

Vormgeving 2: Reflectie



Docent: Barbara ten Brink

August Bruil - 500935580
Klas 201 - 2025/2026

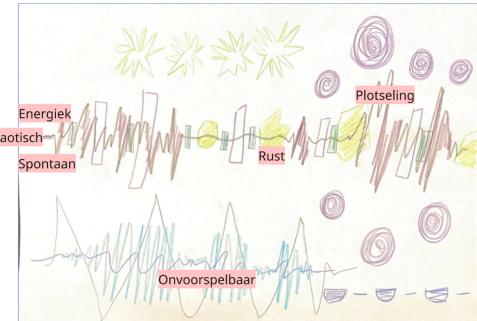
Inhoud

Inhoud	2
Oriënteren en begrijpen	2
Verbeelden en conceptualiseren	2
Prototype en uitwerken	3
Evaluieren	4
Het vak Vormgeving 2	4
Miro board bijlagen	5

Oriënteren en begrijpen

Op het begin de opdracht gelezen, een one pager maken op 3 formaten en een visualisatie van een liedje voor een fictief jazz evenement van Gemeente Rotterdam. De one pager moest de jazz vibe geven, maar ook de regels van de huisstijl van de gemeente hebben. Om de context te begrijpen, het design systeem en handleiding bekijken en delen eruit gepikt die ik wilde gebruiken in mijn ontwerp. De inzichten die ik heb gebruikt waren vooral de logo's, lettergroottes, letterhoogte, kleuren, grids, lay-out, etc. Ik heb bereikt wat ik wilde bereiken, het begrijpen van de context, zodat ik het kan toepassen op de one pager. Daarna ook georiënteerd over de kernkwaliteit van Public City Jazz, hoe ga ik samen met de huisstijl van Gemeente Rotterdam de one pager een jazz vibe geven, dit heb ik gedaan door een moodboard te maken en daaruit wat passende steekwoorden van kwaliteiten erbij te zetten.

Voor de visualisatie een visueel onderzoek op het lied Sanwar - lowkolos Remix gemaakt. Door een tekening gemaakt met verschillende vormen en lijnen erop te maken. Daarbij allemaal emoties en sferen benoemd die ik erbij voelde. Daarna 'Energiek' gekozen als sfeerwoord, ik vond dit een goed sfeerwoord die meerdere van mijn emoties samen mengt. Daarna uitgangspunten op eigen foto's gemaakt om verder te gaan met schetsen en het conceptualiseren van de ideeën. Ik vond dat ik veel eigen invulling kon toevoegen aan de opdrachten, je ziet ook verschillende uitkomsten bij andere klasgenoten.



Ik vond het erg leuk om te onderzoeken en ben erg trots hoe ik mijn animatie op het onderzoek aansluit, ik vind dat het goed is gelukt. Ik had nooit een animatie gemaakt op deze manier, dus vond dat dit het best ging, de uitgangspunten die ik heb opgezet verwerkt in de uiteindelijke animatie.

Verbeelden en conceptualiseren

Na het oriënteren en begrijpen begonnen met het verbeelden en conceptualiseren van de ideeën. Eerst schetsen gemaakt van lay-out, hiermee verschillende variaties gemaakt en op verschillende manieren geschatst hoe de content bij elkaar zou staan. Hier gebruik gemaakt van de Gestalt principes, de gedeelten die bij elkaar horen dicht bij elkaar gezet, gedeelten die op elkaar lijken horen bij elkaar, zoals de plek van de beschrijving van de artiesten.

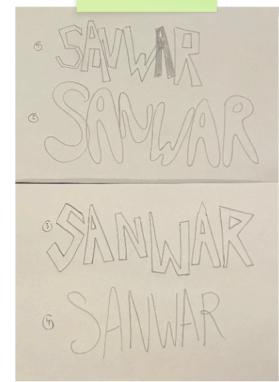
Voor het muziekstuk visualisatie eigen foto's eerst gezocht die op de sfeerwoorden passen. Ik wilde vooral de emotie 'Energiek' overbrengen in de ontwerpen. Eigen foto's gevonden die ik vond passen bij het sfeerwoord. En voorbeelden van posters met vormen, kleuren en typografie.

Met het sfeerwoord en uitgangspunten van de foto's schetsen van vormen en typografie gemaakt voor het muziekstuk.

Schetsen van verschillende typografie van Sanwar, de songtitel.

Geëxperimenteerd met strakke en vloeierende lijnen. Ik had hier nog wel meer mogen experimenteren met bijvoorbeeld meer verschillende mediums zoals papier uitknippen, verf, etc. Maar ik was te druk met een ander vak. Dit vind ik wel jammer, want ik vind dit erg leuk om te doen. Maar ik ben wel trots op hoe ik de uitgangspunten heb verwerkt in de schetsen, vooral in de typografie.

Voorbeelden van verschillende typografie van de titel.



Prototype en uitwerken

Het prototyping en het maken vind ik het leukst, want dan zie je hoe je onderzoek wordt toegepast op het ontwerp door middel van je keuzes. Eerst de content van de one pager verzameld en een eigen figma bestand opgezet, styles gemaakt op de typografie, kleurpalet, iconen, logo's en de grid. Ook de aanmeldformulier van het aanmelden gemaakt. Na het maken van een eigen figma bestand, de schetsen uitgewerkt naar een digitale versie. Verschillende lay-out gebruikt. Ik had nog geen jazz vibe toegevoegd, het leek eerst op een normale site van Gemeente Rotterdam. (Linker lange screenshot.)

Daarna één van de variaties gekozen om de jazz vibe wel op toe te passen. Vormen en kleuren bedacht door de moodboard. Een mix gemaakt tussen de huisstijl en de jazz vibe die ik wilde overbrengen. Ik had hier wel moeite mee eerst. Maar ik vind dat het uiteindelijk wel is gelukt en daar ben ik trot op. Ik heb ook geëxperimenteerd met andere kleurvarianten en uiteindelijk ben ik bij de rechtse variant gekomen. De hoofdkleuren van de huisstijl met een extra kleur die pakkend is. De vormen zijn scherp en gaan verschillende kanten op.



Bij de muziekstuk visualisatie heb ik de uitgangspunten verwerkt in bijvoorbeeld de strakke lijnen die door elkaar heen gaan en bewegen. Cirkels voor de vloeierende beweging en alles beweegt om het een energieke uitstraling te geven. Verschillende typografie gebruikt ook om de sfeer van de chaotische muziek mee te geven en de wisselingen. Een kleurenpalet opgesteld uit inspiratie van de cover album. Verschillende bewegingen geanimeerd en uitgeprobeerd en uiteindelijk is dit het eind:

<https://youtu.be/ehHZJ9H0y7Q>.

Trot op hoe het is geworden, eerste keer vormen animeren, ik had het in het programma capcut gemaakt. Op de beat geprobeerd wisselingen te maken.

Evaluieren

De feedback die mij het meest heeft geholpen is om verder te experimenteren, ook positieve feedback heeft me veel motivatie gegeven om door te gaan. Ik heb anderen meer feedback willen geven, maar ik was er niet altijd aanwezig tijdens feedback lessen, ik heb wel geprobeerd feedback te vragen van anderen om delen in te halen en kritisch te zijn op mijn eigen werk. Hierdoor heb ik meer inzichten gekregen, bijvoorbeeld op kleuren, variaties, etc. om verder te itereren. Ik ben tevreden met alles, maar ik had wel meer aanwezig willen zijn. En ik zou aan alle competenties nog verder willen ontwikkelen in de volgende opdrachten/vakken.

Het vak Vormgeving 2

Mijn minst sterkste punt is het nog meer experimenteren met verschillende mediums, ik heb veel gebruikt dat we altijd doen zoals schetsen met potlood en papier. Maar heb niet meer gebruikt. Ik heb dan wel weer geëxperimenteerd met het animeren in een programma dat ik nooit heb gebruikt, dat vond ik ook erg leuk om te doen en ben ook erg trots op het eindresultaat. Ik was ook erg enthousiast over het vak, omdat je je eigen inbreng kan geven. Je hebt best veel creatieve vrijheid in dit vak en dat vind ik juist heel fijn.

Ik was vooral in de flow als ik er eenmaal aan begon, zoals het maken van de animatie, het maken van de schermen, ook het responsive maken van de schermen en het toepassen van regels zoals consistency, visual hierarchy, etc.

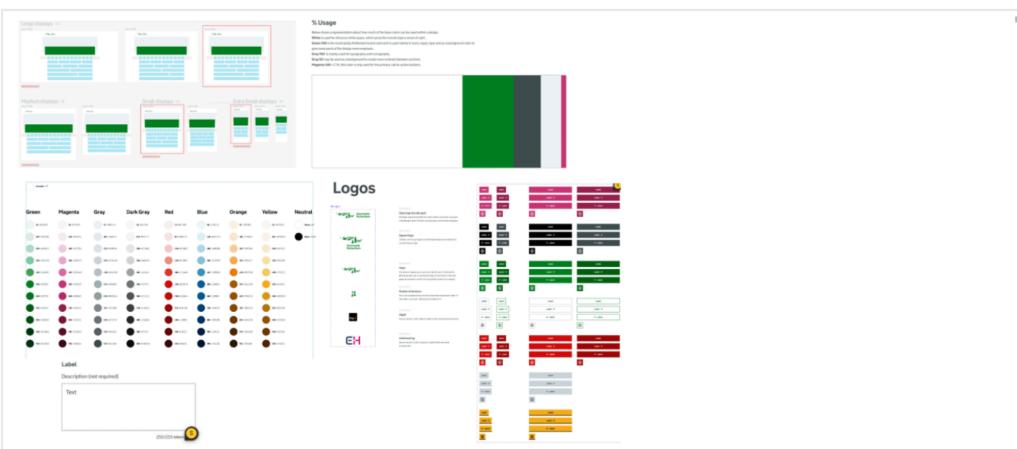
Ik neem vooral het stappenplan mee naar het volgend blok, het visueel onderzoek, het maken van prototypes en daar feedback op vragen en dan verder iteren.

Miro board bijlagen

Les 1 - klassikaal

BEGRIJPEN VAN DE CONTEXT:

- Open het [design system \(Figma\)](#) van Rotterdam. Kijk naar de 'examples' en naar het 'grid & Lay-out'.
- Open de [huisstijl handleiding](#). Wat karakteriseert voor jou de stad? Waar zie je dit in de uitingen terug? Wat vind je er sterk aan en wat minder? Zoek voorbeelden en maak screenshots.



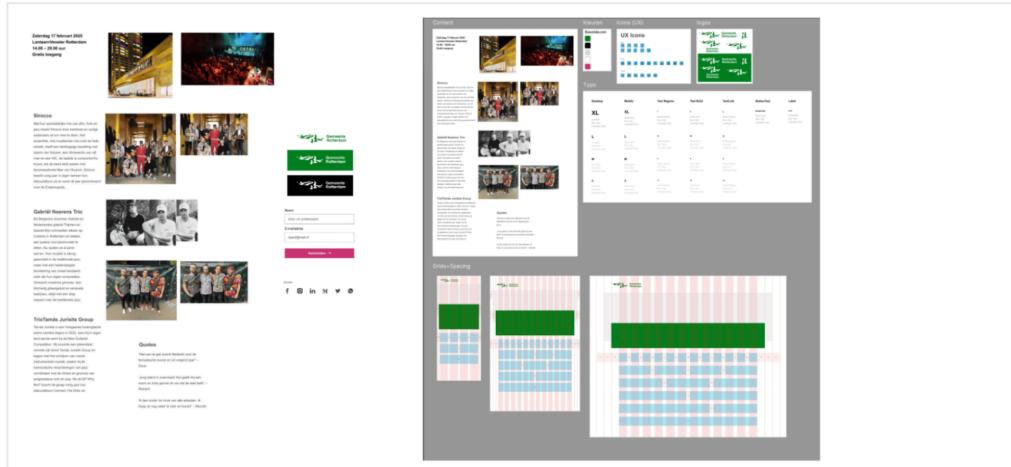
EERSTE LOW FIDELITY MOBiele SCHERMONTWERPEN (minstens 10 variaties)

De eerste snelle schetsen voor **Public City Jazz** maak je op papier. Maak diverse varianten voor alleen het mobiele formaat en laat zien hoe je met de content kunt omgaan - annoteer je werk. Schets netjes zodat 'een ander' weet wat wat is en schets met de volledige content.



MAAK DE BASIS VAN JE EIGEN FIGMA DOCUMENT (Kleur, typografie, iconen)

Toon hier de belangrijkste vorderingen die je hebt gemaakt: Maak screenshots van de oefeningen. Maak duidelijk wat je hebt geleerd.
Ga minstens in op: aanmaken stijlen in de typografie (zoals h1, h2, platte tekst), kleurpalet, iconen.



REFLECTIE

Na'mah

Wat heb je geleerd?
Wat neem je mee naar de volgende les?

Meer geleerd over het werken met figma, over huisstijlen en grids.
Over Atomic design, atoms worden samen molecules, molecules worden samen organismen. Geleerd over hoe een huisstijl de brand van wie het is uitstraalt. De branding maakt een merk herkenbaar. Voor de volgende les neem ik de huisstijl van Gemeente Rotterdam mee en hoe ik dat met de content van de Public City Jazz onepager ga combineren.

MAAK DE BASIS VAN FIGMA EIGEN (verschillende varianten opmaken)

Toon hier de belangrijkste vorderingen die je hebt gemaakt: Maak screenshots van verschillende varianten in je ontwerp. Annooteer wat iteraties zijn. Spiegel je Figma ontwerp met de werkelijke verhoudingen die je ziet op Rotterdam.nl door screenshots te vergelijken.

FEEDBACK

Wat heb je voor feedback gekregen op je keuze voor een kernkwaliteit? Hoe gaat het verkennen van de context van een ontwerpvaagstuk je af? Ben je in staat een analyse te maken van een veelvoud aan materiaal en uitingen en daar de essentie van te benoemen?
Hoe goed gaat het je af om iets nieuws te leren: in dit geval een software-pakket? Waar loop je tegenaan en hoe ga je daar mee om?
Begrijp je dat functie van een visuele identiteit? Wat vind jij aansprekende voorbeelden van een identiteit?
Begrijp je de functie en opbouw van een design system?

Feedback gekregen dat de huisstijl goed werd toegepast was van Gemeente Rotterdam, maar het hele jazz vibe helemaal niet, niet geëxperimenteerd daarmee. In mijn tweede iteratie heb ik het geprobeerd toe te voegen met niet alles voor de hand liggende vormen zoals instrumenten zelf, maar ook door de stijl van de vormen: strakke lijnen/uitgeknip, hiermee geëxperimenteerd om jazz er uit te laten springen. Ook gebruik van kleur; ik wil graag met de kleur aanduiden dat het om Gemeente Rotterdam gaat.

Gemeente Rotterdam werkt vooral met iconen, kleur, etc. om de visuele identiteit te laten zien. In mijn one pager wil ik de huisstijl combineren met de vibe van het event over jazz.

Als feedback kreeg ik ook om niet alleen maar voor de hand liggende vormen te gebruiken maar juist iets meer abstracter.

Les 3 - klassikaal

DEFINIËREN VAN KERNKWALITEIT

1. Welke kwaliteit of gevoel wil je meegeven aan je ontwerp van Public City Jazz? En waarom?
2. Beschrijf hier in steekwoorden meerdere kwaliteiten van Rotterdam, Jazz, of de doelgroep ondersteund door screenshots van inspiratie.



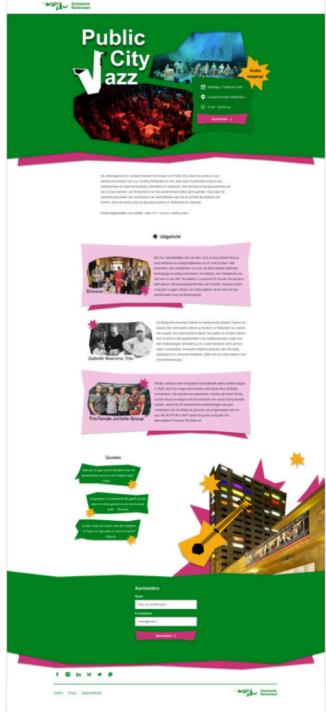
RESPONSIVE ONTWERPEN (mobil - tablet en desktop)

Laat zien hoe je de jazz vibe in je mobiele ontwerp toevoegd.

Als dat staat ga je verder met de mid screen en large screen formaten tablet en desktop. Laat zien hoe je elementen op het grid uitlijnd. Je hebt ook 4 verschillende button states ontworpen in Figma.

Mobile
Tablet
Desktop





Uit feedback had ik gekregen dat extra kleur geel eruit spat en leuk paste.

Kreeg ook feedback over de consistentie van de ontwerpen. → Alle foto's een uitgeknippt uitlijn gegeven of helemaal uitgeknippt.

Button states

	Default	Hover	Disabled	Focus	Active
Assembleer	Assembleer	Assembleer +	Assembleer -	Assembleer +	Assembleer +

FEEDBACK

Wat heb je voor feedback gekregen op je medium fidelity ontwerpen? Welke versies en elementen zijn het sterkst/zwakst en waarom? Wat ga je tot in detail uitwerken? hoe ga je om met keuzes? Hoe gaat het divergeren en convergeren? Ontwikkel je oog voor detail?

Feedback gekregen dat de huisstijl goed werd toegepast was van Gemeente Rotterdam, maar het hele jazz vibe helemaal niet, niet geëxperimenteerd daarmee. In mijn tweede iteratie heb ik het geprobeerd toe te voegen met niet alles voor de hand liggende vormen zoals instrumenten zelf, maar ook door de stijl van de vormen: strakke lijnen/uitgeknipt, hiermee geëxperimenteerd om jazz er uit te laten springen. Ook gebruik van kleur, ik wil graag met de kleur aanduiden dat het om Gemeente Rotterdam gaat.

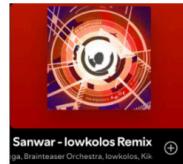
Gemeente Rotterdam werkt vooral met iconen, kleur, etc. om de visuele identiteit te laten zien. In mijn one pager wil ik de huisstijl combineren met de vibe van het event over jazz.

Als feedback kreeg ik ook om niet alleen maar voor de hand liggende vormen te gebruiken maar juist iets meer abstracter. Ik heb dit toegepast in de scherpe vormen.

Les 5 - klassikaal

BEGRIJPEN VAN DE CONTEXT: VISUEEL ONDERZOEK

Je hebt een muziekstuk gekozen waar je een gevoel of sfeer bij voelt. Je beschrijft deze sfeer en maakt zelf foto's die bij deze sfeer passen. Je formuleert o.b.v. de foto's en het gesprek uitgangspunten die je kunt gebruiken voor je ontwerp.
De opdracht is om de muziek te verbeelden en een bewegend beeld te maken waarbij je vorm/ kleur en typografie mag gebruiken. Deze verbeelding geef je een plek op de website Public City Jazz.



Sanwar - lowkolos Remix

WELKE EMOTIES/SFEER VOEL JE?

Gebruik je tekening en de feedback om kernwaliteiten te benoemen

Oppouwend	Energiek	Spontaan
Onvoorspelbaar	Chaotisch	Rust
Plotseeling	Levendig	

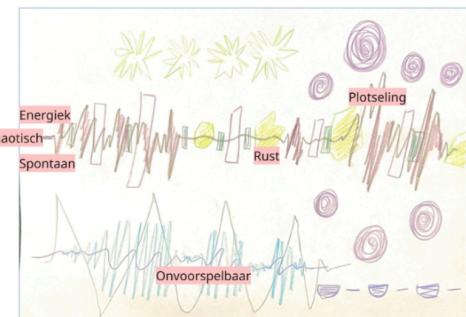
Het sfeerwoord is

Kies 1 sfeerwoord die als uitgangspunt dient voor je visueel onderzoek.
Een sfeerwoord of emotie kun je vinden door het in de zin te zetten
'Ik voel mij'

Ik voel mij **Energiek**

Intuïtieve tekening

Je hebt in de les een tekening gemaakt door te luisteren naar je gekozen nummer en de muziek te verbeelden door de vragen te beantwoorden die je in de les hebt gehad.



VERBEELDEN EN CONCEPTUALISEREN: VISUEEL ONDERZOEK

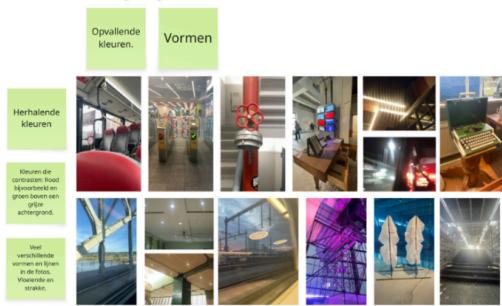
Asociatie beelden

Verzamel hier je zelf gemaakte foto's die het sfeerwoord voor jou uitdrukking en/of een associatie geven met je sfeerwoord.
Bijvoorbeeld 'vrolijk' kan geassocieerd worden met een foto van de zonnige dag, een bloem, een kleur, een lach of een beweging.
Terwijl 'verdriet' meer geassocieerd kan worden met grawiere kleuren, een natte stoep, een kras of een barst.

Je probeert in je gemaakte foto's te kijken naar eigenschappen die je gekozen sfeerwoord uitdrukken. Beschrijf deze!

Je eigen foto's

Vooral "Energiek" gezocht in de kleuren en verschillende vormen.



abstracte foto's vorm/ kleur/ typografie

Kijk een op typographicposters.com voor abstracte inspiratie



Les 6 - feedback in groepjes

BEGRIJPEN VAN DE CONTEXT: UITGANGSPUNTEN FORMULEREN

Je hebt foto's verzameld en klassikaal besproken.
Je kiest nu de beste 4 uit die je het meest aanspreken,
het best passen bij je sfeer die wilt uitdrukken.
We gaan de vormgevings uitgangspunten benoemen.

VOORBEELD

Het sfeerwoord is:
Vrijop.

Beschrijf wat [j] herkent / herkende met je sfeerwoord.
In dit landschap is het water een belangrijke element. De reflectie van de zon op het water creëert een heldere en frisse sfeer.

Wat ga je concreet gebruiken om deze sfeer te maken?
Licht en kleur kunnen worden gebruikt om de sfeer te creëren. De heldere reflectie kan worden benut om de sfeer te versterken.

Wat kan je deze beschrijving gebruiken voor?
Deze beschrijving kan worden gebruikt voor een ontwerp dat de natuurlijke schoonheid van het water wil benadrukken.

VERNOUWDE UITGANGSPUNTEN 1

Het sfeerwoord is:
Vrijop.

Beschrijf wat [j] herkent / herkende met je sfeerwoord.
Het water is helder en fris, wat een goede sfeer voor een ontwerp dat de natuurlijke schoonheid van het water wil benadrukken.

Wat ga je concreet gebruiken om deze sfeer te maken?
Licht en kleur kunnen worden gebruikt om de sfeer te creëren. De heldere reflectie kan worden benut om de sfeer te versterken.

Wat kan je deze beschrijving gebruiken voor?
Deze beschrijving kan worden gebruikt voor een ontwerp dat de natuurlijke schoonheid van het water wil benadrukken.

STEL JEZELF DE VOLGENDE VRAAGEN



Het sfeerwoord is:
Energiek

Beschrijf wat [j] herkent / herkende met je sfeerwoord.
De foto is donker, maar de heldere lichten van de auto creëren een energieke en dynamische sfeer.

Wat kan je deze beschrijving gebruiken voor om deze sfeer te creëren?
Door gebruik te maken van heldere en dynamische lichten kan een energieke sfeer worden gecreëerd.

Wat ga je concreet gebruiken om deze sfeer te maken?
Licht en kleur kunnen worden gebruikt om de sfeer te creëren. Heldere en dynamische lichten kunnen worden gebruikt om de sfeer te versterken.

STEL JEZELF DE VOLGENDE VRAAGEN



Het sfeerwoord is:
Vlaaiend.

Beschrijf wat [j] herkent / herkende met je sfeerwoord.
De rode kleur van de brandblusser staat in contrast met de witte muur, wat een vlaaiende sfeer creëert.

Wat kan je deze beschrijving gebruiken voor om deze sfeer te creëren?
Door gebruik te maken van heldere en dynamische lichten kan een vlaaiende sfeer worden gecreëerd.

Wat ga je concreet gebruiken om deze sfeer te maken?
Vlaaiende en dynamische lichten maken die passen bij het lage.

STEL JEZELF DE VOLGENDE VRAAGEN



Het sfeerwoord is:
Stuk.

Beschrijf wat [j] herkent / herkende met je sfeerwoord.
De foto heeft felere kleuren en een sterke contrastering, wat een stukkige sfeer creëert.

Wat kan je deze beschrijving gebruiken voor om deze sfeer te creëren?
Door gebruik te maken van heldere en dynamische lichten kan een stukkige sfeer worden gecreëerd.

Wat ga je concreet gebruiken om deze sfeer te maken?
Vormen met sterke kleuren en contrastering kunnen worden gebruikt om de sfeer te versterken.

STEL JEZELF DE VOLGENDE VRAAGEN



Het sfeerwoord is:
Chaos.

Beschrijf wat [j] herkent / herkende met je sfeerwoord.
Vele verschillende kleuren en patronen zijn aanwezig, wat een chaotische sfeer creëert.

Wat kan je deze beschrijving gebruiken voor om deze sfeer te creëren?
Vele verschillende kleuren en patronen kunnen worden gebruikt om de sfeer te versterken.

Wat ga je concreet gebruiken om deze sfeer te maken?
Een manier vinden om de vormen chaotisch te maken maar meer rule te eng.

VERBEELDEN EN CONCEPTUALISEREN: ONTWERPEN SONTEKST - TITEL - ACHTERGROND

Je hebt 4 uitgangspunten geformuleerd die je nu kunt doorvertalen in je ontwerp. Je gebruikt geen letterlijke foto's als materiaal voor je ontwerp. Je ontwerpen zullen een sfeer overbrengen, meer dan een exact begrip of letterlijke verbeelding, zoals een illustratie of en foto bij een artikel wel doet. Jij gaat met je ontwerp een bepaalde sfeer overbrengen met **vormen, kleuren en typografie**. Kies minimaal 1 uitgangspunt waarmee je gaat schetsen en ontwerpen.

Experimenteer met de titel van het muziekstuk of de artiest/bandnaam. Maakt minimaal 3 verschillende schetsen voor een mobiel scherm.

SCHETSEN MET DE TITEL VAN DE SONTEKST



De titel staat niet vast, maar is belangrijk.
De titel kan op zichzelf ook uit brekende lijntjes worden opgezweven.

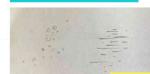
VOORBEELD

Schetsen maak je snel en analog!

... ik ga proberen om twinkelingen te maken met de hand en deze te animeren in After Effects. Deze gebruik ik dan als achtergrond in mijn prototype en zet de teksten.

Probeer ook te denken in combinaties van analog en digitaal!

DE ACHTERGROND VAN JE SCHERM



Hoe kunnen twinkelingen eruit zien? Bolletjes, streepjes... verschijnen, verdwijnen. Weer klein!

VOORBEELD

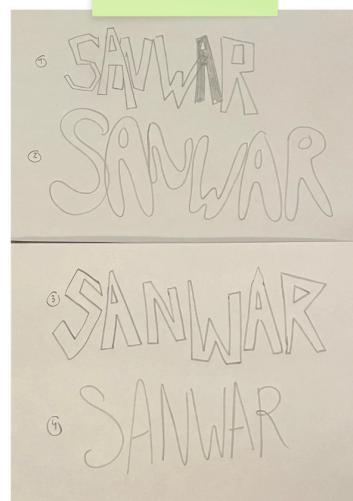
Vloeiende en scherpe vormen op de achtergrond.



Studeerde andere vorm van de titel
- gehusseld → SANWAR
en dan af en toe dezelfde

letters veranderen
steeds
mee met de muziek

Met de typografie wil ik dat het snel steeds veranderd, en verschillende letters samen komen. Om het energieke terug te laten zien in de animatie.



FEEDBACK

Wat heb je voor feedback gekregen op je medium fidelity ontwerpen? Welke versies en elementen zijn het sterkst/zwakst en waarom? Wat ga je tot in detail uitwerken? hoe ga je om met keuzes? Hoe gaat het divergeren en convergeren? Ontwikkel je oog voor detail?

Als feedback kreeg ik om het verder uit te werken. verder uit te zoeken waar ik de animatie in zou kunnen maken. Hoe de animatie er uit gaat zien, welke elementen ik wil toevoegen in de animatie. Het idee echt te gaan uitwerken en fijn maken. De vormen en ideeën kwamen terug uit de uitgangspunten.

Les 7

MAAK DIVERSE SCHETSEN EN WERK IDEEEN UIT, EXPERIMENTEER MET MATERIAAL

Hoe kan je uitdrukking geven aan je kernwaarde, het sfeerwoord. Schets en gebruik daarbij ook echte materialen (knippen, plakken, tekenen) werk vaak beter en sneller dan je online tools)
Maak variaties en probeer de essentie van je sfeerwoord uit te drukken in typografie, kleur en vorm. Maak verschillende experimenten waardoor je keuzes navolgbaar zijn.

The collage includes:

- A grid of four variations of the word "SANWAR" in different fonts and orientations on a dark background.
- A color palette with various shades of purple, blue, and red.
- A circular album cover design with concentric circles and text.
- A geometric background composed of overlapping circles and rectangles.
- A video thumbnail for "Sanwar - lowkolos Remix voor VRM2" on YouTube.
- A sketch of concentric circles and radiating lines.
- A digital animation interface showing a timeline and media tracks.
- A small graphic of vertical bars.

Annotations provide context for each element:

- "De typografie gemaakt in figma, dit wil ik gebruiken voor titel."
- "Gehusseld en normaal."
- "Kleuren palette gemaakt met mogelijke kleuren, meer gebruik gemaakt van verschillende opacities."
- "Vooral inspiratie gekregen van de album cover en het lied."
- "Video op youtube met bijbehorende muziekstukje"
- "Achtergronden gemaakt met de kleuren."
- "Schetsje met achtergrond idee"

FEEDBACK

Wat heb je voor feedback gekregen op je medium fidelity ontwerpen? Welke versies en elementen zijn het sterkst/zwakst en waarom? Wat ga je tot in detail uitwerken? hoe ga je om met keuzes? Hoe gaat het divergeren en convergeren? Ontwikkel je oog voor detail?

Eerst van plan een manier te vinden om de lettertypes te morphen, uiteindelijk niet door gegaan want het was niet makkelijk te doen en resultaten waren niet wat ik voor oog had. In plaats daarvan nu een soort van wiel van letters die steeds naar beneden gaan, zodat er verschillende combinaties vormen.

Les 8

MAAK DUIDELIJK HOE JE SONGTEKST ZICH TOONT

Werk 1 idee verder uit op mobiel formaat. Maak een animated GIF om duidelijk te maken hoe je ontwerp zich door de songtekst heen aan de gebruiker toont en hoe deze op de one page website geïntegreerd is.
<https://www.linkedin.com/learning/motion-graphic-design-composition>

Gif



Gif in de onepager gezet