

Project Visual Hong Zhou Blok 4 Zelfreflectie

21 Juni 2022

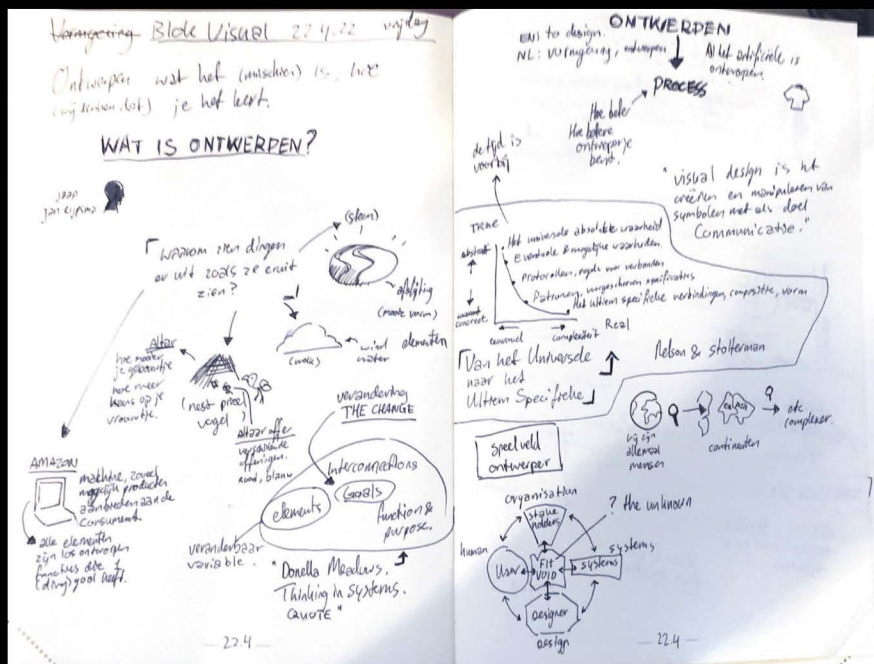
Verzamelbord op Miro

https://miro.com/app/board/uXjVO7rmHcQ=?share_link_id=516420644633

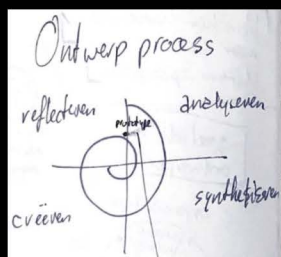
Wat ik heb geleerd tijdens dit project:

Theoretisch/inhoudelijk;

- Waarom dingen eruit zien zoals ze eruit zien.
- Iedereen begint bij een andere fase tijdens het ontwerpen.
- De ijsberg, Wat voor de hand liggend is en wat niet.
- Expressie vorm is belangrijk (emoties)
- Woord en beeld combinatie zegt al veel meer dan apart.
- Fouten zijn goed, voor het generen van veel ideeën - workshop Dario
- Ruben Pater met het impact over design en marketing. "Als wij verder kijken dan de surface. Wij creëren fictie en we moeten er rekening mee houden wat voor impact onze design heeft."



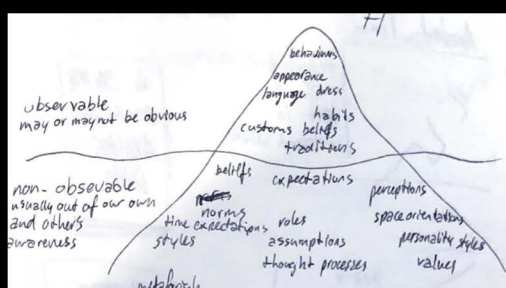
Sketchnotes 22.4.22



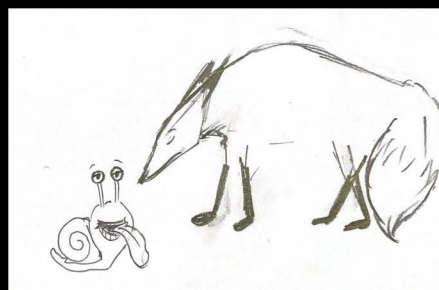
"Als wij verder kijken dan de surface. Wij creëren fictie en we moeten er rekening mee houden wat voor impact onze design heeft"

- Ruben Pater

Sketchnotes 22.4.22



Sketchnotes 22.4.22



Zielige vos
Blij slak

Wat ik heb geleerd tijdens dit project:

Qua houding/ ontwerpproces;

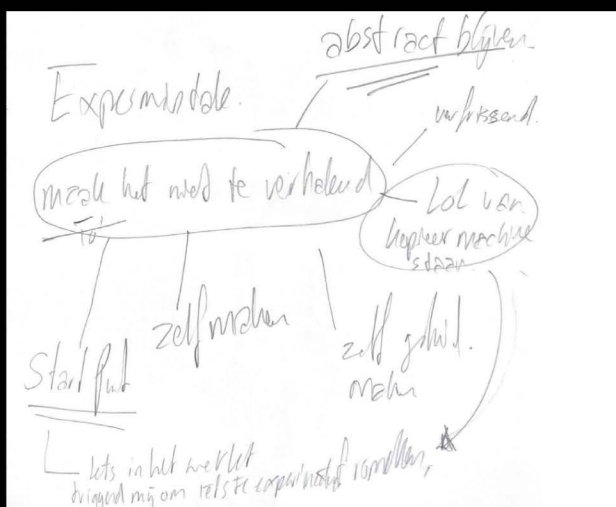
- Reflectie zorgt voor perspectieven die ik niet heb gezien als ontwerper
- Iedereen heeft verschillende waarden of ziet dingen anders.
- Veel experimenteren geeft mij meerdere perspectieven met oplossingen.
- Bij het maken van de Ruimte in mijn gedachte heb ik veel geleerd over hoe sterk het kan zijn als je tekst bij visuele voorwerpen plaatst.

het mystieuse maakt
het heel interessant

*Feedback,
Mijn binnenwereld*

Ik vind dit werk er heel vet
uit zien. Het is erg goed in
de stijl van de ontwerper
gemaakt. Ik denk dat je het
beeld sterker kan maken
om minder details in de
achtergrond te plaatsen.
Een witte achtergrond
bijvoorbeeld.

*Feedback,
Experimentatie David Carson*

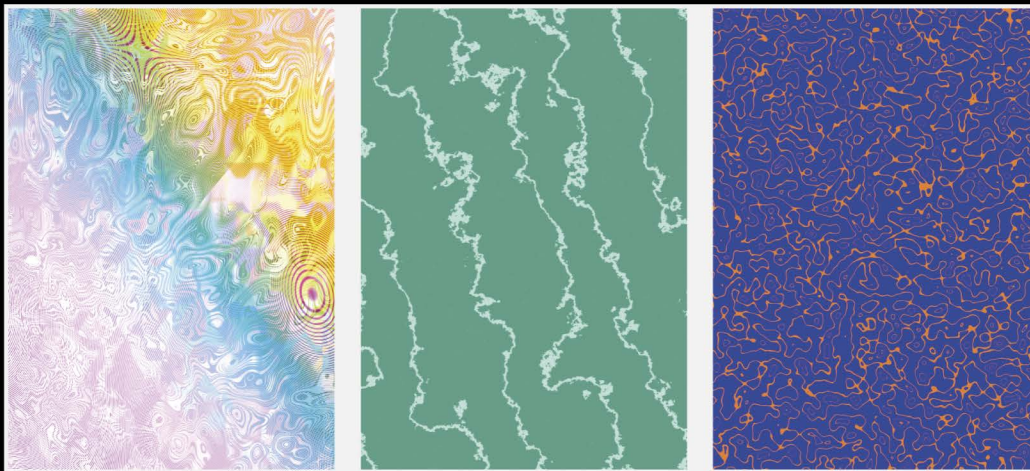


*Feedback,
Conceptualisatie David Carson*

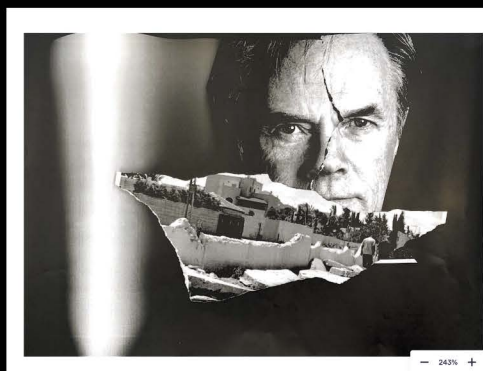
Wat ik heb geleerd tijdens dit project:

Qua praktische/ Ambachtelijke vaardigheden

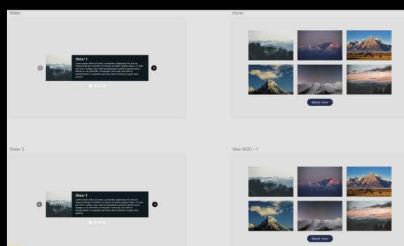
- Ik heb geleerd hoe je gafe kunstwerken kan maken in Blender, Chivalry en dan in photoshop.
- Figma animaties
- Met de Printer spelen
- Snel schetsen en weinig erbij nadenken



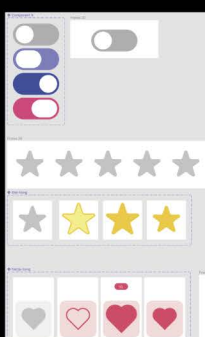
Workshop Teunis.



Printer experimenten met Jan-Jaap.



Workshop Enzo



Workshop Fleur

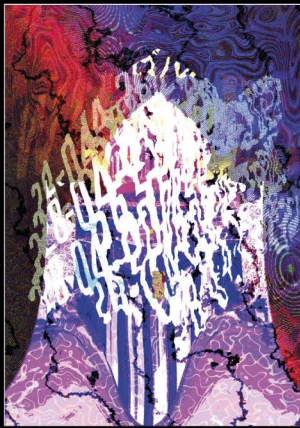


Opdracht Volkskrant

Waar je trost op bent en wat je leuk vond dit blok

Waar ik voornamelijk trost op was tijdens dit blok was de:

- Workshop van Teunis Marseille
- Opdracht van Jan van Rothuizen
- Opdracht binnenwereld
- David Carson eind experimentatie



Workshop Teunis



David Carson
Experimentatie



Jan Rothuizen
Zachte map

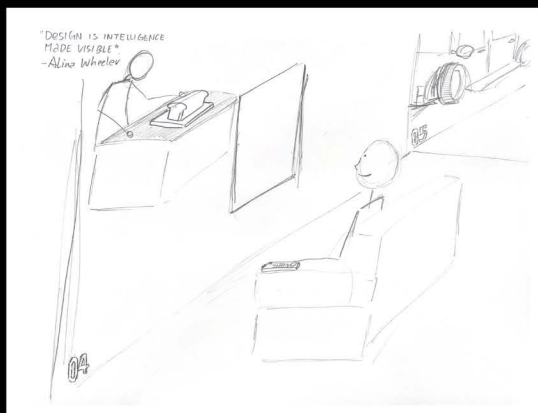


Mijn
Binnenwereld

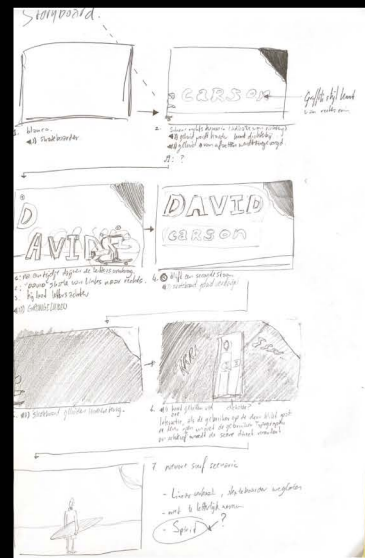
Wat je nog moeilijk vindt of minder leuk vond dit blok

Waar ik nog voornamelijk moeite mee had:

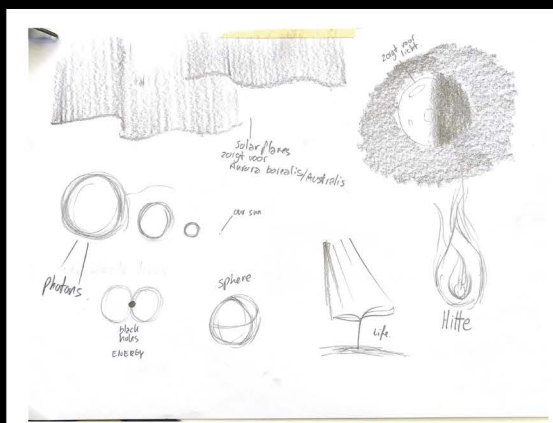
- Quote tekenen
- Workshop metaphors
- Conceptualisatie en verbeelden van het werk van David Carson.
- Alles te letterlijk nemen: Sterren tekenen, Storyboard David Carson



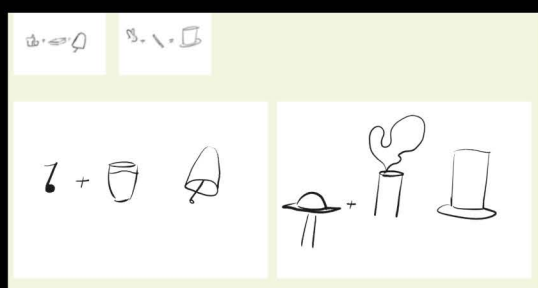
Quote
Tekenen



Storyboard
David Carson



Sterren
Tekenen

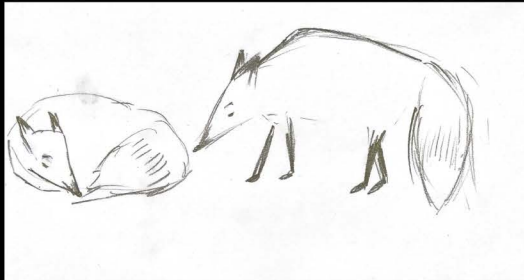


Dario Paniagua
Workshop Metaphors

Ontwikkeling competenties

Begrijpen en kaderen

goed



Opdracht de zielige vos

Bij deze opdracht heb ik de wensen van de belanghebbenden vertaalt naar een bijpassend ontwerpprobleem binnen de context.

concept 1

Typography art

Inspired by audio/sounds

Emotion made visible by vision through audio.

Opdracht David Carson, Conceptualisatie

Bij deze opdracht heb ik een doelgericht en passende ontwerp richting gekozen.

Omdat zijn werk veel bestaat uit Abstractie, wilde ik abstractie vertalen door middel van geluid naar gevoel/emotie.

minder goed



Opdracht Instagram post deel 2

Bij deze opdracht probeerde ik de kwaliteit "onzekere toekomst" zo sterk mogelijk uit te stralen.

De feedback die ik van Djie Han voornamelijk kreeg was dat dit een bedelende zwerver was. Hierdoor heb ik het gevoel dat ik dit opdracht niet goed genoeg heb gedaan.



Opdracht David Carson Storyboard part 1

De storyboard gaat over een interactieve ervaring die de kijker ervaart tijdens het scrollen.

Ik vond het een goed idee om de gebruiker een lineair verhaal te laten volgen zodat het de gebruiker motiveert om verder te scrollen. Vervolgens heb ik de feedback gekregen dat een lineair verhaal niet bij de stijl van David Carson past, dus ben ik daarna begonnen met het abstraheren van mijn storyboard, idee en concept.

Ontwikkeling competenties

Verbeelden en maken

goed



Opdracht mijn binnenwereld.

Ik vind dat ik hier mijn idee goed heb verbeeld.

De binnen wereld

*Hoe ik voornamelijk mijn binnenwereld voor me zie
is dat ik op een stoel zit voor de toekomst. De
toekomst is in de tekening verbeeld als zwart.*

Omdat ik denk dat de toekomst onbekend en niet te voorspellen is. Wat voor gevoel er bij mij ernaar boven komt is avontuur, mysterie van het leven. Ik zie er iets positiefs in dat het onbekend is.

Daarnaast zie je mijn trauma's, momenten, inspiratie en een rivier.

*alles wat achter mij zit zijn dingen van het heden.
Ze drijven weg omdat ik ze niet lang heb beoefend
of het zijn leuke momenten waarbij ik langzaam
vergeet hoe ik die dagen precies heb ervaren*

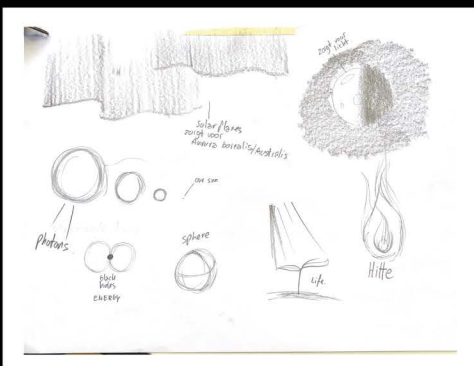


Het leven is nu, in het moment.

Opdracht David Carson Experimentatie.

*Na de kleine workshop met Jan-Jaap heeft het mij
zeer gemotiveerd om het zelf te proberen met zelf
gemaakte materiaal. Ik vind dat ik hier veel ben
gegroeid en dat er een wereld voor mij is geopend*

minder goed



Opdracht Sterren Teken

Bij deze opdracht, kon ik niet op andere visualisaties komen van sterren waardoor ik dingen ging tekenen wat impact heeft door sterren maar niet relevant is/was voor de huidige opdracht.

Ontwikkeling competenties

Conceptualiseren

goed



Opdracht David Carson Experimentatie.
Bij dit experiment heb ik gebruik gemaakt van de printer op manieren die ik nooit eerder heb geprobeerd/ gedaan. Het was voor mij een hele nieuwe ervaring die een wereld voor mij opende.

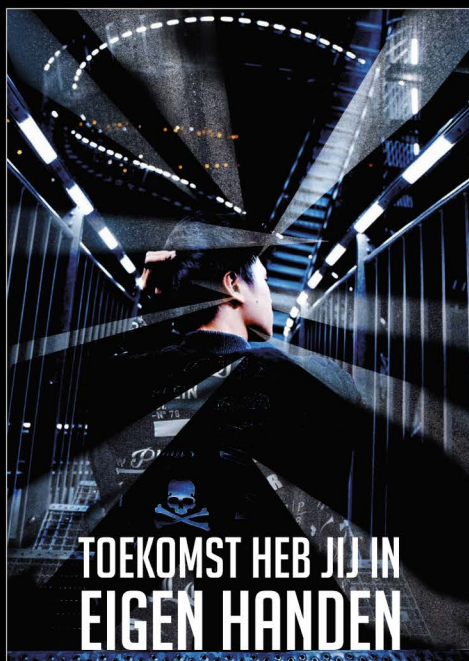
Wat ik hier uit heb gehaald is dat het soms beter is om niet alles achter je computer te doen en alles te perfectioneren.

In het echt werken met materialen en “ongelukjes” maken zorgt voor een resultaat die je niet krijgt digitaal.



Opdracht Instagram post deel 2
Bij deze opdracht heb ik gebruik gemaakt van de verschillende manieren om de foto te bewerken in Photoshop.
Het zorgde voor resultaten die ik totaal niet in mijn hoofd kon visualiseren.

minder goed

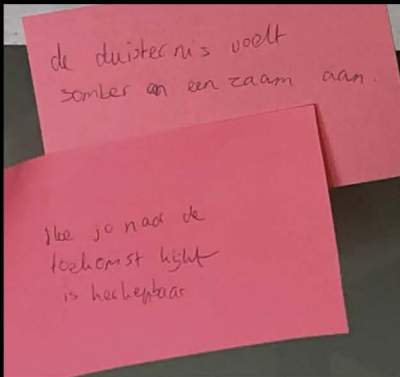


Opdracht Definitief ontwerp Volkskrant
Hierbij had ik een bepaalde visie die andere niet begrepen waardoor ik het zie als een niet/ minder goed ontwerp.

Doordat het te veel overbewerkt is en ik niet veel heb geprobeerd met verschillende versies is de boodschap niet aangekomen bij de kijker.

Ontwikkeling competenties

Reflecteren en evalueren



Opdracht Mijn binnenwereld

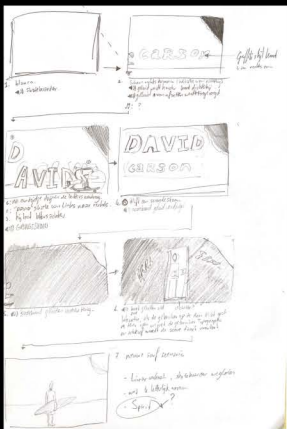
Bij de feedback ronde kreeg ik te horen dat mijn tekening Duisternis, somberheid en eenzaamheid aanvoelt.

Tijdens het maken van mijn ontwerp heb ik hierbij nooit stil gestaan dat ik dit probeerde uit te stralen. Ik probeerde te tekenen hoe het in mijn hoofd eruit ziet/ aanvoelt.

Ik zie het als avontuurlijk en leuk.

Maar ik heb hier eruit gehaald dat het niet om mijn visie gaat, maar naar de visie van de kijker.

Feedback speelt een belangrijke rol



Opdracht David Carson

Bij deze opdracht heb ik de grootste veranderingen meegemaakt op conceptualisatie niveau en ontwerptechnieken.

Het begon bij storyboard dat over iemand gaat die allemaal mee maakt (werk van David Carson), daarna heb ik de feedback gevolgd om het te abstraheren omdat mijn concept niet past bij de stijl van David Carson.

Dit heb ik toegepast op mijn concept.

Na de workshop ben ik kritisch gaan kijken wat

er voor mij gevoel beter kon. Toen had ik besloten om mijn eigen foto's te maken en te gebruiken, daarnaast vond ik het niet kunnen om het werk wat we gemaakt hadden te presenteren als "mijn eind resultaat".

Omdat het voornamelijk Jan-Jaap aan de printer zat en ik voornamelijk bezig was met het uitscheuren van interessante objecten/stukken.

Daarom had ik ervoor gekozen om alles zelf te maken en ben ik hartstikke blij met het eindresultaat.