezicht van een vrouw, rechts boven in. De afbeelding wordt gekenmerkt door zijn gedurfde en expressieve streken. Onder de afbeelding van gekleurde vrouw staat een vrouw met een gekrulde afro en een zonnebril op, omringd door confetti. Ze straalt een vrolijke en zorgeloze energie uit. Bovendien is helemaal aan de linkerkant van de afbeelding een vrouw in een kleurrijke outfit. Deze vrouw valt op door haar levendige kleding en unieke kapsel. Haar speelsheid draagt bij aan de algehele luchthartigheid van het visueel. Midden boven in staat een vrouw met hoed die poseert in een veld met bloemen. De serene achtergrond benadrukt haar aanwezigheid. Onder de die vrouw is een afbeelding met een zon op de achtergrond te zien. Dit element voegt een zonnige en vrolijke sfeer toe aan het visueel. Samen creëren deze elementen een boeiend en dynamisch beeld, met levendige kleuren, diverse individuen en een viering van creativiteit en zelfexpressie.

Contentstrategie evi

Nadat we de eerste sprint demo presentatie hebben gehouden (Die ik overigens alleen met Thammy heb gepresenteerd) is er wat groepsfeedback gekomen om te verwerken. Deze heeft Thammy in de FeedPulse verwerkt (Afbeelding 42).



A screenshot of a FeedPulse comment from user Amstel, Thammy T. van. The comment was posted 12 days ago and reads:
bovenstaand is de verkeerde feedback, dit was voor mijn persoonlijke feedpulse.
hieronder de checkpoint voor het groepje:

Vandaag hebben wij de eerste presentatie voor Evi gehad voor haar brandguide. Hier zijn een aantal feedback punten op gekomen.

Eerste was om de presentatie ook eigen te presenteren, omdat we bijv, de inhoudsopgave slide hebt gemaakt, dat we dat dan ook zelfverzekerd presenteren.

Tweede; de tone of visuals, de afbeeldingen moeten de visual/the feel van de brand al geven, er hoeft dan geen tekst meer in de tone of visual, dit kan je erbij vertellen. Derde; de typografie heeft wat aandachtspuntjes nodig, de shantell sans lijkt teveel op comic sans, en Evi wilt meer contrast in de typografie. De font Groupie, is een lastig leesbaar font, waardoor hier nog naar gekeken moet worden met eventueel een balk erachter.

Vierde; er waren meerdere versies van 2 logo's in de slide geplaatst, het was niet duidelijk dat dit 2 logo's waren met daarvan nog ieder een zwart wit, en wit zwart versie. Hier konden we in de slide een tekst bij zetten van bijv, logo1 en logo2.

Vijfde; ging over de aanwezigheid van het groepje tijdens de presentatie.

Afbeelding 42

Kort samengevat was nog het één en ander te doen aan de brandguide. Ook mij Tone of visual moest nog aangepast worden. Hij is uiteraard niet meteen op variant 1.4 uitgekomen. Omdat we dus zowel de brandguide als de contentstrategie af moesten hebben binnen 2 weken tijd, hebben we besloten om de taken goed te verdelen via Trello. Mijn taak was voornamelijk om te werken aan de onderzoeken van de contenstrategie.

Je kunt mijn verantwoording voor de contentstrategie in het volgende document vinden:



Contentstrategie
Research.pdf

Project 2

We zijn nu genaderd bij een nieuw project waarbij de opdracht is om de User Experience van de oude website van lassersbedrijf Weldas te gaan verbeteren d.m.v. een design dat wij in Figma moeten maken. Happy Horizon (Een design en developbureau voor bedrijven (waaronder Weldas)) zorgt voor het realiseren van het ontwerp. We hebben nieuwe groepjes toegewezen gekregen en we moeten beginnen met het onderzoeken van UX strategieën. Ons groepje bestaat uit Bas, Brent, Enes, Laurie en uiteraard ik zelf.

Naam Projectgroep 2

Netals het vorige project wilde ik dat onze groep een naam kreeg waarbij wij als groep erkent worden. Hiervoor hebben we kort over moeten overleggen. Het stond in ieder geval vast dat de naam van ons het getal '2' zou moeten uitstralen aangezien wij groepje 2 zijn van de projectgroepen. Persoonlijk maakte het mij niet zoveel uit of wij groepje 2 zouden uitstralen of niet. Voor hetzelfde geld hadden we groepje 3 of 4 kunnen zijn. Maar omdat dit het idee was van mijn groepsgenoten, ben ik er mee aan de slag gegaan. Ikzelf had ik niet zo'n idee wat voor namen zouden passen bij wat wij doen, dus heb ik netals bij het vorige project weer gezocht naar een namengenerator om op ideeën te komen. Hiervoor heb ik namelix.com gebruikt. Ik heb iedereen in de groep weer namen laten uitkiezen en ik wilde ze in een de 'Wheel of Names' stoppen netals bij het vorige project, maar het was al snel duidelijk voorkeur kreeg, namelijk '2Genius'

Logo projectgroep

Bij het vorige project wilde ik een slogan voor ons team bedenken, maar omdat dit niet zo goed werkte na de feedback die we er toen over kregen, heb ik besloten om dat dit keer niet te doen. Wel ben ik weer logo's gaan maken d.m.v. een Logo generator en Adobe Photoshop. Ik heb er niet te veel tijd in besteed, omdat de projectopdracht uiteindelijk het meeste telt en niet persé en het logo dat wij dragen. Ik heb twee ontwerpen laten zien aan mijn projectpartners en daarmee zijn we tot een definitief gekomen.



Afbeelding 43



Afbeelding 44

Op Afbeelding 33 en 34 zie je tussen welke ontwerpen er is gekozen. Het is uiteindelijk de eerste geworden vanwege het lettertype en de gradientovergang met de kleuren blauw, paars en groen. De meeste vonden dat wel 'vet'. Die eerste vond ik ook wel cool, maar ik vond zelf de tweede wel beter, omdat die een scherpe en rustige uitstraling geeft. Maar voor mij werken ze allebei wel.

Het icoon met die twee handen en die gloeilamp omringd door een verfkast en potlood is wat ik kreeg toen ik in de zoekbalk intypte: 'Design icoon'.

UX-onderzoek Weldas

Bij het tweede project zijn we als groep (2Genius) bezig geweest met onderzoeken uitvoeren om vervolgens wireframes en een design te kunnen maken voor een lasserswebsite genaamd Weldas.

Bas heeft een concurrentie onderzoek gemaakt, Brent en Enes zijn bezig geweest met een adviesrapport over wat anders zou kunnen/moeten op de website en ik ben bezig geweest met een heuristische evaluatie en een inspiratie-analyse.

Ik heb eerst de evaluatie uitgevoerd met een document dat we van school hebben gekregen en daarna heb ik de inspiratie-analyse uitgevoerd met Coolblue.nl als inspiratie.

Je kunt mijn werk bekijken via de volgende link:



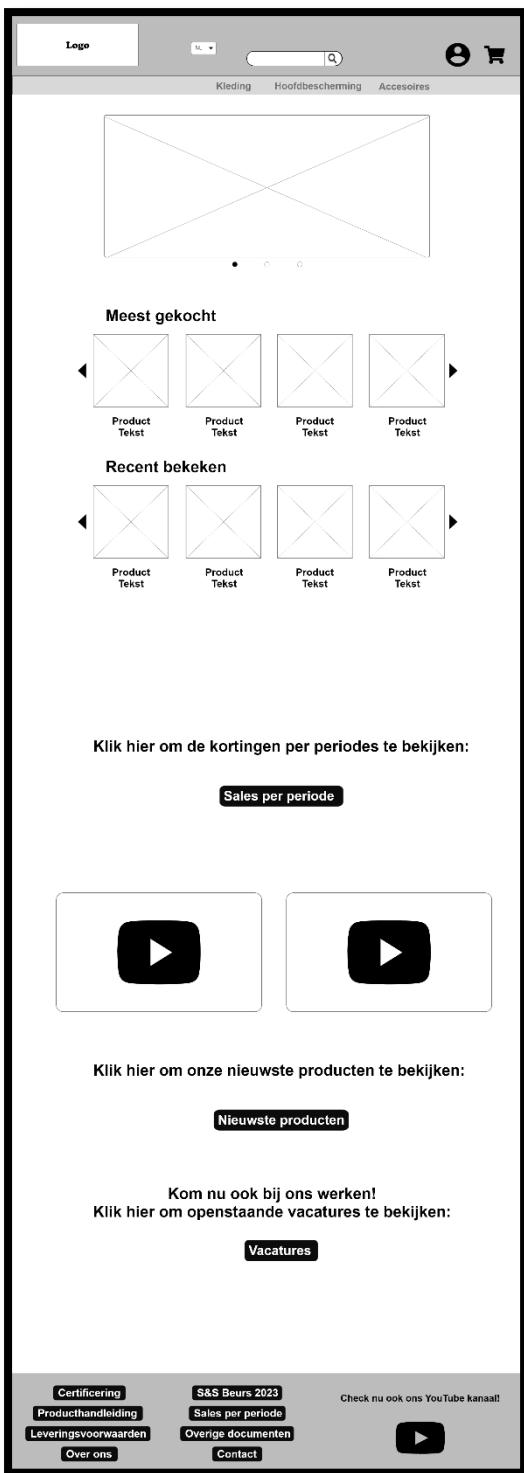
UX Onderzoek
Weldas.pdf

Weldas Wireframes

Nadat we allemaal onze onderzoeken af hebben gemaakt, zijn we begonnen met wireframes maken om vervolgens een design daarop toe te kunnen passen. Mijn taak was het maken van een wireframes van de hoofdpagina van de site.

De opdrachtgever heeft nadrukkelijk aangegeven dat zij de designs in Figma willen hebben, omdat dat de tool is waarmee zij als bedrijf werken. Ik ben zelf niet zo een fan van Figma en ik heb er niet heel vaak mee gewerkt, dus het was weer netals bij het maken van de poster met Adobe Photoshop. Ik was aan het leren hoe alles werkte terwijl ik aan het project werkte. Op zich wel goed zou je zeggen, maar dat ging niet heel vlot. Ik ben dus wireframes gaan maken in Adobe XD met de hoop dat ik de basis van die tool kan gebruiken om verder te kunnen gaan in Figma.

In XD heb ik het volgende gemaakt:



Afbeelding 46



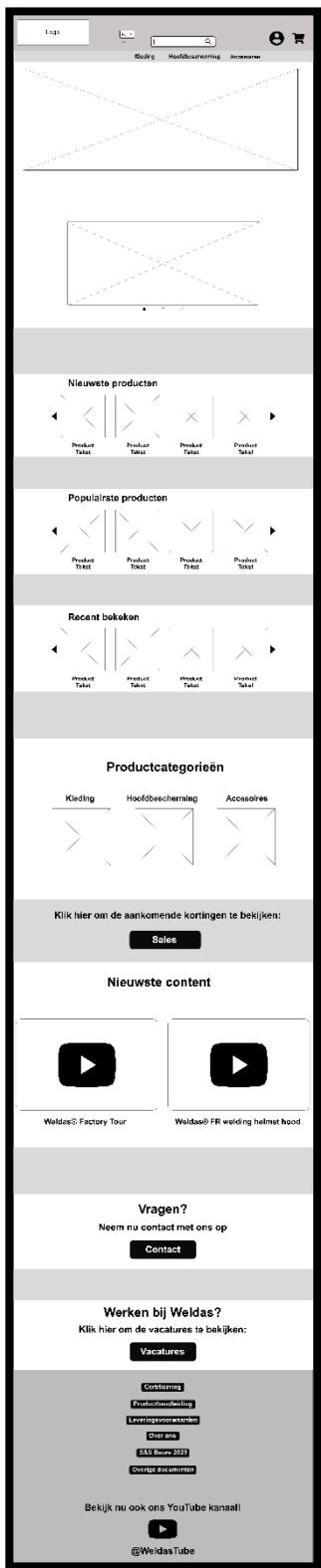
Afbeelding 45

De opdrachtgever gaf ook aan dat ze eerst een mobile variant wilde hebben en daarna pas een desktop variant. Zo zouden zij als kantoor altijd te werk gaan met hun projecten en je kan van de mobiele variant makkelijk over naar een desktop scherm.

Voor de wireframes op Afbeelding 34 en 35, heb ik de iPhone 14 pro Max heb genomen als basis frame en voor desktop een schermbreedte van 1920 pixels. Dit heb ik gedaan, omdat momenteel de iPhone 14 pro

Max de nieuwste smartphone is. Voor desktop 1920 pixels, omdat dat de breedte is van mijn laptopscherm. Verder niet een hele speciale reden.

De wireframes op Afbeelding 34 en 35 zijn uiteindelijk niet de definitieve resultaten. Ik heb veel feedback ontvangen van zowel klasgenoten als docenten over mijn werk en ik moest uiteraard over op Figma.



Afbeelding 48

Als je Afbeelding 36 en 37 goed bekijkt zie je dat er een aantal elementen zijn bijgekomen en veranderd. Dit komt omdat ik in de vorige wireframes niet alles had meegenomen dat op de oude website stond en vanwege de feedback die ik heb ontvangen over bepaalde dingen. (**Zie Afbeelding 38 als je precies wilt weten wat de feedback was**)

Als je de afbeeldingen niet goed kan zien, kan je ze onderaan de pagina openen als Pdf.

De header is ook veranderd, want mijn projectpartners waren bezig met deze header, dus heb ik die ook overgenomen.

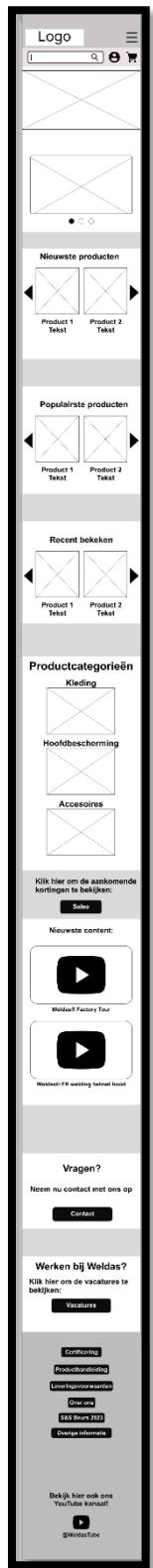
Er zijn grijze balken tussen de elementen om een nieuwe ruimte aan te duiden.

Het moment dat ik bezig was met deze wireframes, was ik al overgaan op Figma. Hiervoor moest ik alles wat ik in XD had als SVG kopiëren en plakken in Figma. Ik kon toen gelijk alles bewerken in Figma. Heel handig.

Afbeelding 47

Weldas Design

Na het maken van de wireframes was het tijd om op design over te gaan. Enes was bezig met het design van de hoofdpagina terwijl dit ik er ook mee bezig was. (Dit zou ik eerst moeten doen na het maken van



de wireframes, maar hij wilde dat graag ook doen). Er was niet goed gecommuniceerd en ondanks de wireframes die ik heb gemaakt, had Enes wat andere ideeën toegepast op het design. De ontwerpen leken dus niet meer helemaal op elkaar. Tegen de tijd dat we een demo moesten presenteren aan onze opdrachtgever, zijn we niet er uit kunnen komen wat vast blijft staan en wat weg moest. Er was geen consistentie en dat kregen we tijdens de presentatie ook te horen van de docenten en de opdrachtgever.

Checkpoint 5 24-03-2023

 Hersbach, Laurie L.A.M. 3 months ago
Feedback eerste sprint UX Weldas 24/03

Productpagina:
Duidelijk weergeven op welke pagina je bent, kleding/jassen, hoofdbescherming/petten.
Meer gebruik maken van white space.
Te veel radius gebruikt op knoppen.

Contactpagina:
Sfeerbeeld is erg goed, gebruik het maar wel op een andere manier.

Commentaar:
Drie verschillende ontwerpen, inconsistent.
Zoekbalk, account, winkelmand weergeven.

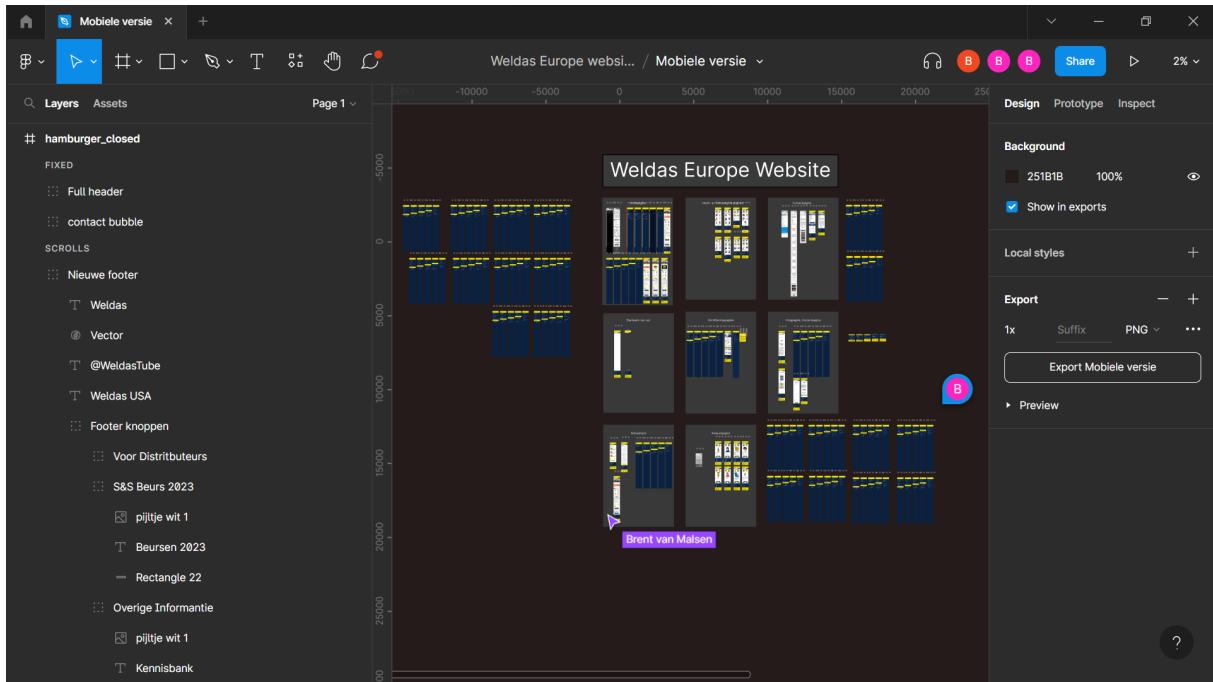
Docent:
Iets presenteren en vervolgens zeggen maar dit is straks in het ontwerp anders. Veel waarschuwen voor veranderingen in eindproduct komt niet sterk over.

Feedback die andere groepen hadden ontvangen:
Al die contactpersonen zijn onnodig.
de aanwezigheid van certificaten en een prijs vinden lassers belangrijk.
Menu onderin scherm makkelijker bereikbaar.
Contactknop met meerdere functies aanwezig in begin scherm als kleine pop up.
Product pagina call to action, "heeft u een vraag over product".

de Afbeelding 49

Na deze (van mijn mening) beschamende afgang heb ik besloten om dingen te gaan veranderen. We waren bezig met verschillende documenten in een project in Figma, dus ik heb voorgesteld om al die documenten in 1 document te stoppen, zodat men makkelijker kan zien wanneer iets is veranderd (B.v. de header). Ook heb ik afgesproken met mijn groep om een keer in een overlegkamer te gaan zitten (een gesloten ruimte op school) om een plan van aanpak maken over wat vast blijft staan en wat veranderd moet worden, zodat deze keer de consistentie wel goed van toepassing is. Op Afbeelding 38 zie je de Feedpulse die Laurie (één van mijn projectpartners op dat moment) op de dag van de demo heeft geschreven.

Zo gezegd, zo gedaan, hebben we in ons eerste overleg afgesproken om in 1 document te werken en wat de standaard stijl zou zijn voor ons ontwerp. Op Afbeelding 39 zie je het document dat ik heb aangemaakt, zodat iedereen in de groep bij het ontwerp kan en het kan zien wanneer er iets aan is veranderd. Verder heb ik er 'Zones' (Die grijze vlakken) in gemaakt voor verschillende pagina's. Dit zorgt voor een makkelijker overzicht.

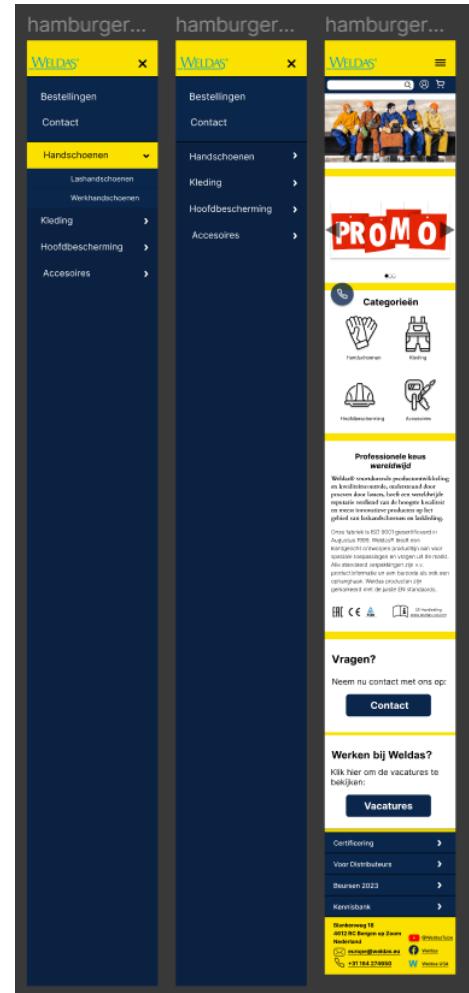


Afbeelding 50

In de meeting heb ik ook aangegeven dat ik nieuwe wireframes ga maken van de homepagina die lijkt op het ontwerp van de homepagina die we nu al hebben (Afbeelding 40). Het design dat Enes ervan heeft gemaakt staat er naast (Afbeelding 41).

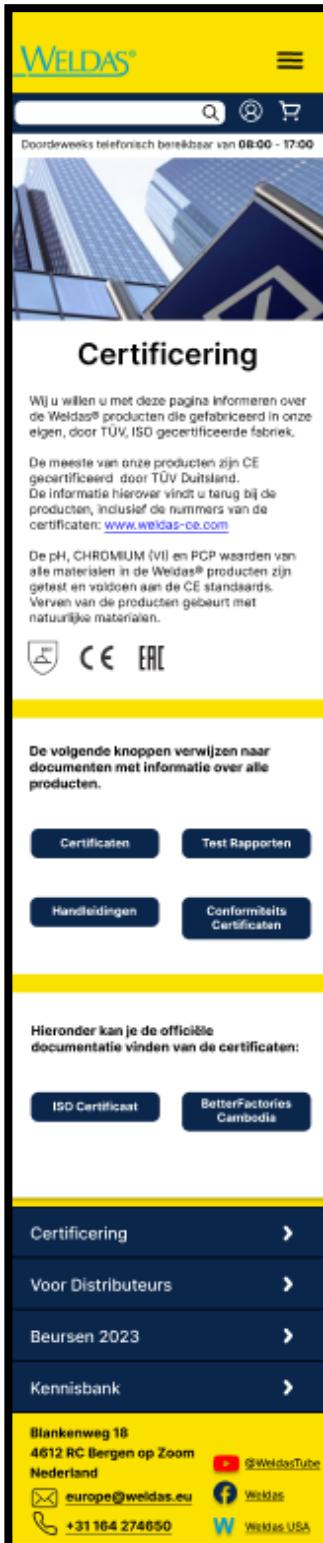


Afbeelding 51

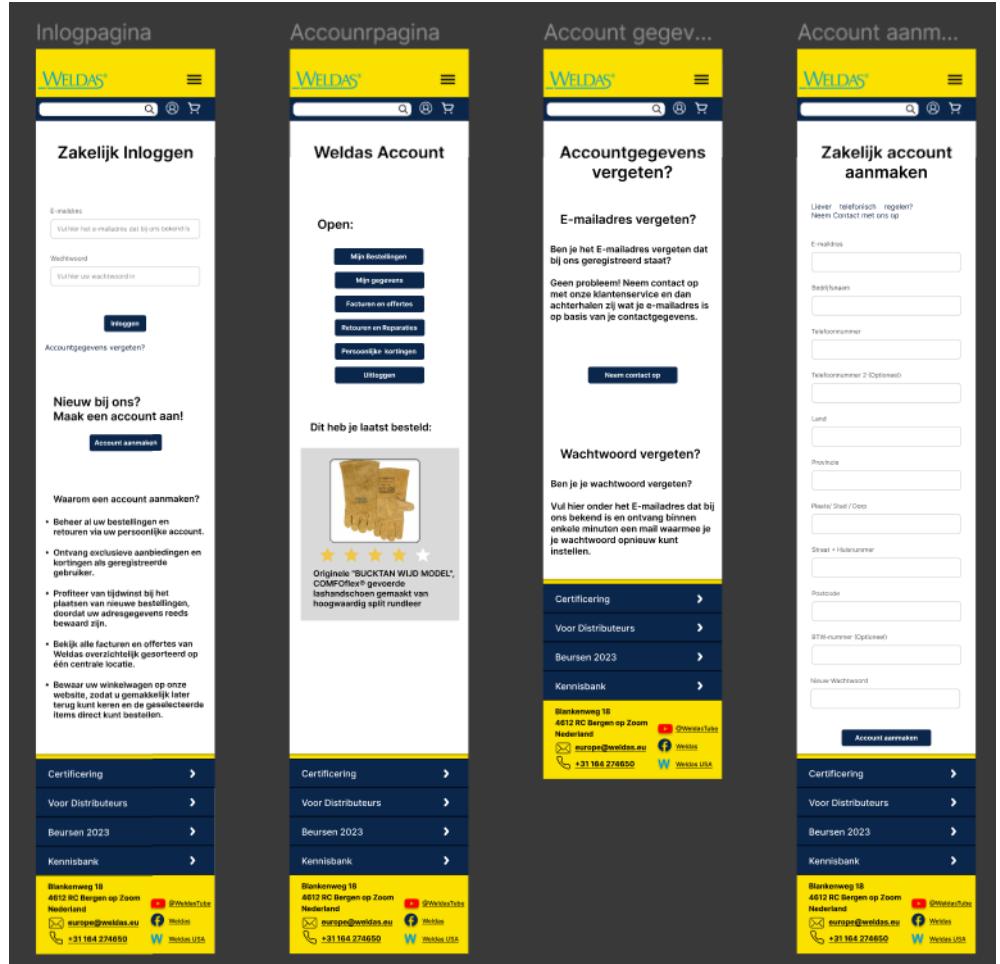


Afbeelding 52

Zoals je op de bovenste twee afbeeldingen kan zien, zijn ze nog niet helemaal consistent, maar dat komt, omdat in de tijd tussen het maken van wireframes en design en veel feedback en keuzes zijn geweest waardoor het design is aangepast. Op basis van het ontwerp op Afbeelding 41 zijn in ieder geval de rest



Afbeelding 42



Afbeelding 43

van de pagina's ook gemaakt. Zo heb ik bijvoorbeeld ook de designs van de certificeringspagina en de inlog- en accountpagina gemaakt (Afbeelding 42 en 43). De footer is trouwens ook mijn ontwerp.

Project 3

Voor het derde en laatste Project hebben we de opdracht gekregen om Easter Eggs te bedenken en te maken voor de Website van <https://www.weldaseurope.com/nl/>. In dit project mag je met max. 3 personen per groep. In mijn groep zitten Bas en Ik.

Bas en ik hebben afgesproken dat ik voor de homepagina zorg en hij voor de contactpagina. Hieronder laat ik zien hoever ik ben gekomen met de homepagina.

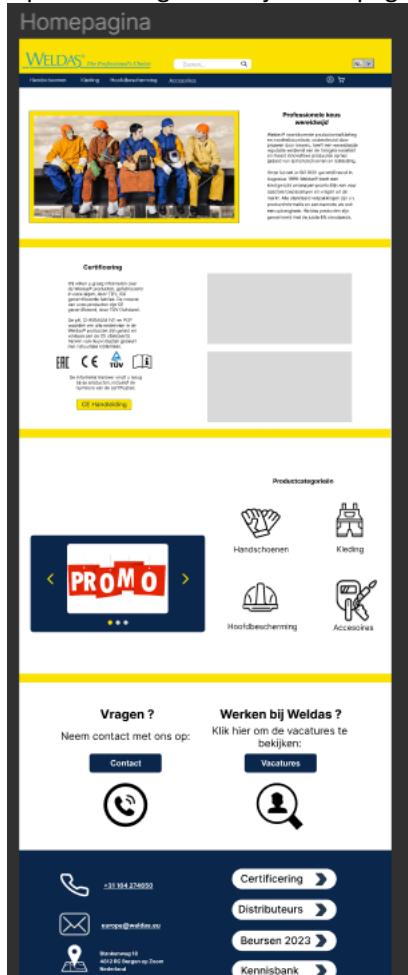
Design

Omdat Bas en ik van hetzelfde vorige project komen hadden we dus uiteraard alleen keuze uit 1 ontwerp. Andere groepen hadden mensen die in verschillen projectgroepen zaten bij het 2^{de} project. Daarom hadden zij keuze uit verschillende ontwerpen voor de website. Die privilege hadden wij dus niet. Is niet erg, maar omdat wij in ons vorige groepje alleen maar een ontwerp hadden gemaakt dat gebaseerd is op een mobiele variant, hadden wij dus geen ontwerp voor een desktop variant. We moesten dus snel de mobiele versie omzetten naar PC.

In mijn geval moest ik dus de homepagina omzetten naar desktop.

Op Afbeelding 42 zie je de homepagina, zoals die in het vorige project is ontworpen.

Op Afbeelding 43 zien je homepagina al hoe ik hem heb omgezet naar desktop.



Afbeelding 54
Zoals je al waarschijnlijk hebt opgemerkt op de desktop niet precies op elkaar. Ik heb tijdens het ontwerp wat veranderingen gemaakt in overleg met Bas, omdat wij het idee dat dit beter kon (Bijv. de footer). Of dit ook beter is voor wat design en UX betreft, dat weten we niet, maar persoonlijk vind ik de desktop variant wat rustiger dan de mobiele variant. Omdat het even duurde met designen, hebben we niet veel tijd meer gehad om het development deel goed afgerond te krijgen. Voor mij was dit niet heel verschrikkelijk, want ik kon het snel weer oppakken met mijn ervaring.

Afbeelding 53

werpen wat veranderen gemaakt in overleg met Bas, omdat wij het idee dat dit beter kon (Bijv. de footer). Of dit ook beter is voor wat design en UX betreft, dat weten we niet, maar persoonlijk vind ik de desktop variant wat rustiger dan de mobiele variant. Omdat het even duurde met designen, hebben we niet veel tijd meer gehad om het development deel goed afgerond te krijgen. Voor mij was dit niet heel verschrikkelijk, want ik kon het snel weer oppakken met mijn ervaring.

Via de volgende link kan je zien hoe de homepagina eruitziet:

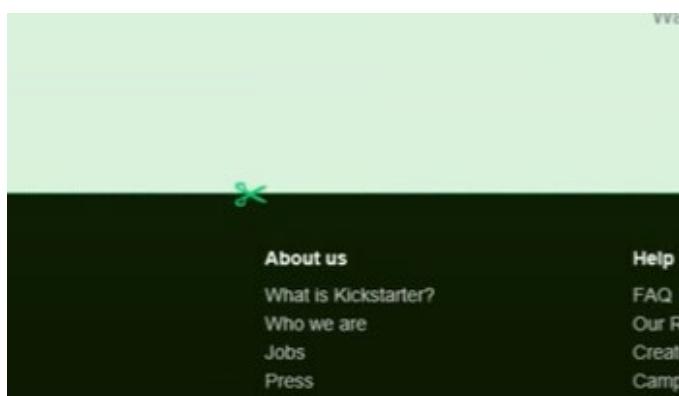
<https://i484476.hera.fhict.nl/project-weldas-website/html/>

Easter Egg & Development

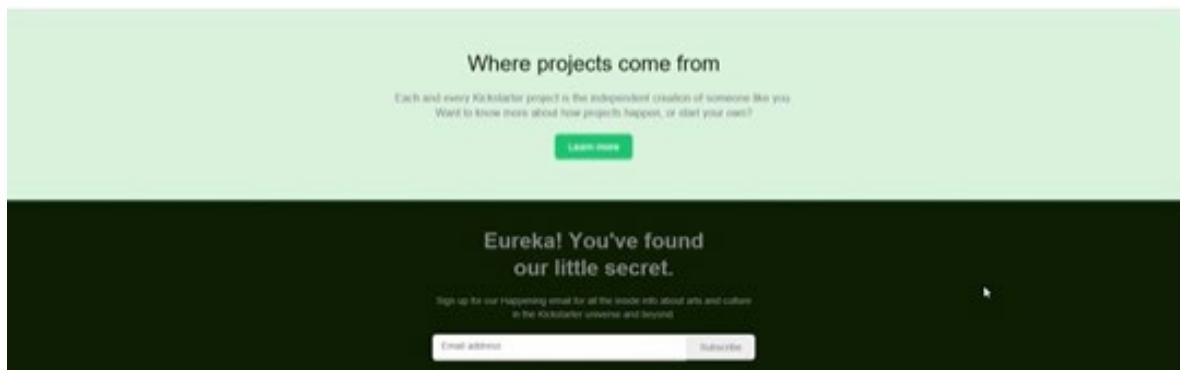
De Easter Egg die ik voor de homepagina heb gekozen heb ik van een YT video die eerder had opgezocht over Easter Eggs:

<https://www.youtube.com/watch?v=uxCxQS8d2XI&t=4m25s>

Op 4:25 minuten laat de Youtuber een Easter Egg zien op een website genaamd Kickstarter.com die hebben ingesteld dat wanneer je naar de footer scrollt van de website en op het scharen icoontje klikt, dat deze dan van links naar rechts over de website gaat alsof die een deel ervan knipt (Afbeelding 44). Vervolgens zie je een veld waarbij je je e-mail kan invullen voor korting op hun website (Afbeelding 45).



Afbeelding 55



Afbeelding 56

Dat idee heb ik dus overgenomen alleen dan i.p.v. een schaar gebruik ik een lasser (Afbeelding 46).



Afbeelding 57

Als je op onze website bent geweest (<https://i484476.hera.fhict.nl/project-weldas-website/html/>) heb je misschien al gelikt op de lasser en heb je gemerkt dat hij wordt gevuld door een oranje lijn wat het zou moeten lijken dat hij aan het lassen is. Wegens tijdgebrek vanwege het design, is het mij helaas niet gelukt om een volledig laseffect te maken met JavaScript. Ik wilde eigenlijk dat er nog sterretjes van af zouden komen en dat het echt vuur leek. Ook heb je waarschijnlijk opgemerkt dat de container achter de footer als een flits verschijnt i.p.v. dat die al achter de footer stond zoals op de YouTube video. Dit komt allemaal door tijdgebrek en omdat ik nog niet zo heel bekend ben met hoe Javascript werkt. Het leren van JS is nu wel mijn nieuwe hoofddoel. JS wordt namelijk veel gebruikt voor het maken van website en is daarom een cruciale taal om te beheersen als je bij een development team gaat werken voor de frontend.

Project 4

Inleiding

Project 4 of terwijl sprint X is een project waarbij je individueel aan de gang gaat. Je kiest zelf wat voor project je wilt doen als het maar gerelateerd is met ICT & Media Design. Omdat dit een individueel project was, heb ik er voor gekozen om (Vanilla) JavaScript te gaan leren. Ik heb altijd al meer over JS willen leren,

maar ik heb nooit echt de tijd gehad om mij er in te verdiepen. Daarom koos ik er voor om de vier weken die we in sprint X hadden hier aan te besteden.

Introductie

Een docent bij mij op school (Pim) gaf mij het advies om een Vanilla JavaScript tutorial te gaan volgen waarbij je 30 challenges krijgt die je schrijft met Vanilla JavaScript (“Vanilla Javascript” is gewoon Javascript, maar dan echt alleen Javascript). Je gaat niet (veel) aan de HTML of CSS doen. Het woord “Vanilla JS” is populair geworden toen een man genaamd Eric Wastl er voor de grap een Vanilla JS website heeft gemaakt in 2012 ([What does Vanilla JavaScript man? - Car Rental Glossary, 2021](#)). Het gebruik van “Vanilla” suggerert dat Vanilla JS puur is en zonder toegevoegde smaken of verbeteringen.

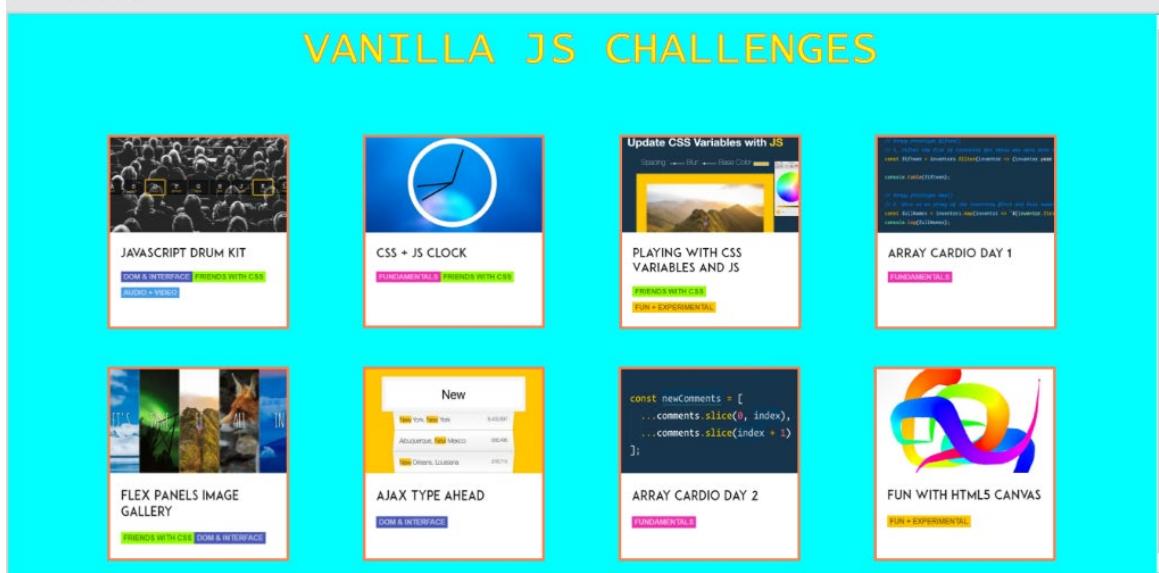
JavaScript30

De naam van de website is JavaScript30.com (<https://javascript30.com/>). Wanneer je op de website je e-mailadres invult, krijg je via de mail een wachtwoord dat je toegang geeft tot video’s over de challenges. Ik ben er later achter gekomen dat diezelfde video’s ook te vinden zijn via YouTube. De documenten kun je echter niet zomaar online vinden. De start HTML frame waarmee je elke challenge begint.

Omdat sprint X uiteraard een project is en niet alleen maar zelfstudie, moest ik na 4 weken ook iets laten zien. Pim stelde daarom voor dat ik de challenges die ik maak in een frame te plaatsen waarbij iedereen kan zien wat ik gemaakt heb. Mijn sprint X coach (Frank) was het hier mee eens.

Frame Design

Om zo’n frame netjes te maken, moet ik uiteraard een ontwerp hebben. Ik heb dus in 1 dag snel even een ontwerp gemaakt in Adobe XD (Afbeelding 1).



Afbeelding 58

Hier heb ik uiteindelijk feedback op gekregen, omdat je zoals je ziet, hij er niet heel mooi uit ziet.

De verantwoording van dit design kan je bekijken via de volgende link:



Sprint X Projectframe
Design verantwoordir

Frame Development

Ik heb uiteindelijk niet alle challenges gemaakt (Dat was ook niet het plan.), omdat het 30 challenges zijn en ik maar 28 dagen de tijd had. Ook had ik zo'n challenge niet gelijk in 1 dag af, omdat ik soms de code niet goed begreep en omdat er is afgesproken met mijn docenten dat ik bij elke challenge die ik maak iets extra's toevoeg, zodat het niet alleen maar video kijken en nadoen is, maar ook laten zien dat je het begrijpt. Ik heb daarom ook bij elke challenge twee knopjes toegevoegd: 'Code Explanation' waar de uitleg van de challenge code in staat en 'My Add' waarin staat wat ik er aan heb toegevoegd.

Je kunt het frame met de challenges bekijken via de volgende link:

<https://i484476.hera.fhict.nl/Code/vanillajsframe/>

De code van mijn werk en meer kan je vinden via de volgende link naar mijn Gitlab project:

<https://git.fhict.nl/I484476/vanillajsframe>

Slot

Ik kijk met trots en dankbaarheid terug op semester 2 van ICT & Media Design voor alles wat ik heb geleerd en bereikt. Het was een uitdagende periode waarin mijn vaardigheden en kennis op het gebied van ICT en media aanzienlijk zijn gegroeid. Ik wil mijn oprechte dank uitspreken naar de docenten die mij dit semester hebben onderwezen. Jullie interesse en steun hebben mij gemotiveerd en bijgedragen aan mijn leerproces. Ik waardeer de gelegenheid om mijn ervaringen te delen en kijk vol verwachting uit naar de toekomstige ontwikkelingen van dit interessante profiel.