Umair Saeed

Tekst...

About

UI/UX Designer & Web Developer.

Quisque tempor semper erat bibendum ornare. Curabitur in eros sit amet diam venenatis tincidunt id a dui. Suspendisse faucibus eget metue odio turpis, dignissim in nunc sit amet, egestas venenatis arcu.

- **Birthday:** 18-05-2000
- **Age:** 20
- **Website:** Coming soon...
- **Degree:** MBO and doing HBO(Bachelors)
- **Phone:** 0640516301
- **City:** Helmond, The Netherlands

Quisque tempor semper erat bibendum ornare. Curabitur in eros sit amet diam venenatis tincidunt id a dui. Suspendisse faucibus eget metue odio turpis, dignissim in nunc sit amet, egestas venenatis arcu.

Skills

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Cras placerat quis mauris auctor pellentesque. Nulla velit leo, accumsan non ipsum eu, rutrum vestibulum quam. Integer tempus congue nunc ut mollis. Cras blandit, nulla at eleifend bibendum, sem erat consequat tortor, vitae sagittis lectus mauris scelerisque nunc. Maecenas eget dignissim eros. In sit amet convallis diam. Sed suscipit erat ac mauris ultricies, venenatis facilisis leo egestas.

HTML

CSS

Javascript

PHP

Wordpress

Photoshop

Portfolio - Interactieve Media

Welkom bij de leeruitkomst Interactive Media! Voor deze leeruitkomst staan een aantal zaken gegeven die me helpen te bepalen wat ik moet doen om deze leeruitkomst aan te tonen. Voorbeelden daarvan zijn:
- Het maken van interactieve prototypes.
- Het laten zien van iteraties tijdens het ontwerpproces.
- Het doen van gebruikersonderzoek.
- Het geven van voorbeelden van succesvolle mediaproducten uit het vakgebied.

Dit is wat ik gedaan heb om deze leeruitkomst aan te tonen:

1. Prototype portofolio(dit bestand)
2. Prototype mediaverkenning Ruby Mus
3. Opdracht "Brand style guide" gemaakt

Dit is wat ik nog ga doen:

1. Gebruikersonderzoek
2. Wireframes omzetten naar echte HTML pagina`s
3. Onderzoek naar mediastrategieën

INHOUDSOPGAVE

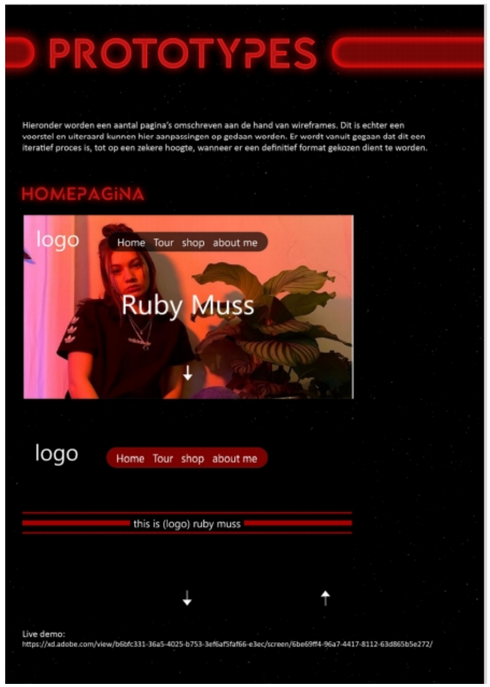
2. Inhoudsopgave
3. Inleiding
4. Ruby Mus
5. Onze groep
6. Doelgroep
7. Web trends
8. Huisstijl
9. Social media trends
10. Producten
11. Prototypes
12. Conclusie
13. Planning
14. Bronnen

INLEIDING

In dit document kun je al onze onderzoeken naar de trends van 2021 vinden. Zo hebben we gekeken naar de doelgroep van Ruby Mus, de trends in logo's, typografie en wat voor gevoel kleuren of vormen doen laten opkomen bij de mens.

Daarnaast hebben we ook gekeken naar de websites van artiesten die in de buurt komen van Ruby Mus qua genre en interesse.
Hetzelfde hebben we gedaan voor verschillende sociale mediapagina's van deze artiesten. We hebben hiernaar gekeken en ons zelf afgevraagd hoe we de manier van branding toe kunnen passen op de sociale media van Ruby Mus.

Naast alle trends van komend jaar geven wij ook nog een overzicht van de producten die wij aan Ruby Mus aan willen bieden, bij de producten staat een uitleg waarom wij denken dat dit haar gaat helpen.



PROTOTYPES

Hieronder worden een aantal pagina's omschreven aan de hand van wireframes. Dit is echter een voorstel en uiteraard kunnen hier aanpassingen op gedaan worden. Er wordt vanuit gegaan dat dit een iteratief proces is, tot op een zekere hoogte, wanneer er een definitief format gekozen dient te worden.

HOMEPAGINA

logo Home Tour shop about me

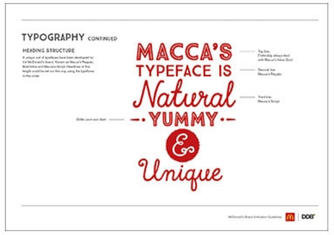
Ruby Muss

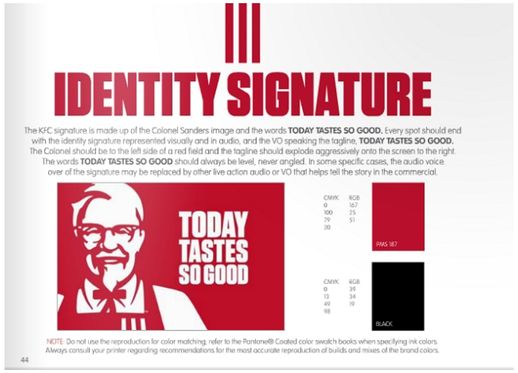
logo Home Tour shop about me

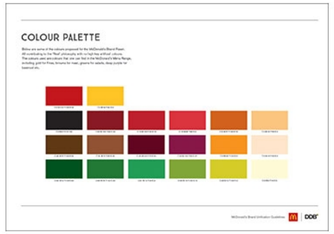
this is (logo) ruby muss

Live demo:
https://xd.adobe.com/view/b6bfc331-36a5-4025-b753-3ef6af5fafb6-e3ec/screen/6be69ff4-96a7-4417-8112-63d865b5e272/

Portfolio - Style Guides







Interactieve Media

Welkom bij de leeruitkomst Interactive Media! Voor deze leeruitkomst staan een aantal zaken gegeven die me helpen te bepalen wat ik moet doen om deze leeruitkomst aan te tonen. Voorbeelden daarvan zijn:
- Het maken van interactieve prototypes.
- Het laten zien van iteraties tijdens het ontwerpproces.
- Het doen van gebruikersonderzoek.
- Het geven van voorbeelden van succesvolle mediaproducten uit het vakgebied.

Dit is wat ik gedaan heb om deze leeruitkomst aan te tonen:

1. Prototype portofolio(dit bestand)
2. Prototype mediaverkenning Ruby Mus
3. Opdracht "Brand style guide" gemaakt

Dit is wat ik nog ga doen:

1. Gebruikersonderzoek
2. Wireframes omzetten naar echte HTML pagina`s
3. Onderzoek naar mediastrategieën

INHOUDSOPGAVE

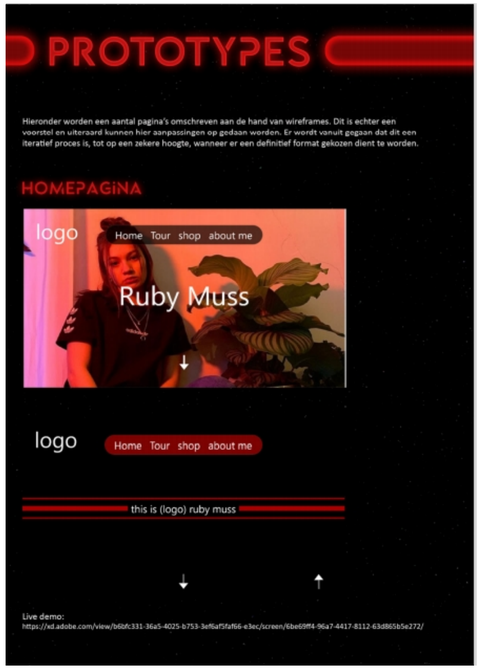
2. Inhoudsopgave
3. Inleiding
4. Ruby Mus
5. Onze groep
6. Doelgroep
7. Web trends
8. Huisstijl
9. Social media trends
10. Producten
11. Prototypes
12. Conclusie
13. Planning
14. Bronnen

INLEIDING

In dit document kun je al onze onderzoeken naar de trends van 2021 vinden. Zo hebben we gekeken naar de doelgroep van Ruby Mus, de trends in logo's, typografie en wat voor gevoel kleuren of vormen doen laten opkomen bij de mens.

Daarnaast hebben we ook gekeken naar de websites van artiesten die in de buurt komen van Ruby Mus qua genre en interesse.
Hetzelfde hebben we gedaan voor verschillende sociale mediapagina's van deze artiesten. We hebben hiernaar gekeken en ons zelf afgevraagd hoe we de manier van branding toe kunnen passen op de sociale media van Ruby Mus.

Naast alle trends van komend jaar geven wij ook nog een overzicht van de producten die wij aan Ruby Mus aan willen bieden, bij de producten staat een uitleg waarom wij denken dat dit haar gaat helpen.



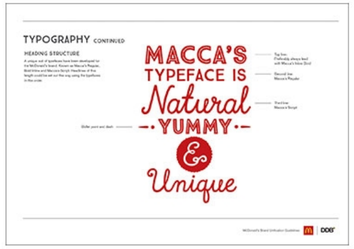
PROTOTYPES

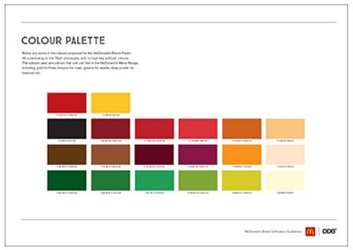
Hieronder worden een aantal pagina's omschreven aan de hand van wireframes. Dit is echter een voorstel en uiteraard kunnen hier aanpassingen op gedaan worden. Er wordt vanuit gegaan dat dit een iteratief proces is, tot op een zekere hoogte, wanneer er een definitief format gekozen dient te worden.

HOMEPAGINA

Live demo:
https://xd.adobe.com/view/b6bfc331-36a5-4025-b753-3effaf5faf66-e3ec/screen/6be69ff4-96a7-4417-8112-63d865b5e272/

Style guides

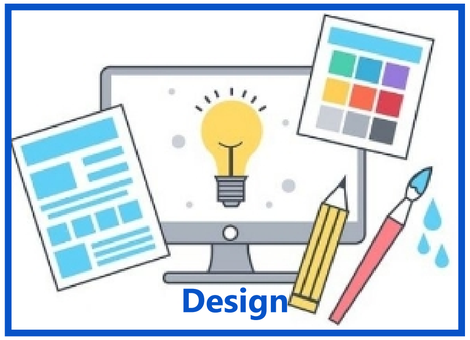




PORTFOLIO

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Cras placerat quis mauris auctor pellentesque. Nulla velit leo, accumsan non ipsum eu, rutrum vestibulum quam. Integer tempus congue nunc ut mollis. Cras blandit.

Leeruitkomsten



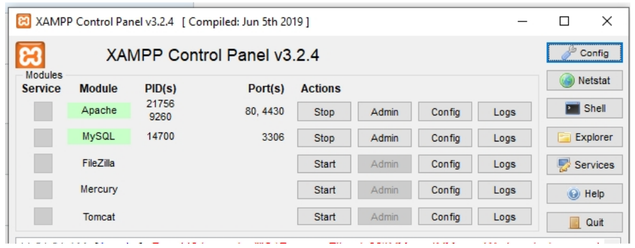
Development

Een van de belangrijkste doelen van dit semester is om te leren programmeren met HTML, CSS en vooral Javascript zonder gebruik te maken van externe bibliotheken of frameworks. Op deze manier leer je mediaproducten te maken die snel en stabiel zijn, zonder allerlei onbekende processen op de achtergrond te draaien waarvan je niet weet.

Om deze leeruitkomst te tonen heb ik verschillende opdrachten uitgevoerd en ik ga ze hier beschrijven.

1. Eigen lokale server opgezet
2. Opdracht "Steen, papier en schaar ut POC" gemaakt
3. Begin gemaakt aan portfolio op lokale server

```html
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="ie=edge">
  <title>Document</title>
  <link rel="stylesheet" href="style.css">
  <script src="script.js" defer></script>
</head>
<body>
  <div class="selections">
    <button class="selection" data-selection="rock">✊</button>
    <button class="selection" data-selection="paper">✋</button>
    <button class="selection" data-selection="scissors">✌️</button>
  </div>
  <div class="results">
    <div>
      You
      <span class="result-score" data-your-score>0</span>
    </div>
    <div data-final-column>
      Computer
      <span class="result-score" data-computer-score>0</span>
    </div>
    <!-- <div class="result-selection winner">✊</div>
    <div class="result-selection">✌️</div> -->
  </div>
</body>
</html>
```




```gitignore
//Const-variabelen moeten een waarde krijgen wanneer ze worden gedeclareerd.
//"Const" definieert GEEN constante waarde. Het definieert een constante verwijzing naar een waarde.
const selectionButtons = document.querySelectorAll('[data-selection]')
const finalColumn = document.querySelector('[data-final-column]')
const computerScoreSpan = document.querySelector('[data-computer-score]')
const yourScoreSpan = document.querySelector('[data-your-score]')
const SELECTIONS = [
  {
    name: 'rock',
    emoji: '✊',
    beats: 'scissors'
  },
  {
    name: 'paper',
    emoji: '✋',
    beats: 'rock'
  },
  {
    name: 'scissors',
    emoji: '✌️',
    beats: 'paper'
  }
]

//Welke knop is ingedrukt?
selectionButtons.forEach(selectionButton => {
  selectionButton.addEventListener('click', e => {
    const selectionName = selectionButton.dataset.selection
    const selection = SELECTIONS.find(selection => selection.name === selectionName)
    makeSelection(selection)
  })
})
```

Portfolio - Development

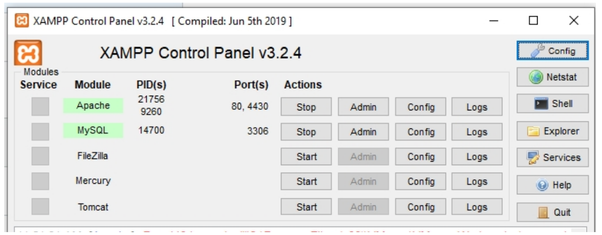
Een van de belangrijkste doelen van dit semester is om te leren programmeren met HTML, CSS en vooral Javascript zonder gebruik te maken van externe bibliotheken of frameworks. Op deze manier leer je mediaproducten te maken die snel en stabiel zijn, zonder allerlei onbekende processen op de achtergrond te draaien waarvan je niet weet.

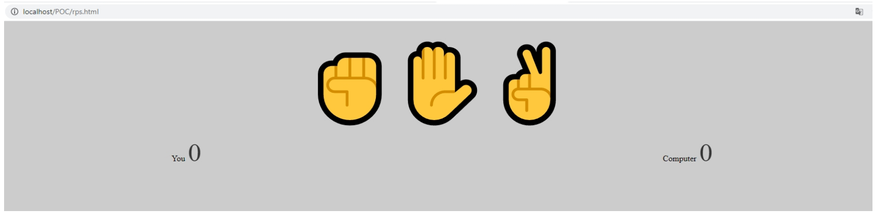
Om deze leeruitkomst te tonen heb ik verschillende opdrachten uitgevoerd en ik ga ze hier beschrijven.
1. Eigen lokale server opgezet
2. Opdracht "Steen, papier en schaar ut POC" gemaakt
3. Begin gemaakt aan portfolio op lokale server

```javascript
//Const-variabelen moeten een waarde krijgen wanneer ze worden gedeclareerd.
//"Const" definieert GEEN constante waarde. Het definieert een constante verwijzing naar een waarde.
const selectionButtons = document.querySelectorAll('[data-selection]')
const finalColumn = document.querySelector('[data-final-column]')
const computerScoreSpan = document.querySelector('[data-computer-score]')
const yourScoreSpan = document.querySelector('[data-your-score]')
const SELECTIONS = [
  {
    name: 'rock',
    emoji: '✊',
    beats: 'scissors'
  },
  {
    name: 'paper',
    emoji: '✋',
    beats: 'rock'
  },
  {
    name: 'scissors',
    emoji: '✌',
    beats: 'paper'
  }
]

//Welke knop is ingedrukt?
selectionButtons.forEach(selectionButton => {
  selectionButton.addEventListener('click', e => {
    const selectionName = selectionButton.dataset.selection
    const selection = SELECTIONS.find(selection => selection.name === selectionName)
    makeSelection(selection)
  })
})
```

```html
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="ie=edge">
  <title>Document</title>
  <link rel="stylesheet" href="style.css">
  <script src="script.js" defer></script>
</head>
<body>
  <div class="selections">
    <button class="selection" data-selection="rock">✊</button>
    <button class="selection" data-selection="paper">✋</button>
    <button class="selection" data-selection="scissors">✌</button>
  </div>
  <div class="results">
    <div>
      You
      <span class="result-score" data-your-score>0</span>
    </div>
    <div data-final-column>
      Computer
      <span class="result-score" data-computer-score>0</span>
    </div>
    <!-- <div class="result-selection winner">✊</div>
    <div class="result-selection">✌</div> -->
  </div>
</body>
</html>
```





Typograph

Aa

Segoe UI
Regular

Aa

Segoe UI
Semibold

Lorem Ipsum

Pellentesque condimentum quis dolor eu sodales. Phasellus blandit urna in hendrerit dictum. Phasellus maximus nisl et lacus fermentum dignissim. Curabitur ultricies finibus, sodales purus sed, bibendum leo.

Color Palette

Shark
#272829
RGB: (39, 40, 41)

Science Blue
#0753C7
RGB: (7, 83, 199)

Azure Radiance
#067DED
RGB: (6, 125, 237)

Alabaster
#F7F7F7
RGB: (47, 247, 247)

Contact

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Cras placerat quis mauris auctor pellentesque. Nulla velit leo, accumsan non ipsum eu, rutrum vestibulum quam. Integer tempus congue nunc ut mollis. Cras blandit, nulla at eleifend bibendum, sem erat consequat tortor, vitae sagittis lectus mauris scelerisque nunc. Maecenas eget dignissim eros. In sit amet convallis diam. Sed suscipit erat ac mauris ultricies, venenatis facilisis leo egestas.

Name:

E-mail:

Message:

Design

Design is de vormgeving en presentatie van objecten, omgevingen en ervaringen. Doel hierbij is het gebruik te veranderen en bevorderen. Niet alleen de functie maar ook de beleving van, en identificatie met een product of omgeving wordt door design beïnvloedt. Design voegt waarde, betekenis en kwaliteit toe aan een product. (op het gebied van vorm, kleur, vlakverdeling, textuur, geur, geluid). Je zou design ook kunnen omschrijven als een strategie om tot verandering te komen.

Wat is de betekenis?
Design wordt gezien als een creatief proces waarbij extra waarde, betekenis en kwaliteit aan communicatie, een product, omgeving of ervaring wordt toegevoegd. Die toegevoegde waarde biedt de gebruiker de mogelijkheid zich te onderscheiden. Door aanschaf, bezit en beleving van een product of dienst. Daarom hangt design altijd sterk samen met imago en identiteit. Design is tegenwoordig voor producenten en marketeers een effectief instrument om de concurrentie het hoofd te bieden.

Om deze leeruitkomst te tonen heb ik verschillende opdrachten uitgevoerd en ik ga ze hier beschrijven.
1. Logo's ontworpen voor Ruby Mus
2. Filmposter gemaakt
3. Kleurcombinatie gekozen voor eigen portfolio(deze wireframes)

Portfolio - Design

Design is de vormgeving en presentatie van objecten, omgevingen en ervaringen. Doel hierbij is het gebruik te veranderen en bevorderen. Niet alleen de functie maar ook de beleving van, en identificatie met een product of omgeving wordt door design beïnvloedt. Design voegt waarde, betekenis en kwaliteit toe aan een product. (op het gebied van vorm, kleur, vlakverdeling, textuur, geur, geluid). Je zou design ook kunnen omschrijven als een strategie om tot verandering te komen.

Wat is de betekenis?
Design wordt gezien als een creatief proces waarbij extra waarde, betekenis en kwaliteit aan communicatie, een product, omgeving of ervaring wordt toegevoegd. Die toegevoegde waarde biedt de gebruiker de mogelijkheid zich te onderscheiden. Door aanschaf, bezit en beleving van een product of dienst. Daarom hangt design altijd sterk samen met imago en identiteit. Design is tegenwoordig voor producenten en marketeers een effectief instrument om de concurrentie het hoofd te bieden.

Om deze leeruitkomst te tonen heb ik verschillende opdrachten uitgevoerd en ik ga ze hier beschrijven.
1. Logo's ontworpen voor Ruby Mus
2. Filmposter gemaakt
3. Kleurcombinatie gekozen voor eigen portfolio(deze wireframes)

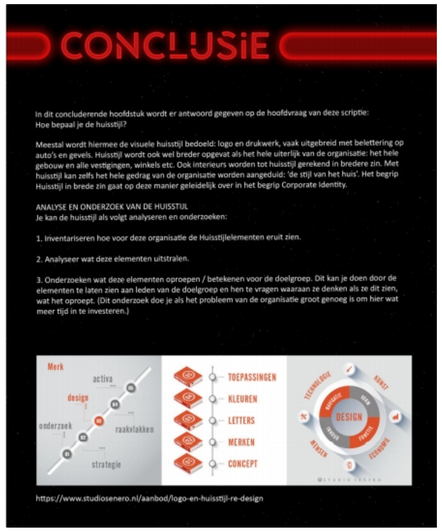
Ruby Mus

Ruby Mus

Research

Voor deze leeruitkomst heb ik naar verschillende portfolio's gekeken om wat inspiratie op te doen en heb ik ook gewerkt aan 3 delen van de mediaverkenning.
Voor elk onderdeel heb ik een hoofdvraag voor mezelf bedacht:

Inhoudsopgave: Hoe kan ik het zo stylen dat het er aantrekkelijker uitziet en de aandacht van de lezer trekt?
Prototypes: wat voor website wilt de klant eigenlijk hebben?
Conclusie: wat voor huisstijl past bij de klant en waarom is het zo belangrijk?



CONCLUSIE

In dit concluderende hoofdstuk wordt er antwoord gegeven op de hoofdvraag van deze scriptie:
Hoe bepaal je de huisstijl?

Meestal wordt hiermee de visuele huisstijl bedoeld: logo en drukwerk, vaak uitgebreid met belettering op auto's en gevels. Huisstijl wordt ook wel breder opgevat als het hele uiterlijk van de organisatie: het hele gebouw en alle vestigingen, winkels etc. Ook interieurs worden tot huisstijl gerekend in bredere zin. Met huisstijl kan zelfs het hele gedrag van de organisatie worden aangeduid: 'de stijl van het huis'. Het begrip Huisstijl in brede zin gaat op deze manier geleidelijk over in het begrip Corporate Identity.

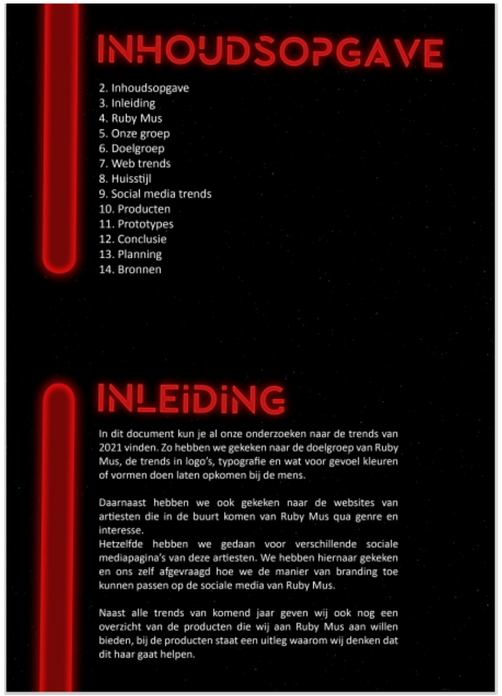
ANALYSE EN ONDERZOEK VAN DE HUISSTIJL
Je kan de huisstijl als volgt analyseren en onderzoeken:

1. Inventariseren hoe voor deze organisatie de Huisstijlelementen eruit zien.

2. Analyseer wat deze elementen uitstralen.

3. Onderzoeken wat deze elementen oproepen / betekenen voor de doelgroep. Dit kan je doen door de elementen te laten zien aan leden van de doelgroep en hen te vragen waaraan ze denken als ze dit zien, wat het oproept. (Dit onderzoek doe je als het probleem van de organisatie groot genoeg is om hier wat meer tijd in te investeren.)

https://www.studiosenero.nl/aanbod/logo-en-huisstijl-re-design



INHOUDSOPGAVE

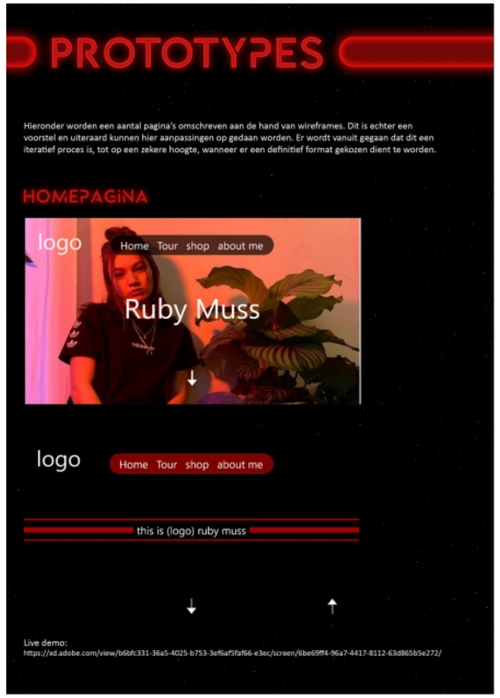
2. Inhoudsopgave
3. Inleiding
4. Ruby Mus
5. Onze groep
6. Doelgroep
7. Web trends
8. Huisstijl
9. Social media trends
10. Producten
11. Prototypes
12. Conclusie
13. Planning
14. Bronnen

INLEIDING

In dit document kun je al onze onderzoeken naar de trends van 2021 vinden. Zo hebben we gekeken naar de doelgroep van Ruby Mus, de trends in logo's, typografie en wat voor gevoel kleuren of vormen doen laten opkomen bij de mens.

Daarnaast hebben we ook gekeken naar de websites van artiesten die in de buurt komen van Ruby Mus qua genre en interesse.
Hetzelfde hebben we gedaan voor verschillende sociale mediapagina's van deze artiesten. We hebben hiernaar gekeken en ons zelf afgevraagd hoe we de manier van branding toe kunnen passen op de sociale media van Ruby Mus.

Naast alle trends van komend jaar geven wij ook nog een overzicht van de producten die wij aan Ruby Mus aan willen bieden, bij de producten staat een uitleg waarom wij denken dat dit haar gaat helpen.



PROTOTYPES

Hieronder worden een aantal pagina's omschreven aan de hand van wireframes. Dit is echter een voorstel en uiteraard kunnen hier aanpassingen op gedaan worden. Er wordt vanuit gegaan dat dit een iteratief proces is, tot op een zekere hoogte, wanneer er een definitief format gekozen dient te worden.

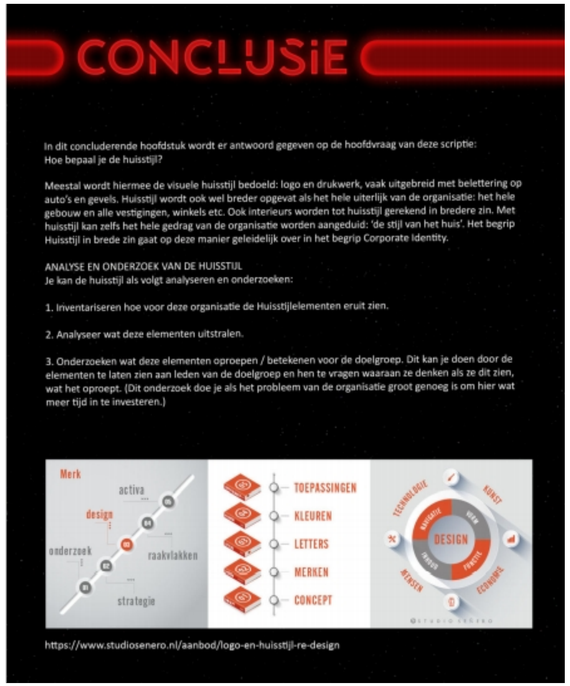
HOMEPAGINA

Live demo:
https://xd.adobe.com/view/b6bfc331-36a5-4025-b753-3ef6af5faff66-e3ec/screen/6be69ff4-96a7-4417-8112-63d865b5e272/

Portfolio - Research

Voor deze leeruitkomst heb ik naar verschillende portfolio's gekeken om wat inspiratie op te doen en heb ik ook gewerkt aan 3 delen van de mediaverkenning.
Voor elk onderdeel heb ik een hoofdvraag voor mezelf bedacht:

Inhoudsopgave: Hoe kan ik het zo stylen dat het er aantrekkelijker uitziet en de aandacht van de lezer trekt?
Prototypes: wat voor website wilt de klant eigenlijk hebben?
Conclusie: wat voor huisstijl past bij de klant en waarom is het zo belangrijk?



CONCLUSIE

In dit concluderende hoofdstuk wordt er antwoord gegeven op de hoofdvraag van deze scriptie:
Hoe bepaal je de huisstijl?

Meestal wordt hiermee de visuele huisstijl bedoeld: logo en drukwerk, vaak uitgebreid met belettering op auto's en gevels. Huisstijl wordt ook wel breder opgevat als het hele uiterlijk van de organisatie: het hele gebouw en alle vestigingen, winkels etc. Ook interieurs worden tot huisstijl gerekend in bredere zin. Met huisstijl kan zelfs het hele gedrag van de organisatie worden aangeduid: 'de stijl van het huis'. Het begrip Huisstijl in brede zin gaat op deze manier geleidelijk over in het begrip Corporate Identity.

ANALYSE EN ONDERZOEK VAN DE HUISSTIJL
Je kan de huisstijl als volgt analyseren en onderzoeken:

1. Inventariseren hoe voor deze organisatie de Huisstijlelementen eruit zien.

2. Analyseer wat deze elementen uitstralen.

3. Onderzoeken wat deze elementen oproepen / betekenen voor de doelgroep. Dit kan je doen door de elementen te laten zien aan leden van de doelgroep en hen te vragen waaraan ze denken als ze dit zien, wat het oproept. (Dit onderzoek doe je als het probleem van de organisatie groot genoeg is om hier wat meer tijd in te investeren.)

https://www.studiosenero.nl/aanbod/logo-en-huisstijl-re-design

INHOUDSOPGAVE

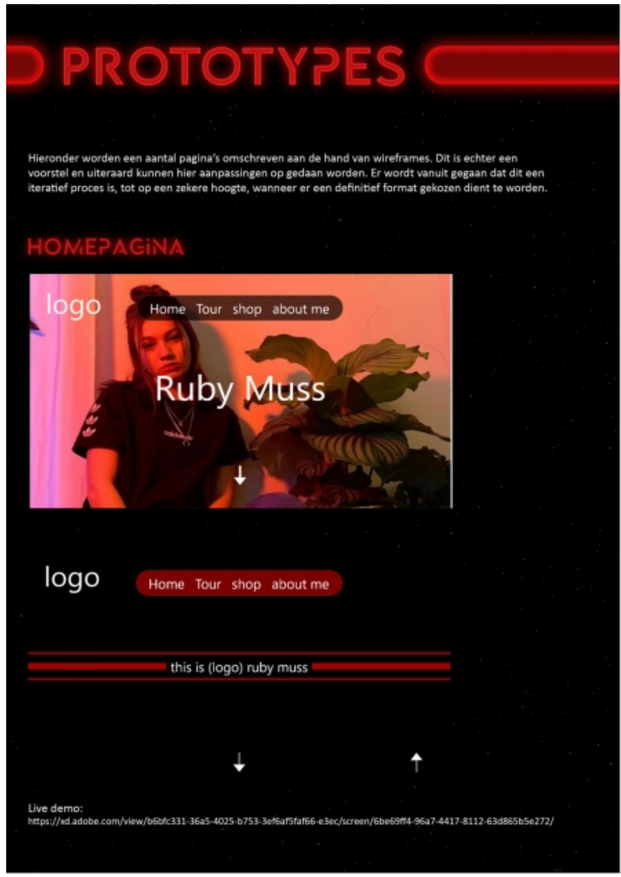
2. Inhoudsopgave
3. Inleiding
4. Ruby Mus
5. Onze groep
6. Doelgroep
7. Web trends
8. Huisstijl
9. Social media trends
10. Producten
11. Prototypes
12. Conclusie
13. Planning
14. Bronnen

INLEIDING

In dit document kun je al onze onderzoeken naar de trends van 2021 vinden. Zo hebben we gekeken naar de doelgroep van Ruby Mus, de trends in logo's, typografie en wat voor gevoel kleuren of vormen doen laten opkomen bij de mens.

Daarnaast hebben we ook gekeken naar de websites van artiesten die in de buurt komen van Ruby Mus qua genre en interesse.
Hetzelfde hebben we gedaan voor verschillende sociale mediapagina's van deze artiesten. We hebben hiernaar gekeken en ons zelf afgevraagd hoe we de manier van branding toe kunnen passen op de sociale media van Ruby Mus.

Naast alle trends van komend jaar geven wij ook nog een overzicht van de producten die wij aan Ruby Mus aan willen bieden, bij de producten staat een uitleg waarom wij denken dat dit haar gaat helpen.



PROTOTYPES

Hieronder worden een aantal pagina's omschreven aan de hand van wireframes. Dit is echter een voorstel en uiteraard kunnen hier aanpassingen op gedaan worden. Er wordt vanuit gegaan dat dit een iteratief proces is, tot op een zekere hoogte, wanneer er een definitief format gekozen dient te worden.

HOMEPAGINA

Live demo:
https://xd.adobe.com/view/b6bfc331-36a5-4025-b753-3ef6af5faf66-e3ec/screen/6be69ff4-96a7-4417-8112-63d865b5e272/

Professional Identity

Voor het aantonen van de leeruitkomst Professional Identity stel ik mijzelf een aantal vragen:
- Wat maakt mij, als ICT & Media Designer, uniek?
- Wat is mijn persoonlijke ‘touch’ of invulling binnen mijn beroep als ICT & Media Designer?
- Wat zijn mijn belangrijkste eigenschappen en kernwaarden als ICT & Media Designer?
- Welke kleur geef ik aan mezelf in de rol van professionele ICT & Media Designer?
- Hoe typeer ik mezelf als ICT & Media Designer?

Om antwoord te geven op deze vragen ga ik laten zien welke stappen en iteraties ik doorstaan heb en hoe ik tot het eindresultaat ben gekomen dat jullie op deze website kunnen zien. Daarnaast is het belangrijkste dat ik uitleg wat ik van al deze challenges heb geleerd en hoe dit mij een betere media designer maakt, hier ga ik dus ook aandacht aan besteden.

Opdrachten:
1. Branding: logo`s Ruby Mus
2. Storytelling: filmposter
3. Feedback verzamelen

Ruby Mus

Ruby Mus

Portfolio - Professional Identity

Voor het aantonen van de leeruitkomst Professional Identity stel ik mijzelf een aantal vragen:
- Wat maakt mij, als ICT & Media Designer, uniek?
- Wat is mijn persoonlijke ‘touch’ of invulling binnen mijn beroep als ICT & Media Designer?
- Wat zijn mijn belangrijkste eigenschappen en kernwaarden als ICT & Media Designer?
- Welke kleur geef ik aan mezelf in de rol van professionele ICT & Media Designer?
- Hoe typeer ik mezelf als ICT & Media Designer?

Om antwoord te geven op deze vragen ga ik laten zien welke stappen en iteraties ik doorstaan heb en hoe ik tot het eindresultaat ben gekomen dat jullie op deze website kunnen zien. Daarnaast is het belangrijkste dat ik uitleg wat ik van al deze challenges heb geleerd en hoe dit mij een betere media designer maakt, hier ga ik dus ook aandacht aan besteden.

Opdrachten:
1. Branding: logo`s Ruby Mus
2. Storytelling: filmposter
3. Feedback verzamelen

Ruby Mus

Ruby Mus

Communication

Als media designer zul je in de toekomst altijd aan het werk zijn voor en met anderen. Je wilt immers werk hebben en daarmee financieel zelfstandig zijn. Dat kan alleen als anderen bereid zijn om voor jouw werk te betalen. Daarbij maakt het niet uit of je voor jezelf werkt als ondernemer, of als professional in een team in loondienst. Bij deze leeruitkomst laat je zien dat je op een professionele wijze, die past bij het beroep media designer, met alle belanghebbenden kunt omgaan. Dat geldt vooral voor opdrachtgevers voor wie je werkt, voor collega's en supervisors met wie je werkt en voor eindgebruikers voor wie je je mediaproducten maakt.

Checkpoint 2 26-02-2021

Saeed, Umair U. 14 days ago
Deze week heb ik gewerkt aan onderzoek en het ontwerpen van logo's. Ik vroeg ook om feedback van mijn groep over mijn werk. Volgende week ga ik verder met de mediaverkenning zodat ik daar direct feedback op kan vragen.

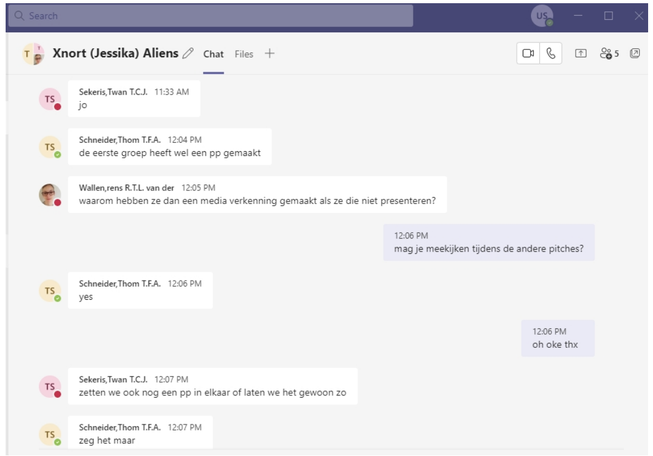
Checkpoint 1 12-02-2021

Saeed, Umair U. a month ago
We begonnen de week met een introductie met verschillende docenten en gastsprekers. Tijdens deze week heb ik veel informatie gekregen. We hebben ook groepen gemaakt en projecten geselecteerd om direct na de vakantie aan de slag te gaan. Ik vond het een heel leerzame week en ben al klaar om na de vakantie met mijn groep een goede start te maken aan het project. We moesten 1 poster maken over hoe ons leven er over 20 jaar uitziet. Gelukkig heb ik dat in korte tijd af kunnen maken en ook de docent was tevreden met mijn werk (poster) dat ik afleverde.

Checkpoint 1 25-02-2021

Saeed, Umair U. 14 days ago
Deze week hebben we gebrainstormd over verschillende projectaspecten. We hebben ook een teamchart gemaakt met informatie over ons team. Toen begonnen we met media-verkenning. Na de mediaverkenning hebben we onderzoek gedaan naar de doelgroep en verschillende trends en ontwikkelingen. Hierna hebben we huisstijlen, logo's en (web) pagina-ontwerpen gemaakt. We vroegen toen om feedback over ons werk en de docenten waren tevreden met wat we hadden gemaakt. We sloten de week af met een brandingworkshop. Volgende week gaan we verder met zaken die nog niet klaar zijn.

Welman, Nick N.P.M. (Teacher) 7 days ago
correct bijgehouden - het mag best specifieker met taakverdeling in de groep e.d.



Portfolio - Communication

Als media designer zul je in de toekomst altijd aan het werk zijn voor en met anderen. Je wilt immers werk hebben en daarmee financieel zelfstandig zijn. Dat kan alleen als anderen bereid zijn om voor jouw werk te betalen. Daarbij maakt het niet uit of je voor jezelf werkt als ondernemer, of als professional in een team in loondienst.

Bij deze leeruitkomst laat je zien dat je op een professionele wijze, die past bij het beroep media designer, met alle belanghebbenden kunt omgaan. Dat geldt vooral voor opdrachtgevers voor wie je werkt, voor collega's en supervisors met wie je werkt en voor eindgebruikers voor wie je je mediaproducten maakt.

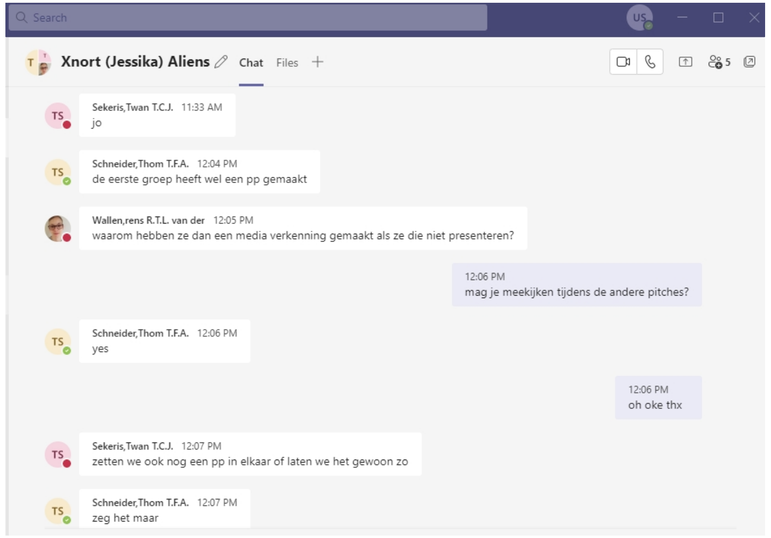
Checkpoint 1 25-02-2021

Saeed, Umair U. 14 days ago
Deze week hebben we gebrainstormd over verschillende projectaspecten. We hebben ook een teamchart gemaakt met informatie over ons team. Toen begonnen we met media-verkenning. Na de mediaverkenning hebben we onderzoek gedaan naar de doelgroep en verschillende trends en ontwikkelingen. Hierna hebben we huisstijlen, logo's en (web) pagina-ontwerpen gemaakt. We vroegen toen om feedback over ons werk en de docenten waren tevreden met wat we hadden gemaakt. We sloten de week af met een brandingworkshop. Volgende week gaan we verder met zaken die nog niet klaar zijn.

Welman, Nick N.P.M. (Teacher) 7 days ago
correct bijgehouden - het mag best specifieker met taakverdeling in de groep e.d.

Checkpoint 2 26-02-2021

Saeed, Umair U. 14 days ago
Deze week heb ik gewerkt aan onderzoek en het ontwerpen van logo's. Ik vroeg ook om feedback van mijn groep over mijn werk. Volgende week ga ik verder met de mediaverkenning zodat ik daar direct feedback op kan vragen.

Checkpoint 1 12-02-2021

Saeed, Umair U. a month ago
We begonnen de week met een introductie met verschillende docenten en gastsprekers. Tijdens deze week heb ik veel informatie gekregen. We hebben ook groepen gemaakt en projecten geselecteerd om direct na de vakantie aan de slag te gaan. Ik vond het een heel leerzame week en ben al klaar om na de vakantie met mijn groep een goede start te maken aan het project. We moesten 1 poster maken over hoe ons leven er over 20 jaar uitziet. Gelukkig heb ik dat in korte tijd af kunnen maken en ook de docent was tevreden met mijn werk (poster) dat ik afleverde.