

Introductiefilm – Graduaat Front-end development

Bachelorproef voorgedragen door Niel Duquesne tot het behalen
van de graad van Bachelor in de grafische en digitale media
aan de Arteveldehogeschool

Interne onderzoeksmedewerker: Dieter Wullaert
Externe promotor: Silke Denteneer, Mediacomm

Arteveldehogeschool
Grafische en Digitale Media
Multimediaproductie Audiovisual Design
Industrieweg 232, 9030 Gent-Mariakerke
Academiejaar 2018 - 2019

Introductiefilm – Graduaat Front-end development

Bachelorproef voorgedragen door Niel Duquesne tot het behalen
van de graad van Bachelor in de grafische en digitale media
aan de Arteveldehogeschool

Interne onderzoeksmedewerker: Dieter Wullaert
Externe promotor: Silke Denteneer, Mediacomm

Arteveldehogeschool
Grafische en Digitale Media
Multimediaproductie Audiovisual Design
Industrieweg 232, 9030 Gent-Mariakerke
Academiejaar 2018 - 2019

1. Woord vooraf

Voor mijn bachelorproef heb ik een introductiefilmpje voor het graduaat Front-end web development gemaakt zodat studenten die interesse hebben of meer over dit graduaat willen weten hier een korte intro over krijgen.

Ten eerste wil ik mijn onderzoeksmedewerker Dieter Wullaert bedanken. Alle vergaderingen die we hadden waren enorm leerrijk en handig tijdens mijn onderzoek.

Ook wil ik Mevr. Maaïke Callens, Mr. Olivier Parent en Mr. Philippe De Pauw Waterschoot bedanken voor alle hulp en feedback tijdens onze vergaderingen. Zonder jullie input had ik dit niet kunnen verwezelijken. Ook alle feedback via mail was een enorme hulp.

Mijn externe promotor Silke Denteneer wil ik ook bedanken voor de hulp en tijd die ze hier heeft willen insteken. Onze vergadering en contact via mail heeft mijn filmpje zeker een positieve boost gegeven. Ook de front-end developer Cédric Brichau die ik ook via het bedrijf mediacomm heb leren kennen bedanken om mijn op het vlak van inhoud te helpen. En dan wil ik ook Kirsten Brisard bedanken, de manager die mij met deze 2 personen in contact heeft gebracht.

Ten slotte wil ik alle professoren van de opleiding bedanken voor alle hulp doorheen de jaren, dankzij jullie heb ik het zover geschopt in deze opleiding en hopelijk kan ik deze in schoonheid afsluiten.

2. Inhoudstafel

1. Woord vooraf	3
2. Inhoudstafel	4
3. Lijst van bijlagen	5
4. Omschrijving van het onderwerp	6
5. Voorstelling van de externe promotor	7
6. Onderzoek	8
6.1. Doelstellingen	8
6.2. Onderzoeksvragen en methodologie	8
6.3. Gevoerde onderzoek en resultaten	8
6.4. Conclusie	10
7. Productie	11
7.1. Pre-productie	11
7.1.1. Idee	11
7.1.2. Synopsis	11
7.1.3. Scenario	12
7.1.4. Storyboard	14
7.1.5. Ontwerpen	16
7.1.6. Shotlist	18
7.1.7. Materiaallijst	19
7.1.8. Voorbereiding shooting	19
7.1.9. Planning	19
7.2. Productie	20
7.2.1. Maken van de illustraties	20
7.2.2. Opnemen van de voice-over	20
7.3. Post productie	21
7.3.1. Beeldbewerking	21
7.3.2. Klankbewerking.....	22
7.3.3. Eindmixage	22
7.3.4. Export	22
8. Besluit	23
9. Referentielijst en geraadpleegde werken	24
10. Bijlages	26
11. Logboek	44
11.1. Contactmomenten	44
11.2. Productietijd	44
11.3. Onderzoek	44

3. Lijst van bijlagen

- Bijlages algemeen
- BAPMMP-01
- BAPMMP-02
- BAPMMP-03
- BAPMMP-04
- BAPMMP-05
- onderzoeksbijlages
 - Interview jongeren
 - Interview jongeren 2.0

4. Omschrijving onderwerp

Binnenkort zal de Arteveldehogeschool een nieuw graduaat starten, namelijk het graduaat front-end web development. Dit is het gedeelte van een website dat zichtbaar is voor de gebruiker. Hiervoor ga ik door middel van verschillende 2D animaties en motion design een kort maar krachtig promofilmje maken zodat geïnteresseerden hier snel meer over te weten kunnen komen.

In dit filmje worden enkele zaken uitgelegd:

- Korte toelichting over Front-end Web Development
- Wat houdt deze graduaat precies in?
- Wat kan je met deze graduaat bereiken?
- In welk team kan je in de toekomst terecht komen?

De doelgroep is jongeren van 16 tot en met 18 jaar maar op deze graduaat staat natuurlijk geen leeftijd, iedereen kan deze opleiding volgen. Aangezien een filmje maken voor een heel ruim publiek geen goed idee is heb ik mij gefocust op jongeren.

5. Voorstelling externe promotor

Als externe promotor wou ik iemand die mij advies kan geven op het vlak van grafisch design en animaties. Na even zoeken ben ik bij het bedrijf mediacomm terecht gekomen. Zij zijn een grafisch interventieteam. Hier kwam ik terecht bij mevr Kirsten Brisard, manager van oost en west Vlaanderen bij dit bedrijf. Ze wou mij direct helpen dus besloten we om eens af te spreken en mondeling alle details te bespreken. Na dit gesprek heeft ze mij doorverwezen naar een werknemer mevr Silke Denteneer. Een expert op het vlak van design en animatie.

Mijn externe promotor is dus Silke Denteneer. Grafisch vormgever en kan ook goed animeren in onderandere Adobe After Effects. Perfect om mij te adviseren bij dit filmpje.

Ik moest wel een lange afstand afleggen om met haar af te spreken maar de vergaderingen en mails zijn zeer vlot verlopen. We zaten vaak op dezelfde golflengte en de communicatie verliep zeer goed. Op basis van design en animatie heb ik dus advies en tips gekregen om mijn eindfilmpje te verbeteren.

6. Onderzoek

6.1 Doelstellingen

Jongeren warm maken, informeren en wegwijs maken in de grafisch wereld meer specifiek rond het graduaat front-end web development.

6.2 Onderzoeksvragen en methodologie

Onderzoeksvragen

- Wat gaan we vertellen?
- Aan wie gaan we dat vertellen?
- Hoe gaan we dat vertellen?

Methodologie:

- Interviews gebruikers (jongeren)
- Expert interview (communicatie graduaat experts)
- Design research
- Animatie research

6.3 Gevoerde onderzoek en resultaten

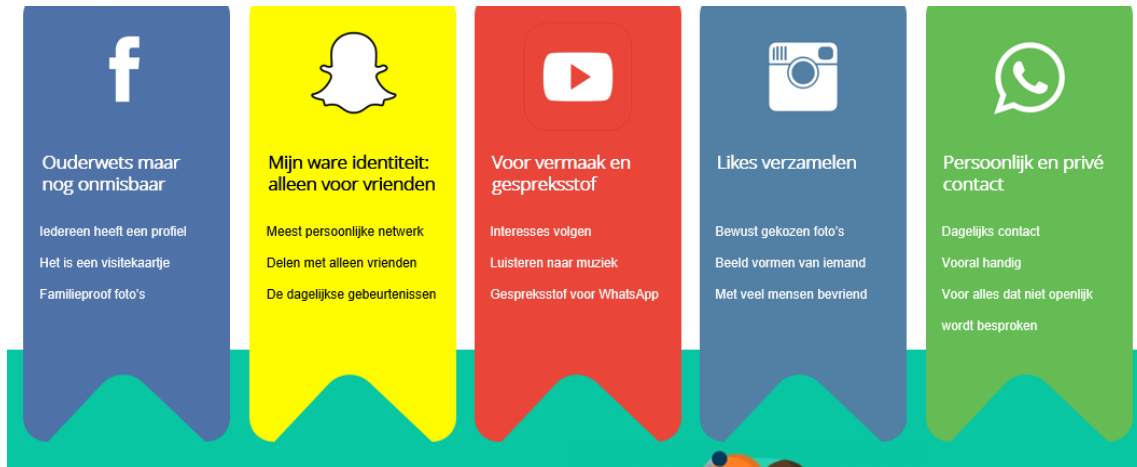
- **Opzoekwerk op het internet in verband met:**
 - Gedrag van jongeren op het web
 - Hoe kan ik jongeren triggeren
 - Waar en hoe kan ik doelgroep het beste bereiken
 - Front-end development
 - Lezen van powerpoints en pdf's over graduaat/bacheloropleidingen

Humor kan ervoor zorgen dat men veel meer aangetrokken is tot het filmpje zodat het minder overkomt als "reclame". Als jongeren zichzelf kunnen vinden in een bepaalde situatie in het filmpje voelt men zich veel meer aangesproken. "Keep it simple", kort, duidelijk, krachtig en niet te complex. Toon wat je met front-end development allemaal kan doen.

Uit onderzoek blijkt ook dat facebook, de website, youtube/vimeo, instagram en twitter de best media zijn om het filmpje op te promoten. De jongeren zitten dagelijks enkele uren op online media en dit zijn de meest gebruikte. Natuurlijk heb je ook nog snapchat en whatsapp maar deze zijn helemaal niet relevant en niet gemaakt om volledige filmpjes op te promoten.

80% van de jongeren zit dagelijks op facebook dus dit is zonder twijfel zeker een must.

Op youtube en vimeo moet men het filmpje ook plaatsen. Omdat men zo het filmpje makkelijker met elkaar kan delen. Men hoeft gewoon de link te kopiëren en te plakken. Op facebook doen ze dit door elkaar te taggen maar dat is niet altijd even effectief.



• Onderzoek jongeren

Veel jongeren kennen de term front end development niet maar zijn wel gekend met webdesign. De interesses verschillen vaak en hangen af van persoon tot persoon wat natuurlijk normaal is. De personen die de term kennen vinden het vaak het interessantst.

Voor 90% van de jongeren maakt de stem van de voice over helemaal niet uit. 2 personen hadden wel de voorkeur voor een mannenstem omdat ze mannen meer associëren met front-end web development.

Hierdoor heb ik dan ook voor een mannenstem gekozen als voice-over.

Er was nog twijfel of ik alle content zou verspreiden in 2 filmpjes of alles in 1 film zou zetten. Ik heb besloten om alles in 1 filmpje van rond de 2 minuten te maken. De meeste jongeren zouden niet gemotiveerd zijn om een tweede filmpje te bekijken. 1 filmpje waar alles kort maar goed in staat is zonder twijfel de beste manier om hun interesse op te wekken.

• Meetings met graduaat experts

Ik heb verschillende gesprekken gehad met mevr. Maaïke Callens, mr. Olivier Parent en mr. Philippe De Pauw Waterschoot in verband met de toepassing van mijn bachelorproef voor het graduaat front-end web development dat volgend jaar van start gaat op onze school. Zij zijn de experts op dit gebied en weten dus alles over wat het graduaat inhoudt. Philippe en Olivier zijn ook expert op het vlak van front-end web development. Hier hebben ze mij ook heel veel bij kunnen helpen.

Deze gesprekken waren zeer leerrijk en zonder twijfel noodzakelijk. Zij wisten alles van het graduaat en hielpen mij met het vastleggen van alle inhoud. Ze hebben mij heel wat materiaal kunnen aanleveren dat mij zeker geholpen heeft met het begrijpen en uitleggen van een graduaatsopleiding.

• Interviews met jongeren (16-18jaar)

Het is in ieder geval duidelijk dat jongeren een niet te lang filmpje verkiezen omdat het anders snel gaat vervelen of ze snel afgeleid raken. Het filmpje zou dan niet het gewenste effect bereiken. Door de info van de interviews heb ik dan besloten voor 1 kort filmpje.

Voor 90% van de jongeren maakt de stem van de voice over helemaal niet uit. 2 personen hadden wel de voorkeur voor een mannenstem omdat ze dachten dat er meer mannen front end developers waren.

Hier heb ik dan ook voor een mannenstem gekozen, dit is dan uiteindelijk mezelf geworden.

De doelgroep kent niet altijd de term front-end web developent maar bij het woord webdesign gaat wel een belletje rinkelen. Men weet vaak wat het inhoudt. Perfect om met een kort filmpje hun wat meer informatie te geven en interesse op te wekken. Doorheen mijn productie heb ik meerdere malen aan jongeren feedback gevraagd om te kijken wat ze goed en of slecht vonden.

6.4 Conclusie

Doelgroep

De doelgroep voor dit filmpje is jongeren. Specifiek jongeren tussen de 16 en 18 jaar die in het 5e en 6e middelbaar aan het studeren zijn. Dit zijn jongeren die bijna afstuderen en aan het uitzoeken zijn wat ze later willen studeren en gaan dus de duidelijke meerderheid zijn die het filmpje uit eigen interesse zullen bekijken. Dit is ook de generatie dat van jongs af aan opgegroeid is met technologie. De interesse naar webdesign en andere webgerelateerde zaken gaat dus zeker stijgen. Deze jongeren zijn dus de perfecte doelgroep om op te focussen.

Look & feel

Het design zal fris, clean en modern worden. Simplicity is key, ik ga me vooral focussen op het weergeven van de inhoud in een clean design zonder teveel storende elementen. Hierdoor worden ze niet afgeleid door onnodige zaken die hun aandacht gaan afnemen van de belangrijke zaken.

Front-end web development is abstract, dit heb ik dus doorheen heel het filmpje proberen aanhouden. Ook heb ik alle illustraties zoals de website en hoofden van de teamleden zo aantrekkelijk mogelijk proberen maken. Zodat ze geïnteresseerd zijn in wat ze zien en zelf ook zo een website willen maken. Om het filmpje niet saai te maken heb ik ervoor proberen zorgen dat op elke actie een reactie is. Zoals bij de workflow dat ik inzoom om een deel van het beeld en hiermee verder ga. Zo lijkt alles in elkaar te vloeien en geeft het een mooi geheel.

Inhoud

Onderstaande lijst zijn de hoofdpunten die verteld zullen worden in mijn filmpje. Deze punten zal ik kort toelichten in een leuke en aangename sfeer.

1. Wat is front end development?
 - Heel kort maar correct
2. Benodigdheden
 - Programma's
 - » Microsoft Visual Studio Code
 - Javascript/HTML/CSS
3. Waar kom je terecht?
 - Mogelijke Teamleden
4. Verschil graduaat - Bachelor

7. Productie

7.1 Pre-productie

7.1.1 Idee

Toen we de infosessie over onze bachelorproef kregen wist ik nog helemaal niet wat ik hierbij zou doen. Ik begon na te denken over wat mijn grootste interesses tijdens deze opleiding waren. Wat mij altijd al aangesproken heeft is het maken van 2D animaties, motion design. Ik wist dus al vrij snel dat ik een bepaald onderwerp op deze manier zou weergeven.

Hierna ging ik op zoek naar wat dit onderwerp precies zou zijn. Webdesign heb ik ook altijd al interessant gevonden maar was iets waar ik me al even niet meer had mee bezig gehouden. Specifieker dacht ik aan front-end web development, back-end web development is net iets te complex voor mezelf. Dit zou ik uitleggen aan bijvoorbeeld studenten of anderen die hier geïnteresseerd in zijn in een animatiefilmpje van één tot enkele minuten.

Toen ik dit onderwerp voorstelde aan Dieter Wullaert was hij direct geïnteresseerd en wist hij me te vertellen dat men binnenkort een graduaat front-end web development zal starten. Hij stelde voor om voor deze graduaat een introfilmpje te maken voor studenten die interesse hebben om deze graduaat te volgen of hier iets meer over willen te weten komen. Ik vond dit een goed idee en besloot dus af te spreken met de personen die deze graduaat opstarten om de inhoud van dit filmpje te bespreken. Deze personen waren Maaïke Callens, Philippe De Pauw en Olivier Parent. Zo is mijn idee tot stand gekomen.

7.1.2 synopsis

- **Wat is front-end web development.**
- **Benodigdheden**
 - **Programma's**
 - **Javascript/HTML/CSS**
- **Teamleden**
 - **Mogelijke teamleden**
- **Graduaat VS Bachelor**

7.1.3 Scenario

Scene 1:

Intro

Front-end web development, wat is het een waar kan je het studeren?

Scene 2:

Intro deel 2

De front-end van een website of applicatie is dit gedeelte dat zichtbaar is voor de gebruiker.

Front-end web development betekent het omzetten van het ontwerp van een website tot een technisch goedwerkend geheel. Dit voor zowel computer, tablet en andere toestellen.

Scene 3:

Benodigdheden

Er zijn veel programma's waar je jouw code in kan schrijven maar één van de meest gebruikte is Microsoft Visual Studio Code. Dit programma helpt je bij het schrijven van jouw code en optimaliseert de workflow.

Hier zal je gebruik maken van 3 talen die je moet leren, Javascript, HTML en CSS.

Elke taal heeft zijn eigen functie.

Scene 4

JAVASCRIPT is een veelgebruikte programmeertaal waarmee je jouw website interactief maakt.

Scene 5

HTML is de standaard opmaaktaal voor je webpagina's. De code dat je hier in schrijft wordt gelezen en weergegeven door de webbrowser

Scene 6

CSS maakt het mogelijk om jouw webpagina vorm te geven. Zo kan je bijvoorbeeld kleuren kiezen, achtergronden uploaden of de plaats van een afbeeldingen en tekst kiezen.

Scene 4:

Teamleden

Het meest voorkomende team waar je mogelijk in terecht komt bestaat uit 5 leden. Hiermee maak je een gebruiksvriendelijk volledig afgewerkte website. Dit team is natuurlijk geen must, sommige developers doen dit in een kleiner team of zelfs helemaal alleen!

Scene 5:

Graduaat vs Bachelor

Aan de Arteveldehogeschool kan je zowel een graduaat of bachelor opleiding volgen om een front-end web developer te worden. Maar wat is het verschil tussen deze opleidingen?

Het graduaat is een sterk job gerichte opleiding. Je wordt klaargestoomd specifiek als front-end web developer. Perfect voor een snelle start op de arbeidsmarkt! De graduaat bestaat voor een belangrijk deel uit werkplek leren. Hier verwerf je front-end development competenties tijdens reële werksituaties. Je leert dus al doende en de theorie staat in functie van de praktijk.

Bij de bachelor opleiding new media development krijg je een bredere basis en zijn de jobmogelijkheden nadien iets ruimer. Er komt meer theorie aan bod en je verweft ook back-end programmeerskills, commerciële vaardigheden, conceptueel denken en een basis in vormgeving.

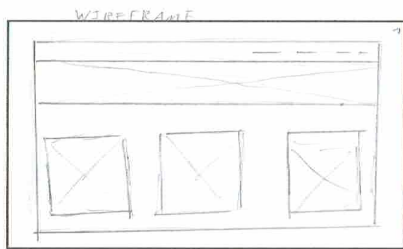
Scene 6:

Outro

Meer info kan je vinden op onze website, succes!

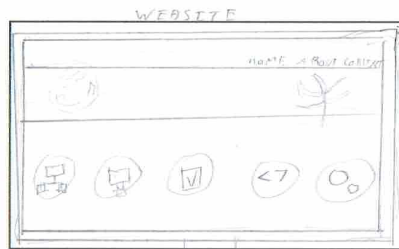
7.1.4 Storyboard/animatic

Titel: _____



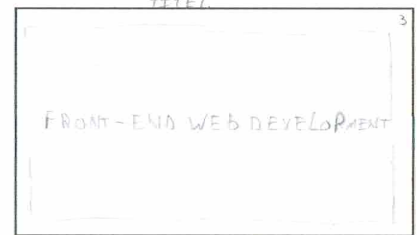
INTRO

Wireframe komt op een leuke en soepele manier in beeld.

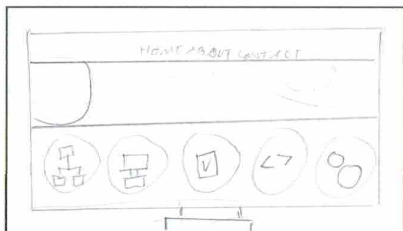


Wireframe verandert naar een echte website op een computer.

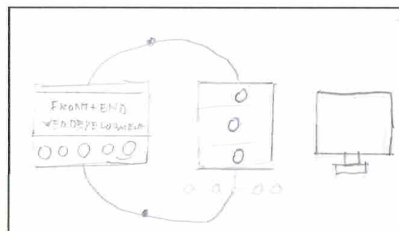
Storyboard bachelorproef - Niel Duquesne



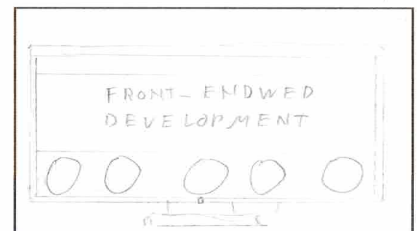
Alle elementen komen in het midden samen en vormen de titel front-end web development.



De titel vormt zich weer om tot de website op de computer.



De computer wordt kleiner en het verschil tussen front-end en back-end wordt door middel van illustraties duidelijk gemaakt.

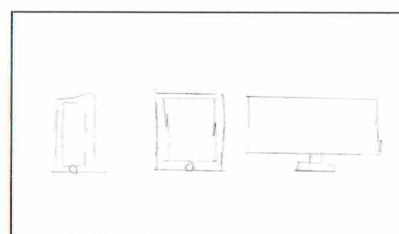


De 3 lagen worden groter en vormen samen weer 1 website.

Titel: _____

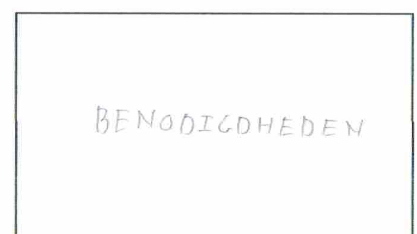


De woorden "Technisch", "Goed werkend", "Geheel" schuiven in het scherm naast de geïllustreerde computer.

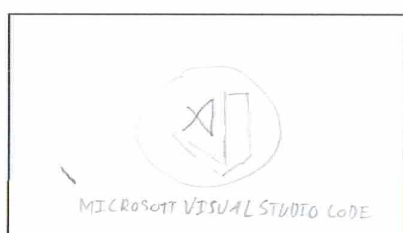


De woorden schuiven naar beneden en op het juiste moment met de voice-over schuiven een tablet en smartphone in het beeld.

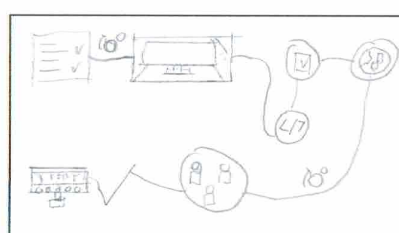
Storyboard bachelorproef - Niel Duquesne



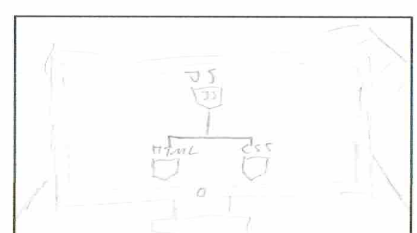
Titel "Benodigheden" komt tevoorschijn en verdwijnt.



Het logo van Microsoft Visual Studio Code komt tevoorschijn.



De geïllustreerde workflow komt soepel maar snel op het beeld.



Men zoekt in op een deel van de workflow waar de logo's van Javascript, HTML, en CSS te zien zijn.

Titel: _____

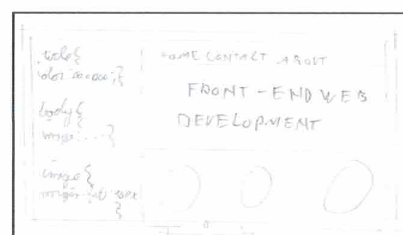
Storyboard bachelorproef - Niel Duquesne



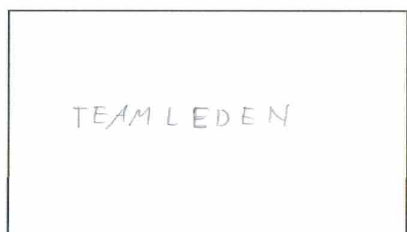
Javascript wordt uitgelegd doormiddel van een muis die op een knop klikt en er een actie gebeurt.



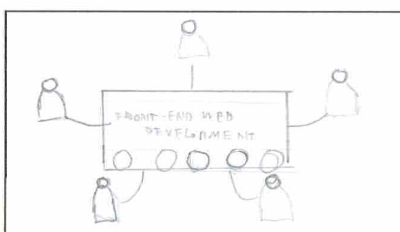
De code van HTML komt op het scherm die daarna fade naar een echte website.



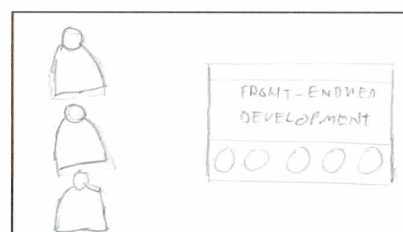
Voorbeeldcode van CSS komt links op het scherm en aan de rechterkant kan je die veranderingen realtime bekijken.



Titel Teamleden komt tevoorschijn.



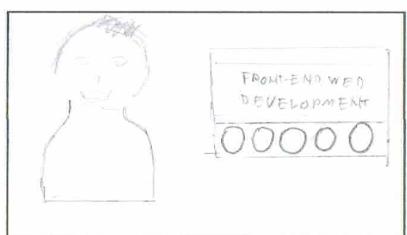
In het midden komt een website met daarrond 5 mogelijke teamleden



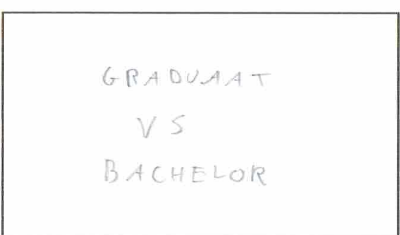
De 5 teamleden worden er 3 en deze worden vergroot naast de website weergegeven.

Titel: _____

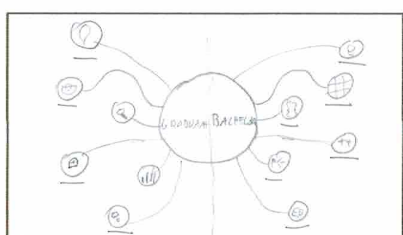
Storyboard bachelorproef - Niel Duquesne



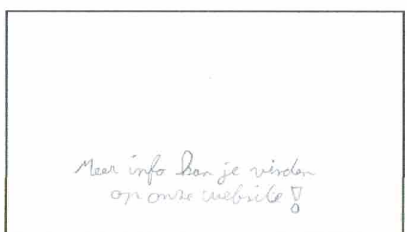
De 3 teamleden wordt nog maar 1 teamlid, deze komt in het groot naast de website.



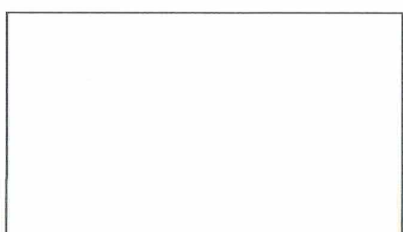
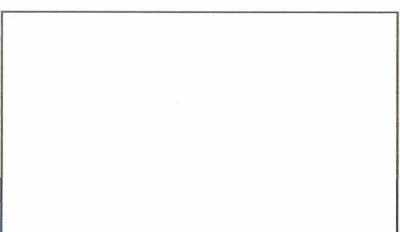
Titel Graduaat VS Bachelor



De verschillen tussen een graduaats en bacheloroopleiding komen een voor en en op een duidelijke manier tevoorschijn.



Eindshot, url van de website en logo van artevelde komen tevoorschijn.

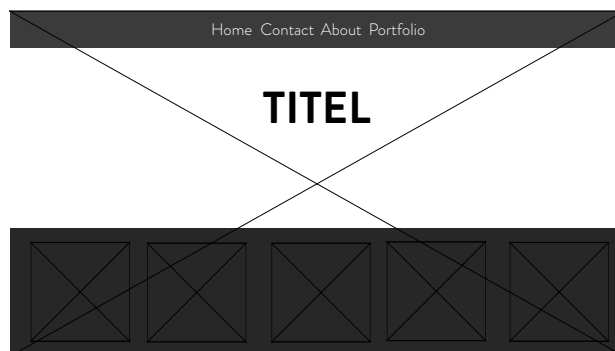


7.1.5 Ontwerpen

Achtergrond



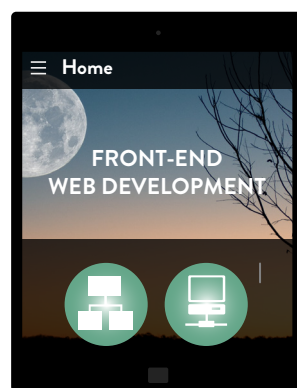
Wireframe



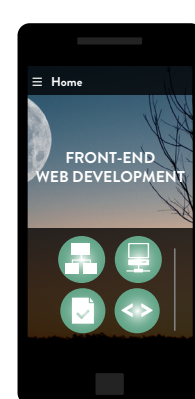
Computer



Tablet



Smartphone



Logo's HTML, JS, CSS

HTML



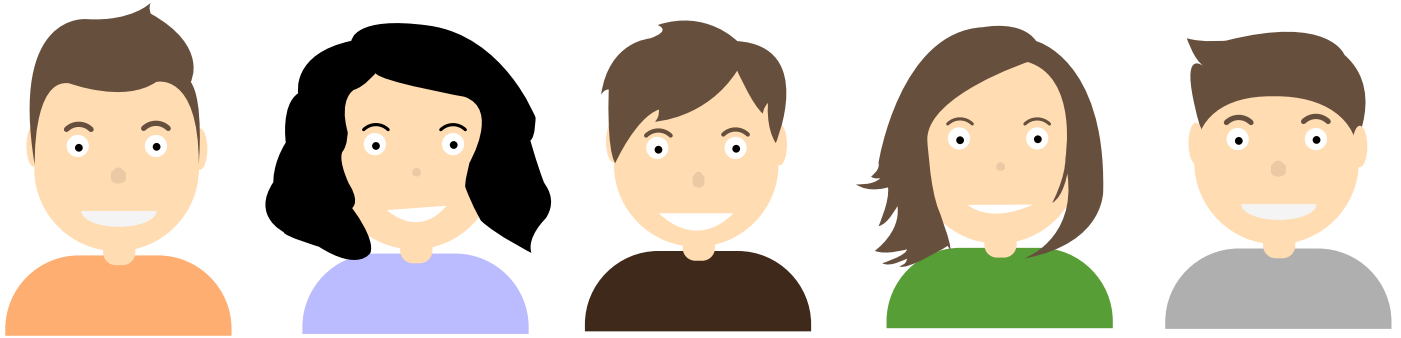
JS



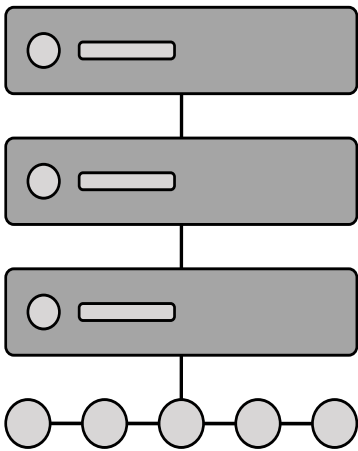
CSS



Teamleden



Back-end



Foto's



Logo Arteveldehogeschool



arteveldehogeschool

LID VAN DE ASSOCIATIE UNIVERSITEIT GENT

7.1.6 Shotlist

Shot 1: Intro - geïllustreerd wireframe komt tevoorschijn, dit verandert naar een website op een computer.

Deze website verandert in de titel “front-end web development”.

Shot 2: Titel “front-end web development” verandert terug in computerscherm.

Shot 3: Toont visueel de verschillende lagen van een website . (frontend - backend - computer)

Shot 4: Computer met website komt volledig in beeld.

Shot 5: Computer verkleint

Shot 6: De woorden “Technisch”, “Goed werkend”, “Geheel” komen om het beeld tevoorschijn naast computer.

Shot 7: Computer, tablet en smartphone komen op de plaats van de woorden om responsive design duidelijk te maken.

Shot 8: Titel: Benodigdheden

Shot 9: Cirkels die verschillende programma's nabootsen komen op scherm.

Shot 10: Logo Visual Studio Code

Shot 11: Er komt een workflow op het beeld om duidelijk te maken dat alles soepel en goed moet werken.

Shot 12: Computerscherm met de logo's van Javascript, HTML, en CSS.

Shot 13: Inhoud computerscherm verandert en men toont een voorbeeld van wat javascript kan doen.

Shot 14: Computerscherm met logo's van Javascript, HTML, en CSS.

Shot 15: Inhoud computerscherm verandert en men toont een voorbeeld van wat HTML kan doen.

Shot 16: Computerscherm met logo's van Javascript, HTML, en CSS.

Shot 17: Inhoud computerscherm verandert en men toont een voorbeeld van wat CSS kan doen.

Shot 18: Titel: Teamleden

shot 20: 5 teamleden komen tevoorschijn rond een website.

Shot 21: 2 teamleden verdwijnen, de andere worden groter.

Shot 22: Nog 2 teamleden verdwijnen, de laatste wordt groot naast de voorbeeldwebsite.

Shot 23: Titel: Graduaat VS Bachelor

Shot 24: Links komen de kernwoorden van wat een graduaat is tevoorschijn samen met een symbool om het te verduidelijken.

Shot 25: Rechts komen de kernwoorden van wat een graduaat is tevoorschijn samen met een symbool om het te verduidelijken.

Shot 26: Outro

7.1.7 Materiaallijst

Audio

- Roland R-26 portable audiorecorder

Programma's

- Adobe Illustrator
- Adobe After Effects
- Adobe Audition
- Adobe Media Encoder

7.1.8 Voorbereiding shooting: bepalen voice over

Eerst had ik nog niet direct een idee van wie ik als stem van mijn voice-over zou gebruiken. Uit onderzoek bleek al snel dat jongeren liefst ook de stemmen van jongeren horen. Mijn broer die ongeveer dezelfde leeftijd is was hier dus een goede keuze voor. Ik heb hem de tekst laten inspreken maar na deze opname te beluisteren bleek dat de intonatie toch niet goed genoeg was om in het filmpje te gebruiken.

Met deze informatie heb ik dan besloten om zelf mijn voice over in te spreken. Dit is handig omdat ik dan zelf snel aanpassing kan maken als er iets verandert of iets niet goed is opgenomen. Soms kan je zelf beter doen omdat je weet wat je wil, dit kunnen anderen niet altijd aanvoelen.

7.1.9 Planning

1. De inhoud van het filmpje bepalen
2. Voice-over van deze inhoud maken
3. Deze inhoud en voice-over overleggen met experts graduaat
4. Voice-over inspreken
5. Animaties hierop maken

6. Feedback vragen en hierop anticiperen

7.2 Productie

7.2.1 Maken van illustraties

Eens het vast stond dat ik kort alle teamleden ging weergeven ben ik opzoek gegaan naar hoe ik deze personen het best kan illustreren aangezien er heel veel stijlen zijn waar ik naartoe kan. Na verschillende stijlen te bekijken ben ik tot de conclusie gekomen dat deze niet te gedetailleerd moeten zijn maar duidelijk en clean zodat het mooi opgaat in het geheel.

Ook heb ik een computer, smartphone, tablet en voorbeeldwebsite gemaakt. De toestellen waren vrij snel gemaakt, dit zijn vrij eenvoudige apparaten en namen dus niet veel tijd in beslag. De website had wel wat meer werk nodig. Dit moest een website zijn dat de jongeren aantrekt en mooi oogt.

Illustreren is niet een van mijn specialiteiten, dit proces heeft dus even geduurd tot ik tevreden was met het resultaat. Na veel te herbeginnen, feedback te vragen en aanpassingen te maken ben ik tevreden met het team dat ik heb kunnen samenstellen.

7.2.2 Opnemen van de voice-over

De voice-over heb ik opgenomen in een kamer bij mij thuis. Ik heb deze plaats gekozen aangezien hier geen echo's of andere storende geluiden aanwezig zijn.

De microfoon heb ik op een statiefje geplaatst. Eerst heb ik enkele proefopnames gemaakt op te kijken of ik mezelf goed positioneerde en dat er geen storende achtergrondgeluiden aanwezig waren. Ik heb de hele voice over in 1 keer opgenomen. Ik had eerst geprobeerd elke scene apart op te nemen maar ik merkte een verschil in de audio en intonatie op. Dit was storend dus besloot ik alles in 1 keer op te nemen.

7.3 Post-productie

7.3.1 Beeldbewerking

Compositing

Doorheen het filmpje zal je zien dat alles gecentreerd staat. Dit zorgt voor een mooie balans. Ik heb gebruik gemaakt van verschillende illustraties maar ik heb het toch beperkt proberen houden. Dit heb ik gedaan zodat alles goed op elkaar is afgestemd en er geen overbodige zaken zich op het scherm bevinden. De illustraties zijn simpel maar clean, zoals de doelgroep het graag heeft.

Digitale effecten en correcties

Ik heb gebruik gemaakt van veel verschillende effecten. Deze heb ik gekozen door er heel veel uit te proberen tot ik een gewenst resultaat had dat paste bij mijn thema.

Deze zijn doorheen het maken van mijn filmpje vaak veranderd door de goede en of slechte feedback die ik kreeg.

Plugins

Ik heb op aanraden van mijn externe promotor gebruik gemaakt van een kleine gratis plugin, namelijk animation composer van mister horse. Deze plugin heeft me geholpen bij het maken van kleine animaties. Moest ik dit zelf maken (wat ik zonder twijfel kan) zou ik hier veel tijd bij verliezen omdat ik deze toepas op veel kleine illustraties,... Dankzij deze plugin kan ik deze kleine animaties heel snel toepassen zonder hier tijd bij te verliezen. Het heeft me niet geholpen mijn filmpje naar een hoger niveau te tillen maar ik heb er wel veel tijd door gewonnen die ik dan in andere belangrijke zaken heb kunnen steken.

montage

Ik heb alle animaties en montage in het programma Adobe After Effects gemaakt. Zoals je zal zien is er voor elk hoofdstuk een andere compositie zodat het wat overzichtelijk is. In deze composities zitten dan ook andere composities zodat het voor mij makkelijker was om bepaalde effects of animaties toe te passen. Het gebeurt al eens dat dit soms chaotisch wordt maar in mijn eigen chaos zie ik orde die anderen niet zien.

7.3.2 Klankbewerking

Stemopname

Ik was eerst vrij onzeker over wie ik de stem zou laten inspreken. Door korte interviews bij mijn doelgroep af te leggen bleek dat er meer een voorkeur was voor een mannenstem. Meer specifiek iemand van dezelfde leeftijd, hierdoor voelen ze zich meer aangesproken. Eerst heb ik mijn broer de voice-over laten inspreken. Hij is ongeveer even oud dus dit was een goede match. Tijdens de opname zelf leek alles goed, tot ik het beluisterde op mijn computer. De intonaties waren niet goed en het geheel was vrij saai ingesproken. Uiteindelijk heb ik besloten alles zelf in te spreken omdat ik maar een paar jaar ouder als de doelgroep ben en zelf alles zoveel keer als ik wil kan inspreken. Hierna heb ik mijn opgenomen voice-over geïmporteerd in Adobe Audition. Hier heb ik dan bepaalde aanpassingen gedaan zodat mijn stem veel duidelijker, voller en geruisloos is.

Bruitage

Omdat ik veel gebruik maak van tekst die op het scherm tevoorschijn komt was het heel belangrijk dat deze op het goede moment samen met de voice over tevoorschijn kwamen. Na de voice-over bewerkt te hebben met Adobe Audition heb ik ze in Adobe After Effects op de goede plaats gezet. Dit moest echter maar op een paar plaatsen omdat ik alles op het perfecte tempo had ingesproken.

Muziek

Goede rechtenvrije muziek vinden is niet gemakkelijk. Ik ben op verschillende websites gaan zoeken en ben uiteindelijk op freesound.org beland. Hier heb je heel veel rechtenvrij muziek en sound effects. Ik heb uiteindelijk gekozen voor een rustig maar catchy liedje.

Link: https://freesound.org/people/B_Sean/sounds/421885/

Ook het geluidseffect dat ik gebruikt wanneer en bij het voorbeeld van Javascript geklikt wordt komt van de website freesound.org.

Link: <https://freesound.org/people/OliGon/sounds/192068/>

7.3.3 Eindmixage

Als laatste moet er nog de eindmixage gebeuren, ook dit heb ik in Adobe After effects gedaan. Aangezien al mijn animaties hier instaan is het voor mij veel makkelijker om het geluid erbij te importeren en zo op de juiste plaats te zetten. Als ik dit in Adobe Premiere zou doen is er de kans dat ik kwaliteitsverlies oploep en dit wil ik niet riskeren.

7.3.4 Export (publicatie)

Om af te sluiten heb ik mijn filmpjes geëxporteerd via Adobe Media Encoder, dit is een goede eenvoudige manier voor een perfecte kwaliteit. Mijn export opties zijn Vimeo 1080p full HD, wat perfect is. Deze mp4 file heb ik dan geupload naar vimeo waar iedereen mijn filmpje kan bekijken. Hopelijk komt het hierna nog op andere media zodat het school met mijn filmpje hun graduaat kan promoten.

8. Besluit

Bij de start van mijn bachelorproef ben ik er met volle moed aan begonnen. Ik keek er naar uit om mijn school-carriere met een mooi eindwerk af te sluiten. In het begin ging alles vrij vlot. Ik kon vrij snel met mijn interne onderzoeksmedewerker Dieter Wulleart afspreken en al deze vergaderingen verliepen goed.

Het was een proces met ups en downs. Ik besef nu dat er bij maken van filmpjes voor een specifieke doelgroep meer komt bij kijken dan ik dacht. Er moet heel veel onderzoek gebeuren en dit had ik soms wel onderschat. Maar door veel opzoekwerk en contact over front-end development en met de doelgroep heb ik dit tot een goed einde kunnen brengen. Het was ook zeer leerrijk om met een externe promotor te werken. het advies, tips en tricks zijn zeer handig en zorgen ervoor dat je eindwerk een positieve boost krijgt. Soms is het niet altijd makkelijk om contact te zoeken en contact te houden maar dit is uiteindelijk toch goed verlopen.

Het was een zeer leerrijk proces en ik kijk er naar uit om mij verder te verdiepen in alle Adobe programma's maar vooral in de programma's Adobe After Effects en Adobe Premiere Pro.

9. Referentielijst en geraadpleegde werken

- Arteveldehogeschool. (z.d.). Is een graduaat iets voor jou?. Geraadpleegd op 25 december 2018, van <https://www.arteveldehogeschool.be/bij-ons-studeren/een-graduaat-iets-voor-jou>
- B_Sean. (2018, 15 maart). Beach drive.m4a Geraadpleegd op 30 februari 2018, van https://freesound.org/people/B_Sean/sounds/421885/
- Christopher Okhravi. (2013, 26 september). The absolute basics of HTML, CSS and JavaScript [Video]. Geraadpleegd op 30 november 2018, van https://www.youtube.com/watch?v=wrdrR5Su_Stg
- Cinecom. (2017). SUPER EASY ANIMATIONS – 5 After Effects Expressions. Geraadpleegd op 30 april 2019, van <https://www.cinecom.net/after-effects-tutorials/super-easy-animations-expressions/>
- Cinecom.net. (2017, 1 augustus). SUPER EASY ANIMATIONS - 5 After Effects Expressions | Cinecom.net [Video]. Geraadpleegd op 29 november 2018, van <https://www.youtube.com/watch?v=IFUYjpRhJR8>
- Designveloper. (2016, 25 juli). How Javascript works [Video]. Geraadpleegd op 30 november 2018, van <https://www.youtube.com/watch?v=b1ieJtlx1NY>
- Eduard Stinga. (2018, 9 januari). How to Make Explainer Video Animation [Step by Step | Beginner Friendly] [Video]. Geraadpleegd op 30 november 2018, van <https://www.youtube.com/watch?v=WiAA4AIKh-GE&t=124s>
- MOBOX Graphics. (2018, 20 juni). Dynamic Animated Background - After Effects Tutorial [Video]. Geraadpleegd op 3 januari 2019, van <https://www.youtube.com/watch?v=UBz2wJkATWU>
- Motion Array. (2015, 23 december). 6-common-after-effects-expressions-you-should-be-using. Geraadpleegd op 3 januari 2019, van <https://motionarray.com/blog/6-common-after-effects-expressions-you-should-be-using>
- Sobral, C. (2018). Argentum Sans Font Family. Geraadpleegd op 10 januari 2019, van <https://www.1001fonts.com/argentum-sans-font.html#license>
- Sonduckfilm. (2018, 31 juli). 5 Quick Text Effects in After Effects | Tutorial (Video Text, Glitch, Stroke, Liquid) [Video]. Geraadpleegd op 20 november 2019, van <https://www.youtube.com/watch?v=5ZloSrUv-tl4&t=434s>
- Syntrawest. (2018). FRONT-END DEVELOPER. Geraadpleegd op 22 december 2019, van https://syntrawest.be/opleiding/informatica/front_end_developer
- The Best 10 After Effects Expressions. (2019). The Best 10 After Effects Expressions. Geraadpleegd op 1 mei 2019, van <http://blog.motionisland.com/the-best-10-after-effects-expressions/#.XN15ksgzZPb>
- Treehouse. (2018, 23 februari). What You Need to Know to be a Front End Developer in 2018 [Video]. Geraadpleegd op 14 december 2018, van <https://www.youtube.com/watch?v=Xd7huBu39qk>
- Vacatures. (2018). FRONT-END DEVELOPER. Geraadpleegd op 25 december 2018, van <https://www.vacatures.nl/functie/front-end-developer/>

- Pexels (z.d.). Illustrations of moon showing during sunset. Geraadpleegd op 5 augustus 2019, van <https://www.pexels.com/photo/illustration-of-moon-showing-during-sunset-884788/>
- Frankwatching (z.d.). Jongeren & online media: appen, swipen en bingewatchen. Geraadpleegd op 5 augustus 2019, van <https://www.frankwatching.com/archive/2017/08/30/liever-likes-dan-geld-meer-social-media-facts-onder-jongeren/>
- Mister horse TV (z.d.). Animation Composer. Geraadpleegd op 6 augustus 2019, van <https://misterhorse.tv/>

10. Bijlages



BAPMMP-01

Bachelorproef MMP 2018-2019 Werkdocument FASE1: *Op zoek naar een onderwerp*

In dit document hou je de stand van zaken van jouw zoektocht bij. Wanneer je alle items ingevuld hebt en goedkeuring van de onderzoeksmedewerker gehad hebt.

Voornaam Student	Familienaam Student	Afstudeerrichting	E-mailadres
Niel	Duquesne	Audiovisual Design	niel.duquesne@student.arteveldehs.be

Titel Bachelorproef

Introductiefilm Front-end development

Thema

Front-end development weergeven doormiddel van 2D animaties

Doelstellingen

Jongeren warm maken, informeren en wegwijs maken in de grafisch wereld meer specifiek rond front-end ontwikkeling en de graduaat die de school hier over gaat starten. Hier komen ze te weten wat het precies inhoud en kunnen ze beslissen of het iets voor hun is.

Onderzoeksvragen + methodologie

Onderzoeksvragen
Wat gaan we vertellen?
Aan wie gaan we dat vertellen?
Hoe gaan de dit vertellen?

Methodologie:
-Interviews doelgroep
- expert interview
- design research
- animatie research

5 mogelijke externe promotors

Voornaam	Familienaam	Functie	Bedrijf
Nancy	Bertents	Grafisch Designer	C2- The communication square
Glenn	De Kerper	Grafisch vormgever-motion design...	GDK
/	/	Grafisch vormgever	mediacomm
Frank	Tielemans	Grafisch vormgever	Glyphbox
Bart	De Neve	Grafisch journalist - illustrator - vormgever	BDN

Onderzoeksmedewerker: /

Goedkeuring op: _____

Handtekening onderzoeksmedewerker



BAPMMP-02

Bachelorproef MMP 2018-2019 Contract Externe Promotor

Het bachelorproefcontract wordt afgesloten tussen volgende drie partijen:

1) VZW Arteveldehogeschool

Algemeen directeur
Maatschappelijke zetel
Ondernemingsnummer

Tomas Legrand
Hoogpoort 15, 9000 GENT
BE0474120360

Vertegenwoordigd door:

Opleidingsdirecteur
Opleiding
Adres
Telefoon

Luk Bouters
Bachelor in de Grafische en Digitale Media
Industrieweg 232, 9030 Mariakerke
09 234 86 00

Aangeduid als **opleidingsdirecteur**

2) Extern Bedrijf

Bedrijfsnaam
De heer / Mevrouw
Functie
E-mailadres
Adres bedrijf
Telefoon / GSM
Website
Aangeduid als

mediacomm
Kirsten Brisard
Partner en manager Oost- & West-Vlaanderen
kirsten@mediacomm.be
Keizer Leopoldstraat 3Q 9000 Gent
+32 9 335 43 86
<https://www.mediacomm.be/>
Externe Promotor Silke Denteneer

3) Student

Naam
Voornaam
Richting
E-mailadres
Adres
Telefoon / GSM
Aangeduid als

Duquesne
Niel
☒ AVD (Audiovisual Design)
☐ NMD (New Media Design)
niel.duquesne@student.arteveldehs.be
Berkenlaan 4 1740 Ternat
0495715966
student

Bachelor in de grafische en digitale media,
Industrieweg 232, 9030 Mariakerke - 09 234 86 00

1



BAPMMP-02

Tussen vorig vermelde drie partijen wordt het volgende overeengekomen en aanvaard:

Artikel 1

Het bedrijf laat de student(e) toe met en in het onder 2 genoemd bedrijf te werken aan zijn/haar bachelorproef. De toegang tot het bedrijf en manier van samenwerken zal in overleg gebeuren tussen het bedrijfshoofd of zijn afgevaardigde en de student(e).

Korte omschrijving van het onderwerp/taken:

Adviseren, tips en feedback geven op basis van zijn of haar vakkennis.
Dit doen we via meetings, mail en/of andere mogelijke communicatiemiddelen.

Aanwezig zijn op de presentatie indien mogelijk.

Artikel 2

Het bedrijfshoofd of zijn afgevaardigde zal de nodige informatie verstrekken en de deze faciliteiten ter beschikking stellen ter realisatie van de bachelorproef:

Een persoon/personen aanduiden die mij zal adviseren op basis van hun vakkennis.

Artikel 3

Het bedrijfshoofd stelt een externe promotor aan die de student(e) begeleidt bij zijn/haar taken.

Artikel 4

Op aanduiding van de school begeleidt een onderzoeksmedewerker de student(e) bij zijn/haar bachelorproef.

Artikel 5

De student(e) neemt zelf het initiatief tot contactname met de externe promotor en onderzoeksmedewerker. De student(e) zal met de externe promotor en/of de onderzoeksmedewerker overleg plegen over de doelstellingen, het programma en de verdere uitwerking.

Artikel 6

De opleidingsdirecteur verklaart de nodige verzekeringen te hebben afgesloten tot dekking van de risico's bij de realisatie van de bachelorproef en hiervan inzage te willen geven aan de andere partijen. De student(e) is ten alle tijde, ongeacht uur of dag, verzekerd, ook op de weg van en naar het bedrijf, voor zover hij/zij de kortste, of de meest voor de hand liggende weg neemt, en het in functie is van de bachelorproef, derhalve in opdracht van de school is.

Bachelor in de grafische en digitale media,
Industrieweg 232, 9030 Mariakerke - 09 234 86 00

2



BAPMMP-02

Artikel 7

Op uitdrukkelijke vraag (schriftelijk naar jonas.pottie@arteveldehs.be) zullen de opleidingsdirecteur, de opdrachthouder bachelorproeven, de onderzoeksmedewerker en de student(e) iedere vertrouwelijke informatie met de nodige discretie behandelen. Bachelorproeven met daarin verwerkte vertrouwelijke cijfers en/of gegevens zullen niet ter inzage zijn voor derden, noch gepubliceerd worden. Zij zullen alleen gelezen worden, ter jurering, door de juryleden aangeduid door de school. Deze juryleden zijn tot geheimhouding verplicht en leveren na de voordracht hun exemplaar in. De externe promotor wordt uitgenodigd naar de voordracht en maakt deel uit van de jury.

Artikel 8

Noch de opleidingsdirecteur, noch het bedrijfshoofd, noch de externe promotor of onderzoeksmedewerker kunnen aansprakelijk gesteld worden voor een eventuele afwijzing of uitstelling van de bachelorproef. De student(e) blijft de eindverantwoordelijkheid van zijn/haar bachelorproef dragen.

Artikel 9

Alle partijen verklaren deze overeenkomst te kennen, deze te zullen naleven en een exemplaar te hebben ontvangen door de student(e).

Opgemaakt in 3-voud:

- 1 exemplaar voor de externe promotor,
- 1 exemplaar voor de opdrachthouder Bachelorproef MMP,
- 1 exemplaar voor de student.

OPGEMAAKT TE Ternat
OP vrijdag 20 juli 2019

De opleidingsdirecteur

Bedrijfshoofd of externe promotor

De Student



BAPMMP-03

Bachelorproef MMP 2018-2019 Onderzoeksverslag 1

Dit document vul je in na jouw eerste onderzoeksvergadering. Bespreek in deze vergadering wat je precies hebt onderzocht en welke resultaten dit heeft opgeleverd. In aanloop van volgende onderzoeksvergadering schrijf je de verschillende actiepunten op en leg je een datum vast wanneer deze zal plaatsvinden.

Vul dit document samen in, stuur het na de vergadering ter ondertekening naar jouw externe promotor.

Voornaam Student	Familienaam Student	Afstudeerrichting	E-mailadres
Niel	Duquesne	Audiovisual Design	niel.duquesne@student.arteveldehs.be

Wat heb je onderzocht? (moet aantoonbaar zijn met documentatie)

Op basis van mijn feedback van de eerste examenperiode ben ik nog eens gaan kijken naar waar ik het filmpje best zou plaatsen om mijn doelgroep optimaal te kunnen bereiken. (Jongeren van 16 tot 18 jaar)

Wat waren de resultaten? (moet aantoonbaar zijn met documentatie)

Jongeren zitten dagelijks ongeveer 3uur op online media. Hier maken ze gebruik van ongeveer 5 verschillende netwerken. Dit zijn vooral, whatsapp, youtube, facebook, instagram, en snapchat. Maar elk netwerk heeft natuurlijk zijn eigen nut en niet alles is kan gebruikt worden om het filmpje op te plaatsen.

Whatsapp gebruiken en kan je enkel gebruiken om te chatten en privé zake door te sturen. Het is dus ook niet mogelijk om het filmpje via deze weg te promoten.

Youtube wordt gebruikt voor onspanning en filmpjes te bekijken die hun interesseren. Deze filmpjes delen ze dan ook met elkaar via whatsapp, facebook,... zoals ik al wist is het dus zeker en vast een must om dit filmpje op youtube te plaatsen.

Facebook, en ouderwets maar nog steeds extreem veel gebruikt door jongeren. Dit gebruiken ze om met elkaar te chatten maar ook om verschillende zaken met elkaar te delen, filmpjes te bekijken, enzovoort. Bijna iedereen heeft een facebook account, wie

Bachelor in de grafische en digitale media,
Industrieweg 232, 9030 Mariakerke - 09 234 86 00

1



BAPMMP-03

Actiepunten voor het onderzoek tot volgende vergadering.

De inhoud van mijn filmpje overleggen met een professioneel front-end developer en bekijken wat hij vindt over de manier dat ik front-end web development uitleg aan mijn doelgroep.

Opgemaakt in 2-voud:

1 exemplaar voor de externe promotor,

1 exemplaar voor de student.

OPGEMAAKT TE Ternat
OP Zondag 28 juli

Silke Denteneer

Externe promotor

De Student

Bachelorproef MMP 2018-2019 Onderzoeksverslag 2

Dit document vul je in na jouw tweede onderzoeksvergadering. Bespreek in deze vergadering wat je precies hebt onderzocht en welke resultaten dit heeft opgeleverd. Bespreek welke punten moeten aangepakt worden tot de finale presentatie van jouw onderzoeksresultaten.

Vul dit document samen in, stuur het na de vergadering ter ondertekening naar jouw externe promotor.

Voornaam Student	Familienaam Student	Afstudeerrichting	E-mailadres
Niel	Duquesne	Audiovisual Design	niel.duquesne@student.arteveldehs.be

Wat heb je onderzocht? (moet aantoonbaar zijn met documentatie)

1E EXAMENKANS

- Gedrag van jongeren op het web, waar en hoe kan ik ze het beste bereiken.
- Vragen gaan stellen aan enkele jongeren over bepaalde aspecten in mijn filmpje, wat weten ze al, hoe denken ze.
- Welke informatie ga ik weergeven?

2E EXAMENKANS

Hoe kan ik mijn filmpje aantrekkelijker maken voor mijn doelgroep?

Hoe kan ik mijn audio verbeteren?

Hoe ga ik mijn filmpje technisch verbeteren?

Vertel ik mijn inhoud goed? Wat kan ik verbeteren?

Wat waren de resultaten? (moet aantoonbaar zijn met documentatie)

1E EXAMENKANS

Hoe krijg ik de jeugd met mijn introductiefilm warm voor ict?

Gebruik humor, zo komt je content minder als reclame over.

Probeer te denken aan nostalgie.

"Keep it simple en zet de hoofdboodschap in het begin van het filmpje.

Zorg voor een sterk concept dat niet te complex is."

Kort maar krachtig.

Media om mijn introductiefilm te promoten.

Uit onderzoek blijkt dat facebook en de website van de school zelf het effectiefst zijn om mijn introductiefilm op te plaatsten. Snapchat, instagram zijn hier niet echt op van toepassing. Maar Twitter indien de school dit heeft kan men wel gebruiken om het filmpje te promoten. Uit onderzoek blijkt dat 80% van de jongeren dagelijks op facebook zit dus dit is zeker the way to go. Na facebook zitten zo momenteel het meeste op instagram. Als het school instagram heeft kan men mijn filmpje hier zeker ook op posten, maar via facebook ga je veel meer mensen bereiken.



BAPMMP-04

Actiepunten voor het onderzoek tot de finale presentatie van jouw onderzoeksresultaten.

1E EXAMENKANS

- Tips & tricks / do's and don'ts over animatie bespreken met iemand uit het werkveld. (bedrijf well played)
- Nog enkele zaken vastleggen zoals bv: interviews gebruiken of niet.
- Dieper onderzoek naar html, css en javascript
- Kleurgebruik, font, thema,...
- Storyboard

2E EXAMENKANS

- Jongeren nog eens contacteren en verder ondervragen, feedback vragen op mijn huidig resultaat.
- De inhoud nog een bekijken en eventueel aanpassen waar nodig.
- Finale storyboard uitwerken
- Geluid aan jongeren laten horen en zien wat ze vinden van kwaliteit, intonatie,...

Opgemaakt in 2-voud:

- 1 exemplaar voor de externe promotor,
- 1 exemplaar voor de student.

OPGEMAAKT TE Ternat
OP vrijdag 2 Augustus

Externe promotor

*Silke Denteneer
(mediagomm)*

De Student

Bachelor in de grafische en digitale media,
Industrieweg 232, 9030 Mariakerke - 09 234 86 00

2



BAPMMP-05

Bachelorproef MMP 2018-2019 Onderzoeksconclusie

Dit document concludeert de eerste twee fases van jouw bachelorproef. Hierin reflecteer je over jouw gekozen onderwerp en gevoerde onderzoek. Je vormt een conclusie en bepaalt de scope en de planning van het praktische luik van jouw bachelorproef.

Je dient dit document samen in met jouw onderzoeksbijlages. Deze bijlages documenteren jouw onderzoek, deze kunnen van zeer uiteenlopende vorm zijn.

Voornaam Student	Familienaam Student	Afstudeerrichting	E-mailadres
Niel	Duquesne	AudioVisual Design	niel.duquesne@student.artevelde

Titel bachelorproef

Introductiefilm Front-end development

Gebruikte onderzoekstechnieken

- 1) Opzoekwerk op het internet in verband met:
 - Gedrag van jongeren op het web
 - Waar en hoe kan ik mijn doelgroep het beste bereiken.
 - Front-end development
 - Lezen van powerpoints en pdf's over zaken die belang kunnen hebben.
- 2) Ik heb gesprekken gehad met Mevr. Maaïke Callens, Mr. Philippe De Pauw en Mr. Olivier Parent in verband met de toepassing van mijn bachelorproef voor de graduaat font-end development die volgend jaar van start gaat op onze school. Zij organiseren dit graduaat en weten er dus alles over. Ook op het vlak van front-end web development konden ze mij ondersteuning bieden.
- 3) Interviews met jongeren (16-18jaar) over hoe ze denken over front end development en wat ze er van weten. Na verloop van tijd feedback vragen.
- 4) Advies en tips van externe promotor op het vlak van design en animatie.
- 5) Advies front-end developer



BAPMMP-05

Conclusie(s) onderzoek

1) Opzoekwerk op het web

Humor kan ervoor zorgen dat men veel meer aangetrokken is tot het filmpje, zo komt het ook minder over als "reclame". Als jongeren zichzelf kunnen vinden in een bepaalde situatie in het filmpje voelt men zich veel meer aangesproken. "Keep it simple", kort, duidelijk, krachtig en niet te complex. Toon wat je met front end development kan bereiken.

Uit onderzoek blijkt ook dat facebook, de website, youtube/vimeo, instagram en twitter de best media zijn om het filmpje op te promoten. De jongeren zitten dagelijks enkele uren op online media en dit zijn ongeveer de meest gebruikte. Natuurlijk heb je ook nog snapchat en whatsapp maar deze zijn helemaal niet relevant en gemaakt om volledige filmpjes op te promoten.

Onderzoek jongeren

Veel jongeren kennen de term front end development niet maar zijn wel gekend met webdesign. De interesses verschillen vaak en hangen af van persoon tot persoon.

Voor 90% van de jongeren maakt de de stem van de voice over helemaal niet uit. 2 personen hadden wel de voorkeur voor een mannenstem omdat ze dachten dat er meer mannen geïnteresseerd zijn in front-end web development. Hier heb ik dan ook voor een mannenstem gekozen als voice-over.

Er was nog twijfel of ik alle content zou verspreiden in 2 filmpjes of alles in 1 film zou zetten. Ik heb besloten om alles in 1 filmpje van rond de 2 minuten te maken.

NHOUD INTRODUCTIEFILM

- 1) INTRO
- 2) Benodigdheden
 - Programma's
 - Javascript/HTML/CSS
- 4) Mogelijke teamleden op je job
- 4) Verschil tussen de graduaat en bacheloropleiding

Gesprek: De doelgroep is jongeren van 16-18 jaar dit zijn dus studenten die in het 5e of 6e middelbaar zitten en aan het nadenken zijn over wat ze willen studeren en wat ze later willen bereiken.

Wat wil ik nu eigenlijk bereiken/tonen? Ik wil tonen dat front-end development een leuke job is en dat je hier veel mee kan doen. Uiteraard word er dan ook aangetoond dat je deze graduaat kan volgen aan onze school. Het is ook belangrijk wat het verschil is tussen deze graduaatsopleiding en een bacheloropleiding. Veel jongeren hebben nog nooit van een graduaat gehoord en hier zijn ze er dus direct van op de hoogte.



BAPMMP-05

Omschrijving werkstuk (FASE3)

Ik ga een introductiefilm maken over front-end web development. Mijn onderzoeksmedewerker Dieter Wulleart vertelde me dat artevelde volgende jaar een graduaat voor font-end development gaan beginnen en dat ze mijn filmpje hier dan ook voor zouden kunnen gebruiken om mogelijk geïnteresseerde te introduceren.

Ik ga gebruik maken van 2d animaties en motion design. Hier ga ik front-end development dan op een leuke manier voorstellen en kort uitleggen. Er gaat ook gebruik gemaakt worden van een voice-over.

Het zal een een lang proces worden met veel momenten van feedback van de doelgroep en ook aanpassingen en advies van mijn externe promotor.

Planning werkstuk (FASE3)

1STE EXAMENKANS

Ik ga eerst beginnen met het maken van een storyboard, hiervoor ga ik eerst eens afspreken met mijn externe promotor(front end developer) om te kijken of hij nog wat input heeft (afpraak aangevraagd). Ook kleurenpalet eens tonen. Dit zal een lange tijd in beslag nemen aangezien ik alle animaties moet bedenken.

Eens mijn storyboard af is ga ik dit nog eens voorleggen aan Mevr. Maaike Callens, Mr. Philippe De Pauw en Mr. Olivier Parent zoals ze mij hebben gevraagd. Uit hun feedback kan ik dan misschien nog enkele zaken aanpassen.

Eens dit is vastgelegd ga ik bekijken wat de voice over allemaal zal zeggen, hoe hij welke informatie zegt. Ook uitzoeken wie dit zal inspreken.

Eens we het bovenstaande allemaal hebben besloten kan ik aan de animaties beginnen. Dit zal een lang proces worden van dingen maken en feedback vragen, misschien ook eens aan de doelgroep zelf tonen om te kijken wat zij ervan denken.

Hierna ga ik de voice over opnemen en op de juiste plaats in de animaties zetten. Daarna ga ik bij mijn onderzoeksmedewerker, externe promotor nog eens een algemene feedback vragen en aanpassingen doen indien nodig.

2E EXAMENKANS

Ik heb veel feedback gekregen. Hier ga ik dus direct mee aan de slag.

Ten eerste heb ik een nieuwe externe promotor gevonden. Iemand uit het werkveld met ervaring rond motion design en animeren omdat ik hier toch het meeste advies en tips bij kan gebruiken. Met haar ga ik dus zeker eens afspreken en nog contact mee hebben voor feedback en tips.

Met deze persoon kan ik dan mijn nieuw storyboard, ideeën overlopen en bekijken hoe we sommige dingen anders kunnen aanpakken.

Regelmatig feedback bij de doelgroep vragen.

feedback bij front-end web developer vragen in verband met de inhoud en hoe ik het vertel.

Het geluid opnieuw opnemen met een eventueel aangepaste tekst. Ook een betere microfoon huren waardoor er geen storende elementen meer zijn zoals in mijn vorige opname.

Terug beginnen animeren wat weer een lang proces zal zijn waar ik heel veel feedback bij zal vragen om tot een veel beter resultaat te komen.



BAPMMP-05

Persoonlijke reflectie over FASE1 en FASE2

1STE EXAMENKANS

Fase 1 ging heel vlotjes. Dieter Wullaert was als mijn onderzoeksmedewerker aangewezen dus sprak ik met hem direct af via Microsoft Teams. Hij was direct overtuigd van mijn concept dus dit stond al vrij snel vast.

Toen moest ik opzoek naar een externe promotor. Ik besloot om een front-end developer te zoeken aangezien mijn kennis hiervan het langste geleden is. Na enkele mails te sturen naar personen die niet antwoorden of geen interesse hadden kwam ik bij Lander Benoit van The Craft terecht die mij zeker zou helpen.

Fase 2 ging over het algemeen ook vrij vlot. Ik heb onderzoek gedaan naar de doelgroep, naar de graduaat zelf en naar hoe ik ze het beste kan bereiken. Iedereen die ik contacteerde was zeer behulpzaam. Het was juist soms wat moeilijk te combineren met alle deadlines, opdrachten van andere vakken. Toch heb ik volgens mijn opinie deze fases tot een goed einde gebracht, nu komt het zwaarste deel waar ik positief naar uitkijk.

2E EXAMENKANS

Na mijn feedback moment ben ik direct opzoek gegaan naar een nieuwe externe promotor. Na enkele mails te sturen ben ik bij het bedrijf mediacomm terecht gekomen die mij met plezier een grafisch en motion designer hebben aangewezen. Dit ging allemaal heel goed.

Fase 2 had ik al een groot deel gedaan voor mijn eerste examenkans maar er waren nog veel zaken voor verbetering vatbaar. Ik ben opnieuw onderzoek gaan doen en ben zo zeker enkele zaken dieper gaan bestuderen en zo tot een duidelijker en correcter resultaat gekomen. Ik ben klaar om met een frisse start mijn filmpje te verbeteren.



BAPMMP-05

Validatie

De partijen verklaren de onderzoeksconclusie(s) gelezen en goedgekeurd te hebben.

De partijen verklaren het geplande werkstuk gelezen en goedgekeurd te hebben.

De student verbindt zich ertoe om onderstaande partijen een kopie te bezorgen van dit document.

OPGEMAAKT TE Ternat
OP 5 Augustus

Bedrijfshoofd of externe promotor

De student

Onderzoeksbijlages

Interviews jongeren

Bij het begin van de korte interviews vraag ik altijd eerst of ze front end development kennen. Daarna vertel ik hen pas wat het is en wat mijn concept is.

Op het einde vraag ik of ze nog tips of extra dingen te vertellen hebben, maar vaak weten ze dit niet goed

Brent 17 jaar studeert economie. Front end development klinkt hem bekend in de oren maar kon het niet uitleggen. Voice over liever mannenstem. Heeft liever 2 korte filmpjes in plaats van 1 lang.

Sam 17 jaar studeert economie. Nog nooit gehoord van font en development. Voice over stem maakt niets uit. Alles in 1 filmpje als deze niet te lang duurt. Humor kan een pluspunt zijn.

Toby 17 jaar studeert handel. Kent front end development niet, webdesign uiteraard wel. Stem voice over maakt niet uit, liever 1 filmpje als deze niet langer dan 10 minuten is.

Amy 17 jaar studeert multimedia. Weet wat front end development is. Voice over misschien eerder mannen stem omdat er waarschijnlijk meer mannen de graduaat zouden volgen. Voorkeur 1 filmpje niet langer dan 5-6 minuten.

Sarah 16 jaar studeert economie. Geen idee wat de term front end development is. Voice over stem maakt niet uit volgens haar, 1 filmpje als deze niet langer als ongeveer 5-10 minuten is. Anders in 2 filmpjes.

Lennert 18 jaar studeert economie. Kent term front end development niet maar kent wel een beetje webdesign. Voice over stem denkt hij dat man toepasselijkst is. Men gaat misschien niet gemotiveerd zijn om 2 filmpjes te bekijken, dus denkt best 1 niet te lang filmpje.

Fien 17 jaar studeert sociale en technische wetenschappen. Nog nooit van front end development gehoord. Persoonlijk hoort ze liever een vrouwenstem maar opzicht maakt het niet uit. Liever alles in 1 filmpje(max 5min).

Lynn 16 jaar studeert handel. Weet niet wat front end development is. Voice over stem maakt niet uit, verkiest 2 kortere filmpjes over 1 lang.

Interview jongeren 2.0

Persoon 1

Ken je de term front-end web development? Nog nooit van gehoord.

Op welke sociale media zit jij het vaakst om filmpjes te bekijken? Facebook, youtube, instagram.

Zou je op snapchat een filmpje bekijken? Neen dit gebruik ik enkel om te vrienden foto's en grappige dingen door te sturen.

Wat vindt je van mijn kleurgebruik: Goed, niets storend aan op te merken.

Wat vind je van de kwaliteit van het geluid? Klink oké, soms hoor ik wel precies wat achtergrondgeluid.(GELUID AANGEPAST)

Welke illustraties van de teamleden vindt je het beste? De Rechtse versie is simpeler maar spreekt veel meer aan.

Wat vind je van de computer/website illustratie? Goed maar achtergrond spreekt niet direct aan.(Achtergrond aangepast)

Persoon 2

Ken je de term front-end web development? Nee.

Op welke sociale media zit jij het vaakst om filmpjes te bekijken? Facebook, youtube, instagram en filmpjes van vrienden op snapchat.

Zou je op snapchat een filmpje bekijken? Ja als het van mijn vrienden komt.

Wat vindt je van mijn kleurgebruik? Niet direct mijn lievelingskleuren maar niets slecht te zien.

Wat vind je van de kwaliteit van het geluid? Klink goed!

Welke illustraties van de teamleden vindt je het beste? De rechter kant, de veel details bij de linker versie maakt het slechter.

Wat vind je van de computer/website illustratie? Voor mij ziet dit er mooi uit.

Persoon 3

Ken je de term front-end web development? Al van gehoord ja.

Op welke sociale media zit jij het vaakst om filmpjes te bekijken? Facebook, youtube.

Zou je op snapchat een filmpje bekijken? Ik heb geen snapchat.

Wat vindt je van mijn kleurgebruik? Groen is niet mijn lievelingskleur maar het is niet slecht.

Wat vind je van de kwaliteit van het geluid? Duidelijk en goed verstaanbaar.

Welke illustraties van de teamleden vindt je het beste? Rechtse kant.

Wat vind je van de computer/website illustratie? Goed.

Persoon 4

Ken je de term front-end web development? Ja via mijn vader.

Op welke sociale media zit jij het vaakst om filmpjes te bekijken? Vooral youtube maar op facebook bekijk ik ook filmpjes op mijn startpagina.

Zou je op snapchat een filmpje bekijken? Soms bekijk ik het verhaal van bekende mensen.

Wat vindt je van mijn kleurgebruik? Het wit en groen passen goed samen.

Wat vind je van de kwaliteit van het geluid? Op het eerste zicht goed.

Welke illustraties van de teamleden vindt je het beste? Rechts, veel simpeler maar duidelijker.

Wat vind je van de computer/website illustratie? Computer is wat simpel maar het is zeker niet slecht.

Persoon 5

Ken je de term front-end web development? Nog nooit van gehoord.

Op welke sociale media zit jij het vaakst om filmpjes te bekijken? Facebook en youtube.

Zou je op snapchat een filmpje bekijken? Moest het mij interesseren ja maar je kan niet zomaar een filmpje openbaar zetten voor iedereen.

Wat vindt je van mijn kleurgebruik? Mooie kleuren.

Wat vind je van de kwaliteit van het geluid? Via koptelefoon klinkt het zeer helder.

Welke illustraties van de teamleden vindt je het beste? Ze zijn allebei oké maar dan kies ik toch de rechtse.

Wat vind je van de computer/website illustratie? Is ook oké maar kan misschien wat gedetailleerder.

11. Logboek

11.1 Contactmomenten

04/10/2018	Vergadering Dieter Wullaert	30min
23/11/2018	Vergadering Dieter Wullaert	30min
03/12/2018	Vergadering Dieter Wullaert	30min
26/03/2019	Vergadering Dieter Wullaert	30min
26/03/2019	Vergadering Bedrijfshoofd	30min
01/08/2019	Vergadering Externe promotor	1 uur

11.2 Productietijd

03/02/2019	Geluid opnemen	2 uur
05/02/2019	Geluid bewerken	5 uur
20/02/2019	Illustreren	10 uur
01/03/2019	Animeren	100 uur
01/04/2019	Updaten-verbeteren op basis van feedback	50 uur
010/08/2019	Geluid opnemen	1,5 uur
12/08/2019	Geluid bewerken	1 uur
02/08/2019	Illustreren	5 uur
9/08/2019	Animeren	60 uur
01-18/08/2019	Updaten-verbeteren op basis van feedback	10 uur

11.3 Onderzoek

05/11/2018	Vergadering organisators graduaat	45min
14/03/2019	Vergadering organisators graduaat	45min
10/04/2019	Vergadering organisators graduaat	45min
06-30/11/2018	Onderzoeken Doelgroep	10 uur
10-20/12/2019	Onderzoeken graduaat	5 uur
02-15/01/2019	Onderzoeken animaties	5 uur
13/07/2019	Onderzoeken graduaat	2 uur
18/07/2019	Onderzoeken animaties	5 uur