

MARCO DE VELD

GROEIDOCUMENT COLLECTIEF 5

K

In dit collectief heb ik zowel aan mijn persoonlijke portfolio als aan het project voor Tinker Imagineers gewerkt. Twee verschillende richtingen, maar met één gedeeld doel: ontdekken wie ik ben als ontwerper en hoe ik betekenis kan geven aan ervaringen. Het portfolio hielp me naar binnen te kijken(naar mijn identiteit, stijl en waarden) terwijl het Tinker-project me naar buiten trok, de wereld in, om verhalen tastbaar te maken in een echte context.

KRITISCH STELLING NEMEN

Perspectieven verkennen

Positioneren & design briefen

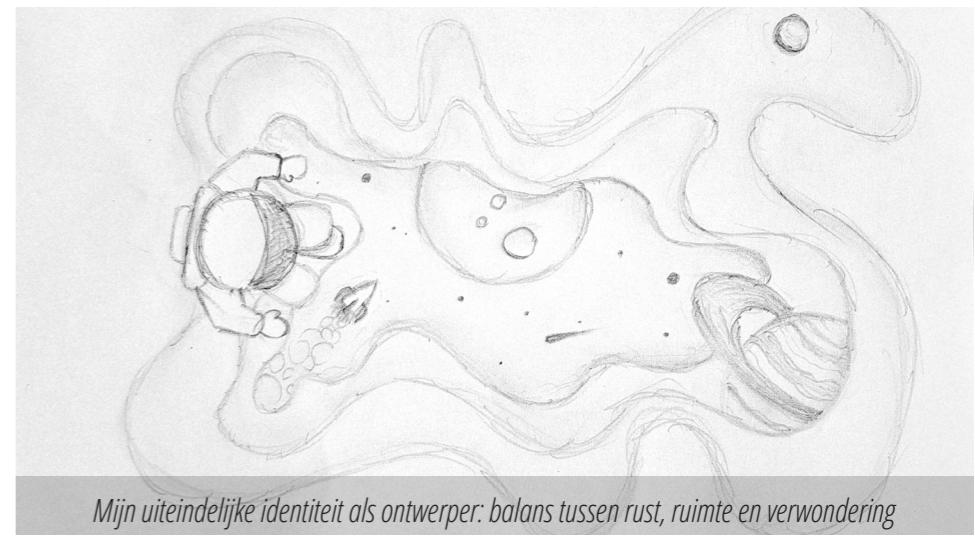
Keuzes maken & onderbouwen

Wanneer je gedurende je ontwerpproces en met je ontwerp:

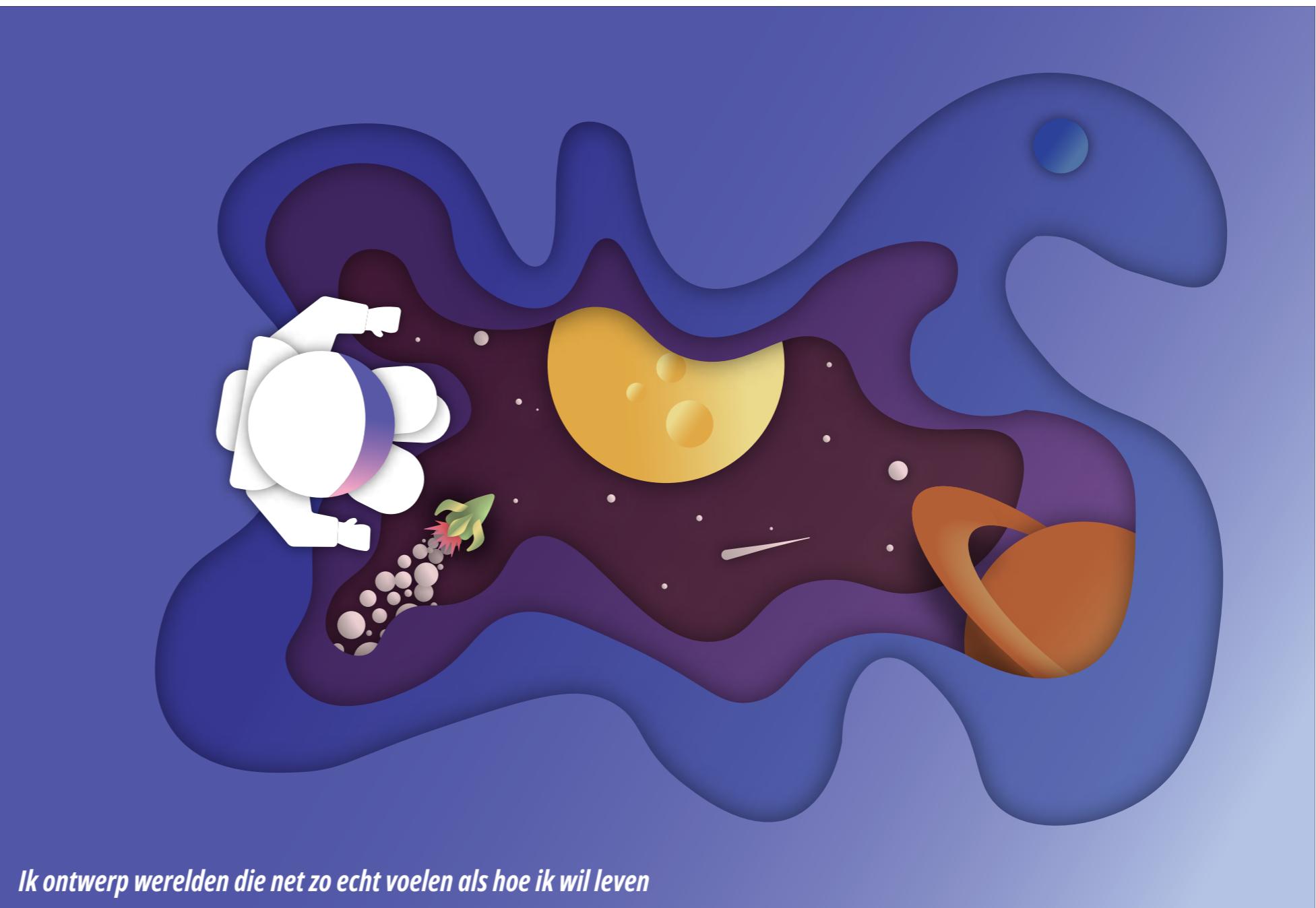
- Het vraagstuk vanuit verschillende perspectieven verkent en hier inzicht in geeft.
 - Betrokkenen, hun belangen en behoeftes onderzoekt en in kaart kunt brengen.
 - Een onderbouwde positie op het vraagstuk inneemt als basis voor je ontwerp.
 - Steeds onderbouwde keuzes maakt die bijdragen aan het beoogde ontwerpdoel.
-
- IK HEB DIT GEDAAN ...
 - DAT LEVERDE DIT INZICHT ...
 - DAAROM MAAKTE IK DEZE KEUZE ...
 - DAT BEANTWOORDT HET
- ONTWERPVRAAGSTUK OMDAT ...



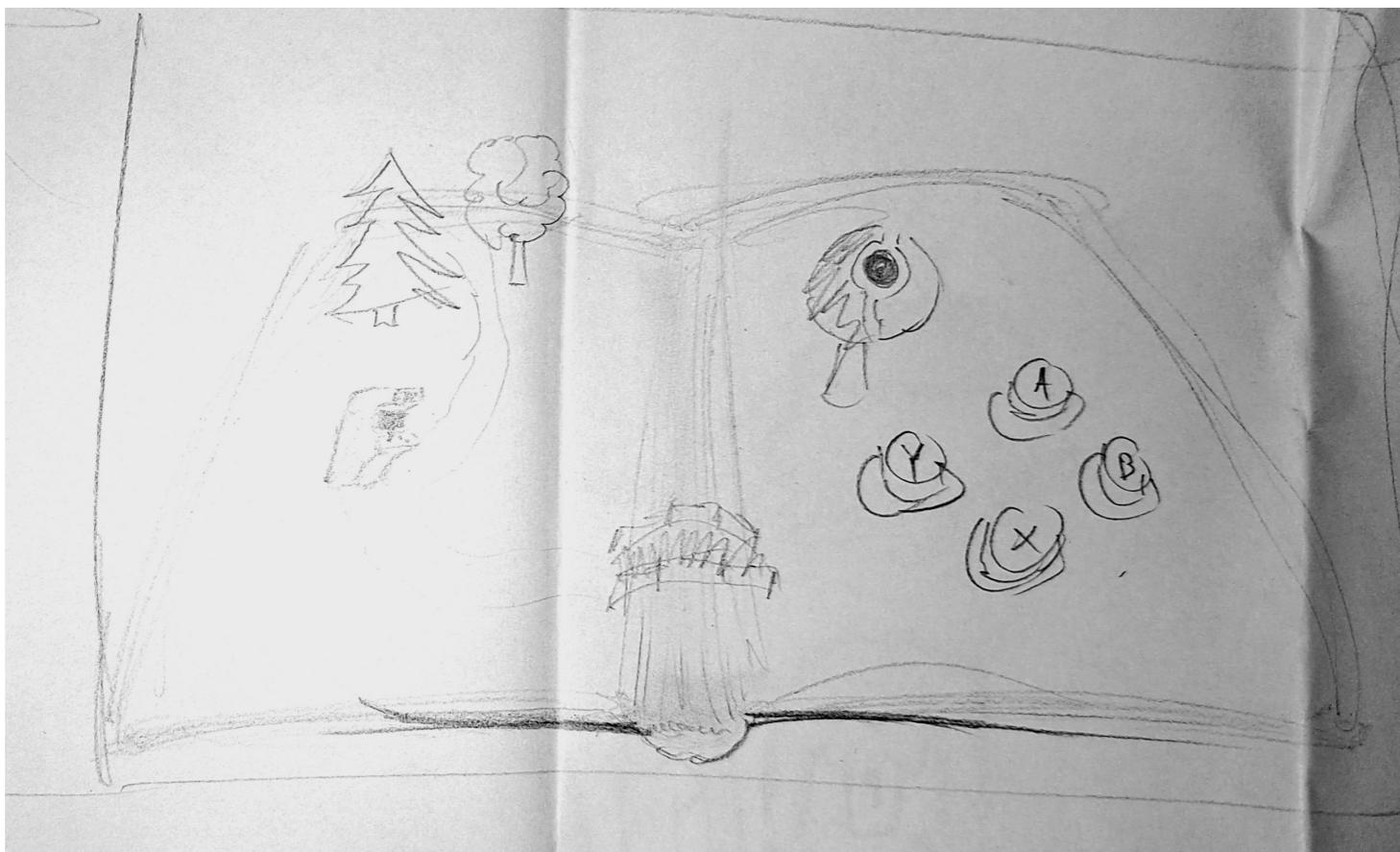
Vroege beeldtaal - Nostalgie, rust en authenticiteit



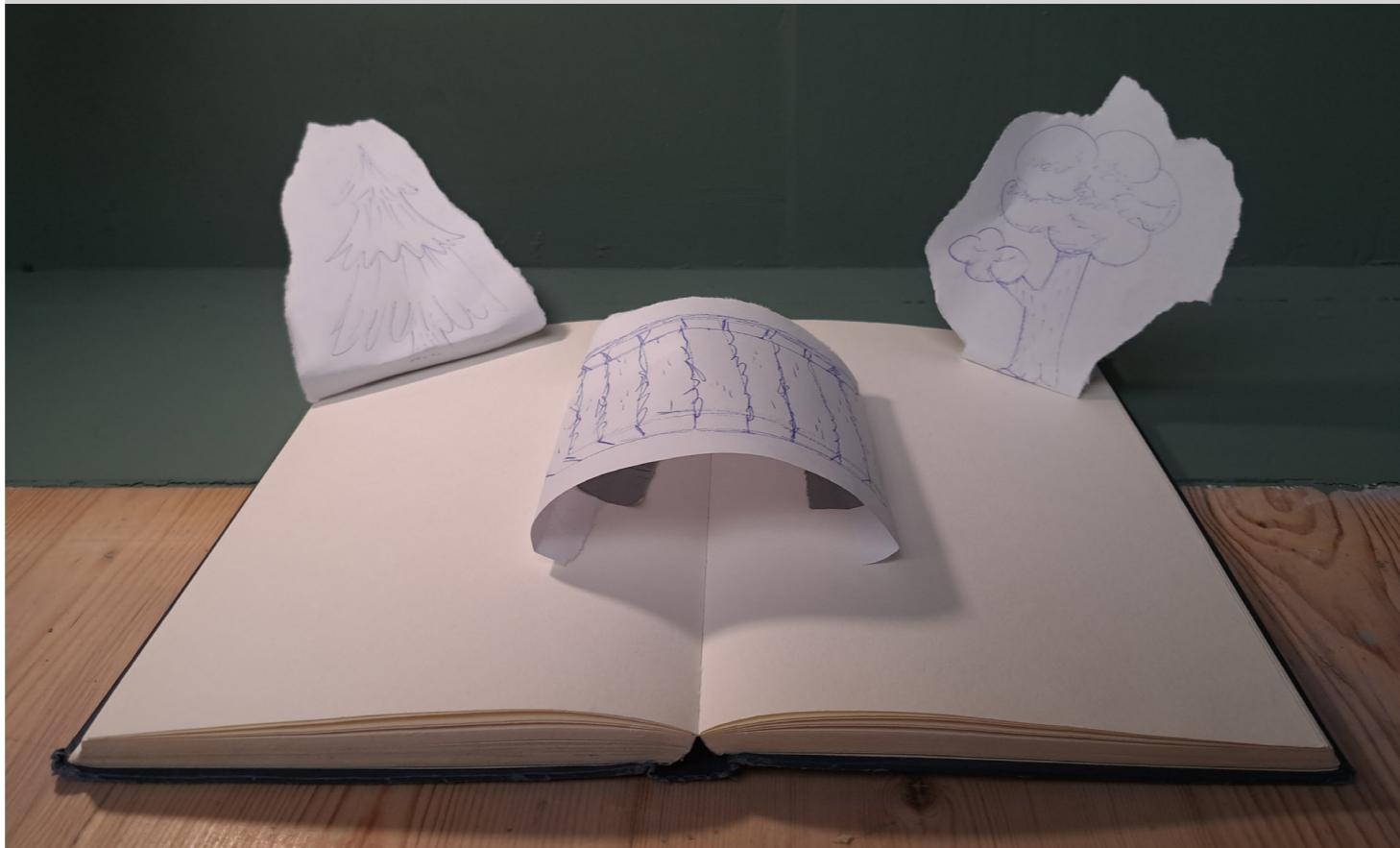
Mijn uiteindelijke identiteit als ontwerper: balans tussen rust, ruimte en verwondering



Ik ontwerp werelden die net zo echt voelen als hoe ik wil leven



Eerste vertaling van identiteit naar portfolio-concept



Tijdens het Tinker-project heb ik geleerd om als ontwerper een positie in te nemen binnen een complexe context. De opdracht vroeg om een fan-shop die niet alleen commercieel was, maar ook een betekenisvolle voetbalervaring bood. In plaats van direct in oplossingen te denken, begon ik met het onderzoeken van de geschiedenis en identiteit van de club. Ik verdiepte me in haar oorsprong, symbolen en iconische momenten om te begrijpen waar de emotionele kern van de club lag. Dat werd de basis voor mijn visie: een fan-shop die de passie van supporters tastbaar maakt, maar ook de trots en geschiedenis van de club eert.

Die kritische blik hielp me keuzes te maken. Ik wilde niet zomaar "meer interactie", maar juist betekenisvolle interactie, momenten waarin de bezoeker zich onderdeel voelt van iets groter. Zo ontstond mijn concept voor de kleedkamer-experience: een plek waar fans letterlijk in de rol van de speler stappen. Niet door show of spektakel, maar door beleving, emotie en tactiliteit.

K

The screenshot displays a digital portfolio interface with a large 'K' logo in the top-left corner. The main content area is organized into three columns:

- Left Column:** Contains three weekly research logs for 'Week of Oktober 5-11', 'Week of Oktober 12-18', and 'Week of Oktober 19-25'. Each log includes a calendar view with numbered days and a corresponding text summary.
- Middle Column:** Titled 'Clubs History', it features a section on 'The Story of AaG Aarhus' (1880-1925) and 'The Golden Years (1950-1960)'. It also includes a section on 'Almost Legends and Fuddy Champions (1960)'.
- Right Column:** Titled 'Marketing', it discusses 'Dingen die je moet afvragen bij je ontwerp' (Things you must ask about your design) and 'Standard products in fanshops' (Produkten in fanshops).

At the bottom of the page, a footer bar contains the text: 'Historische onderzoek als basis voor groepsproject - context begrijpen om betekenis te geven'.

In mijn portfolio-ontwikkeling speelde diezelfde zoektocht naar identiteit een grote rol. Ik begon met het idee van een pop-out boek, een speelse, fysieke metafoor voor de lagen van mijn ontwerppraktijk. Hoewel dat concept technisch te ambitieus bleek, liet het me nadenken over vorm als betekenisdrager. Toen ik daarna inspiratie opdeed uit andere websites, verschoof mijn focus naar toegankelijkheid en helderheid. Dat paste beter bij wie ik ben: een ontwerper die emotie en rust zoekt in complexiteit.

K

Van visie naar vormgeving

 IMMERSIVE GARDEN

Innovative digital experiences studio

Click to enable sound

Scroll down

See all projects :

[Inspiratie website - Immersive-garden](#)

Die verschuiving was voor mij een oefening in kritisch kiezen, trouw blijven aan mijn intentie maar flexibel genoeg om te evolueren.

E

EXPERIMENTEREN

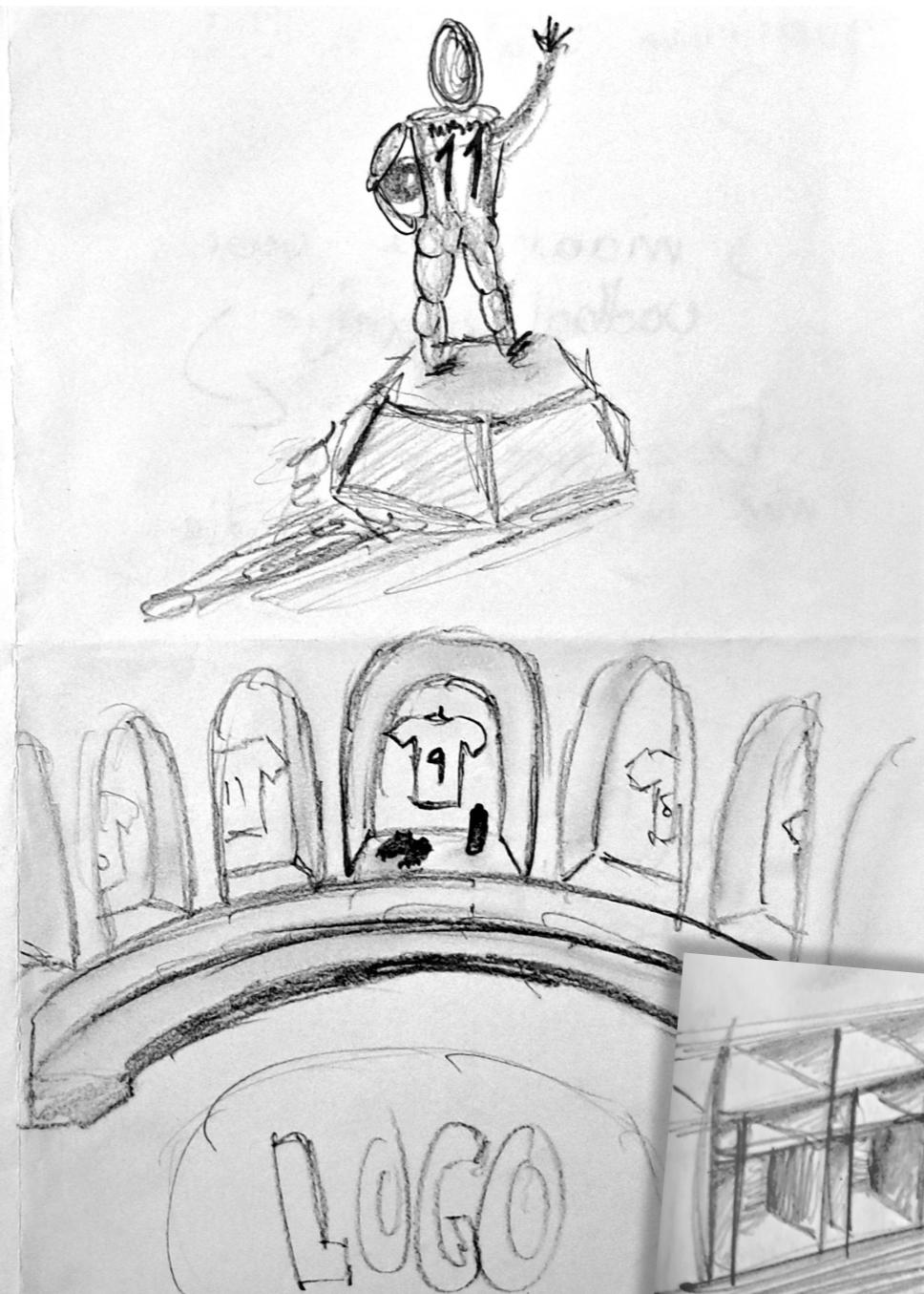
Ideeën genereren

Conceptualiseren

Prototyperen

Wanneer je gedurende je ontwerpproces:

- Door het doen van experimenten een breedte aan ideeën genereert en visualiseert.
- Testbare prototypes creëert die ontwerprichtingen vormgeeft en materialiseert.
- Je experimenten weet te vertalen naar een creatief concept.



- IK HEB DIT GEDAAN ...
- DAT LEVERDE DIT INZICHT ...
- DAAROM MAAKTE IK DEZE KEUZE ...
- DAT BEANTWOORDT HET
ONTWERPVRAAGSTUK OMDAT ...

Experimenteren was voor mij de motor van dit project. Tijdens de ideefase werkte ik veel met snelle schetsen, zoals de Crazy 8's-methode, om ideeën vrij te verkennen. Van persoonlijke lockers tot interactieve schoenenrekken, alles draaide om de vraag: hoe voelt het om speler te zijn, zonder dat het een gimmick wordt? Door te schetsen, te itereren en zelfs AI-beelden te genereren, kon ik het gevoel van sfeer en materiaal verkennen nog voordat ik technisch iets had gebouwd.

E

EXPERIMENTEREN

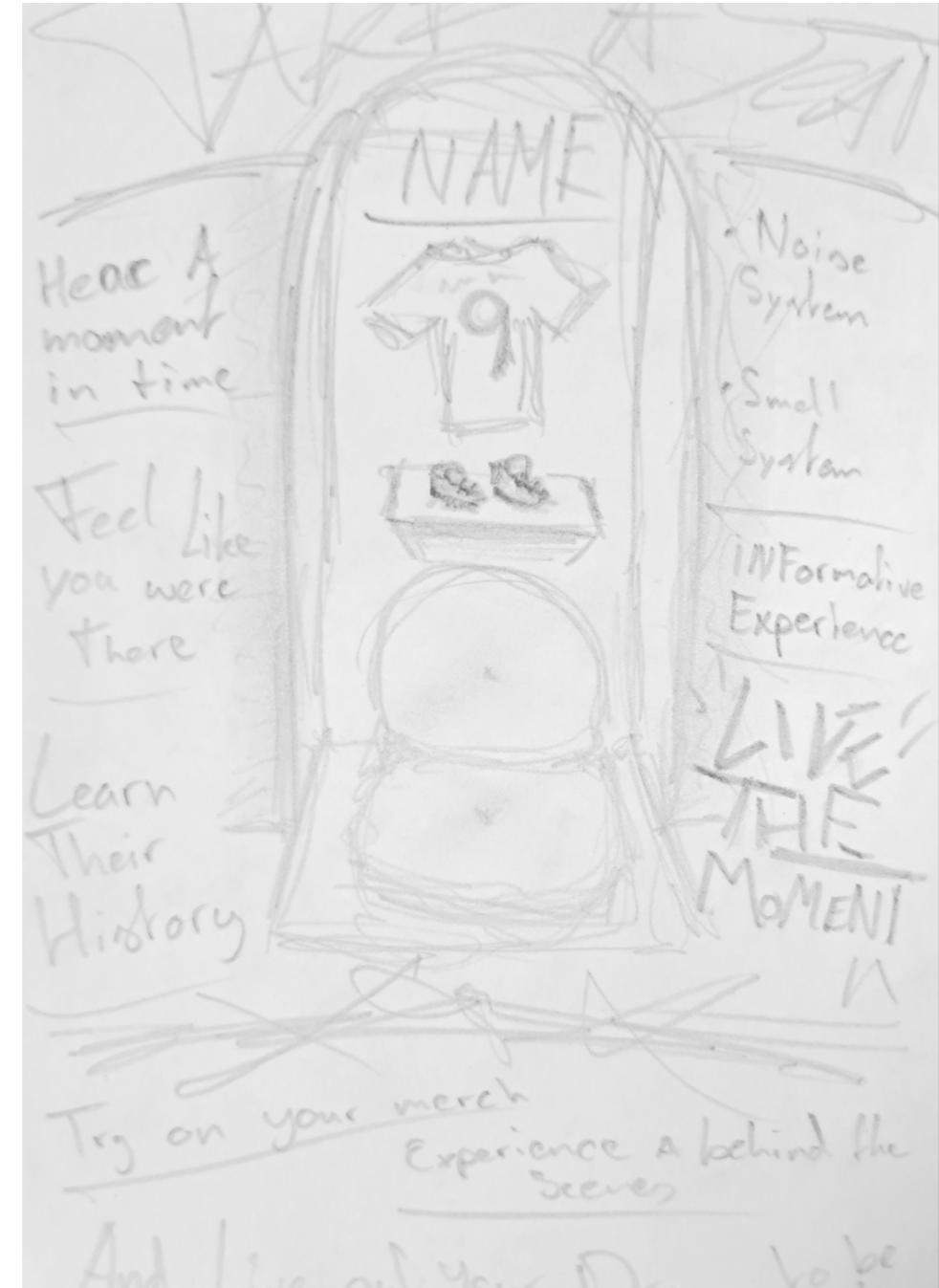
Ideeën genereren

Conceptualiseren

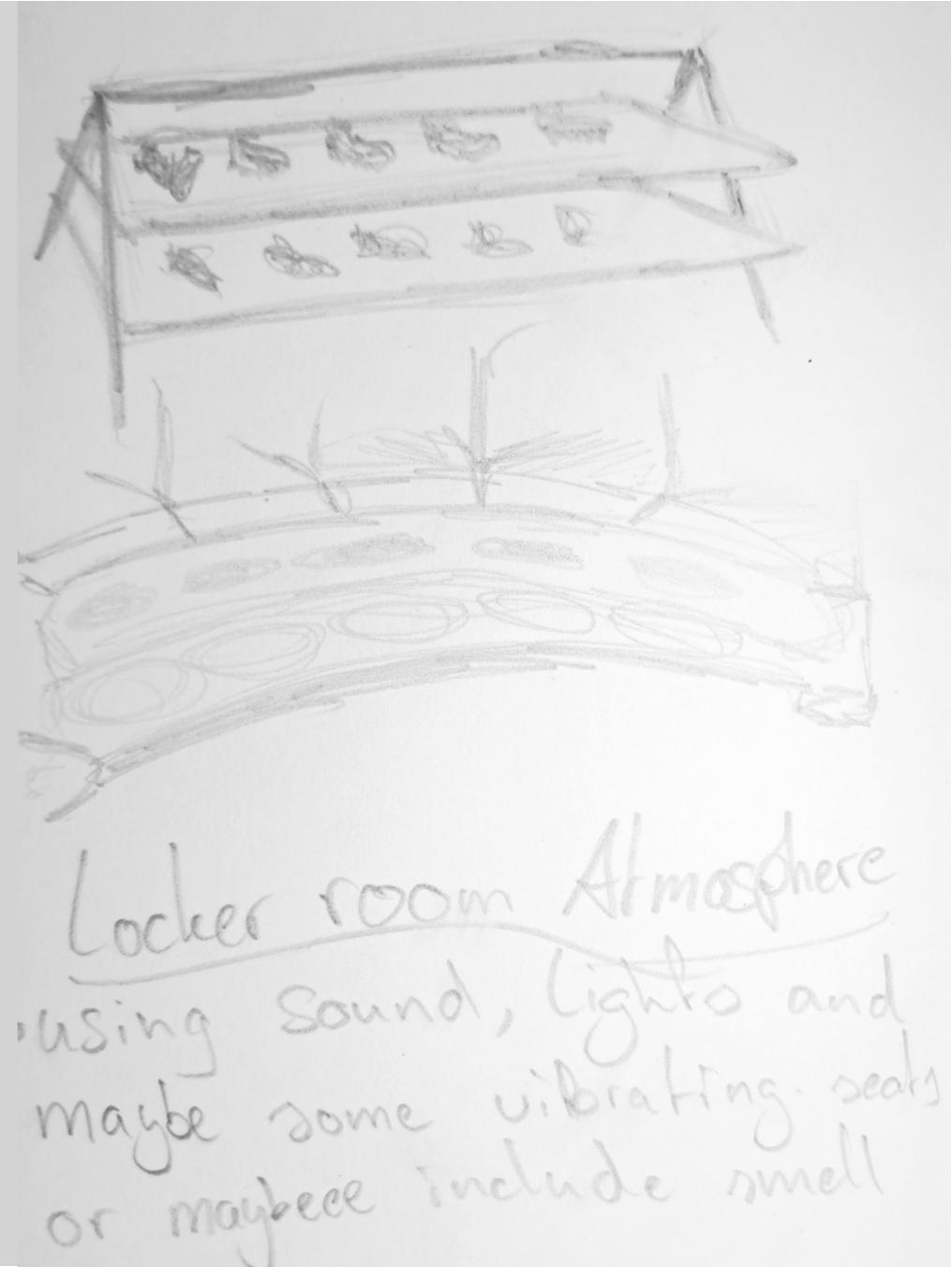
Prototyperen

Wanneer je gedurende je ontwerpproces:

- Door het doen van experimenten een breedte aan ideeën genereert en visualiseert.
- Testbare prototypes creëert die ontwerprichtingen vormgeeft en materialiseert.
- Je experimenten weet te vertalen naar een creatief concept.



Eerste exploraties van hoe winkelen experience verstrekken



- IK HEB DIT GEDAAN ...
- DAT LEVERDE DIT INZICHT ...
- DAAROM MAAKTE IK DEZE KEUZE ...
- DAT BEANTWOORDT HET

ONTWERPVRAAGSTUK OMDAT ...

Ik merkte dat AI hier een waardevol hulpmiddel werd, niet als eindoplossing maar als visueel kladblok. Het hielp me verbeelden hoe licht, textuur en materiaal konden bijdragen aan de beleving. Deze visuele experimenten gaven richting aan mijn latere 3D-werk.

E

EXPERIMENTEREN

Ideeën genereren

Conceptualiseren

Prototyperen

Wanneer je gedurende je ontwerpproces:

- Door het doen van experimenten

een breedte aan ideeën genereert en visualiseert.

- Testbare prototypes creëert die

ontwerprichtingen vormgeeft en materialiseert.

- Je experimenten weet te vertalen naar een creatief concept.



In mijn persoonlijke proces experimenteerde ik met mijn portfolio-identiteit op een vergelijkbare manier. Ik wilde zien hoe mijn stijl reageerde op verschillende formats: fysiek (pop-out boek) en digitaal (website). Dat zoeken, falen en bijsturen voelde soms chaotisch, maar was juist essentieel. Het maakte me bewust van de spanning tussen intuïtie en structuur. Die ervaring heb ik later toegepast in het Tinker-project, waar ik leerde om ideeën visueel te ordenen en duidelijker te communiceren met mijn team.

- IK HEB DIT GEDAAN ...
- DAT LEVERDE DIT INZICHT ...
- DAAROM MAAKTE IK DEZE KEUZE ...
- DAT BEANTWOORDT HET

ONTWERPVRAAGSTUK OMDAT ...



MAKEN

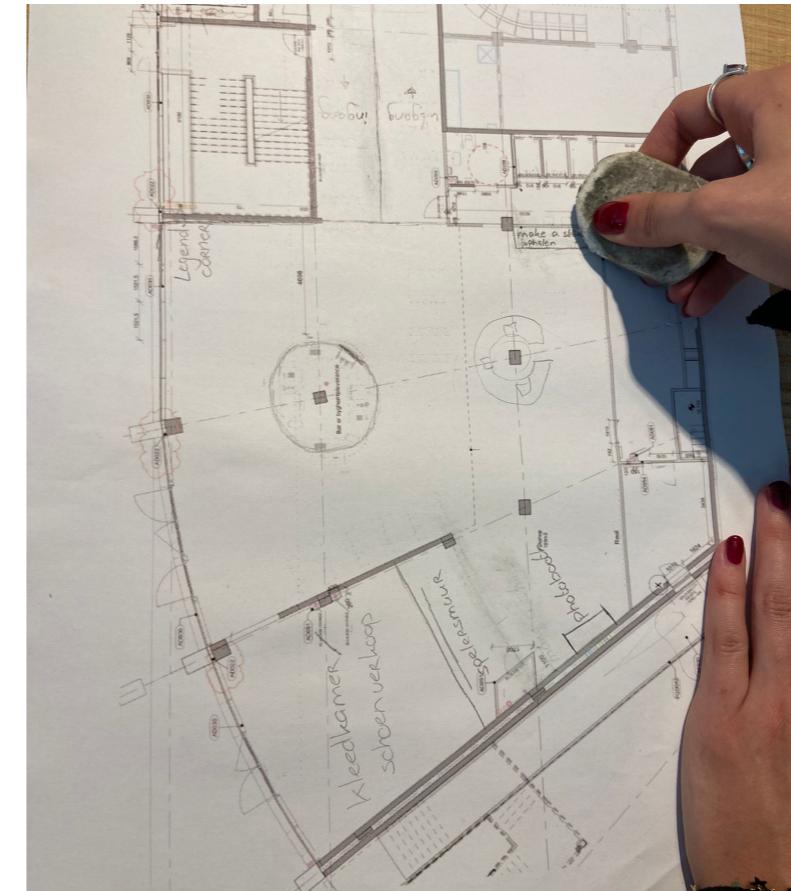
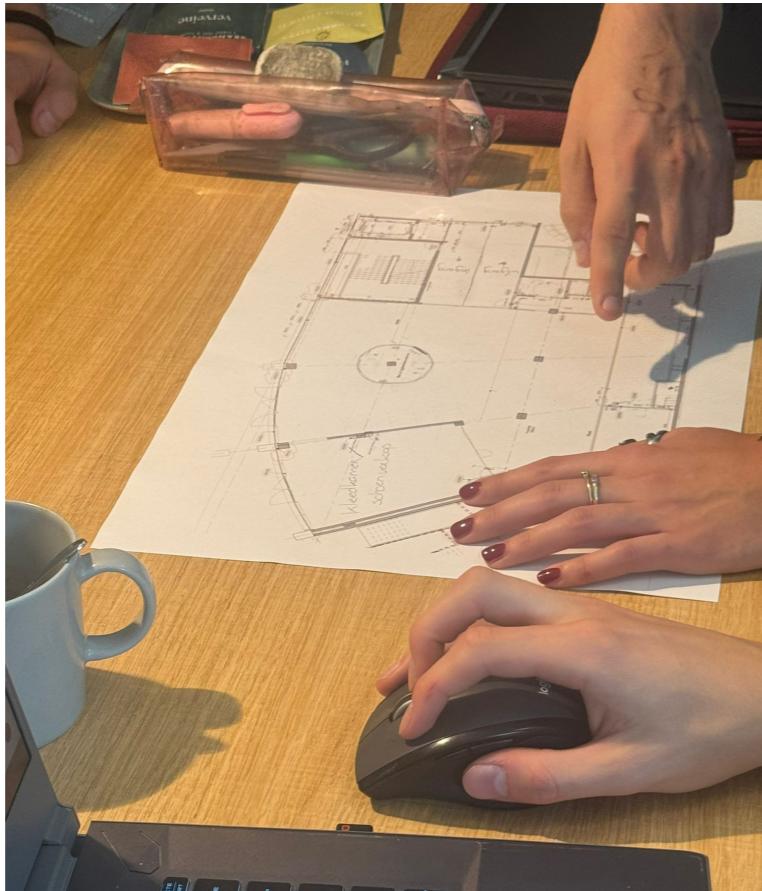
Presenteren & exposeren

Beleefbaar maken

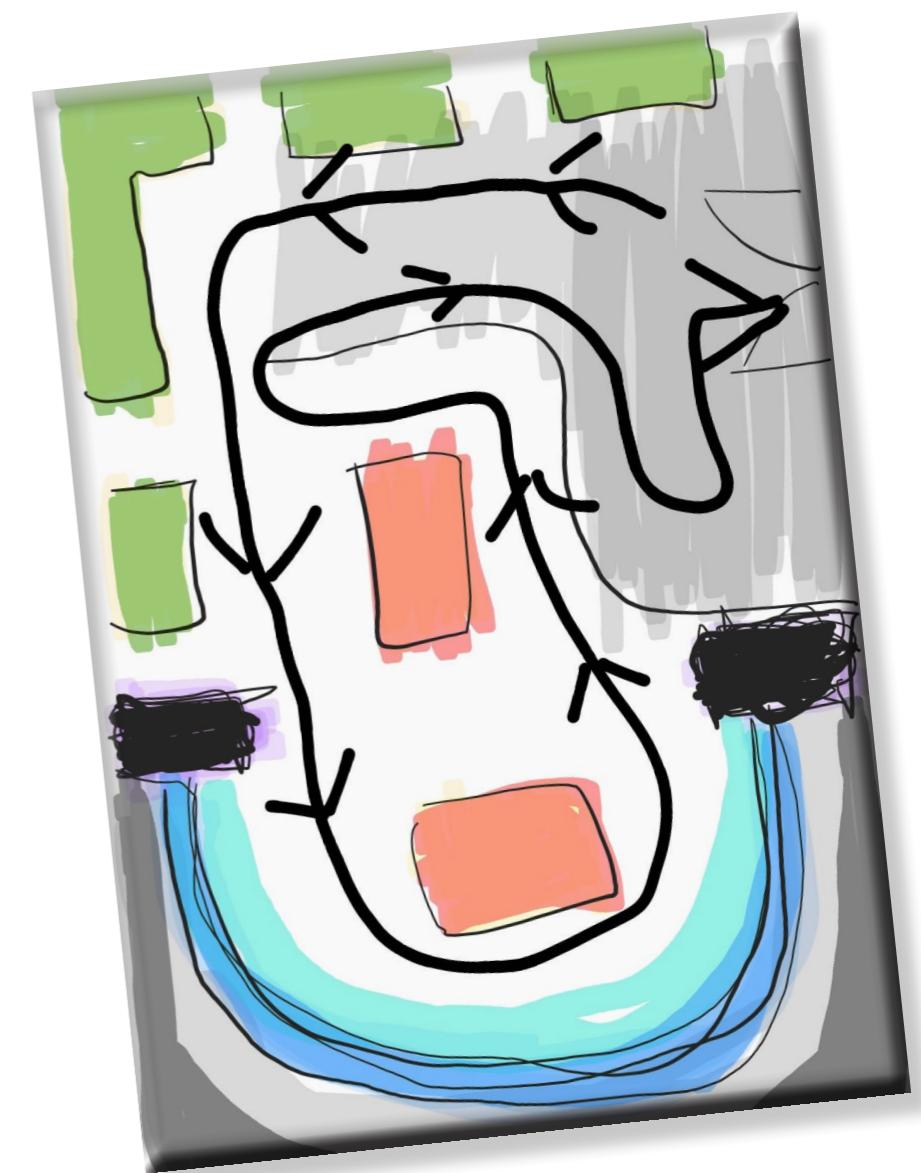
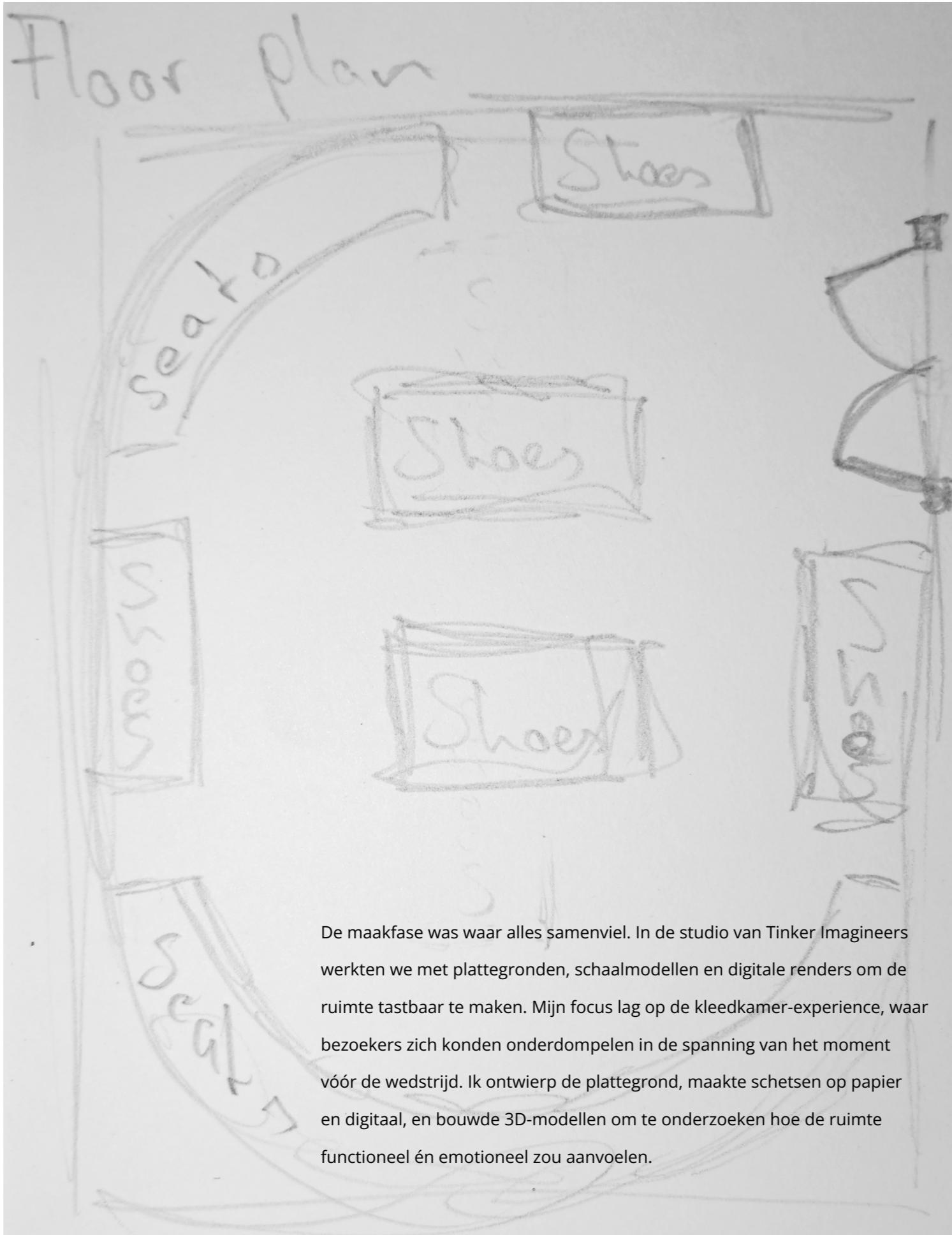
Valideren & verantwoorden

Wanneer je eindontwerp:

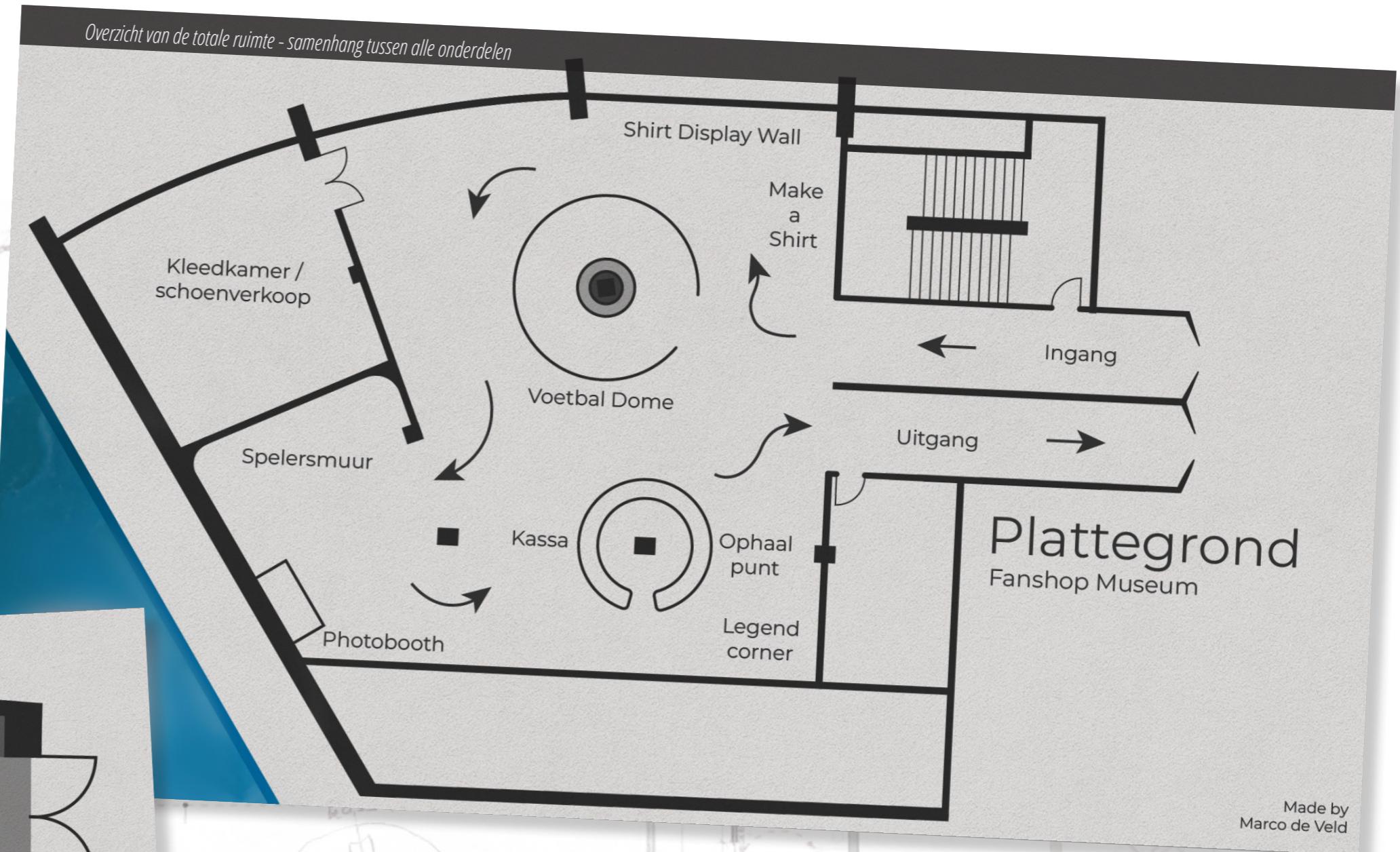
- Beleefbaar gemaakt is met oog voor afwerking en detail.
 - In de beoogde context zichtbaar aannemelijk gemaakt is op effectiviteit en relevantie.
 - Op samenhangende en verzorgde wijze gecommuniceerd en geëxposeerd is.
-
- IK HEB DIT GEDAAN ...
 - DAT LEVERDE DIT INZICHT ...
 - DAAROM MAAKTE IK DEZE KEUZE ...
 - DAT BEANTWOORDT HET ONTWERPVRAAGSTUK OMDAT ...



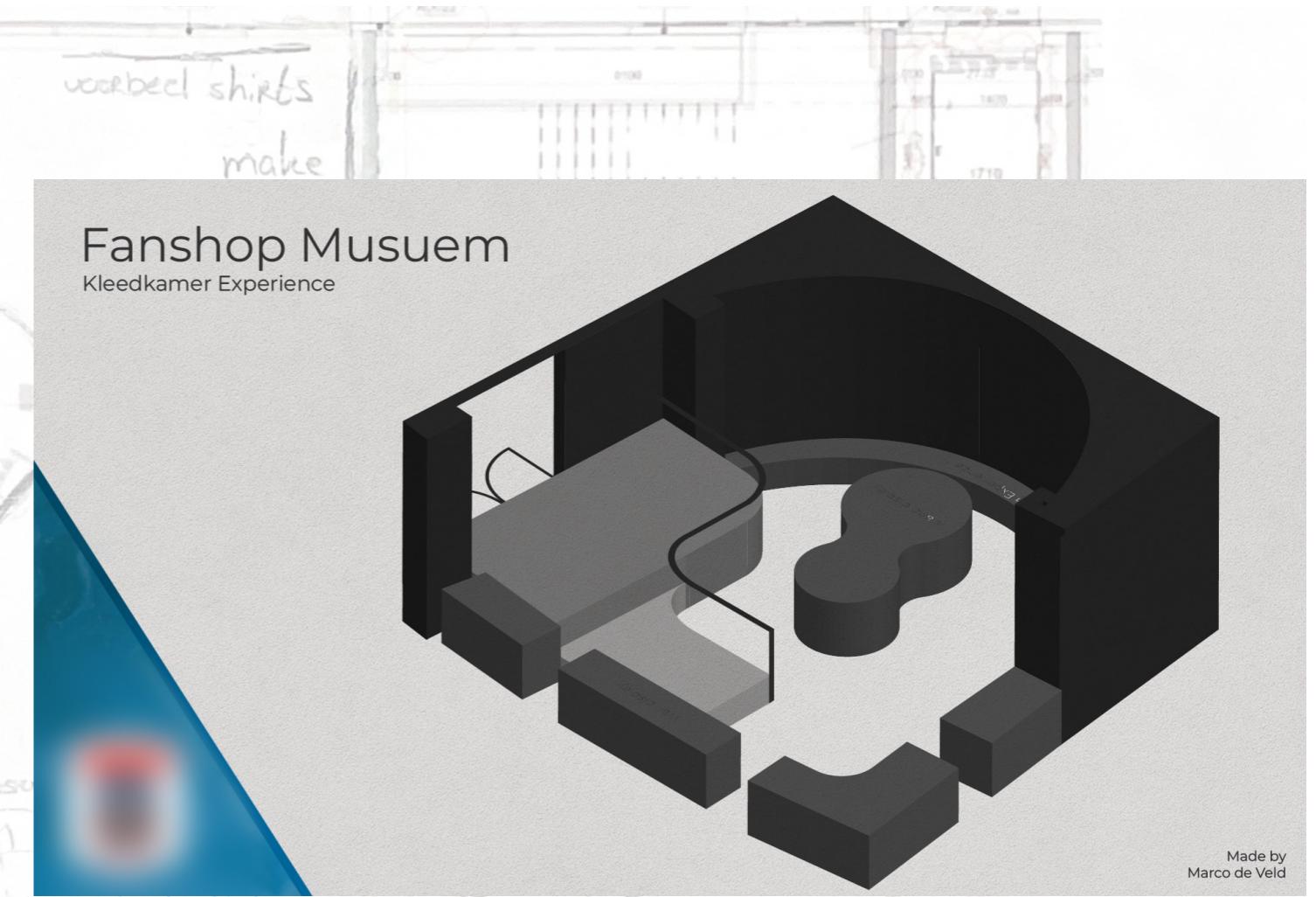
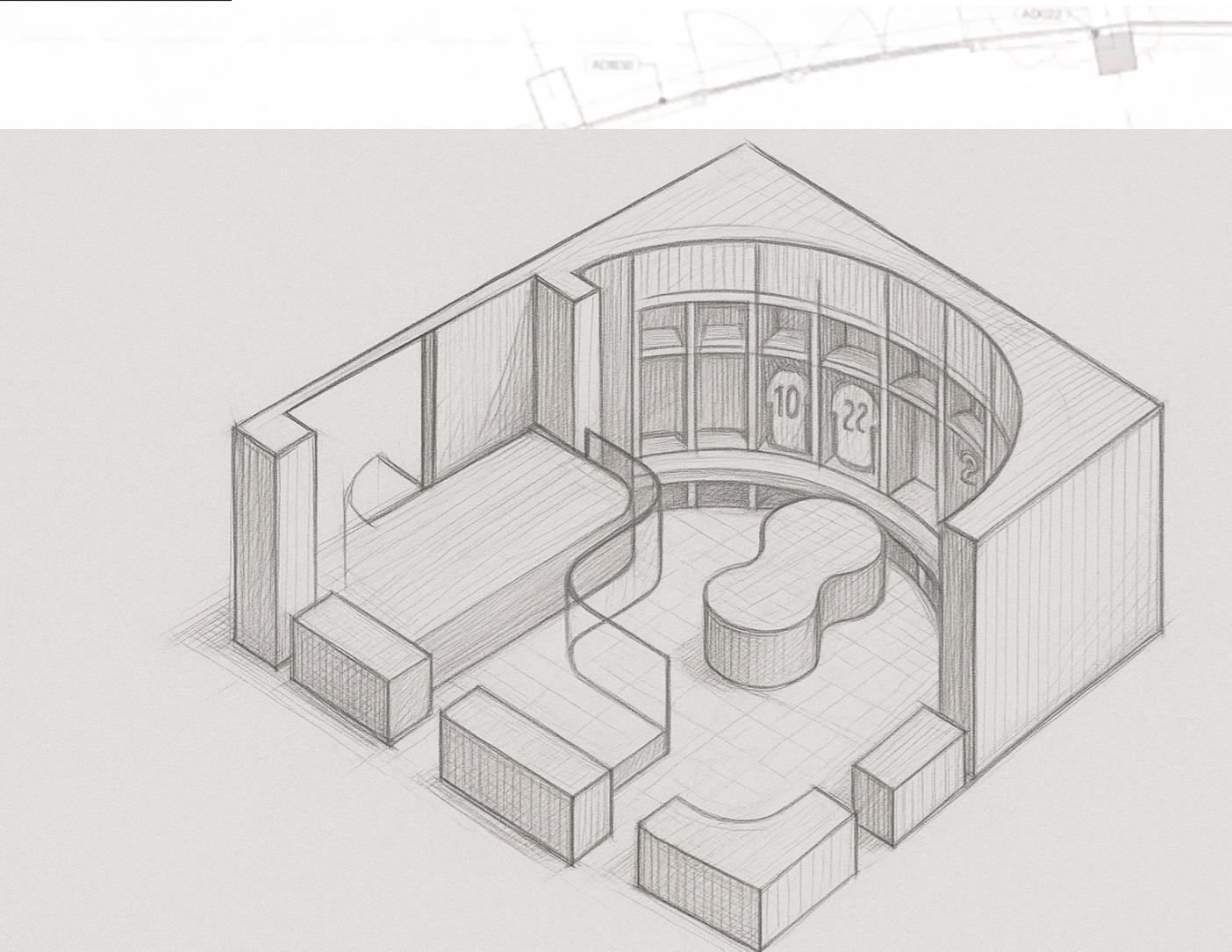
M



M



M



De kracht zat in samenwerking. Door onze ontwerpen letterlijk naast elkaar te leggen, konden we afstemmen op elkaars deelruimtes en een samenhangend geheel creëren. Ik leerde hier hoe belangrijk het is om ontwerpbeslissingen visueel te communiceren, niet alleen voor mezelf maar ook voor anderen.

De AI-render van mijn kleedkamerconcept voelde als een brug tussen concept en realiteit. Daarin kon ik eindelijk de sfeer tonen die ik al vanaf het begin voor ogen had: warm hout, tactiele materialen en een balans tussen stoer en rustig.

M



Ook in mijn portfolio speelde het maken een grote rol. Door schetsen, prototypes en herontwerpen leerde ik hoe ik mijn eigen verhaal visueel en inhoudelijk beter kon structureren. Elk mislukte opzet werd een stap dichter bij een helder en authentiek eindresultaat.

P

PROFESSIONEEL HANDELEN

Regie voeren

Communiceren & samenwerken

Methodisch werken

Wanneer je gedurende je ontwerpproces:

- Relevante activiteiten kunt plannen en organiseren.
- Peers, professionals en betrokkenen meeneemt in je ontwerpproces.
- Vaardigheden, methodieken en theorieën inzet en de waarde hiervan kunt duiden.

- IK HEB DIT GEDAAN ...
- DAT LEVERDE DIT INZICHT ...
- DAAROM MAAKTE IK DEZE KEUZE ...
- DAT BEANTWOORDT HET
ONTWERPVRAAGSTUK OMDAT ...

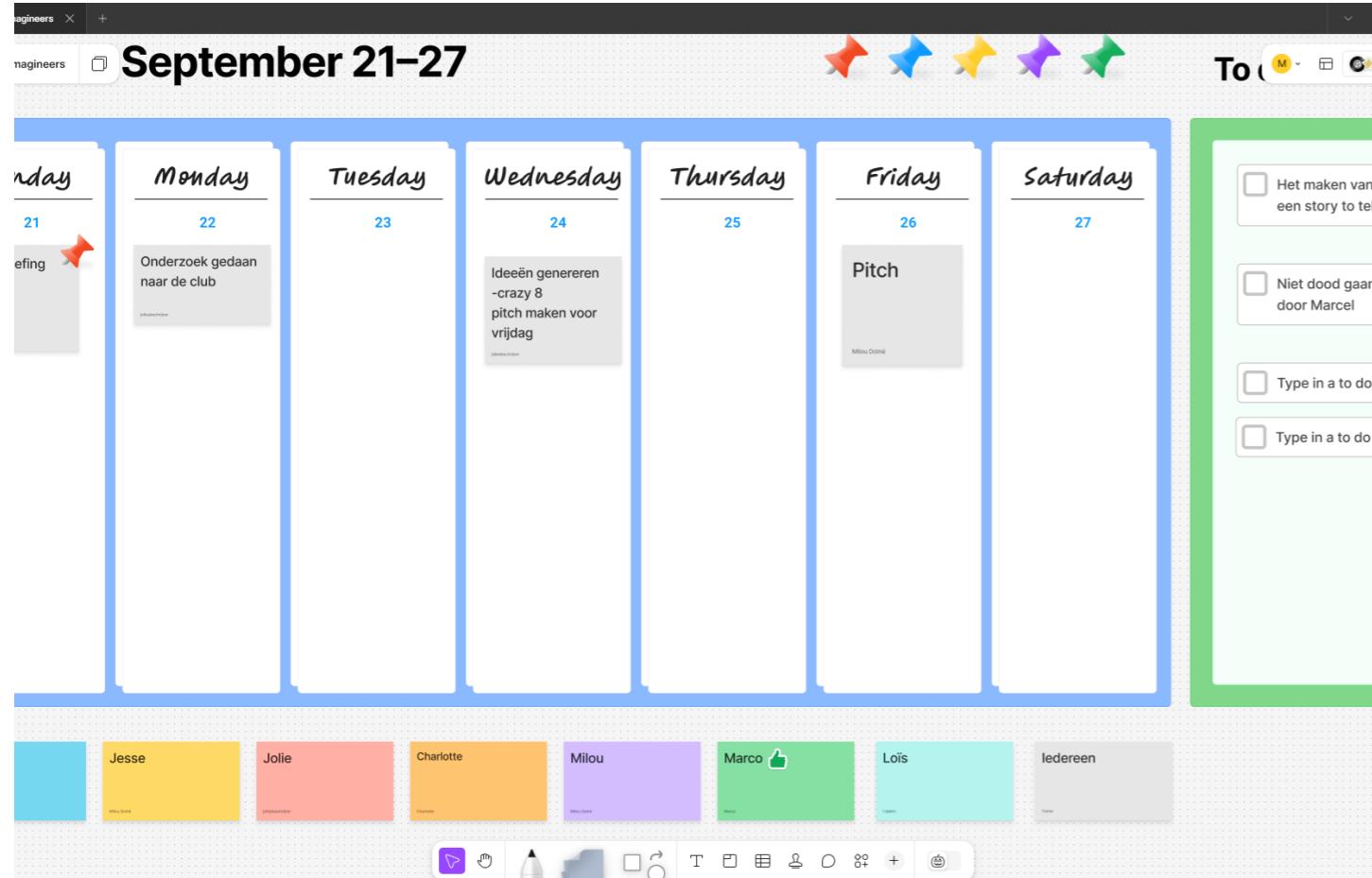


In het Tinker-project ontdekte ik wat professioneel handelen voor mij betekent: verantwoordelijkheid nemen voor mijn rol binnen een team, maar ook weten wanneer ik moet luisteren. Tijdens de samenwerking bij Tinker Imagineers leerden we hoe belangrijk planning, afstemming en communicatie zijn. Onze groepsmomenten aan tafel, het verdelen van taken en het vastleggen van feedback gaven structuur aan het proces.

Ik nam initiatief om het clubonderzoek te doen, zodat onze concepten inhoudelijk sterker stonden. Dat gaf niet alleen richting aan de visuele uitwerking, maar ook diepte aan het verhaal dat we wilden vertellen. Door actief te communiceren over mijn keuzes en mijn werk af te stemmen met anderen, voelde ik me echt onderdeel van een professioneel proces.



P



In mijn persoonlijke portfolio ging het professioneel handelen juist over zelfreflectie en zelfsturing. Door mijn kwaliteiten op papier te onderzoeken, kreeg ik beter zicht op waar ik naartoe wil als ontwerper. De oefening om mijn eigen identiteit te verwoorden hielp me bij het presenteren van mijn werk, niet als losse projecten maar als één groeiend geheel.

Marco en Jolie

- Kleedkamer is goed, en moet erin
- Geur, don't go there
- Werk het verder uit
- Wat ervaar je hier?
- Er moet nog iets gebeuren
- Misschien combineren met retail
- Alle schoenen worden daar geetaleerd
- Een hele aankleding van de kamer met stoeltjes en shirts en tegelijkertijd een showroom - schoenen passen
- Ga niet futuristisch
- Een classic schoenenrek met verschillende soorten en maten om te verkopen
- Op de muren stukken geprojecteers zoals ruzies tussen coaches
- laten zien van fragmenten met geluid (nieuw en oud)
- Een schoenwinkel in de fanshop

Deze combinatie van samenwerken en zelfreflectie heeft me als ontwerper volwassener gemaakt. Ik voel me nu comfortabeler in het balanceren tussen intuïtie en structuur, tussen menselijkheid en professionaliteit. Dat evenwicht wil ik in de toekomst verder blijven verfijnen.

P

About Me

Ik ben een ontwerper die Authentiek en nieuwsgierig de wereld verkent.

Aventuur en verbeeldingskracht voeden mijn creativiteit, waarmee ik ideen vertaalt naar betekenisvolle ontwerpen.

Ik streel naar kwaliteit in wat ik maak, zonder mijn eigenheid te verlieren.

Voor mij is ontwerpen een reis waarin speelsheid, vernieuwing en echtheid Samen komen om inspirerende ervaringen te creëren.

10 kernwaarden:

- Authenticiteit
- Aventuur
- Beelding
- Innestige vrede
- Ontspanning
- Verbeeldingskracht
- Enthusiasme
- Vrijheid
- Avontuur
- Creativiteit
- Kwaliteit

- 1 Authenticiteit
- 2 Aventuur
- 3 Verbeeldingskracht
- 4 Creativiteit
- 5 Kwaliteit



PORTFOLIO MARCO DE VELD



ELKE STAP
DICHTER BIJ EEN TASTBARE ERVARING
DIE UITNODIGT TOT SPEL.

Marco

Designer exploring to create worlds full of experiences

Terugkijkend voel ik dat ik meer richting heb gevonden als ontwerper. Ik durf keuzes te maken, mijn proces te sturen en mijn ideeën te onderbouwen. Bij Tinker Imagineers ontdekte ik de kracht van samenwerken en van het vertalen van emotie naar ruimte.

Mijn portfolio liet me zien dat groei ook betekent dat je soms iets moet loslaten om verder te komen. Ik besef nu dat mijn handtekening niet in één stijl ligt, maar in mijn manier van kijken: aandachtig, eerlijk en mensgericht.