

Martijn van Iersel

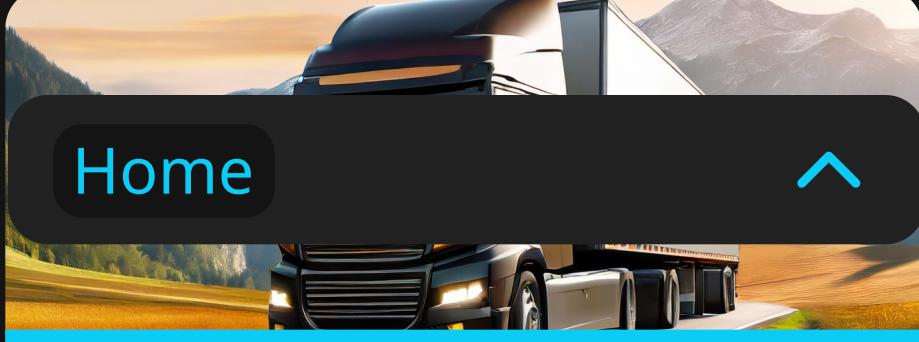


"I see myself having a FUTURA in design"



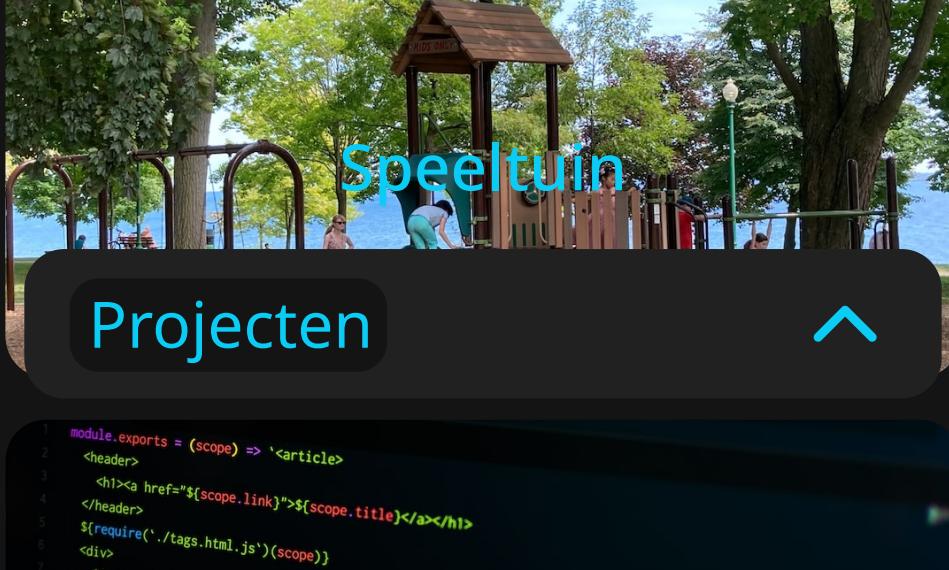
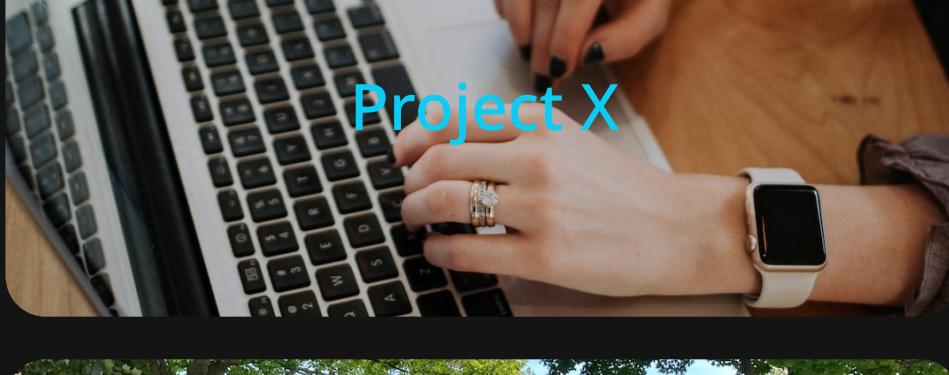
Ik over mezelf

Home



Laat mijn werk spreken

Project overview





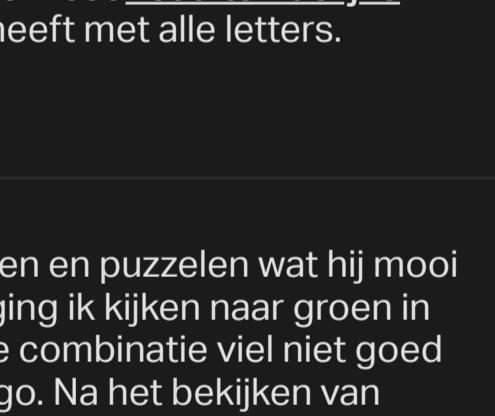
Robin van Zandt

Het eerste project bij media semester 2 was brand-a-band. Bij dit project hadden we een beginnend artiest die wij gingen helpen bij branding. Een huisstijl, logo en strategie zijn de grootste aandachtspunten geweest bij dit project. Aangezien het nog een beginnend artiest was hadden we zelf de vrije hand om met stijlen en kleuren te spelen.

Inspiratie opdoen

Voor inspiratie ben ik begonnen bij de voorbeelden van Robin. Luke Combs, Bob Dylan en Bailey Zimmerman komen daarom ook terug in mijn moodboard. Verder heb ik nog gekeken naar country elementen. Een graanveld heeft me het idee gegeven om iets met oranje te gaan proberen. In het moodboard heb ik verschillende kleurenpaletten staan. Robin had na onze presentatie laten weten dat hij blauw meer wilde ontdekken dan groen, vandaar dat beide kleuren alleen terug te vinden zijn in het

Projecten



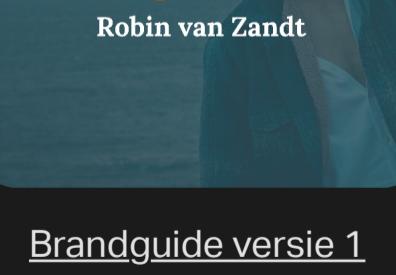
Logo's

Voor de logo's van Robin heb ik verschillende stijlen geprobeerd.

Bij de eerste heb ik geprobeerd een meer persoonlijke aanpak te gebruiken. De letter "R" had als bedoeling op een handtekening te lijken. Aangezien Robin verhalen vertelt in zijn teksten leek met dit wel een passend idee.



Het tweede idee was meer een probeersel. De scherpe letters zijn meer een hint terug naar het oude westen. Dit idee werd niet zo goed ontvangen als het laatste idee en is daarom niet gebruikt.



De feedback die ik bij het eerste idee had gehad was dat het vrij moeilijk is om met een beeldmerk te beginnen als nog niemand je kent. Vandaar dat ik met de naam aan de slag ben gegaan. Ik heb nog geprobeerd om te spelen met de platting van letters. Dit maakte de uitlijning naar mijn idee niet fijn om naar te kijken. Daarom dat het uiteindelijke logo speling met grootte heeft met alle letters.

Brandguide



Brandguide versie 1

Brandguide versie 2

Contentstrategie

Omdat Robin zich nu vooral wilde richten op het krijgen van volgers hebben we een contentstrategie gemaakt. Met deze strategie kan hij de opbouw naar een album release aankondigen en content maken in de hoop een grotere fan base te krijgen.

De contentstrategie



Mercedes-Benz trucks

Dit project van Mercedes-Benz Trucks had als doel het imago te verbeteren. Hiervoor zijn we in de truckersgemeenschap gedoken voor onderzoek. Met onze campagne willen we niet alleen de kracht en kwaliteit van Mercedes-Benz Trucks benadrukken, maar ook chauffeurs overtuigen voor een Mercedes-Benz Truck te gaan.

Het probleem

Het probleem schuilt in de negatieve perceptie van het merk, wat invloed heeft op de merkeuze van chauffeurs. Truckchauffeurs, die een grote rol spelen bij de keuze van vrachtwagenmerken, zijn vaak niet bekend met Mercedes-Benz Trucks en/of hebben er mogelijk zelf nooit in gereden. De campagne richt zich op het benadrukken van zowel technische aspecten als het plezier en rijcomfort van het rijden in een Mercedes-Benz Truck. Het doel is om die chauffeurs kennis te laten maken met de vernieuwde Mercedes-Benz Trucks.

Projecten

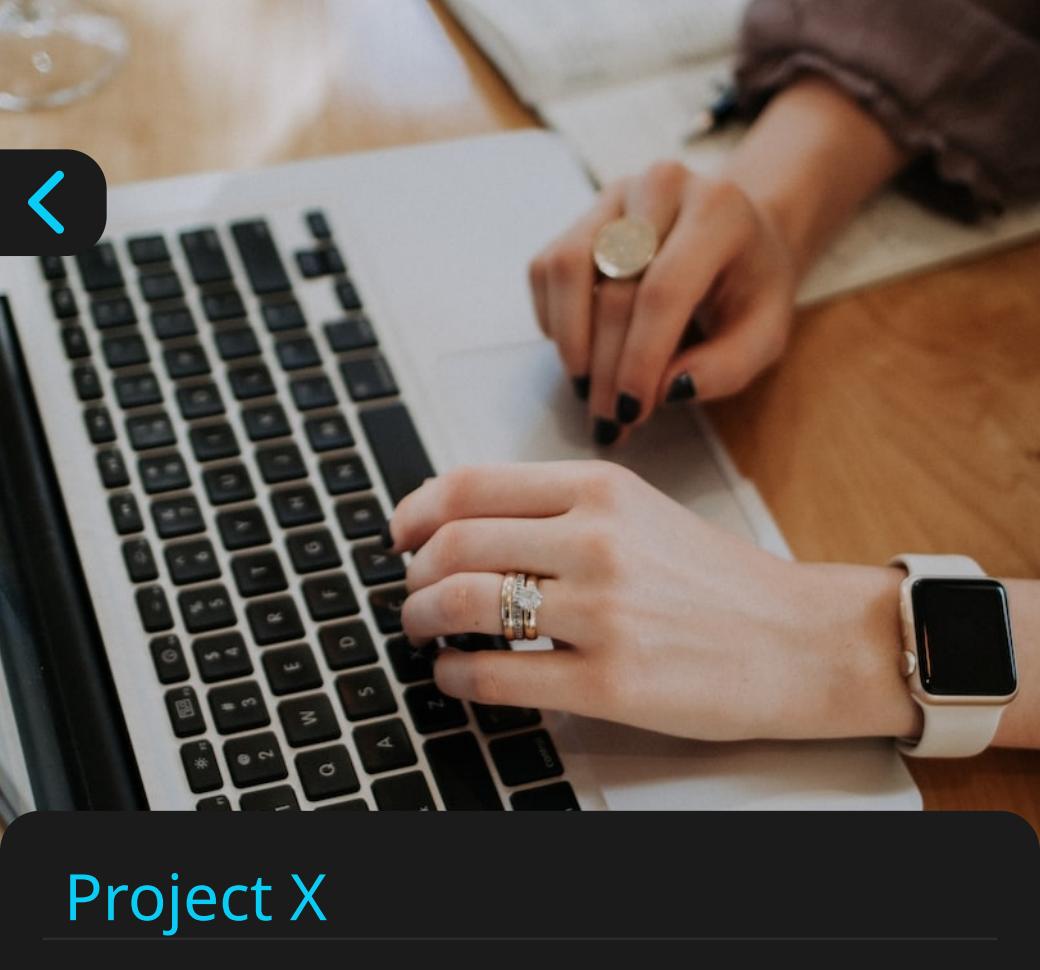


Met het probleem in het achterhoofd zijn we gaan denken aan manieren om chauffeurs zelf Mercedes-Benz te laten ervaren. Eerst wilde we dit doen door middel van een winactie, maar bij onze eerste presentatie werd daar sterk de afkeur aan gegeven. Tijdens de nabespreking hebben we toen besloten om zelf naar transportbedrijven te stappen met het idee van een rondrit met Mercedes-Benz Trucks. Laat de chauffeurs zelf maar ervaren hoe het is om een Roadstar te zijn. Rijd, slaap en maak het jezelf comfortabel. Dat is wat Mercedes-Benz aan chauffeurs biedt.



De campagne

Daar wordt nog aan gewerkt...



Project X

Je persoonlijk project is het project waarin je de ruimte krijgt om te ontdekken welk onderdeel van het vakgebied Media Design je het meeste ligt.

Week 1

Bij week 1 van Project X had ik het idee om iets met javascript te gaan doen. Het maken van een typ website. Ik had het idee van andere websites die ik zelf gebruik om de snelheid en nauwkeurigheid te verbeteren met typen. Met dit idee ben ik als eerst een design gaan maken. Hiermee kon ik een idee krijgen hoe het er uit zou gaan zien.

0:36

Projecten

Wijzer AR Open AR Lopen IAR

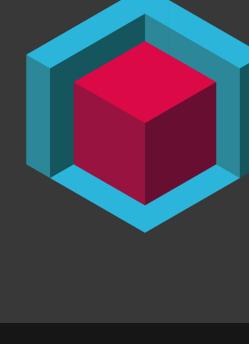


Design typing website

Wat ik deze week ook geleerd heb is dat ik tijd moet nemen voor randdingen. Ik ben tijdens dit project ook de wereld van platte 3d gaan ontdekken. Met deze nieuwe technieken heb ik een logo gemaakt voor project X.



Website logo



Ander icon gemaakt met nieuwe techniek

Voor meer gelijksoortige projecten bekijk mijn speeltuin eens.

Speeltuin

```
1 ${scope.tags.map(tag => ' '
2   ${(() => { tag.classes = (tag.classes || [])
3     .push(tag.name.matches('js') ? 'tag-blue' : '')
4   })()})
5   <a href="${tag.link}" class="${tag.classes.join(" ")}">${tag.name}</a>
6 </div>
7 );
```

article.html.js x

```
1 module.exports = (scope) => '<article>
2   <header>
3     <h1><a href="${scope.link}">${scope.title}</a></h1>
4   </header>
5   ${require(`./tags.html.js`)(scope)}
6   ${scope.body}
7   </div>
8 </article>';
```

video.html.js x

```
1 module.exports = (scope) => '<article>
2   <header>
3     <h1><a href="${scope.link}">${scope.title}</a></h1>
4   </header>
5   ${require(`./tags.html.js`)(scope)}
6   ${scope.body}
7 </article>';
```

Development

Development was voor mij het nieuwste gedeelte van dit semester. Ook al helpt het zeker dat ik al een semester software gedaan heb. Als je al kennis van de basis en git hebt kun je al vrij snel op een goed niveau komen.

Basis opdrachten

De eerste opdracht voor development was werken met html en css. Tenslotte kan er geen website bestaan zonder html en css. Er was een design gegeven wat ik dan zelf ging namaken. Mijn uitwerking is te vinden op [Git](#).

Als eerste kennismaking met JavaScript heb ik een paar opdrachten gemaakt. Deze zijn terug te vinden op [Git](#).

Leeruitkomsten

Leeruitkomst 1

Je maakt prototypes van interactieve mediaproducten voor je opdrachtgeven door gebruik te maken van iteraties, gebruikersonderzoek en voorbeelden uit het vakgebied.

Naar mijn mening haal ik deze leeruikomst als je kijkt naar zowel mijn projecten als mijn speeltuin projecten. Een goed voorbeeld hiervan is het Brand-a-band project.

Leeruitkomst 2

Je programmeert en integreert proofs of concepts op basis van gevalideerde eisen en gedocumenteerd in een versiebeheertool.

Dit leerdoel ga ik halen door mijn gemaakte code altijd op git te zetten. Op deze manier kan de code altijd ingezien worden en bekritiseerd. Zie het development project voor mijn git.

Leeruitkomst 3

Je maakt visuele ontwerpen van hoogwaardige kwaliteit met een professionele toolset.

Alle professionele ontwerpen en ideeën zijn altijd gemaakt in het adobe pakket. De development opdrachten worden gemaakt met een businessstandard IDE, Visual studio code en worden bijgehouden op git.

Leeruitkomst 4

Je past verkennende onderzoeksmethoden toe, gedreven door een nieuwsgierige en kritische houding.

Leeruitkomsten



Mercedes-Benz Trucks is hier het beste voorbeeld van.

Leeruitkomst 5

Je communiceert effectief met je stakeholders (in tekst en beeld) over de voortgang van je project en de onderbouwing van je keuzes.

Met samenvattingen, presentaties en feedback van klanten kan ik laten zien dat ik communicatie gehad heb met de klant. Als het van toepassing is zal ik ook een screenshot van het email contact tussen mij en de klant laten zien.



Martijn van Iersel

Ik ben Martijn, grafisch goochelaar en genieter van woordspelingen. Mijn interesses liggen voornamelijk bij ux/ui, development en ontwerpen maken die prettig zijn om naar te kijken. Voor mijn avonturen bij Fontys heb ik een MBO afgerond als grafisch vormgever. Je zou kunnen zeggen dat ik mijn weg wel kan vinden binnen media.

Ik streef naar meer ontwikkeling in het development gebied aangezien ik daar nog vrij nieuw in ben. In samenwerking met mijn grafische achtergrond en sociale skills kan ik veel voor elkaar krijgen.

Ontwikkeling

Om mezelf altijd te blijven uitdagen blijf ik veel spelen met design. Mocht je hier iets van willen zien, bekijk dan mijn [speeltuin](#).

[Over mij](#)

[Speeltuin](#)





Mijn speeltuin

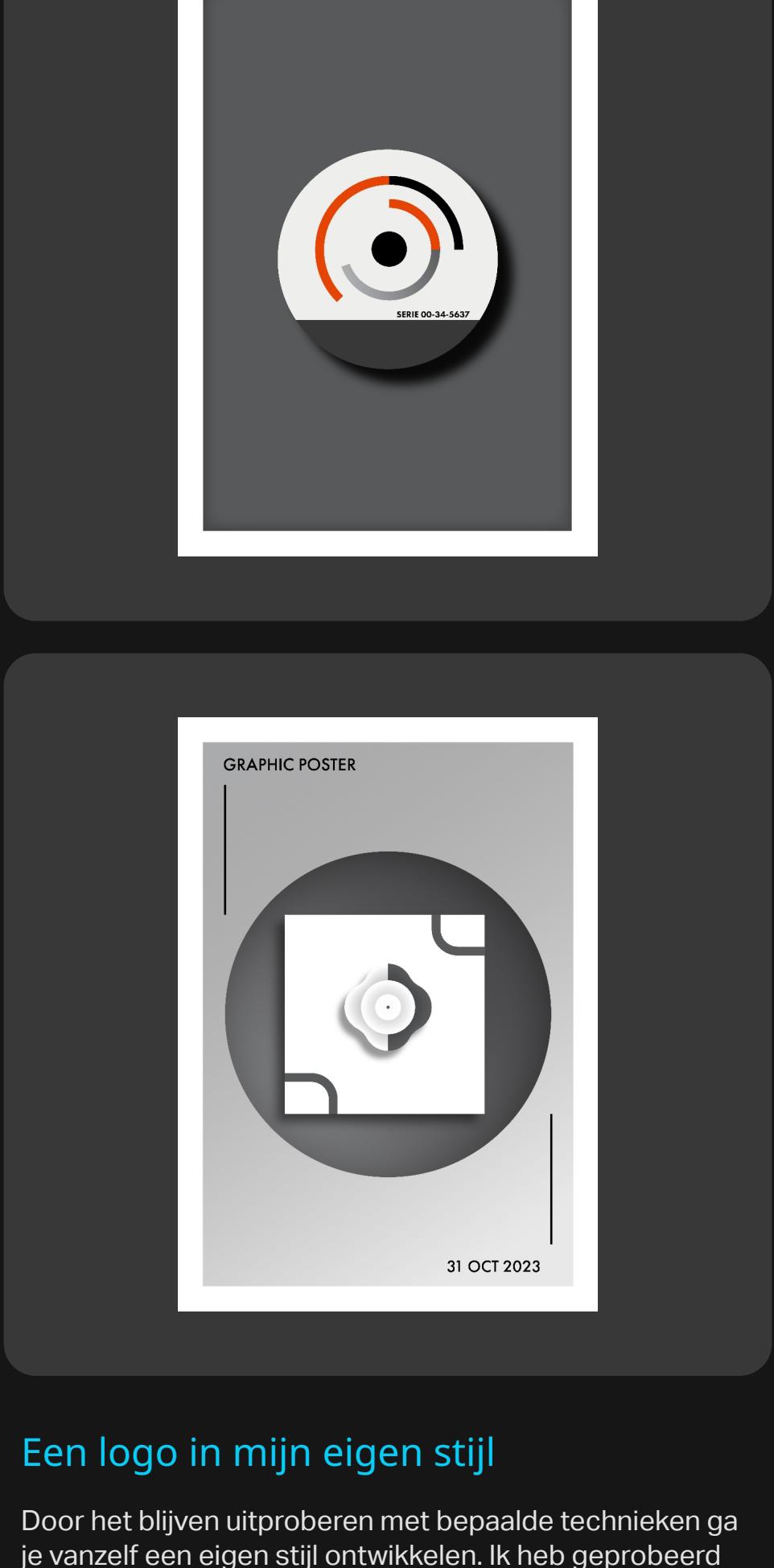
Mijn speeltuin sluit goed aan op project X. Het verschil is dat mijn speeltuin geen tijd heeft. Heb ik een leuk idee, dan ga ik naar de speeltuin. Denk ik dat ik iets kan namaken, ga ik naar de speeltuin. Heb ik afleiding nodig van een project, dan ren ik naar de speeltuin. Het fijne van de speeltuin is dat het nooit geforceerd voelt en je altijd welkom bent.

Voorbeelden

Om mezelf altijd te blijven uitdagen blijf ik veel spelen met design. Mocht je hier iets van willen zien, vraag het me dan gerust.

3D maken van 2D

Met 2d vormen 3d maken



Een logo in mijn eigen stijl

Door het blijven uitproberen met bepaalde technieken ga je vanzelf een eigen stijl ontwikkelen. Ik heb geprobeerd om in die stijl een logo voor mezelf te maken.

