

Portfolio Content

Media

-

Michał Marcinkowski

Versie 1.4

Datum: 18-06-2025

Inhoud

Inleiding	4
Branding – Owen Bryce.....	5
Intro opdracht.....	5
Logo	5
Welke soort logo's hebben andere vergelijkbare artiesten zoals Owen?	5
Wat voor logo heeft onze klant nodig?	7
Typeface	8
Logo/Symbool	11
Website	15
Wat wil onze klant?	18
Wat moet er op de website komen van Owen Bryce?.....	22
Kleurenpalet	23
Covert Art.....	24
Conclusie	26
Create That UX – Picoo.....	27
Intro opdracht Picoo	27
Onderzoek	27
Analyse	27
Interviews.....	28
Transcriptie interview Michal	29
Designs	35
Conclusie	39
Development	40
Intro.....	40
Onderzoek	40
Design.....	41
Conclusie	44
Project X – Eigen project	45
Intro	45
Onderzoek.....	45
Problemen en oplossingen	46
Vooruitgang met screenshots	48

Portfolio design	50
Leeruitkomsten	54
LO1 Interactive media products	54
LO2 Development & version control.....	56
Voorkennis development	56
Coderen op Fontys	56
Documentatie code.....	57
Inzichten Chat GPT	58
Prompts Chat GPT	59
Portfolio website	60
LO3 Iterative design	61
Mijn voorkennis professionele ontwerptools	61
Iteraties.....	61
Gebruik interactieve tools	70
LO4 Professional standard.....	72
Communicatie met klant Owen Bryce.....	72
Communicatie met klant Picoo	73
Stand-ups	74
Scrum	74
Communicatie groep	75
Video presentatie Owen	75
LO5 Personal Leadership	76
Feedpulse checkpoints.....	76
Doelen in de toekomst.....	79
Minecraft-designs voortgang	80
Overige designs	83

Inleiding

Dit bestand, dit is mijn portfolio. De komende weken zal ik hierin alles wat ik doe binnen Media, beschrijven zoals de manier hoe ik te werk ben gegaan de afgelopen tijd duidelijk zal worden.

Als eerst zal ik beginnen met het beschrijven van de opeenvolgende opdrachten, in de chronologische volgorde in welke wij deze opdrachten ook hebben afgerond. Vervolgens komen alle leeruitkomsten, met argumentatie en voorbeelden. Door deze manier van documenteren zal alles duidelijk moeten worden, hoe ik bij het profiel Media aan de slag ben gegaan in dit semester 2.

Branding – Owen Bryce

Hieronder, binnen dit onderdeel over de branding voor Owen Bryce, zal ik gedetailleerd uitleggen hoe het proces verliep, welk onderzoek ik heb gedaan binnen dit project en waarom ik bepaalde beslissingen heb genomen.

Intro opdracht

Als eerste opdracht bij Media, hebben wij de taak gekregen, om voor een student van de Rockacademie en muzikant, Owen Bryce, een branding te maken. Hieronder zal het proces volgen van wat ik, en ook deels mijn groepje, hebben gedaan tijdens dit project.

Logo

Het bezitten van een goede logo is uiteraard belangrijk voor een goede branding. Een persoon of bedrijf kunnen sneller herkend worden, wanneer zij een goede logo hebben die uniek, simpel en universeel is. Maar is dat ook zo, dat een goede logo uniek, simpel en universeel is? Zijn er andere redenen voor het feit dat een goede logo ook daadwerkelijk goed is?

Welke soort logo's hebben andere vergelijkbare artiesten zoals Owen?

Als we weer dezelfde artiesten pakken als eerder, zien we dat elke band/artiest, verschillende soorten logo's hebben.

Coldplay, heeft een kleurrijk logo, die waarschijnlijk ook past bij de laatste album die zij hebben uitgegeven. We zien hierin de naam "COLDPLAY" in caps. En onder de naam, ziet men verschillende maangestalten. De tekst is gemaakt door middel van een vrij dunne font.

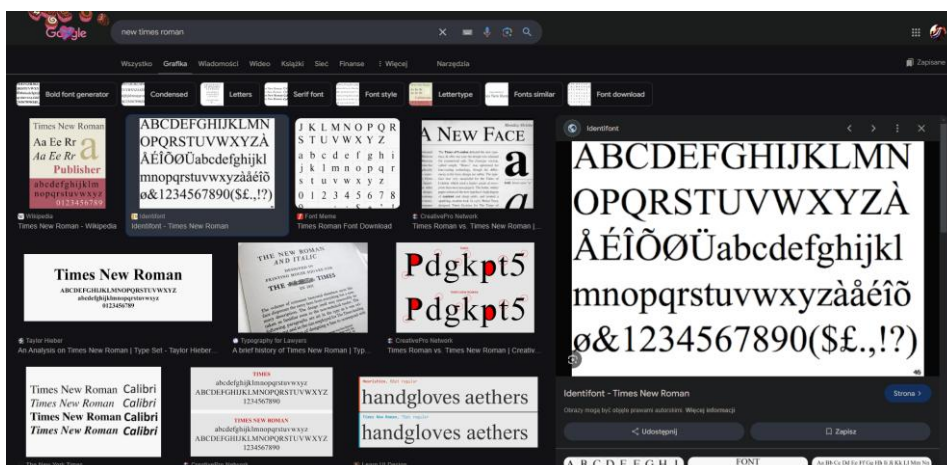


Verder, als we kijken naar de logo van Chance Pena, zien wij dat deze logo wellicht met de hand werd gemaakt, door het zelf te schrijven/tekenen of met een speciale "handwriting" font.

Door het gebruiken van deze stijl in de logo, ziet de logo er erg authentiek uit.

Chance Peña

De volgende band, is The Lumineers. Zij hebben op dit moment een zeer simpele logo op hun website staan. Het bestaat eigenlijk alleen maar uit een zwarte achtergrond, wellicht twee rechthoeken, en tekst met hun naam. De font die werd gebruikt, lijkt veel op de font van Coldplay, deze is dun. Ook lijkt het veel op de font New Times Roman.



En als laatst, zullen we de band Twenty One Pilots pakken. Veel bronnen, zeggen dat de eerdere versies van de logo van TOP, geïnspireerd was met de letter “ø”. Ook dat de logo een letter “H” moet laten zien, maar geen van deze theorieën is bevestigd. Het logo dat op dit moment geldig is, heeft een rood-oranje kleur, meet een verticale, dikke lijn. Met rechts een schuine slash-teken en in het midden een klein streepje. Dit logo, in vergelijking tot de vorige logo’s, bestaat alleen maar uit een logo zelf, zonder tekst.



Wat voor logo heeft onze klant nodig?

Wat onze klant, Owen Bryce in dit geval wil, is een logo die overeen zal komen met de volgende 3 kernwoorden: Freedom, Optimistic & Dreamy. Dus vertaald naar het Nederlands Vrijheid, Optimisme en Dromerig.

De kleuren van de logo moeten paars/blauw/groenachtig zijn. Maar natuurlijk moet de logo ook in monochrome kleuren te gebruiken zijn, zoals in alleen zwart of alleen wit. Het logo moet er voor zorgen dat door de logo Owen Bryce herkenbaar zal worden. Ook moet het logo niet te veel detail hebben. Door een simpele, maar originele logo wordt de klant ervaren als professioneel.

Het eerste project waar we bezig mee zijn geweest, was het maken van een branding voor de artiest Owen Bryce van de Rockacademie. Wat de branding inhield, was het ontwerpen van een logo, website & cover art. Het bedenken van een slimme content strategie. Ook moesten we een brand guide maken voor Owen.

Typeface

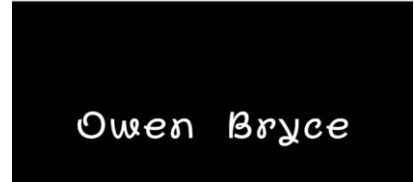
In het begin hebben we onderzocht wat voor logo's andere artiesten, die vergelijkbaar zijn met Owen Bryce, hebben. Hierdoor konden wij concluderen dat zij vaak een simpele typeface met hun naam gebruiken, en daarnaast nog een vrij eenvoudig, herkenbaar logo. Dit is dus wat wij hebben gemaakt.

Hier zijn enkele afbeeldingen, schetsen etc. van het proces van het bedenken van deze typefaces en logo's. Dit zijn diegene die ik in mijn gedachte had.

OWEN BRYCE

Owen Bryce

Owen Bryce

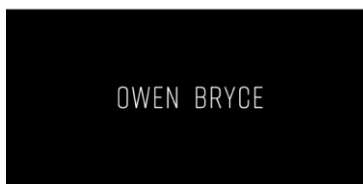


Hierboven zijn de eerste versies van typefaces, die ik aan Owen heb laten zien. Ik vond zelf dat vooral de tweede, goed bij de stijl van Owen past, omdat hij vaak sprak over de woorden dreamy en optimistic. Deze typeface was niet strak, maar een beetje los waardoor het wat zachter overkwam.

OWEN BRYCE

OWEN BRYCE

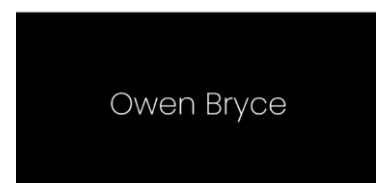
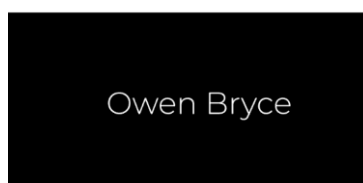
OWEN BRYCE



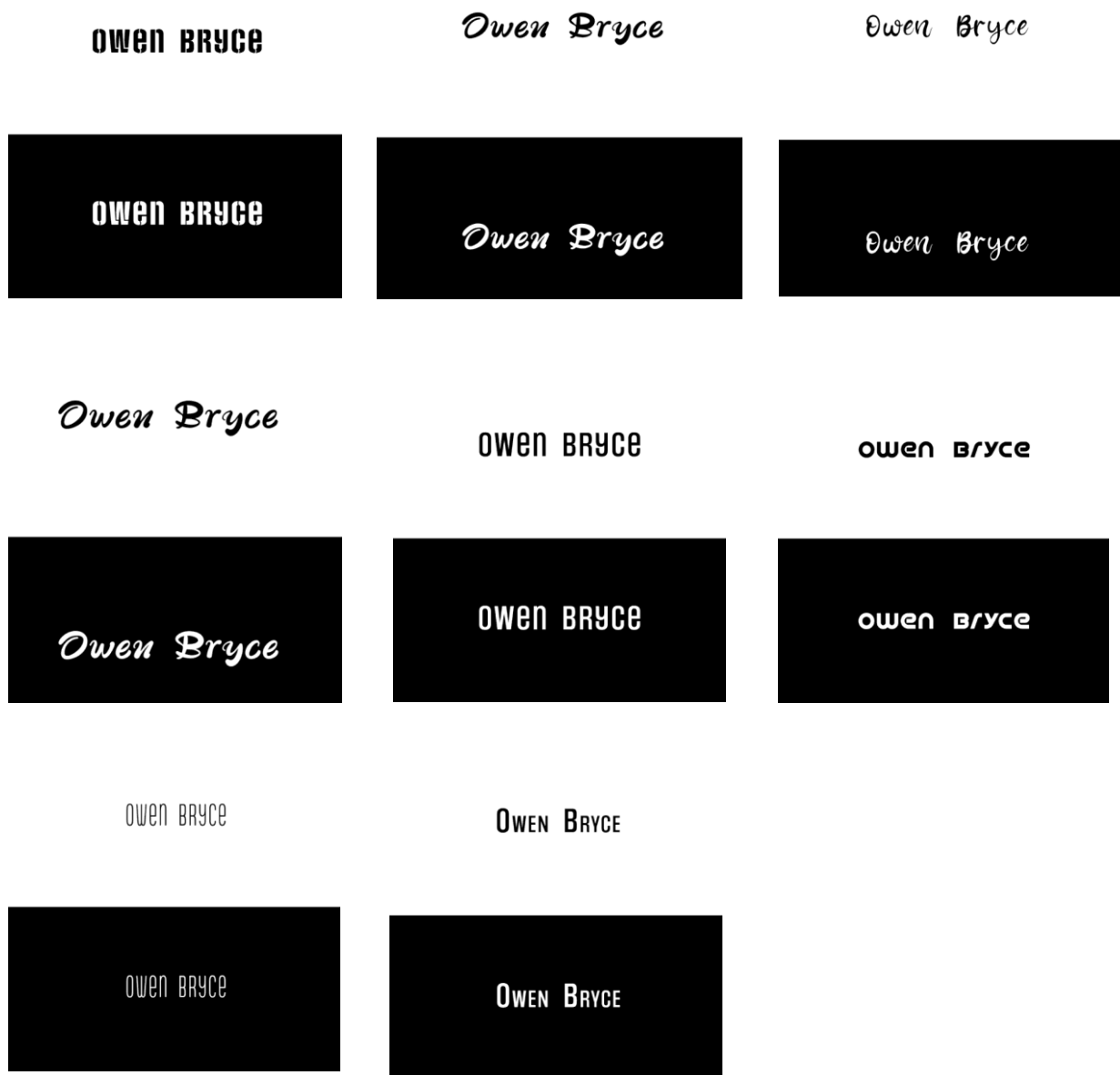
Owen Bryce

Owen Bryce

Owen Bryce



Toen heb ik ook gekeken naar soorten typefaces (hierboven), die meer lijken op wat meer fonts die tegenwoordig vaak worden gebruikt (sans-serif fonts). Toch vond Owen dat deze moderne fonts, niet per se bij zijn stijl pasten, wat ik ook begrijp. Deze fonts zijn vooral clean, maar hebben weinig te maken met dreamy of een iets wat sierlijkere uitstraling waar Owen naar toe wilde.



En hier, zijn nog 8 typefaces te zien, die ik eigenlijk meer op gevoel heb gekozen. Ik dacht dat deze goed bij Owen's stijl zouden passen. Er zat niet per se een reden achter, maar wel heb ik gewoon gezocht naar wat dunnere fonts, en die ook een beetje handgeschreven leken te zijn.

Uiteindelijk heeft Owen besloten dat hij een Serif-font zou willen. Door dit te weten, heb ik een font genaamd Amagro, de versie bold. Deze typeface is hieronder te zien,

en toen Owen deze typeface op de prototype van de website voor hem zag, was hier meteen onder de indruk, en heeft hij gekozen voor deze font te gebruiken op de website. Uiteindelijk vind ik deze font heel goed passen bij de vibe van de zanger.



Verder heb ik zelf ook een font uitgekozen voor de website, die daar zal worden gebruikt voor alle tekst elementen. Dat is namelijk de font Vollkorn.

Vollkorn Regular

Vollkorn Regular

Vollkorn Medium

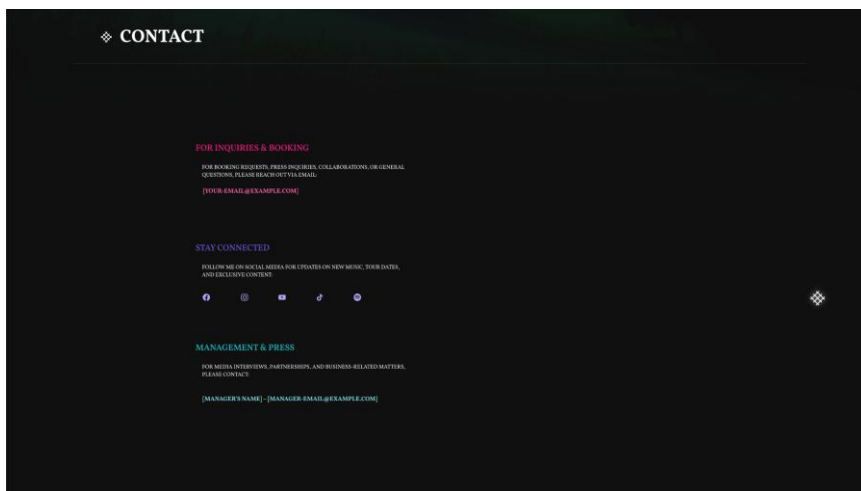
Vollkorn Medium

Vollkorn Semibold

Vollkorn Semibold

Vollkorn Bold

Vollkorn Bold



De klant wilde een Serif-achtige font hebben op de website, omdat dit goed past bij vergelijkbare artiesten. Deze font past goed op de website omdat deze desondanks zijn Serif-type, toch goed leesbaar is op de website. Dit is goed voor de eindgebruikers van de website.

Logo/Symbool

In dit deel, zal ik overzicht geven, van het proces van het maken van een logo/symbool voor Owen Bryce, ik zal hieronder per logotype vertellen wat hierbij het idee was, en waarom een van deze logo's uiteindelijk toch niet werd gekozen door Owen of waarom ik niet een bepaald logo verder heb uitgewerkt.



Hierboven is de eerste poging te zien van het ontwerpen van een logo voor Owen. Door een gesprek te voeren met Owen, konden wij er uit halen, dat hij logo wilde, waarin zijn volledige naam te zien was, en daarbij een soort van symbool te zien was. Later is hij van mening veranderd, maar eerst was het wel zoals ik het hier beschrijf.

Maar teruggaand op het logo, heb ik hier bewust gekozen om de O van zijn naam, uit te beelden als een vinyl-plaat. Natuurlijk omdat dit veel te maken heeft met muziek en iemand meteen kan zien, dat het logo een betrekking heeft op muziek.



Hierboven volgt een volgende versie, van het vorige logo, maar hierbij is de vinyl-plaat veranderd in een microfoon. Hierbij moet het bovenste stukje van de microfoon de letter "O" uitbeelden. Toch ben ik niet verder gegaan met dit idee, omdat ik dit toch iets te standaard vond. In dit logo was niet veel unieks, wat Owen juist wilde.

En hierna, heeft Owen aan ons doorgegeven, dat hij wellicht toch een logo zal willen, met alleen een soort symbool er in. Dus zonder tekst. Met deze informatie ben ik dus verder gegaan en verschillende logo's gemaakt, die eigenlijk een soort symbool moeten voorstellen.



Vervolgens, ben hier dus verder gegaan met het combineren van zijn initialen, O en B, om zo een leuk logo te maken. Bij het eerste logo ben ik gegaan voor een soort van CD van de O, en de B er dichtbij aan vast geplakt.



Toch vond ik dit idee iets te simpel, en had het niks speciaals of iets waardoor je meteen “wow” zou zeggen. Ik heb wel eerst geprobeerd op dit concept verder uit te werken, door weer de O in een vinyl-plaat te veranderen, en om nog meer richting de vibe van muziek te gaan, aan de linkerkant van de B, piano-toetsen neergezet. Toch was dit nog steeds niet iets wat mij heeft aangesproken.



Toen kwam ik op het idee, om de letters O en B te combineren zodat er een soort van gitaar zou ontstaan. Het instrument dat Owen ook zelf speelt. Verder ook om in de O zelf, gitaarsnaren te plaatsen voor nog een beter uitstraling.

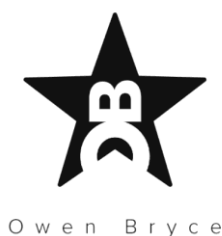


Hier ben ik weer begonnen met een iets ander idee. Om een O en B in een iets dunnere font te gebruiken, en de bovenkant van de B te veranderen in een microfoon, zoals in een eerdere versie. Wat ik hierna heb ontdekt, is dat wanneer men dit logo 90 graden zal draaien, er een soort figuur van een persoon ontstaat, met een hoofd, lichaam en een microfoon langs zich.



En hier, denk ik, de beste versie van alle logo's die ik heb gemaakt. Ik begon hierbij met een zwarte cirkel, en heb toen als eerst een maan met 2 sterren in de cirkel gezet. Toen heb ik vrij random, een letter B in een font die wij als groep eerder hebben gebruikt voor het maken en bedenken van een typeface voor Owen. Door deze letter B aan de onderkant te zetten, kwam bij mij ineens het idee, dat het lijkt op een lichaam met armen en benen. Vervolgens ben ik opzoek gegaan naar een betere maan, die meer lijkt op een hoofd. Wat gebeurde, zoals te zien in de 3^{de} afbeelding, er ontstond een soort van astronaut, uit de letter O (de maan) en de B (lichaam). Door een dunne font onder dit logotype te zetten ontstond een clean design, waardoor het vrij professioneel er uit zag.

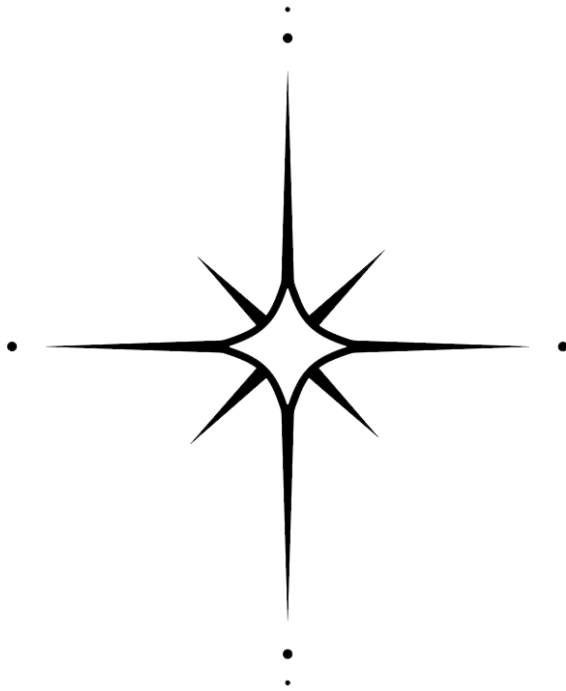
Owen zelf, vond dit logo heel gaaf, en wilde er ook fineline versie van, dus ben alleen een strook. Datheb ik dus ook gedaan, en deze versie aan hem geleverd. Maar uiteindelijk, is Owen van mening veranderd, en wilde hij toch niet echt in de richting gaan van een soort van astronaut in zijn logo.



En als laatst, ben ik ongeveer met hetzelfde idee verder gegaan, nadat owen het idee met de astronaut uiteindelijk toch niet wilde gebruiken. Ik ben doorgegaan met dit idee, omdat als een idee goed is, moet je er zeker mee doorgaan, en wellicht komt er iets nog beters uit.

Door de artiest, is uiteindelijk gekozen voor het logo met een fineline ster. Dit omdat hij erg houdt van deze stijl, en een eenvoudig logo wou, die iedereen deze makkelijk kan onthouden. Dit logo werd gemaakt door Finn.

Ik vond persoonlijk wel, dat het logo gemaakt door mij met de astronaut wel beter was, maar de klant wilde toch wel iets anders dan een motief met een astronaut.



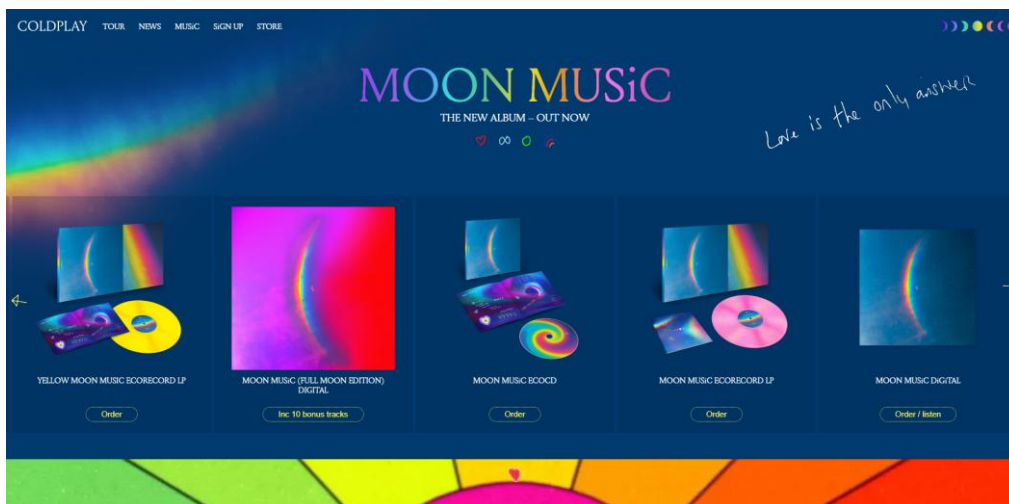
Website

Om een goede website te kunnen maken voor Owen Bryce, is het noodzakelijk om eerst websites van vergelijkbare artiesten als hij, te onderzoeken. Door dit te doen, kunnen wij als groep er achter komen welke elementen wij er zeker op de website moeten zetten, zodat zijn fans (eindgebruikers), alles wat nodig is op de website kunnen vinden.

Laten we eerst kijken naar de eerste indruk die de website maakt op de gebruiker, in dit geval ieder individu van ons groepje. Als we verschillende websites van vergelijkbare artiesten bezoeken, zijn dit de resultaten:

- <https://www.coldplay.com/>

De eerste indruk die naar voren kwam tijdens het eerste keer bezoeken van de websites, was dat de website grotendeels in de typische stijl van Coldplay. Op dit moment is het design gemaakt in de stijl van hun nieuwe album Moon Music. Er zijn veel kleuren van de regenboog die voorkomen op de cover-art van de album. Voor een deel in de stijl van een prisma.



- <https://www.thelumineers.com/>

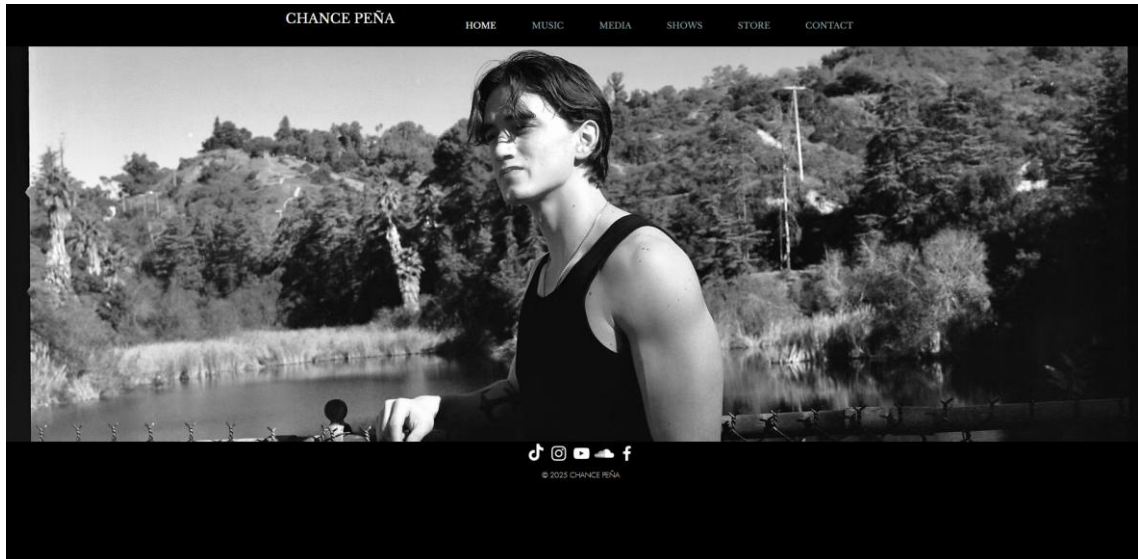
Wat op deze website als eerste opvalt, is dat de gebruiker een korte animatie te zien krijgt waarbij de website laadt. Deze ziet er goed uit, maar of het zo zeer passend is op zo'n soort website is de vraag. Ook door zo'n animatie, laat men de gebruiker langer wachten voordat de website laadt, wat kan er voor zorgen dat de gebruiker de website zal wegklikken. Wel past deze animatie bij de nieuwe album (cover-art) van deze band.

Als de home-pagina uiteindelijk is geladen, ziet men een foto van de leden van de band, en door een stukje te scrollen de nieuwe album en enige merch in de stijl van de cover-art. Verder is ook een tour-planning te zien, wanneer deze artiest/band zijn concerten of andere evenementen. Dit was natuurlijk ook te zien op de website van coldplay.



- <https://www.chancepena.com/>

Meteen wat op deze website opvalt, is dat er weinig kleuren zijn gebruikt, sterker nog, de home-pagina is letterlijk zwart-wit. Ook is deze webpagina vrij simpel, met alleen een header, in het midden een foto van de artiest, en onderin de pagina enkele icons met links naar zijn social-media.



- <https://www.twentypilots.com/>

Net als op de website van Coldplay, is de stijl van de website van Twenty One Pilots gemaakt in meest recente uitgave van hun album, in tinten van geel en oranje. Blijkbaar is dit iets wat vaak gedaan wordt door artiesten. Wel wat een nadeel kan zijn, dat bij een uitgave van een nieuwe album, de website weer opnieuw moet worden aangepast wat voor extra werk zorgt.

Ook hier op de website is een tour planning te zien, en een API van Spotify waardoor je makkelijk en snel hun muziek kan luisteren op de website zelf.



Samengevat, wat de gebruiker meteen op de home-pagina ziet op deze websites, is een foto van de artiesten, hun nieuwste album, de website is meestal in de stijl van de cover-art van de nieuwste album, playlist met Spotify API, snelle toegang tot social media, merch. Deze elementen moeten goed zichtbaar zijn op de home-pagina zelf, zonder veel te scrollen.

Wat wil onze klant?

Wat onze klant, Owen Bryce in dit geval wil, is een website die overeen zal komen met de volgende 3 kernwoorden: Freedom, Optimistic & Dreamy. Dus vertaald naar het Nederlands Vrijheid, Optimisme en Dromerig.

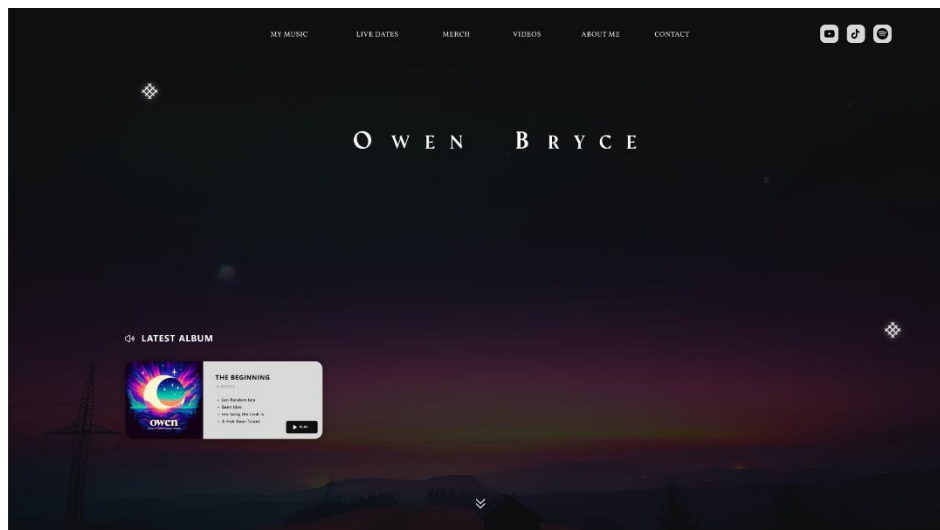
Ook wil de klant kleuren van de website hebben, zoals blauw en/of paars. Daarnaast houdt de klant van de lucht (sky), wolken en zonsondergang. Owen wil ook een aantal elementen die komen uit de natuur en ook iets wat te maken heeft met avontuur.

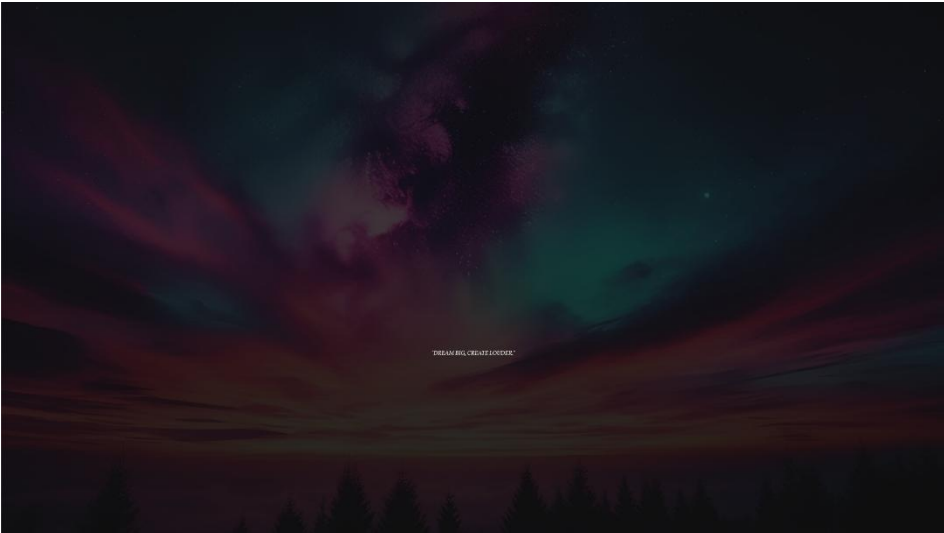
Hier zijn een aantal foto's die Owen met ons heeft gedeeld, die wij het beste kunnen gebruiken ter inspiratie van de "vibe" die de branding moet hebben.



Door te kijken naar de sfeer, kleuren en natuurlijke elementen van deze foto's, kunnen wij als groep een website ontwerpen die de klant in zijn gedachten had.

Link naar het Figma bestand:
<https://www.figma.com/proto/JmrgMJhu0oGXqPPvrTEOSE/OwenBryce---onepage?page-id=0%3A1&node-id=1-17&starting-point-node-id=1%3A17&scaling=min-zoom&content-scaling=fixed&t=tOQRWtk4EYz6iWBY-1>





 **CONTACT**

FOR INQUIRIES & BOOKING

FOR BOOKING REQUESTS, PRESS INQUIRIES, COLLABORATIONS, OR GENERAL
QUESTIONS, PLEASE REACH OUT VIA EMAIL:
[YOUR_EMAIL@EXAMPLE.COM]

STAY CONNECTED

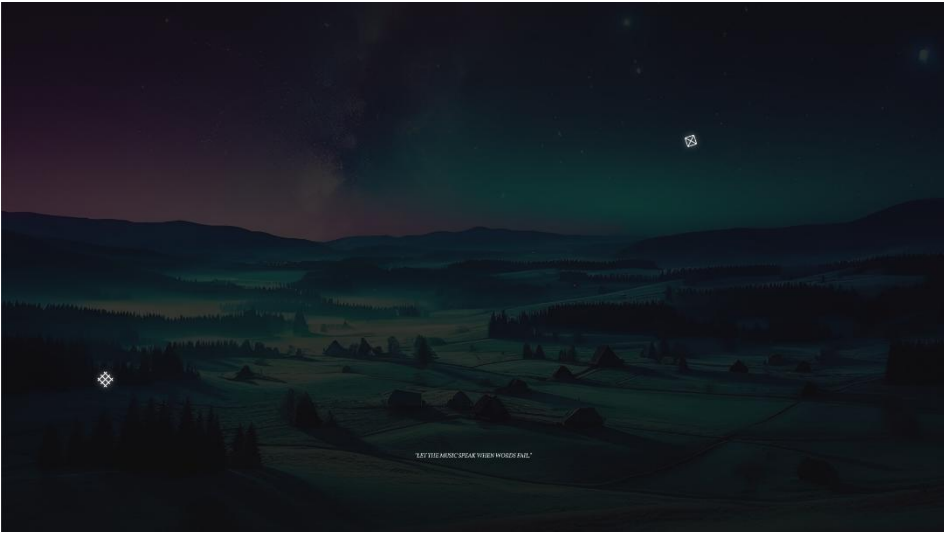
FOLLOW ME ON SOCIAL MEDIA FOR UPDATES ON NEW MUSIC, TOUR DATES,
AND EXCLUSIVE CONTENT:



MANAGEMENT & PRESS

FOR MEDIA INTERVIEWS, PARTNERSHIPS, AND BUSINESS-RELATED MATTERS,
PLEASE CONTACT:
[MANAGER'S NAME] - [MANAGER_EMAIL@EXAMPLE.COM]





❖ MERCH

T-shirt

\$20.00

Hoodie

\$40.00

Tracks

\$15.00

CD

\$12.00

Poster 12 x 18 cm

\$10.00

Wat moet er op de website komen van Owen Bryce?

De elementen die op zijn website moeten voorkomen zijn:

- **Logo**

Het logo moet goed zichtbaar zijn op de website. Dit omdat het logo iets is, wat zorgt ervoor dat Owen Bryce herkenbaar is.

- **Kleurgebruik**

De kleuren van de website, dus de kleuren van enkele afbeeldingen, tekst, achtergronden etc. moeten in de tinten van blauw en paars zijn, zoals de klant ook wilde.

- **Album/Cover-Art stijl**

Wanneer de artiest een album heeft, kan de stijl van de website worden aangepast in de stijl en kleurgebruik van de album.

- **Social media links**

Ook moeten de links naar de social media van de artiest makkelijk en snel te vinden zijn op de website. Dit is vaak iets wat de eindgebruikers waarderen.

- **Spotify playlist met API**

Hierdoor kan een eindgebruiker van de website eenvoudig de muziek van de artiest luisteren op de website zelf, zonder naar een andere website te hoeven gaan.

- **Merch store**

Wanneer de artiest populair zal worden, is het wellicht handig om een webshop te ontwerpen, waar de artiest enige merch kan verkopen.

- **Nieuws-pagina**

Een pagina met alle nieuws over de artiest is een goed idee, om zijn fans te informeren over alle nieuw informatie.

- **Foto's artiest**

Het zal erg handig en slim zijn om enkele foto's toe te voegen van de artiest, zodat de bestaande fans, maar ook vooral nieuwe bezoekers van de website kunnen zien, hoe de artiest er uit ziet. De foto's kunnen wellicht ook een passende sfeer laten zien, die past bij de muziek die de artiest maakt.

Kleurenpalet

Wat belangrijk was bij het hele project, was het kiezen van een passend kleurenpalet. Owen gaf zelf snel aan, dat hij houdt van paars, blauw en groen. Maar wel in een beetje dromerige/pastel kleuren. Door deze informatie, konden wij een goede kleurenpalet kiezen, die Owen ook heeft goedgekeurd.

Mijn voorstel. Uiteindelijk denk ik dat ik me niet diep genoeg heb gedoken in het kiezen van de kleuren. Ik dacht bij het maken van dit kleurenpalet aan iets lichtere kleuren, dan dat de klant eigenlijk wilde.

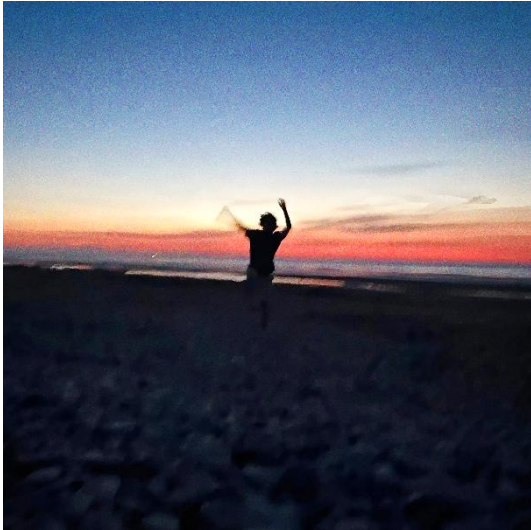


De uiteindelijk gekozen kleurenpalet gemaakt door Pleun.

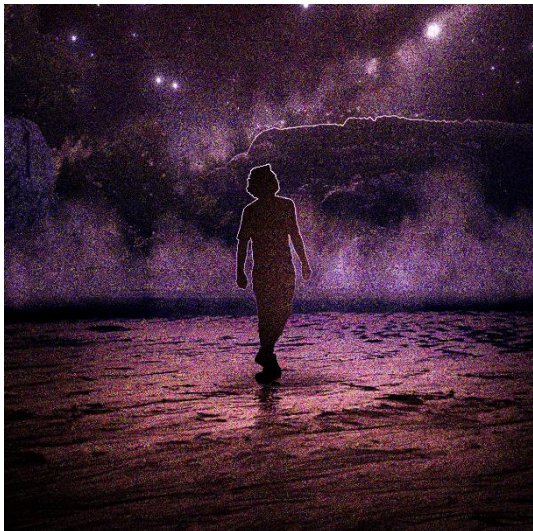


Covert Art

Verder wat Owen Bryce ook wilde, was een Cover Art voor zijn nieuw album die hij volgend jaar waarschijnlijk uit zal brengen. Binnen ons groepje ben ik hier alleen mee bezig geweest, omdat ik het meeste ervaring had met designen van dit soort stijl-achtige designs.



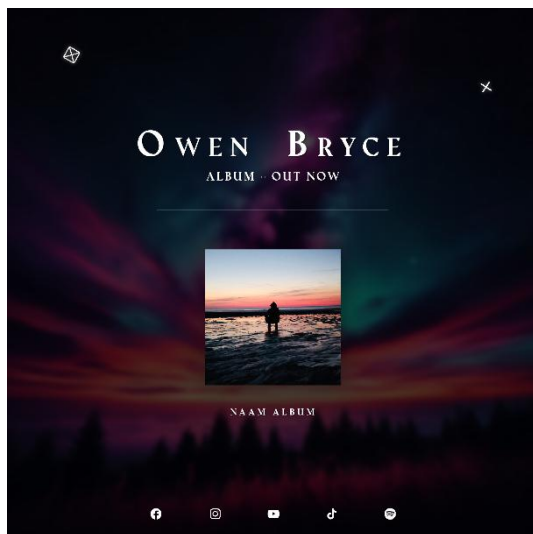
Dit is de uiteindelijke cover art die Owen Bryce heeft gekozen, dit is ook de laatste cover art die ik heb gemaakt, toch begin ik eerst met deze cover art. Owen wilde uiteindelijk toch iets simpels, iets was niet te veel geedit hoeft te worden. Daarom heb ik de door hem gestuurde foto een beetje geedit, en hierdoor is deze cover art ontstaan.



Dit, dit is de eerste covert art die ik heb gemaakt voor Owen. De stijl kwam vooral door de keyword die hij aan ons heeft gegeven: Dreamy. Toch vond ik zelf dat deze cover art niet als te goed uit ziet, niet eens kijkend of hij goed past bij Owen, maar het design zelf was een beetje te simpel. Het leekt alsof een amateur het heeft gemaakt.



Hier is een volgende cover art voor Owen, waarbij ik een van zijn foto's heb geedit. Ik heb hier ook glow toegevoegd aan de rode licht, om er voor te zorgen dat de cover art iets meer uitspringt en meer catchy is. Ook heb ik een filter toegevoegd in Photoshop, waarbij de cover art nu een interessante outline heeft, vooral Owen en de elementen hierop.



En hier als laatste, niet echt een cover art, maar meer een Instagram-post, maar toch voeg ik deze hier toe, omdat deze hier bij past.

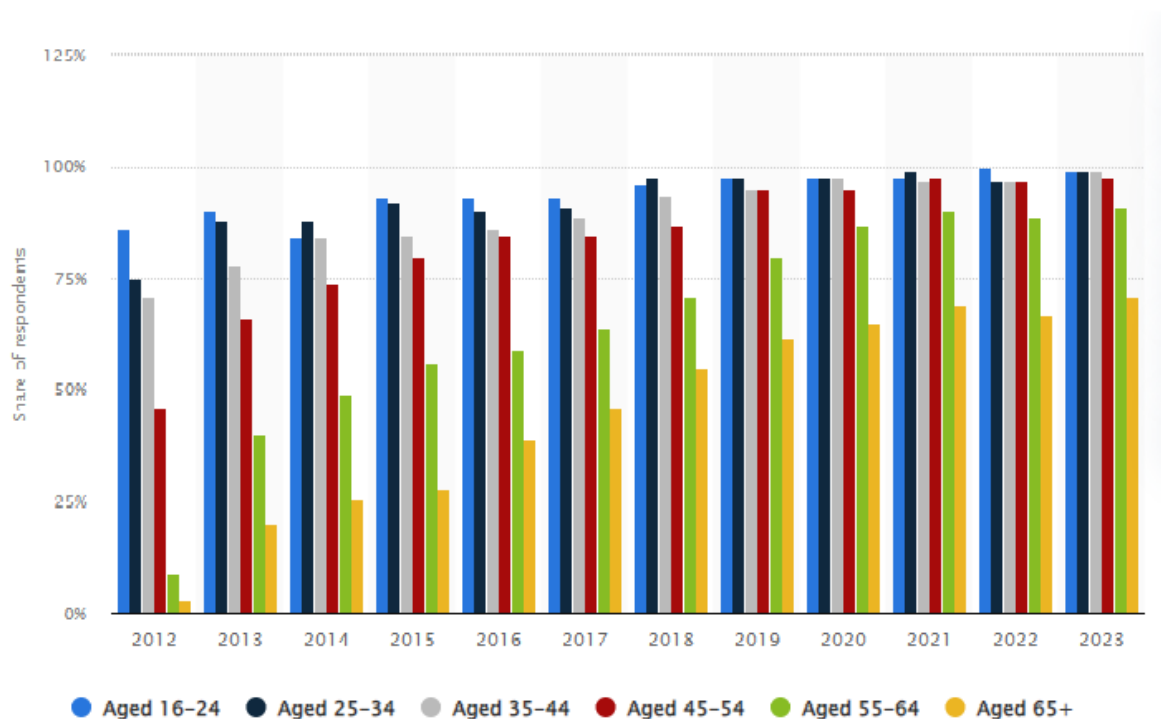
Een simpele tekst met naam van de artiest en zijn nieuw album, met de cover art er ook op. Het design past goed bij het design van de website die ik ook eerder voor Owen heb gemaakt.

Conclusie

Waarom heb ik uiteindelijk gekozen, om eerst een desktop-versie te maken, in plaats van een versie voor telefoons?

Als eerst, de leeftijdsgroep die geschat is van de doelgroep van Owen, zit tussen de 16 en 35 jaar. Door te kijken naar bestaande onderzoeken op internet, is te zien dat de laatste tijd veel meer mensen, vooral ook oudere, steeds vaker hun telefoon gebruiken. Maar er is ook een stijging binnen de leeftijdsgroep van de doelgroep van Owen. Te zien bij de kleuren blauw en zwart.

Share Of Smartphone Users In The United Kingdom (UK) 2012-2023, By Age



Toch heb ik gekozen, om eerste een desktop versie te maken, en niet een smartphone versie.

Create That UX – Picoo

Intro opdracht Picoo

Na het maken van de opdracht voor Owen Bryce, werd het nu tijd om te beginnen aan een UX-opdracht. Onze klant werd Picoo, een bedrijf dat interactieve controllers maakt, waar kinderen op basisscholen mee kunnen spelen en met kunnen leren.

Als opdracht zelf hebben we de taak gekregen om een manier te bedenken hoe leraren, die de app van Picoo gebruiken, zelf quizen kunnen maken. Dit hebben wij dus ook gedaan.

Onderzoek

Als eerst hebben wij als groepje natuurlijk onderzoek gedaan naar het probleem. Wat is het probleem? Wie is de doelgroep? Ervaart deze doelgroep dit probleem? Wat zeggen de experts?

Wat het probleem precies was, was dat leraren die gebruik maken van Picoo, geen eigen quizen kunnen maken voor het Quiztafette-spel. Picoo heeft ons gevraagd om onderzoek te doen, en een oplossing te vinden om leraren wel in staat te stellen dit te kunnen doen. Ook om te kijken op welke manier leraren dit zullen moeten doen, om te zorgen voor een goede gebruiksvriendelijkheid.

Analyse

Leerkrachten konden geen eigen quizen maken in het Picoo-platform. Dit beperkte hun mogelijkheden om lessen aan te passen aan de behoeften van hun leerlingen. Daarnaast waren ze afhankelijk van vooraf gemaakte quizen, wat de betrokkenheid van leerlingen kon verminderen.

We onderzochten het probleem door gesprekken te voeren met leerkrachten. Een van de belangrijkste inzichten was dat zij behoefte hebben aan een snelle en eenvoudige manier om quizen te maken, vergelijkbaar met bekende tools zoals Kahoot. Dit bevestigde het belang van gebruiksvriendelijkheid en tijdsbesparing.

We ontwierpen een eenvoudige en intuïtieve quiz creator die leerkrachten in staat stelt quizen te maken, op te slaan en te delen. De interface is overzichtelijk en biedt toegang tot een gedeelde quizdatabase, wat hen tijd bespaart. Leerkrachten kunnen quizen aanpassen aan hun eigen lesdoelen.

Dit project heeft geleid tot een praktische oplossing die leerkrachten ondersteunt bij het maken van interactieve en leerzame quizen. Het biedt hen meer vrijheid om lessen aan te passen en bevordert het gebruik van digitale tools in het basisonderwijs.

Interviews

Verder hebben wij als groep eerst geprobeerd om leraren, binnen scholen die gebruik maken van Picoo, op te zoeken en deze te interviewen. Helaas is dit niet gelukt, doordat elke school, ofwel geen reactie heeft gegeven, of deze interviews hebben geweigerd.

Daarom hebben wij alsnog voor alternatieve keuzes gekozen. Zelf heb ik een basisschool juf geïnterviewd. Tijdens deze interview heb ik verschillende vragen gesteld over haar ervaring van lesgeven en het werken op een basisschool, en ook het product van Picoo laten zien en het probleem uitgelegd en hier natuurlijk vragen over gesteld. Ook heb ik de app- en webversie van de Quiz Creator getest met deze leraar, en hier conclusies uit getrokken.

Uit de interview zelf is gebleken, dat de leraren op basisscholen weinig tijd hebben om spellen of andere dingen klaar te zetten, waardoor het het beste is als alles zo makkelijk mogelijk klaar te zetten is. Ook is het vooral fijn, als de Quiz Creator veel overeenkomsten heeft met andere vergelijkbare, bestaande Quiz Creators zoals Kahoot.

We hebben deze informatie gebruikt, om er voor te zorgen dat de app, zo makkelijk mogelijk te bedienen is voor alle types van gebruikers, maar vooral gericht op leraren die weinig tijd hebben voor het opzetten van quizzen.

Transcriptie interview Michal

Hieronder zal ik de transcriptie toevoegen van mijn interview, die ik voor dit project heb gehouden met een oude juf van mij, toen ik op de basisschool zat.

Hierbij ben ik Speaker 1, en zij Speaker 2.

SPEAKER_01: De eerste vraag is dan, kunt u iets vertellen over uw achtergrond voordat u echt leraar was op de basisschool? In het kort, dat hoeft niet heel lang.

SPEAKER_02: In het kort, voordat ik dit ging doen, bedoel je eigenlijk?

SPEAKER_01: Ja, voordat...

SPEAKER_02: Ik ben echt vanuit de basisschool naar de middelbare school meteen gekozen om naar de pabo te gaan. En dus meteen juf geworden en in het begin in de middelbare groep 3, 4, 5. En daarna hier in de onderbouw. Dus al heel veel jaren bij de jongste kinderen.

SPEAKER_01: Hoe lang bent u? 21 jaar. Hier? Ja. Dat is wel lang hè. De volgende dan. Dat hoeft niet zo lang te duren. Heeft u ook tijdens de opleiding, of gewoon hier, technologie in de klas zien gebruiken?

SPEAKER_02: Ja, wacht even. Technologie in de klas, wat voor een soort... Wat we hier nu gebruiken... Mijn opleiding is 25 jaar geleden. Dat was eigenlijk het begin van internet. Dus dat was niet zo heel intensief. Maar nu blijven we natuurlijk wel gewoon up-to-date. Dat valt niet altijd mee. Maar ja, wat moeten we gebruiken? Dat is een board, een digiboard bijvoorbeeld. Pro is plezanter. Veel kahoed wordt volgens mij in de bovenbouw ook wel gebruikt.

SPEAKER_01: Mogen hier kinderen gewoon een telefoon meenemen? Nee, kinderen mogen geen telefoon meenemen.

SPEAKER_02: En hoe werkt dat dan met kahoed? Ze hebben allemaal een eigen device. Dus vanaf de middenbouw hebben ze allemaal een eigen Chromebook.

SPEAKER_01: Ah, Chromebook gewoon. Oké. Ja, dat kan. Ja, want bij ons valt de middelbare... Dat was ook sinds vorig jaar ingegaan dat we dat ook niet mochten. Dus was het ook helemaal veranderd. Toen hadden we ook veel kahoed gedaan, maar toen kon dat ineens niet echt.

SPEAKER_02: Nee, ze hebben allemaal Chromebooks. En vanaf groep 3 werken ze ook in Snap!t. Snap!t is een soort...

SPEAKER_01: Ja, dat heb ik ook geprojecteerd.

SPEAKER_02: Nu doen ze dat al vanaf groep 3. Dus dan moeten ze ook allemaal een eigen ding hebben.

SPEAKER_01: En gaat dat nog wel een beetje met die devices? Of is het een beetje naar boven geduwd?

SPEAKER_02: Volgens mij is het flink verbeterd. Als we nieuwe Chromebooks hebben, gaat dat een stuk beter. Niet altijd. Ja, dat is altijd dat iets fout gaat. Dat zijn wel eens dagen dat ze mopperen, maar... Nee, op zich gaat het wel goed, ja.

SPEAKER_01: Nou, de volgende is... Welke rol vind je dat zo'n tools, zo'n apparaat... Die had ik wel... Ja, gewoon spelen in het basisonderwijs.

SPEAKER_02: Nou, bij de Clue toch niet zo heel erg veel. Wij gebruiken wel het DigiBoard, maar dat is meer... Ja, maar goed, het is meer om het meer aan de televisie te laten zien. Ja, om het echt zo maar zo...

SPEAKER_01: Voor de leuke, ja.

SPEAKER_02: Ja, en we doen er ook wel wat spelletjes op. Vooral... Wat zei ik net? Hoe heet dit programma? Ja, daar kom ik dadelijk op terug. Kun je ook terugluisteren, dat maakt me genoeg. Dat is vooral in de onderbouw, maar in de middenbouw... Ja, is het eigenlijk ontstaan ook omdat wij drie leergroepen bij elkaar hebben. Dus is het ook wel heel erg het gemak dat iedereen juist meer zijn werk op maat kan krijgen. En dat die daar ook... Ja, dat ze ook eigenlijk een uitlaag en gelijk de controle op de vraag hebben. Dus ja, goed als een gebruiksding.

SPEAKER_01: Ja, dus ik denk ook wel... Beter iemand die er niet zoveel kinderen zijn dan anderen. Kun je er echt veel meer focussen op bepaalde kinderen, denk ik dan.

SPEAKER_02: Ja, vooral omdat je natuurlijk aan drie leergroepen dingen ook moet gaan uitleggen. Blijft er heel veel tijd over voor de kinderen om zelfstandig te werken. Dan is het wel handig dat je gelijk toch een feedback hebt. En ja, goed. Ondertussen kun je op je eigen dashboard... Kan de leerkracht zien wat de rest allemaal aan het doen is. Heb je ook een controle.

SPEAKER_01: Maar worden dan de opdrachten ook op die devices gemaakt of ook op papier bijvoorbeeld? Allebei. Allebei?

SPEAKER_02: Ja. Het is wel een bewuste keuze om natuurlijk bepaalde dingen wel op papier te blijven doen. En niet alles heel vluchtig alleen maar op het scherm doen.

SPEAKER_01: Ja, ik vond ook zeg maar... Toen het hier was, toen Snap het zeg maar een ding was... Toen vond ik het eigenlijk wel handig om het gewoon op papier te doen. Maar ik ben wel van de apparaat van ICT, maar ik vond dat het nog op papier veel beter.

SPEAKER_02: Ja, er wordt wel gewoon een afweging in gemaakt. Dus de ene dingen wel en de andere dingen niet. Presenter heet het trouwens.

SPEAKER_01: Presenter?

SPEAKER_02: Wat ik doe bij de... Ik weet niet of je dat kent.

SPEAKER_01: Nee, dat weet ik niet. Maar ik kan misschien dadelijk gewoon op zoeken. Dat kan goed. Ja, de volgende vraag is tussen wat ik al eerder zei, dat ik erop terug zou komen. Of ook Kahoot of Quizlet of andere quizplatformen hier worden gebruikt.

SPEAKER_02: Ja, volgens mij Kahoot. Anderen heb ik nooit eerder van gehoord.

SPEAKER_01: Maar Kahoot is ook wel de meest populaire.

SPEAKER_02: En presenter, wat ik dus gebruik, daar zit wel ook zo'n soort idee bij. Maar met kleuters gebruik je dat eigenlijk niet. Eigenlijk zo'n quizvorm.

SPEAKER_01: Ja, nee, voor kleuters zeker niet.

SPEAKER_02: Maar met zo'n apparaatje natuurlijk wel kunnen.

SPEAKER_01: Ja, dat is wel wat makkelijker, ja. Nou ja, de volgende vraag zou dan zijn, wat voor eigenschappen zou zo'n tool, zo'n quiz... Misschien als we gewoon teruggaan op zo'n ding. Als we gaan pieken, wat moet zo'n apparaat voor eigenschappen hebben? En dan zijn die als voorbeeld dan... Dan moet het leuk zijn, snel op te zetten zijn voor de leraar dan, vooral. Of voor de kinderen. Of dat het aanpasbaar moet zijn, dus dat je het snel kan veranderen. Of het gericht moet zijn op bepaalde vakken.

SPEAKER_02: Nou, ik denk vooral dat als je het in de basisschool gebruikt, dat het heel hefterproof moet zijn. Ja, ja, oké. Want het kan nogal snel kapot gaan hier. Ja, dat is handig, ja. Het moet handzaam zijn, je moet het snel kunnen opladen en inderdaad snel kunnen pakken. Ik denk niet dat het er heel leuk of aantrekkelijk uit hoeft te zien. Want ja, het is gewoon een gebruikt voorwerp. Ik zou denken dat dan ik... Ik denk je is het handzaam voor de kinderen. Wat was nog je vraag?

SPEAKER_01: Ja, dat was het denk ik. Dat is maar de eigenschappen, wat moet zo'n tool hebben, zeg maar.

SPEAKER_02: Ja, bijvoorbeeld vervakken. Ik denk dat dat heel breed kan zijn. Zeker als je het zelf kunt gaan aanpassen.

SPEAKER_01: Ja, oké. En ja, welke uitdaging zou je de leerkracht dan kunnen krijgen als zo'n tool in zijn werking gaat op zijn basisschool?

SPEAKER_02: Ja, een goede manier om ze opgeladen te krijgen allemaal. Ze moeten altijd werken.

SPEAKER_01: Ja, ja. Elk moment. Als hij maar ineens eentje niet doet en dan moet je wachten en dan wordt het zo'n beetje...

SPEAKER_02: Ja, dan denk ik dat het heel snel als strand. Voor kinderen moet het denk ik heel induidelijk zijn wat je ermee moet doen. En wat je ermee kan doen. Dus ook vooral dat er geen andere... Ja, je snapt wat ik bedoel, induidelijk. Dat de opdracht heel induidelijk is. En dat het daardoor niet mis kan lopen.

SPEAKER_01: Ja, dus ook vooral daarom waarschijnlijk ook dat er geen scherm is ofzo. Dat je iets anders kan doen. Dat is wel handig, ja. Ja, oké. Ja, dat is denk ik wel... Daar dachten wij ook aan dat het belangrijkste zou zijn. Of ja, het belangrijkste zijn de minpunten van zo'n apparaatje, ja. Maar ja, daarom heb ik eigenlijk al een beetje gevraagd wat de functie zouden zijn van zo'n apparaat. En dan misschien aan meegeven. Zou je dan liever quizzes helemaal zelf moeten maken? Of bijvoorbeeld ook bestaande quizzes kunnen aanpassen?

SPEAKER_02: Nou, het is zeker fijn als er een heleboel al in een database zitten. Want zoveel tijd hebben we niet over.

SPEAKER_01: Het is helemaal net als bij Kahoot, dat je ook echt iets kan kiezen.

SPEAKER_02: Dat je van alles kan kiezen is natuurlijk zeker fijn. Maar het is ook leuk als je denkt van... Gewoon nu gaan we iets doen wat echt bij ons project wordt. En er is nog niks van dat je het zelf kan maken. Maar dat moet dan natuurlijk ook wel niet heel erg ingewikkeld zijn. En heel veel tijd kosten. Want zoveel tijd... Het staat en valt natuurlijk met de leerkracht. Hoeveel zin die erin heeft en hoeveel tijd die ervoor maakt.

SPEAKER_01: Het is denk ik ook wel van... De ene doet dat sneller, de andere ook wat langzamer. Dat is denk ik wel...

SPEAKER_02: Maar het moet wel voor iedereen dan te doen zijn eigenlijk. Want ik vind ook wel als je... Het moet eigenlijk niet helemaal afhankelijk zijn van de juf. Of dat die een beetje technisch is. Iedereen moet het wel kunnen. Ja, dat is vooral ook ons... Dat elke juf die gewoon normale ICT dingen op de school kan doen... Die moet dit dan ook kunnen doen.

SPEAKER_01: Daar hebben we ook een beetje naar gekeken. Dat het niet ingewikkeld is. Daarom moesten we ook vooral de niet-ICT-docenten interviewen. Want als iemand een beetje voorkennis heeft van... Zo gaat het in z'n werk. Dan krijg je andere antwoorden. Dat is dan minder.

SPEAKER_02: Ik denk dat je de goede daar hebt nu. Oh ja?

SPEAKER_01: Ja, ik weet het niet.

SPEAKER_02: Nee, dat maakt niet uit. Ik denk dat we allemaal een beetje hetzelfde zijn. Maar ja, dat klopt.

SPEAKER_01: En dan verder... In hoeverre vindt u dat het belangrijk is dat de quizzen die je maakt of gebruikt... Goed passen bij wat kinderen op basisschool in Nederland moeten leren. Dus niet echt wat het plan is in alle basisscholen. De basisdingen die kinderen moeten leren.

SPEAKER_02: Vindt u het belangrijk dat de quizzen die je maakt goed passen? Ja, dat vind ik wel belangrijk. Ik zou het niet gaan doen om het spelletje te spelen, zullen we maar zeggen. Het spelletje op zich. Ik zou het dan ook willen gebruiken om een leuke manier, een bewegende manier... de verwerking of de toetsing van een stof te doen, zullen we maar zeggen.

SPEAKER_01: Omdat ze van leren, niet dat het een liedje is van...

SPEAKER_02: Ja, dat denk ik wel.

SPEAKER_01: Ja, oké. En dan wat zou het maken om een quiz makkelijk en gebruiksvriendelijk voor jou te maken? Zeg maar, je hebt een app en dan kun je daarin dus een eigen quiz maken. En wat zou dan handig zijn op basis...

SPEAKER_02: Dat ik alleen maar hoeft in te vullen wat de vragen zijn en wat de keuzemogelijkheden zijn, denk ik.

SPEAKER_01: Ja, oké.

SPEAKER_02: Is dat veel gevraagd? Want dat is het idee, denk ik, toch?

SPEAKER_01: Ja, dat moet ook niet te lastig zijn.

SPEAKER_02: Dat je zelf je vragen ingeeft en de mogelijke antwoorden. Dat is het.

SPEAKER_01: Ja, oké.

SPEAKER_02: En dan zal het ook niet heel erg veel tijd kosten, denk ik.

SPEAKER_01: Nee, nee. Ik vond het wel een beetje een rare opdracht dat we zoiets moeten doen. Maar oké, ja, als het een opdracht is, dan moeten we het uitvoeren. Dus de volgende vraag. Denk je

dat het nuttig zou zijn om de quiz te kunnen delen met anderen? En ja, het is ook... Maar ik weet niet of je het kan delen met andere scholen of alleen andere leraren binnen een school. Want dat is ook een beetje afhankelijk van het bedrijf zelf wat zij willen. Maar stel we het is binnen de school, dan is het toch.... Ja, prima.

SPEAKER_02: Maar ik zou het ook nog wel verder willen presenteren, bijvoorbeeld wat ik net zei. Dan kan je kiezen voor het delen met alleen je collega of delen in je bestuur. Of misschien kun je het wel helemaal openbaar zetten. En dan kan je het met iedereen delen. Lijkt me niks op tegen.

SPEAKER_01: Ja, dat is ook denk ik goed.

SPEAKER_02: Maar goed, ja, er is misschien wel iets op tegen. Want iedereen kan er dan iets op plaatsen, hè. Dus de andere leerkracht moet natuurlijk wel nog even blijven oplaatsen of die het wel ook met de stof eens is. Ja, niet dat je het zo snel misschien dan iets opzet, ja. Dat zou natuurlijk ook wel heel erg volbarig zijn. Ik neem aan, voordat je begint, dat je er wel even naar kijkt. Maar dan zou ik denken, delen, delen, delen.

SPEAKER_01: Ja, dat is goed, ja. Ik denk zelf dan bijvoorbeeld, als je het kan goed, dan heb je ook heel veel van die dingen. En dan kun je snel... Inderdaad, je had het net over tijd, ja. Als je net geen tijd over hebt en een leraar heeft het al gemaakt op een andere school, dan kun je het snel oppikken. Misschien is het nog echt iets heel druks, dat je er zelf niet op zou kunnen komen. Dan kun je het aanzetten en dan is het misschien nog beter voor de kinderen ook. Even kijken, dan is de volgende. Zou je openstaan voor het gebruik van een gedeelde quizbibliotheek die door anderen is gemaakt? Ja, dat is dan hetzelfde. Ja, eigenlijk over de technische problemen of uitdagingen hadden we het denk ik wel over een beetje.

SPEAKER_02: Die technische praktische uitdagingen bij het gebruik van...

SPEAKER_01: Ja, of een toerast, Pico. Als die dingetjes.

SPEAKER_02: Ja, ik denk dat die moeten gewoon allemaal wel opgelost zijn voor je eraan begint. De technische... Het moet dan gewoon technisch prima in elkaar zitten. Dat is eigenlijk een beetje... Goed oplaadbaar aan voorwaarden.

SPEAKER_01: Hoe je dat plug-and-play, dat je het meteen uitpakt en dan moet je het meteen kunnen gebruiken. Dat het handigste is. Ik weet niet of die drie vragen nog hier aan sluiten, maar heb je suggesties of ideeën voor wat een quiz doet? Dus het maken van een quiz zelf op een app? Want die devices, die apparatjes, die kunnen alleen maar met een app worden ingesteld. Dus welk spel je wilt spelen. Of ook suggesties zijn van wat voor dingen we kunnen toevoegen. Misschien kan ik dadelijk nog... Misschien kan je... Ja, die heb ik gewoon netjes laten zien.

SPEAKER_02: Heb je suggesties of ideeën wat een quiz echt handig zou maken?

SPEAKER_01: Dus stel, je hebt Quiztafette, dat is de quiz. Ik laat dadelijk een prototype zien. Ik wil het speciaal wel op het laatst laten zien. Dus stel, er is een plusje, dan kun je zelf een quiz maken. Zo'n tabblad waar je die quiz zelf kunt maken. Wat moet daarin zitten?

SPEAKER_02: En zo induidelijk mogelijk. Ja, dus zeg maar wat...

SPEAKER_01: Het is meer van wat je had er net over. Dat je een vraag moet invullen, een antwoorden aan wat het goede antwoord is.

SPEAKER_02: Ja, dat je de vraag ingeeft en de losse antwoorden. Misschien dat er nog plaatjes bij moeten zijn. Dat weet ik niet.

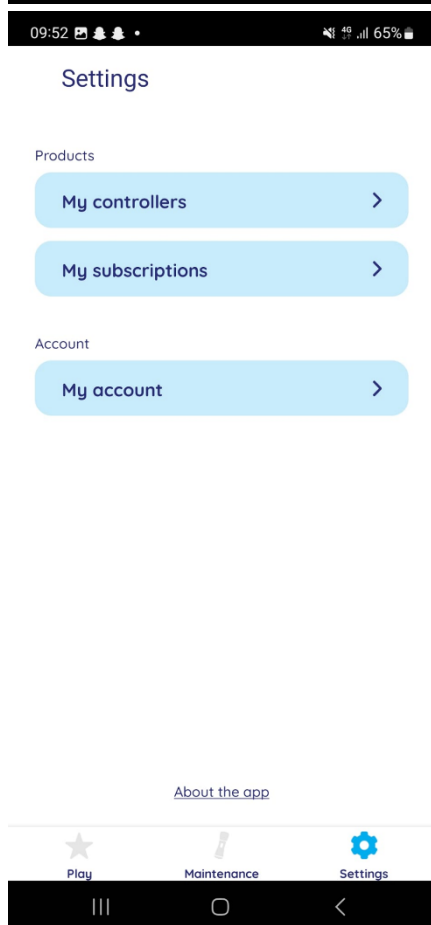
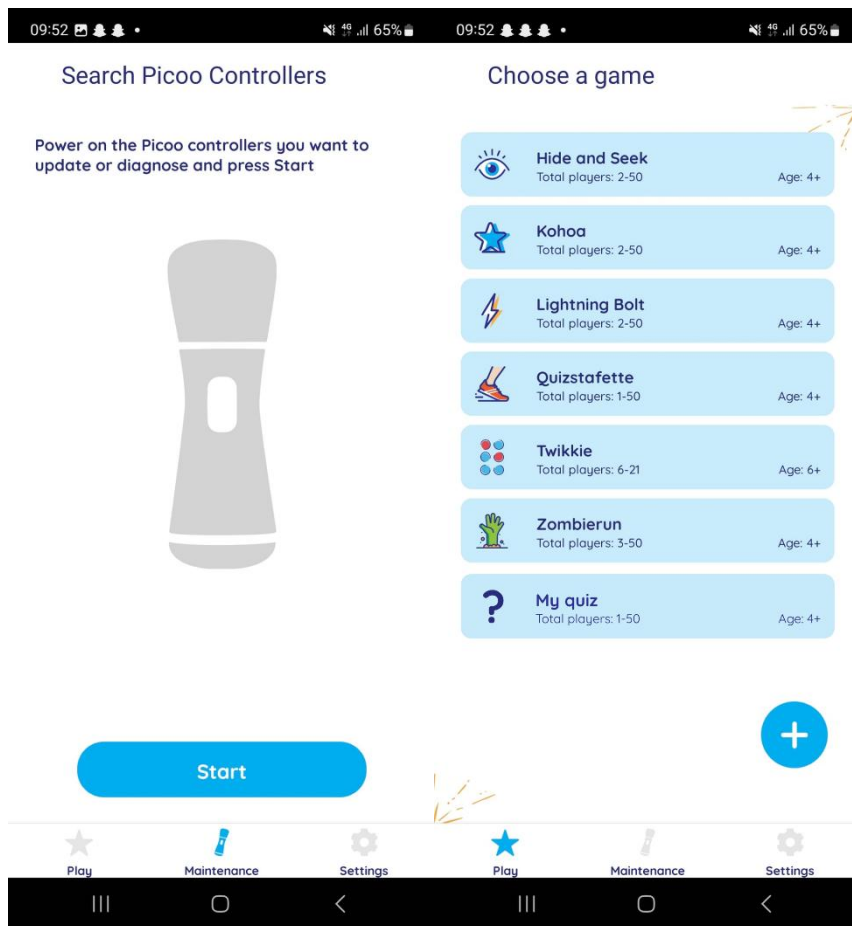
SPEAKER_01: Ja, er komen geen plaatjes bij. Dat gaat niet, nee. Het principe is ook wel een beetje... Er zijn niet veel mogelijkheden. Nee, nee. We dachten het zelf ook aan tijdens die vraag. Het is eigenlijk wel logisch. Vraag, antwoord, dat is het. Maar ja, alsnog moeten we het gewoon vragen. Voor de zekerheid. Ja, 17, 18, dat is meer van de test zelf van de prototype. Dat doen we zo meteen. En ja, 18, om een keer nog langs te kunnen komen voor de verdere prototype. Maar ik weet niet of we daar nog genoeg tijd voor hebben. Zelfs voor school. Als we het nog verder uit ontwikkelen, om dan een keer terug te komen. Ik denk niet dat het nodig is.

SPEAKER_02: Je kan altijd eens kijken als het nodig is. Als het nodig is, ben je wel welkom.

Designs

Vervolgens was het plan, om te beginnen met het designen, of eigenlijk meer met het maken van simpele “schetsen”.

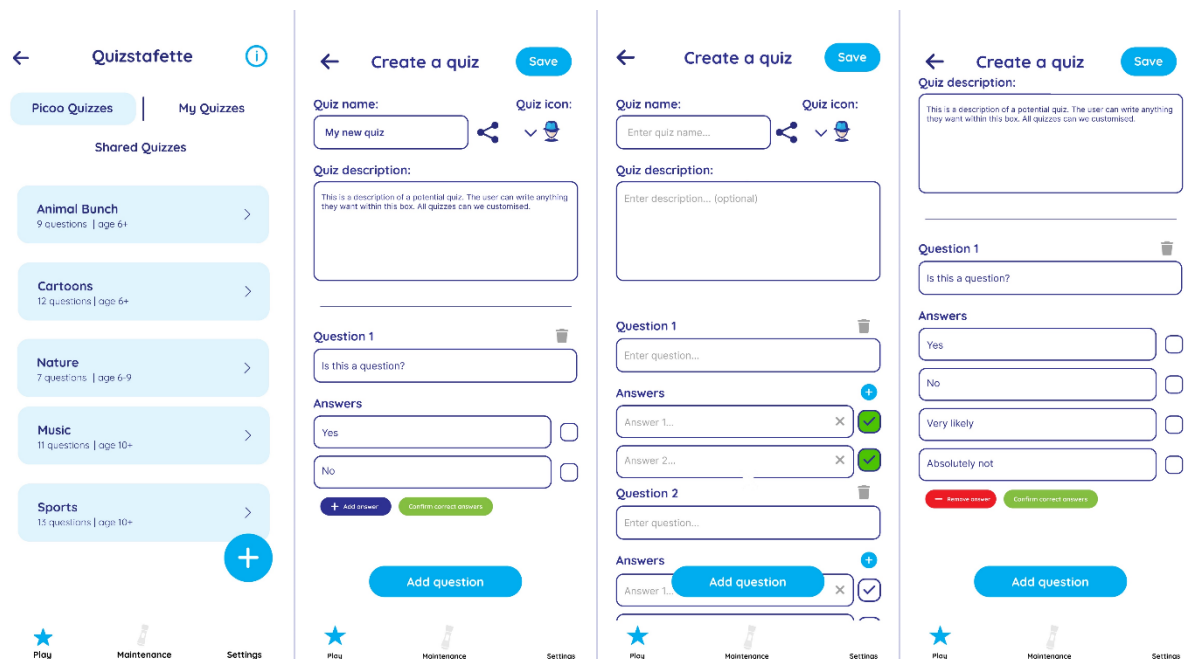
Eerst zijn we binnen ons groepje begonnen met het maken van een versie van de app, door screenshots te maken van de bestaande Picoo-app, en vervolgens hier een paar extra elementen aan toe te voegen. Hierdoor ontstond een simpele versie van de app, maar hierin hebben we laten zien wat wij precies hier mee wilden bereiken. Hieronder zijn een paar screenshots te zien van deze screenshots.



Deze screenshots geven eigenlijk alleen weer, dat de gebruiker de +-teken kan klikken en zo zijn eigen quiz kan maken...

Maar natuurlijk moest dit design verder worden uitgewerkt. Door de interviews die ons groepje heeft verzameld, konden wij kijken naar de belangrijkste benodigdheden van leraren, dus hun wensen. Wat vooral bleek, zoals eerder geconcludeerd, was dat zijn weinig tijd hebben om alles in elkaar te zetten, dus ook weinig tijd om een quiz te maken. Alles moet dus meteen duidelijk zijn voor de gebruiker.

Hieruit zijn de volgende designs uitgekomen.



Dit zijn 4 screenshots die langs elkaar zijn gezet. We hebben gekozen binnen ons groepje, om als eerst te beginnen met het maken van de app-versie, omdat Picoo al een app had, en hier alleen een paar functionaliteiten aan toe moesten worden toegevoegd. We hebben gekozen om pas later te beginnen aan de webpagina, omdat daarbij meer moest worden nagedacht hoe deze er uit zou komen te zien.

Maar teruggaand op de app zelf, de designs gemaakt in Figma, heb ik een aantal nieuwe functionaliteiten toegevoegd, zoals een nieuw button die een lijst weergeeft met je gemaakte quizzen. Verder kun je op de main-pagina van de Quiztafette, door de +-teken te klikken gaan naar de Quiz Creator gaan, die te zien is op de tweede screenshot.

In deze Quiz Creator, heb ik de functionaliteiten toegevoegd die de mogelijkheid bieden om vragen toe te voegen, antwoorden toe te voegen, vragen te verwijderen, het icoontje van je quiz te veranderen en om de naam van de quiz te veranderen. Dit waren de dingen die het meest belangrijk voor ons waren om toe te voegen aan de app. Door te kijken naar de concurrentie zoals Kahoot of Quizzes, hebben we de belangrijkste elementen toegevoegd aan de app.

Daarna werd het tijd om te beginnen aan de webpagina van de Quiz Creator, dit zodat gebruikers zelf de mogelijkheid hebben, om te kiezen welke van de twee opties om een quiz te maken te kiezen. Dit is handig, omdat niet iedere leraar even goed om kan gaan met apps op zijn telefoon, en liever de webversie gebruikt.

Hier is de Quiz Creator zelf te zien. Het is een design gemaakt in Figma. Het bestaat uit een pagina, waarbij de gebruiker alle opties ziet.

The screenshot displays the 'Quiz Creator' interface within the Picoo application. The interface is structured as follows:

- Top Bar:** Features the Picoo logo on the left, the quiz title 'My long name for the quiz' in the center, and 'Save' and 'Publish' buttons on the right.
- Left Sidebar:** A vertical list of question cards, each labeled 'Question 1' through 'Question 5' and containing the text 'Is this a question?'. An 'Add Question' button is located at the bottom of this sidebar.
- Central Workspace:**
 - A large blue header box at the top contains the text 'Quiz Creator'.
 - Below this, 'Question 1' is displayed with a trash icon for deletion.
 - The question text 'Is this a question?' is in a text input field.
 - An 'Answers' section contains four input fields with radio buttons: 'Yes' (highlighted in green), 'No', 'Very likely', and 'Absolutely not'.
 - A green 'Confirm correct answers' button is positioned at the bottom of the answer section.
- Right Sidebar:** Contains settings for the quiz:
 - 'Time limit' set to '20 seconds'.
 - 'Answer options' set to 'Single select'.
 - 'Answers per question' set to '4 answers'.
 - 'Delete' and 'Duplicate' buttons at the bottom.

En hier valt ook de uiteindelijke versie geprogrammeerd in Visual Studio Code met HTML, CSS en JavaScript. Ik ga hier wel dieper op in, in de Development-sectie die later in dit document komt

The screenshot shows the Picoo Quiz Creator web application. At the top, there's a navigation bar with a back arrow, the Picoo logo, a search bar containing 'Test', and 'Save' and 'Publish' buttons. On the left, a sidebar lists 'Questions' with 'Question 1', 'Question 2', and 'Question 3'. Below these are 'Delete Question' and '+ Add Question' buttons. The main area features a large blue header with 'Quiz creator'. Below this is a form for 'Question 1' with the text 'Is dit een vraag?'. It includes four input fields: 'Ja zeker' (checked), 'Nee', 'Misschien' (checked), and 'Geen idee...'. A 'Time Limit: 30 seconds' label is at the bottom of the form. On the right, settings for 'Time limit' (30 seconds), 'Answer options' (Single select), and 'Answers per question' (4 answers) are shown. At the bottom right, 'Save' and 'Delete' buttons are visible.

Conclusie

Al met al vond ik dat wij beginnen het groepje een goed eindproduct konden leveren aan de opdrachtgever, door onderzoek te doen naar wat leraren die werken op basisscholen echt verwachten van een app, een app zoals Picoo.

Door eerst een app-versie te maken van de Quiz Creator, kon de webversie sneller worden gecreëerd, wat wel tijd heeft bespaard.

Deze opdracht heeft zeker mijn UX-skills verbeterd, en ook zijn mijn interview-skills beter geworden door deze interviews te houden.

Development

Intro

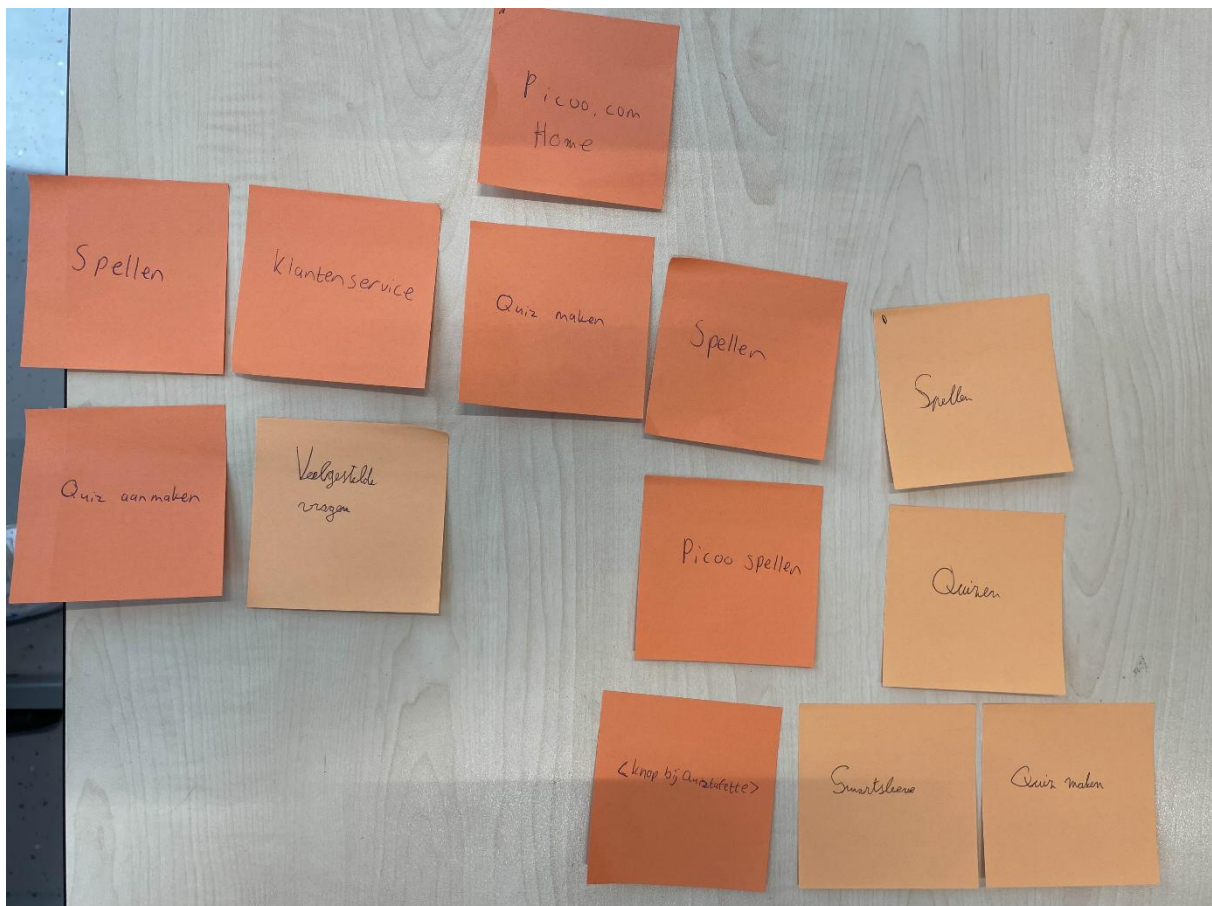
En nu, de derde opdracht, development. We hebben als opdracht gekregen om groepen van twee of drie te vormen, en de designs van de vorige opdracht voor Picoo nu echt te maken, door gebruik te maken van HTML, CSS en JavaScript.

Ik heb binnen dit project samengewerkt met Finn, en wij hebben gekozen om alleen de webpagina te maken met de Quizcreator.

Onderzoek

Het eerste wat we moesten doen, was het kijken naar wat we precies wilden maken. Natuurlijk was het de Quiz Creator, maar de vraag was, willen we de app maken, of de webpagina? Of misschien beide? Door een gebrek aan tijd, voornamelijk door vakantie en een paar vrije dagen en door een komende deadline voor ons portfolio, hebben wij hierdoor gekozen, om alleen een webpagina te maken van de Quiz Creator voor Picoo.

Verder hebben we binnen een UX-les gekeken naar card sorting. We hebben gekeken naar opstellen van een goede structuur van de subpagina's. Hoe moet de gebruiker komen op de pagina van de Quiz Creator?



Tijdens die les, hebben wij 5 verschillende wegen bekeken, en kwamen samen met Jo-An tot de conclusie, dat de laatste weg, **Spellen > Quizzen > Smartsleeve / Quiz maken** het meest duidelijk lijkt voor de gebruiker.

We wilden geen aparte main-button maken voor de Quiz Creator, omdat deze functie niet per se belangrijk is voor elke gebruiker van Picoo. Daarom is het beter, om deze Quiz Creator binnen **Spellen > Quizzen > Smartsleeve / Quiz maken** te zetten.

Door dit te weten, konden wij naar de volgende stap gaan, welke pagina's gaan we maken?

We hebben er voor gekozen om de home-pagina-header zelf na te maken, en er achter een screenshot van de echt Picoo-website te zetten. Verder hebben we de pagina's toegevoegd waarbij je kan kiezen tussen de Smartsleeve Quizzen en de quizzen voor de Quiztafette. En wanneer men komt op deze pagina van de quiztafette, kan men hier ook zijn eigen gemaakt opgeslagen quizzen zien, en door een button te klikken zelf een nieuwe quiz te maken of een bestaande eigen quiz te editen.

Dus nu werd het tijd om te gaan coderen!

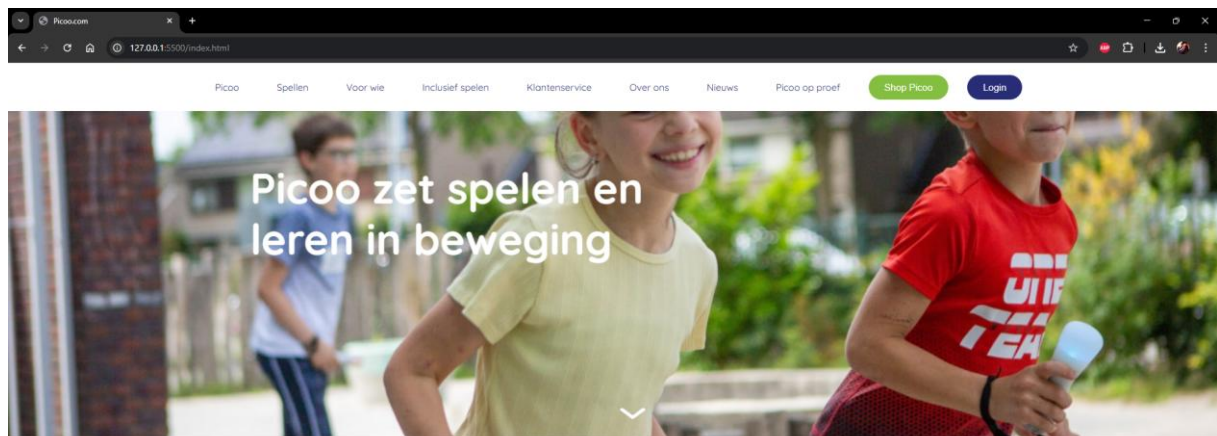
Design

Natuurlijk blijft het design zelf hetzelfde van de Quiz Creator zelf. Mijn teamgenoot Finn heeft de overige pagina's met de Quiz Selector en Quiz Selector Home gemaakt, in Figma en gecodeerd in Visual Studio Code.

Hier is een screenshot van de Quiz Creator zelf.

The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying '127.0.0.1:5000/html/quiz-creator.html'. The page title is 'Quiz creator'. The interface features a dark blue header with the 'picoo' logo and a 'Test' button. On the right side of the header are 'Save' and 'Publish' buttons. The main content area is divided into three sections: a left sidebar, a central question editor, and a right sidebar. The left sidebar, titled 'Questions', contains a 'Question 1' button, a 'Delete Question' button, and an 'Add Question' button. The central section displays a large blue box with the text 'Quiz creator'. Below this is a 'Question 1' editor with a text input field containing 'Is dit een vraag?'. There are four radio button options: 'Ja zeker' (checked), 'Nee', 'Misschien', and 'Geen idee...'. A 'Time Limit: 30 seconds' label is at the bottom of the question editor. The right sidebar contains settings: 'Time limit' set to '30 seconds', 'Answer options' set to 'Single select', and 'Answers per question' set to '4 answers'. At the bottom of the right sidebar are 'Save' and 'Delete' buttons.

Hier de home-pagina, en de twee Quiz Selector pagina's.

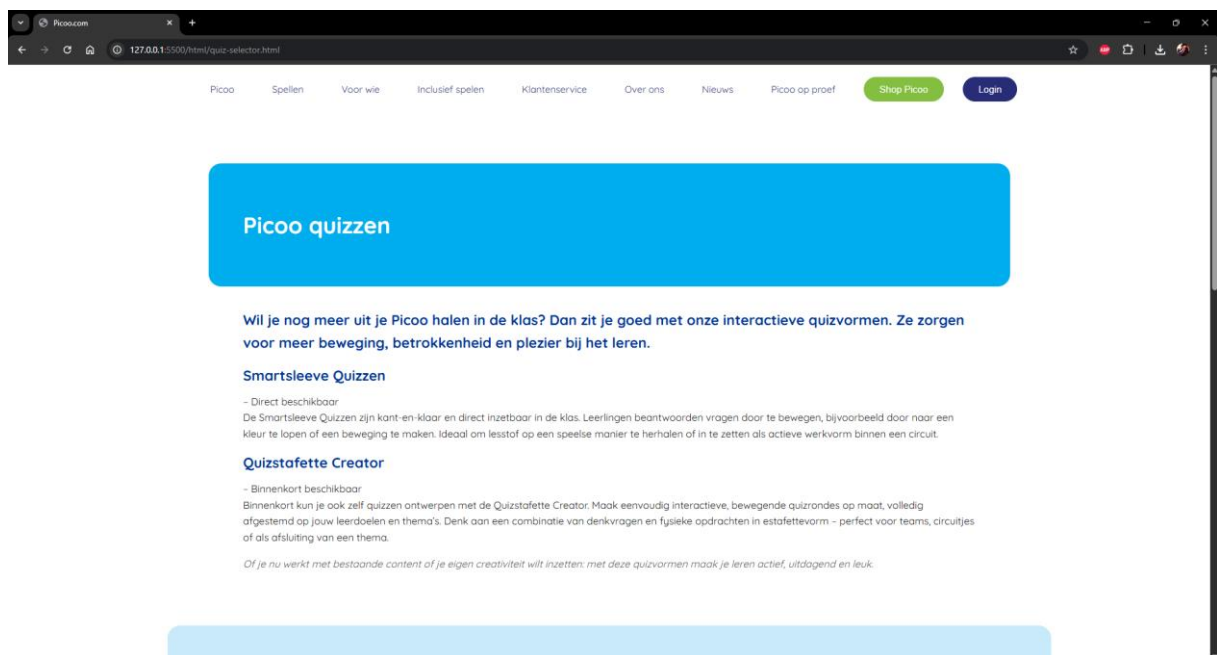


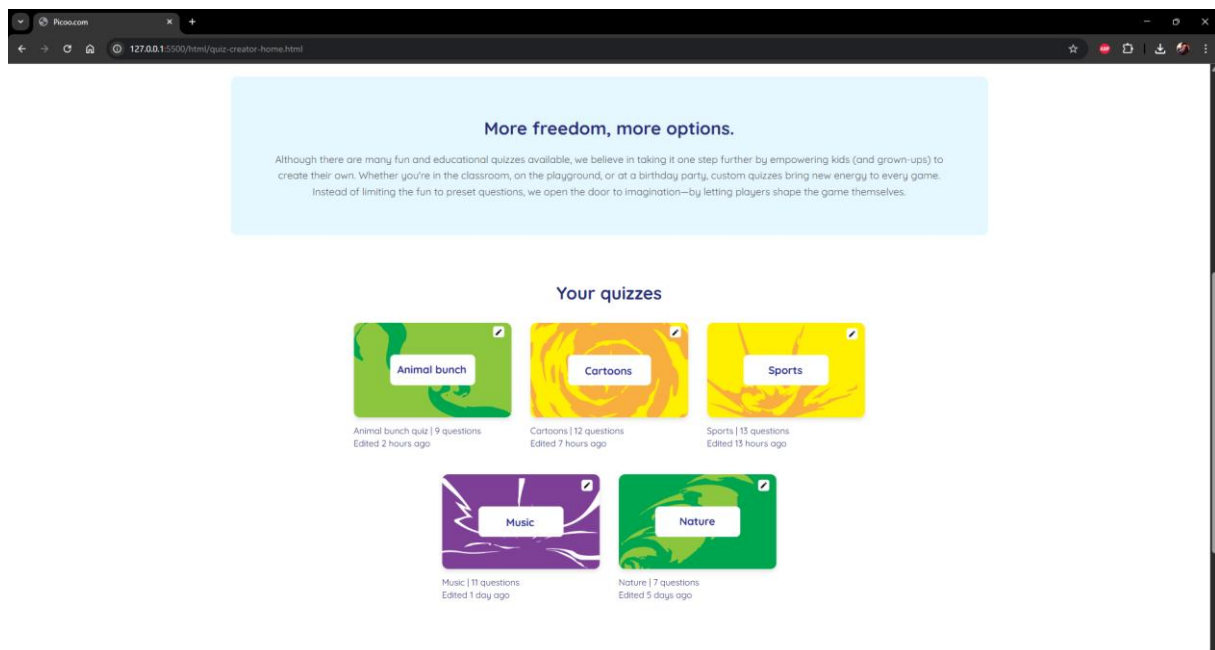
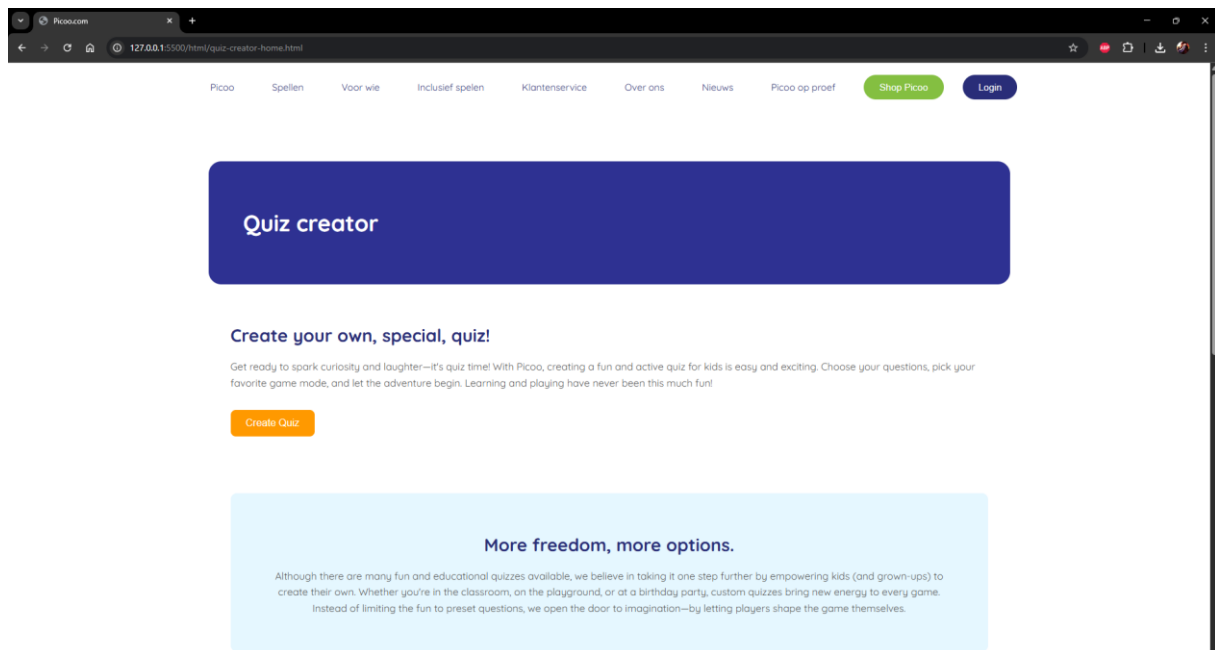
Picoo: dé interactieve spelcomputer voor buiten!

Kinderen bewegen graag. Met de tijd mee. Samen spelen werd gamen en ook het klassikaal wordt steeds digitaal. Stel nou... dat gamen en buitenspelen hand in hand gaan. Dat ze tijdens het spelen verder leren. Dat ze niet alleen leren rekenen, maar ook rekening houden met elkaar.

Picoo zet spelen en leren in beweging, zonder scherm.

Tijdens de (inter)actieve Picoo games hebben kinderen het gevoel dat ze aan





Conclusie

De samenwerking tussen mij en Finn binnen het groepje verliep goed. We hebben de opdracht zelf redelijk snel afgerond, een paar dagen voor de deadline, waardoor we de overige tijd konden gebruiken om ons te focussen op de UX-kant van deze pagina's/opdracht. Dit samen met overleg met Pim. Veel groepjes zijn dieper op in het opslaan van data en dus de quizzen gegaan, maar wij hebben dit redelijk simpel gehouden door local storage en JavaScript te gebruiken. Maar uiteraard laat ons project goed zien, wat het idee is achter de werkende pagina.

De feedback die we hebben gekregen tijdens dit project was prima. Vooral de tip van Pim, waarbij we ons konden focussen op de UX-kant, was fijn, doordat we konden kijken naar de flow van de website, en deze iets te verbeteren.

Project X – Minecraft Blender animatie

Intro

Iets nieuw wat dit jaar naar voren is gekomen, is het project X. Wat dit inhoud is het bedenken en realiseren van je eigen project, die je natuurlijk zelf bedenkt. Je moet hiervoor een leraar kiezen, die je gedurende dit project gaat begeleiden.

Voor dit project, heb ik gekozen voor het maken van een Minecraft-animatie in Blender.

Ik heb zelf nog niet veel in Blender gewerkt, misschien twee of drie keer iets in geprobeerd te werken, maar zonder goed resultaat. Daarom ben ik blij met deze mogelijkheid van Project X, om hierdoor met Blender te kunnen werken.

Onderzoek

Als een totale beginner van Blender, moet ik gedurende dit project, veel onderzoek doen naar hoe Blender werkt, dus bijvoorbeeld op welke manier ik bijvoorbeeld een Minecraft-rig zelf moet maken. Maar ook vooral welke tools Blender bevat over het algemeen. Al dit onderzoek om zo best te kunnen starten met dit project, en om de beste kennis te verzamelen over hoe dit programma werkt.

Ten eerste moest ik beginnen met het installeren van het programma. De eerste indruk was, dat enigszins lijkt op de layout/stijl van de nieuwste versies van Cinema 4D, het programma die ik veel heb gebruikt de laatste tijd.

Ook heb ik een kort gesprek gehad met Josh, mijn project coach, waarbij we hebben besproken wat mijn plan was voor Project X, en hoe hij mij hierbij kan helpen. Hij heeft gezegd dat ik moest beginnen, met het kijken hoe ik zelf een Minecraft-rig kan maken, en hierbij ook “bones” aan kan toevoegen, zodat alles werkt zoals het hoort. Verder moet ik ook kijken naar wat voor animatie ik wil maken, dus kijken naar wat ik precies ik wil animeren. Dus bijvoorbeeld, moet mijn minecraft-character een stukje rennen en vervolgens springen? Moet hij een juist een backflip doen, en iemand met een zwaard aanvallen? Ik moet hierbij een goede keuze maken, en dus een plan bij maken, en dit plan te voltooien.

Als eerst wil ik beginnen met het maken van een simpele rig, waarbij ik de skin-texture van mijn minecraft-skin op kan zetten, en zodat dit werkend zal zijn. Ik ga hiervoor eerst kijken, of er enkele YouTube tutorials beschikbaar zijn over dit thema, als ik daar niets vind, ga ik verder met Chat GPT, en als dat ook niet zal werken, ga ik naar Josh toe, zodat hij mij dit kan uitleggen.

Problemen en oplossingen

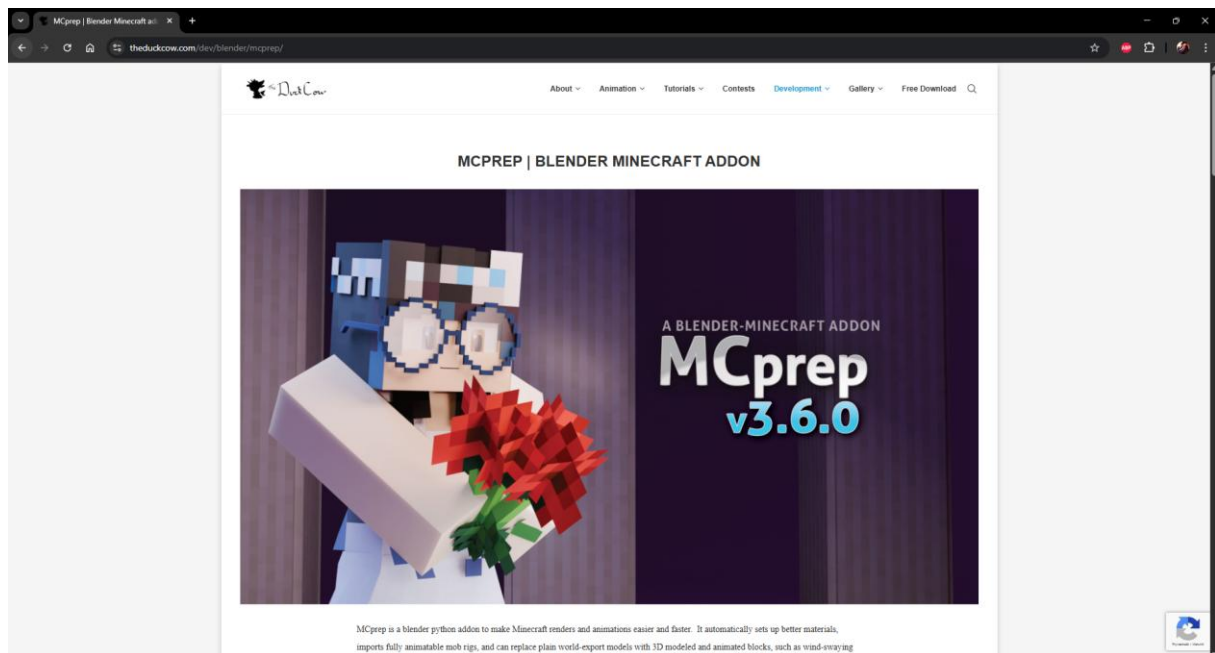
Natuurlijk ontstonden er enkele problemen tijdens het maken van deze rig. Het eerste probleem was vooral dat ik niet wist op welke manier ik de UV-mapping moest gebruiken, het ging om het selecteren van de goede secties van de texture van de skin. Nadat Josh mij heeft verteld hoe dat moet, en door een beetje hiermee te experimenteren werkte dit uiteindelijk wel. Ik moest handmatig door shortcuts te gebruiken, de waarde om de selectie grootte te veranderen.

Toen, werd het tijd om te beginnen met het toevoegen van Bones, dit om er voor te zorgen dat ik de armen, benen en andere onderdelen goed en realistisch kan bewegen. Ik wist zelf niet hoe dat moest, dus heb ik als eerste de hulp gevraagd van Chat GPT. Door zijn stappen te volgen, werkte dit half, en kon ik de lichaamsdelen alsnog niet goed bewegen, misschien lag het wel aan mijn slechte skills van Blender. Dus ben ik toch maar naar Josh gegaan voor hulp.

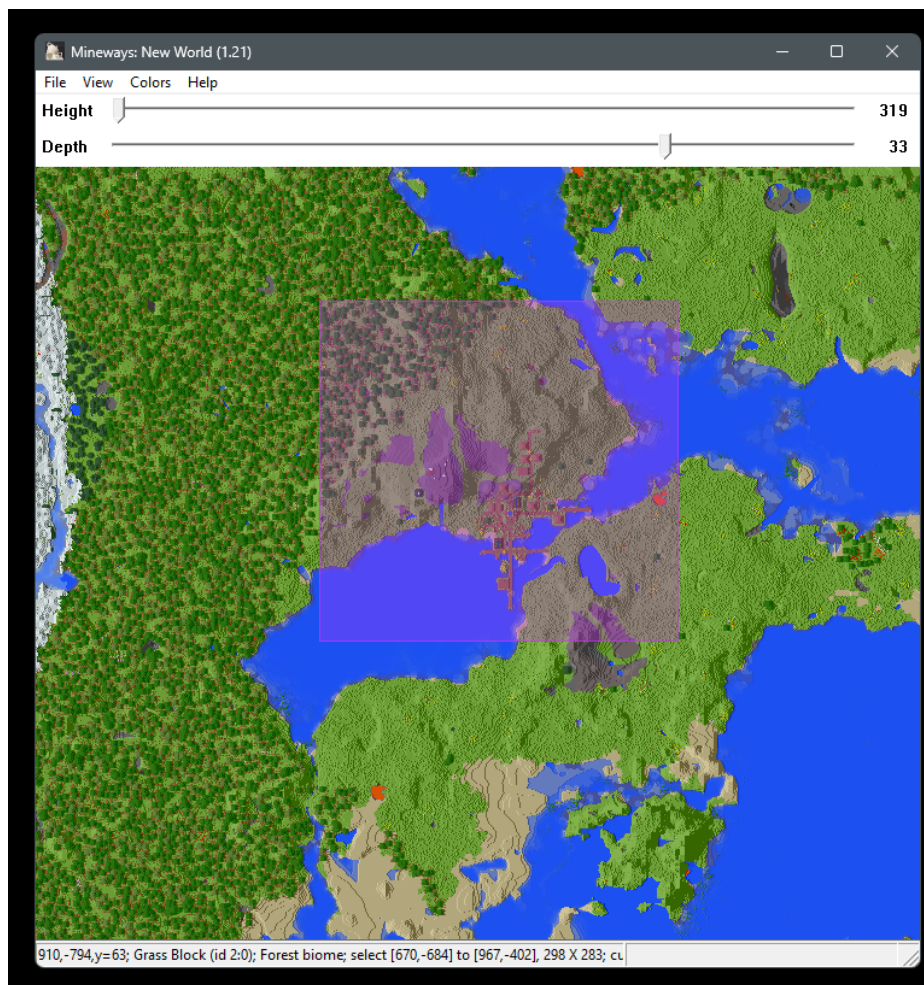
Ik moest dus inderdaad Bones toevoegen en ook zoiets als IK. IK is een functie die men kan toevoegen aan Bones, zodat men, met een soort controller, de benen, armen en de rest van het lichaam van de character kan bewegen. Maar niet zomaar bewegen, bewegen met een soort van logische manier, zodat deze beweging meer realistisch is, en niet alleen in één as.

Verder, moest ik beginnen met het animeren van de character zelf. Hiervoor moest ik er achter komen hoe ik keyframes moest gebruiken in Blender. Ik had zelf de voorkennis hoe keyframes in het algemeen werken, door vooral te werken in After Effects of Premiere Pro. Ook heb in Cinema 4D, enkele keren keyframes gebruikt, maar heel eenvoudig. Toch was dit bij Blender iets anders, naar mijn mening iets meer ingewikkeld dan bij andere programma's, maar alsnog bleef het principe hetzelfde.

Als laatst moest ik ook nog een map toevoegen in de achtergrond van de animatie, zo op alles nog beter te laten lijken zoals het in een Minecraft wereld zou zijn. Dit ging vrij makkelijk door gebruik te maken van een Blender Add-On MCPrep.

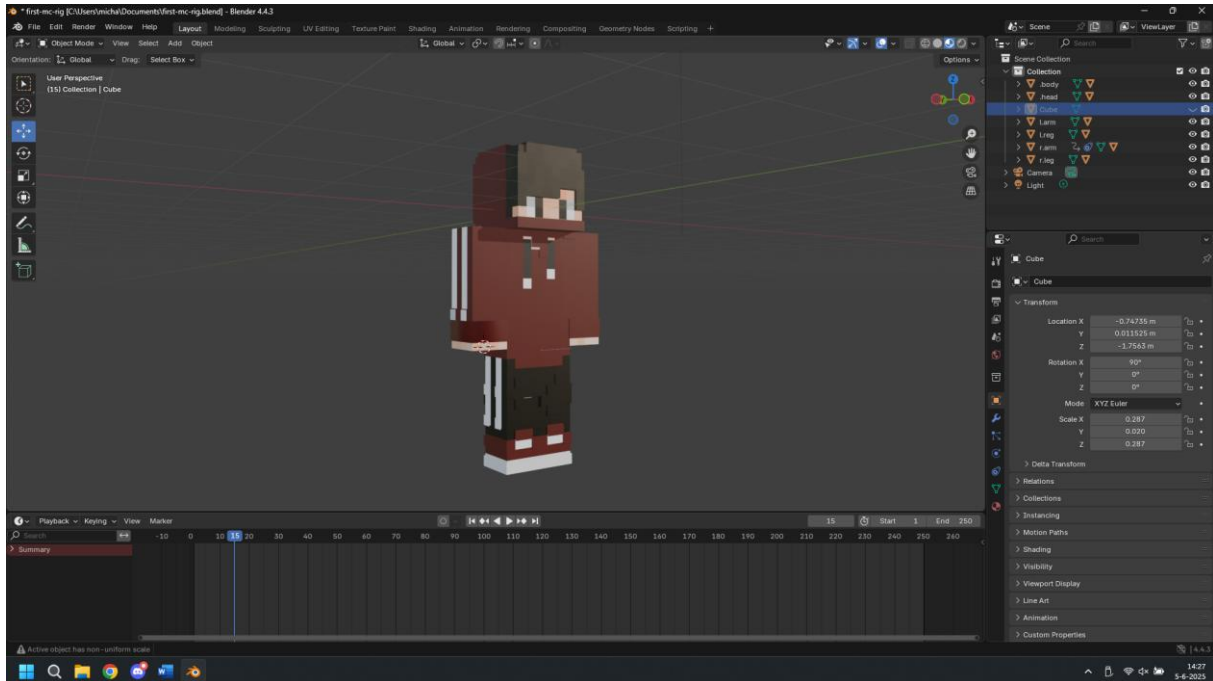


Hierdoor kun je vrij makkelijk, een minecraft world importeren in deze Add-On, door gebruik te maken van een nog ander programma Mineways. Hierin kun je je wereld-folder selecteren, level.dat file kiezen, en zo krijg je makkelijk je wereld te zien en kun je deze exporteren tot een .obj file en texture files.



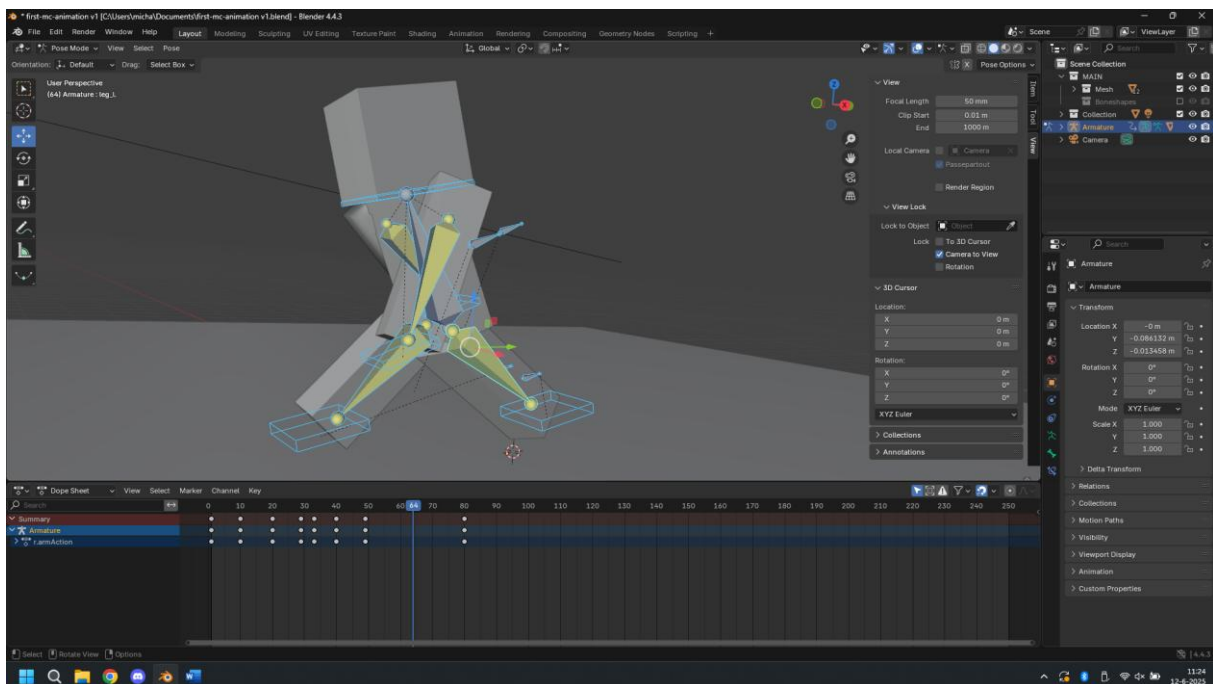
Nu was het alleen de bedoeling dat je deze world importeert in Blender met de McPrep en textures in moet laden.

Vooruitgang met screenshots

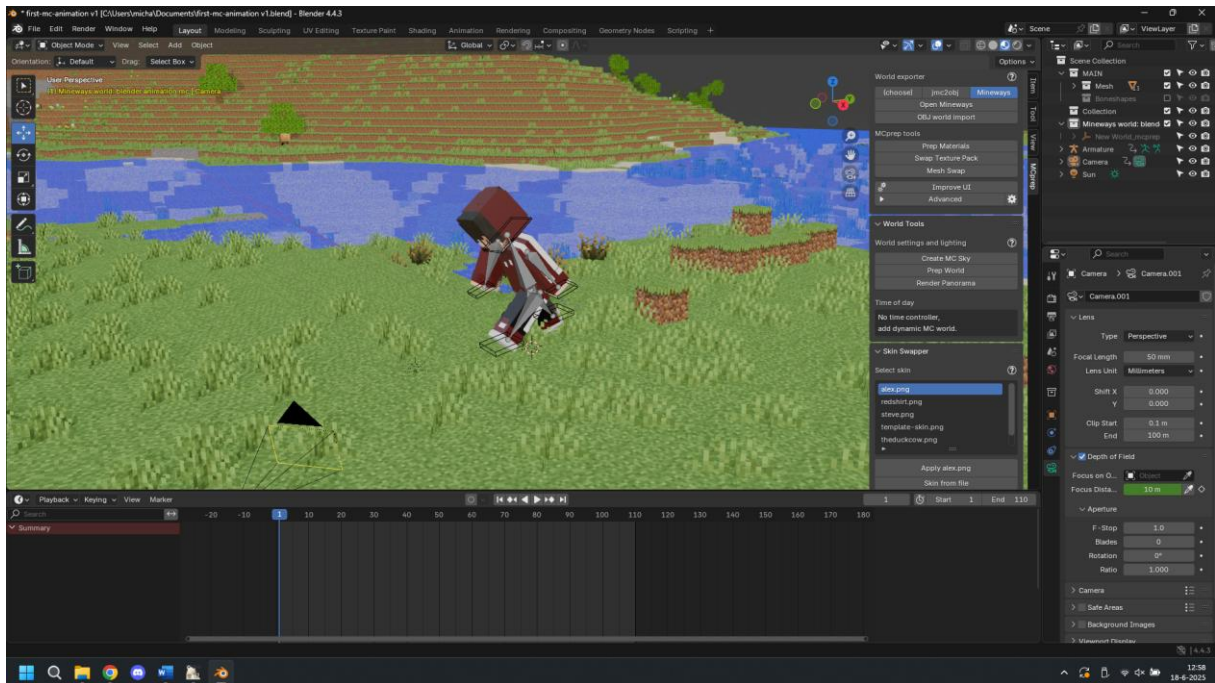


Hier heb ik al alle cubes en sub-cubes in Blender gemaakt. Ook heb ik op elke cube de skin-texture gezet door UV mapping.

Vervolgens ben ik verder gegaan en Bones en IK toegevoegd. Na dit te hebben gedaan, kan men verder gaan met het animeren.



Hier is al een begin te zien van het begin van het animeren van de Minecraft character. Hierbij maak ik natuurlijk gebruik van de Bones en keyframes, en moet ik alles zo animeren dat het geheel vloeiend wordt. Dit was iets wat in het begin nog niet zo soepel ging, ook al had ik enigszins ervaring met animeren, maar dan in After Effects.



Hier is al meer te zien, nadat ik mijn skin weer zichtbaar heb gemaakt, en ook een Minecraft-map heb geïmporteerd. Samen met een lichtbron, de zon.

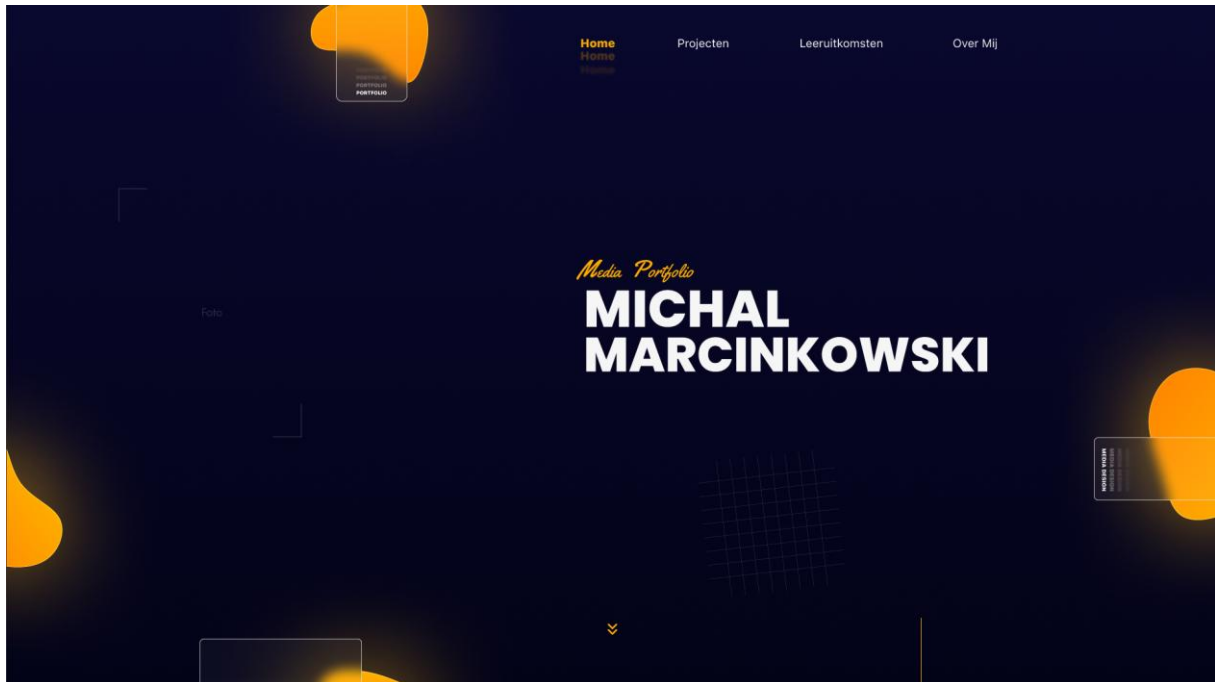
Conclusie

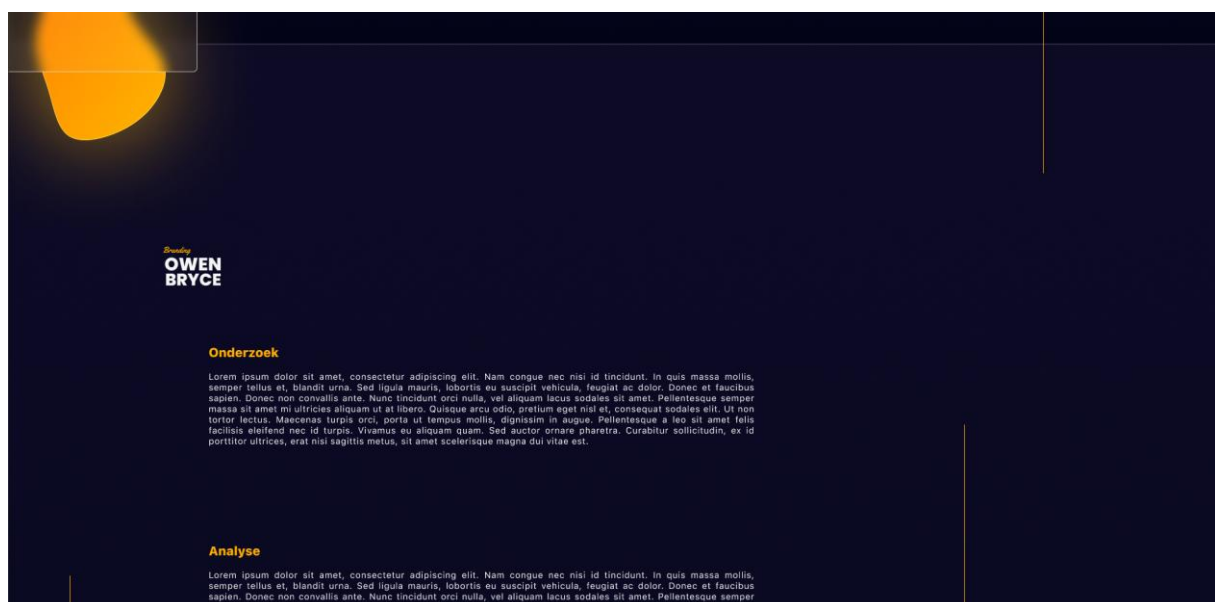
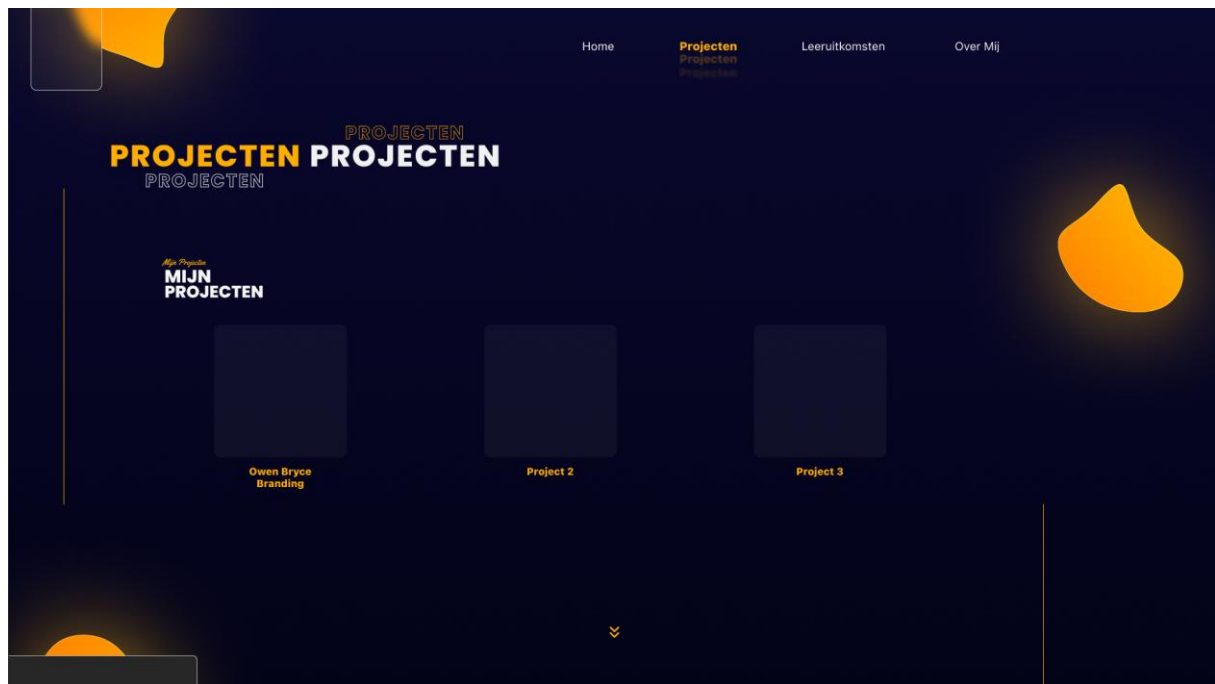
Al met al, ben ik toch blij geweest met het kiezen voor dit project, omdat ik toch binnen 2-3 weken, veel dingen binnen Blender moest leren. Ik vond dit een goede motivatie om eindelijk te starten met het leren van Blender.

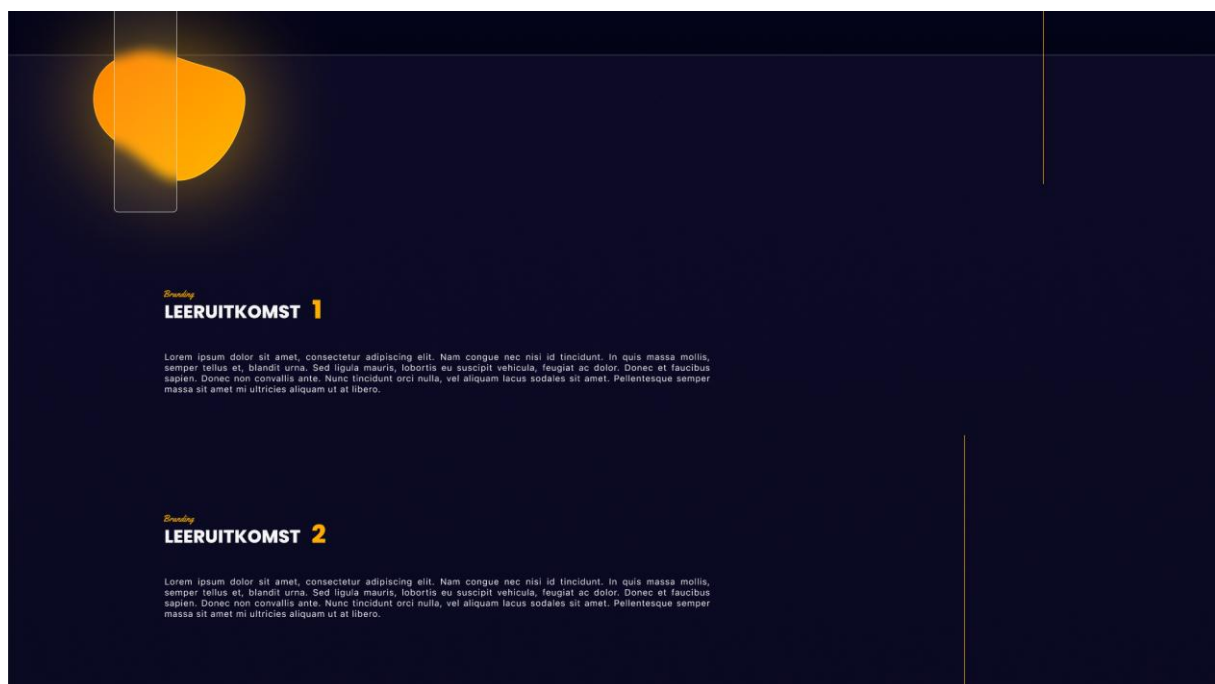
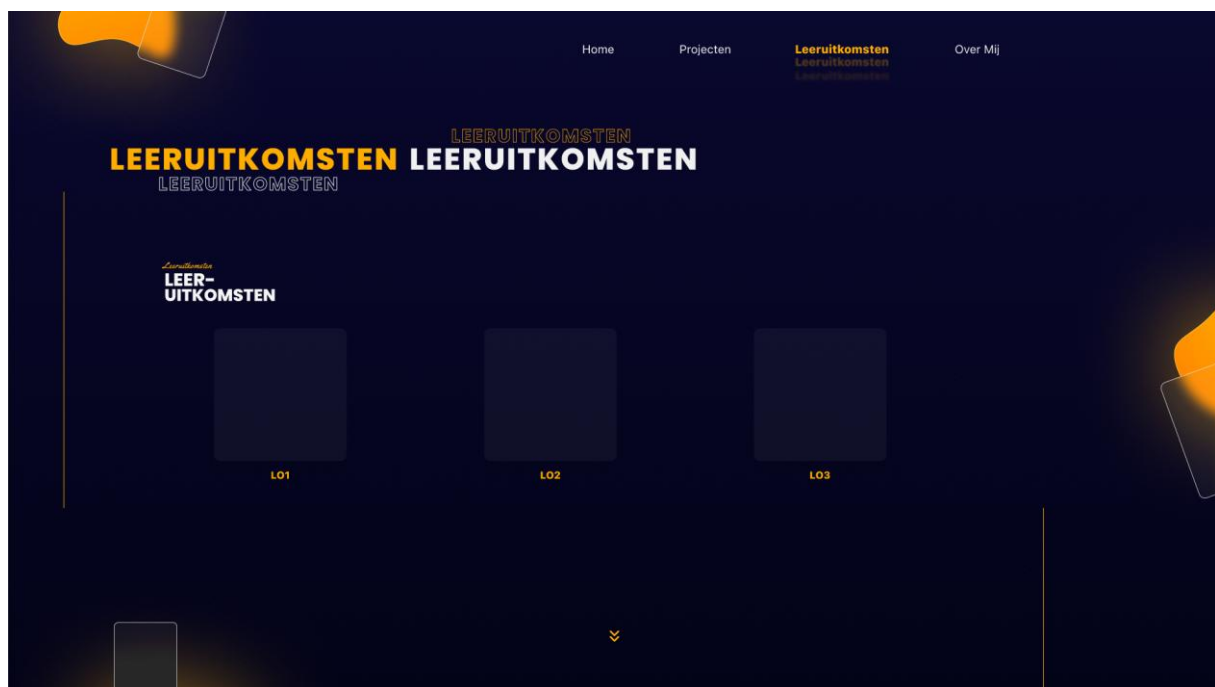
Ik vond vooral fijn dat ik heb geleerd hoe ik zelf een rig kan maken, van scratch. Het toevoegen van Bones en alles werkend te maken met controllers of IK, was zeer leerzaam.

Portfolio design

Hieronder zal ik een aantal screenshots laten zien van het design van de website voor mijn portfolio. Ook zal ik een link naar het Figma-project er bij zetten.







Link Figma: <https://www.figma.com/proto/hAkkGAFQQpq5f0ponQz9r7/Portfolio?page-id=0%3A1&node-id=34-2&p=f&viewport=241%2C95%2C0.46&t=UOVWgQBWlwOc72ap-1&scaling=min-zoom&content-scaling=fixed&starting-point-node-id=19%3A120>

En hieronder, geef ik ook een link naar mijn website, die ik op HERA heb gezet.

<https://i536921.hera.fontysict.net/index.html>

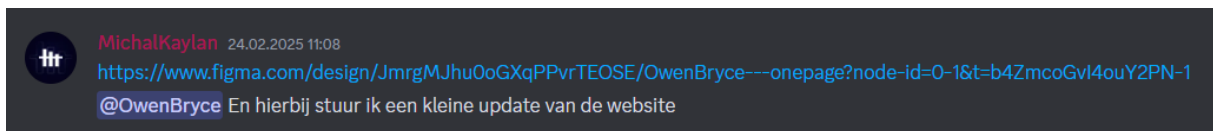
Leeruitkomsten

Hieronder zal ik kort al mijn leeruitkomsten in het kort uitleggen en ook beargumenteren. Hierdoor zal ik laten zien, wat ik precies heb geleerd en wat mijn vooruitgang is op gebied van design, persoonlijk leiderschap etc.

LO1 Interactive media products

Je oriënteert je in het relevante tech-, media- en designlandschap en maakt interactieve mediaproducten die je hebt getest met gebruikers en belanghebbenden.

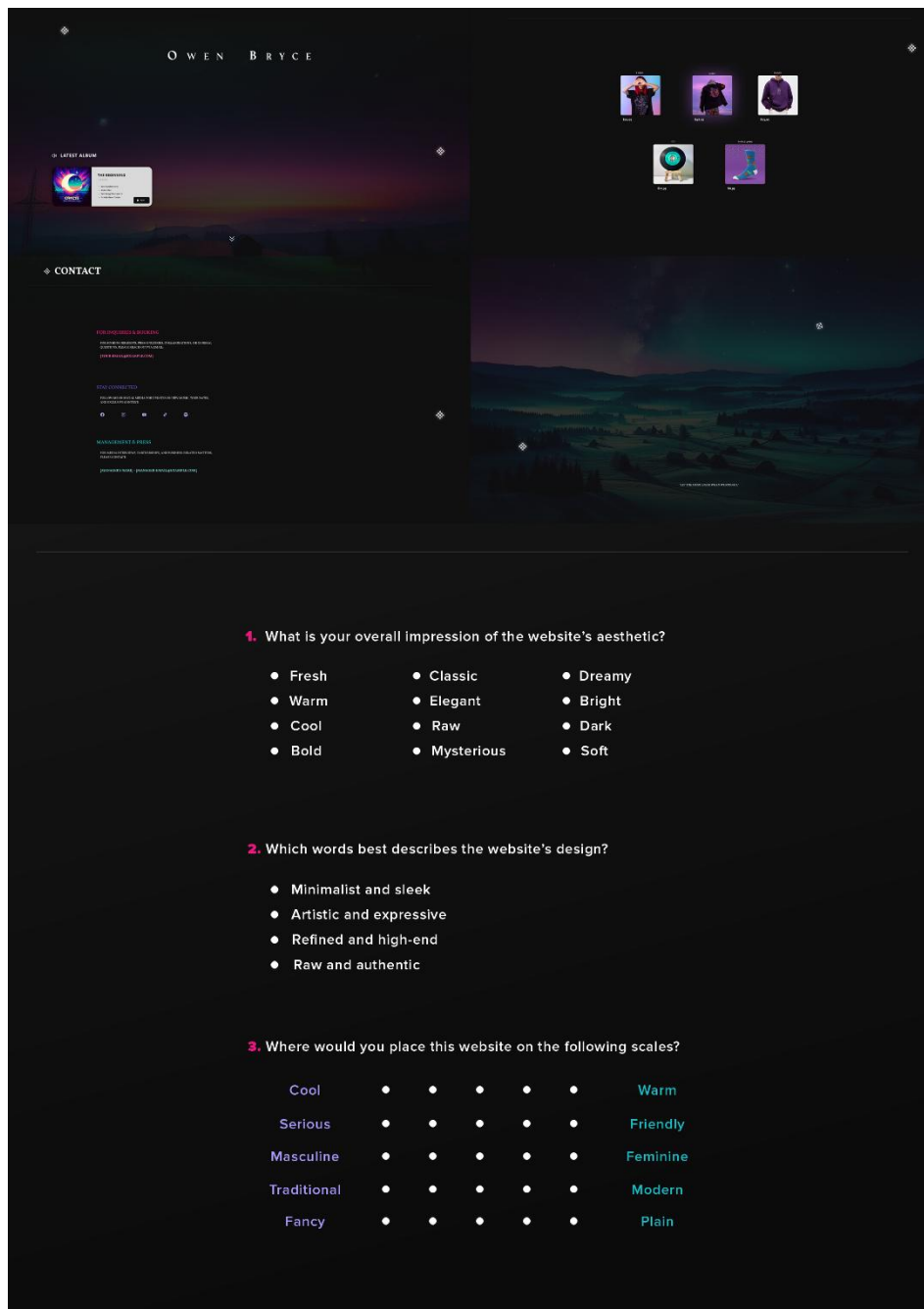
Vanaf het begin van dit semester, wordt tegen ons gezegd, om veel onderzoek te doen naar je gemaakte of je werk die je van plan bent om te maken. Ook het onderbouwen met goede argumenten en onderzoek waarom het door jou gemaakt werk goed is, is zeer belangrijk.



Hier laat ik zien dat ik de website aan de klant heb laten zien, en dat hij deze heeft getest.



En hier heb ik ook natuurlijk feedback op gekregen van de klant zelf. Zoals hierboven te zien.



Getest met gebruikers en resultaten gekregen

LO2 Development & version control

Je verkent front-end ontwikkelingstalen, je schrijft code en documenteert in een versiebeheeromgeving.

Mijn avontuur met development, begon lang geleden, ongeveer in 2016 wanneer ik voor het eerst een Minecraft-server heb gestart, en daar mods op heb gezet, en deze moest editen zodat alles zou werken zoals het hoorde te werken. Natuurlijk was dit vooral het editen van kleine dingen, zoals tekst of instellingen van een mini-game, maar toch was ik bezig met het bewerken van de code.

Pas later, op de middelbare school, ben ik echt bezig geweest met het echt coderen. Toen waren wij begonnen met Python. Daarvoor had ik zelf weinig tot geen voorkennis van coderen, maar ik had het snel aangeleerd en kon ik makkelijk verder gaan met de volgende opdrachten met Python. Zelf vond ik alle informatica-lessen op de middelbare school het leukst, daarom zit ik nu eenmaal op deze school.

Verder hebben we ook HTML, CSS en VisualBasic talen geleerd. Ik weet niet of ik de laatste taal ooit nog zal gebruiken, maar toch hebben wij deze toen geleerd.

Voorkennis development

Behalve het leren de talen op de middelbare school, heb ik zelf buiten school ook een beetje HTML/CSS/JavaScript geleerd. Ik wist dat ik later iets in deze richting zou gaan doen, dus heb ik besloten om hier wat dieper op in te gaan, wat nu natuurlijk alleen maar voordelen voor mij heeft.

Coderen op Fontys

Waar ik pas echt ben begonnen met coderen is hier, op Fontys ICT. Tijdens de eerste semester ben ik bezig geweest met het coderen met C#, R, Arduino (C++), HTML, CSS, en JS. Bij elke programmeertaal, waren de opdrachten zo gemaakt, dat iedereen deze opdrachten makkelijk zelf kon leren, en wanneer deze iemand zouden aanspreken, hier hiermee verder kon in de volgende semesters.

Natuurlijk sprak mij de media kant van de programmeertalen het meest aan, dus HTML, CSS en JS. Hierdoor ben ik in deze 2^{de} semester dus verder gegaan met Media.

Tijdens de Media-lessen heb ik veel nieuwe dingen geleerd, als het gaat op coderen met deze talen.

Documentatie code

Hieronder zal ik een aantal stukjes code laten zien, die ik zelf heb gemaakt, of met de hulp van een docent, en zal ik er bij vertellen waarom dit stukje code belangrijk voor mij is.

```
<footer class="footer">
  <div class="footer-container">
    <div class="footer-left">
      <p>© Copyright 2024 - <span class="brand">M&L Pizza's</span></p>
    </div>

    <div class="footer-right">
      <a href="index.html">Home</a>
      <a href="/html/menu2.html">Menu</a>
      <a href="/html/over-ons.html">Over ons</a>
      <a href="/html/contact.html">Contact</a>
    </div>
  </div>
</footer>
```

De footer, misschien niet iets wat zo snel wordt besproken, maar zelf vond ik het belangrijk dat mijn website die ik heb gemaakt tijdens de startsemester, een footer had die goed er uit zag, en deze niet raar is vervormd. Hierboven is dus de code te zien van deze footer. Ik heb de elementen er in verwerkt door <div> classes te gebruiken. Wellicht is dit niet de optimale manier op een footer in elkaar te zetten, Maikel zal daar meer van weten, maar dit principe heeft gewoon gewerkt. Ook heb ik hier voor het eerst een gebruikt, dit om binnen een paragraaf <p>, het stukje binnen de op een makkelijke manier te kunnen editen.

```
<div class="chevrons-down-container">
  
</div>
```

Wat ik verder ook een handig stukje code vond, is het toevoegen van een chevrons-down element, een element dat wanneer de gebruiker er over hoverd, er automatisch naar onder naar een gekozen element of afstand wordt gescrolld.

```

document.querySelector(".chevrons-down").addEventListener("mouseenter", function () {
  let start = window.scrollToY;
  let target = start + 1300;
  let duration = 1000; // 1000ms
  let startTime = performance.now();

  function scrollStep(currentTime) {
    let elapsed = currentTime - startTime;
    let progress = Math.min(elapsed / duration, 1); // Ensure it stops at 1
    let ease = easeInOutQuad(progress);

    window.scrollTo(0, start + (target - start) * ease);

    if (progress < 1) {
      requestAnimationFrame(scrollStep);
    }
  }

  function easeInOutQuad(t) {
    return t < 0.5 ? 2 * t * t : 1 - Math.pow(-2 * t + 2, 2) / 2;
  }

  requestAnimationFrame(scrollStep);
});

```

En hierboven is ook de code voor het werkend maken van deze chevrons, maar dan in JavaScript. Ik heb deze code helaas niet volledig zelf gemaakt, maar ik moest wel enkele waardes of namen van elementen die ik in mijn index.html heb gebruikt wel hierin veranderen zodat alles goed zou werken.

Wel kan men hier onder andere de functie zien, `window.scrollToY` die er voor zorgt dat inderdaad de pagina verticaal wordt verschoven. Ook kan me een functie zien die er voor zorgt dat deze animatie smooth uitgevoerd wordt, de functie `easeInOutQuad`. Deze laatste functie moest ik helaas van ChatGPT gebruiken, omdat ik zelf nog niet de kennis heb om dit zelf te doen.

Inzichten Chat GPT

Natuurlijk heb ik tijdens dit semester redelijk wat Chat GPT hulp nodig gehad voor het schrijven van mijn code. Dit was vooral nodig voor de JavaScript code, omdat ik niet zo veel ervaring heb met JS.

ChatGPT heeft mij veel inzichten gegeven in het coderen met HTML, CSS en vooral JavaScript. Bijvoorbeeld bij het maken van een smooth scrollfunctie met het coveren over chevrons, hielp ChatGPT met het schrijven van een code met een `easeIn` and `Out` animatie. Ook gaf ChatGPT uitleg over het gebruik van elementen zoals `<span>`, hoe je die goed kunt stylen in een paragraaf, en tips voor het structureren van een nette footer met `<div>`-classes.

Bij het aanpassen van JavaScript-code aan mijn eigen HTML-structuur hielp ChatGPT mij begrijpen hoe functies en eventlisteners werken, waardoor ik code beter kan lezen en aanpassen. Ik ga proberen om meer JavaScript zelf te leren, maar voor nu ben ik blij dat Chat GPT mij hiermee kan helpen.

Daarnaast hielp ChatGPT me bij het debuggen van foutmeldingen die ik zelf lastig kon achterhalen. Door simpelweg de fout of het gedrag te beschrijven, kreeg ik suggesties waar het probleem kon zitten en hoe ik het kon oplossen. Dit bespaarde me veel tijd en frustratie, vooral bij het dynamisch toevoegen van elementen aan de pagina of het juist toepassen van for-loops in combinatie met DOM-elementen.

Wat ik ook fijn vond, is dat ik niet alleen een oplossing kreeg, maar vaak ook een uitleg erbij. Hierdoor leer ik steeds beter begrijpen *waarom* iets werkt zoals het werkt. Het is dus niet alleen kopiëren en plakken, maar echt een leerproces. Deze begeleiding heeft mijn zelfvertrouwen in het werken met JavaScript zeker vergroot.

Prompts Chat GPT

Hier zal ik enkele prompts laten zien van Chat GPT en wat deze mij hebben gegeven.

- is there a simple JS code, to make it, that every single element will like slide up from bottom, when i scroll down to it? like a animation, very simple code

Ik heb deze prompt ingevoerd, om ervoor te zorgen dat ik een code zou krijgen, waardoor elke div met de class "slide-up content" bij het scrollen naar onder, met een fijne animatie naar boven zou komen.

Ik kreeg hieruit natuurlijk een volledige coden, met ook de JS er bij, maar wat vooral hierbij logisch was, was dit in de CSS: `transform: translateY(50px)` en `transform: translateY(0px)`; bij een andere CSS element. Dit zorgt er natuurlijk voor dat de DIV 50px naar boven gaat, door dit verschil in px tussen beide elementen.

```
.slide-up {
  opacity: 0;
  transform: translateY(50px);
  transition: all 0.6s ease;
}
.slide-up.show {
  opacity: 1;
  transform: translateY(0);
}
```

- En hier verder een aantal prompts binnen één Chat GPT chat
- 1. "okay okay, it kinda works gj but now i want to switch between the questions"
Actie: Logica toegevoegd om te kunnen navigeren tussen quizvragen met behulp van een dynamische array en een actieve index.

- **2.** "it still doesnt work, i cant switch"
Actie: Fouten opgespoord en ervoor gezorgd dat de statusupdates en her-rendering correct werken voor het wisselen.
- **3.** "still not working :(" **Actie:** Structurele herziening voorgesteld en de architectuur aangepast om het wisselprobleem op te lossen.
- **4.** "make it different, when I click on ADD QUESTION..." **Actie:** Systeem herwerkt zodat vragen dynamisch aan een array worden toegevoegd en direct in de UI worden weergegeven.
- **5.** "okay it works, but can you please make the css as in here?" **Actie:** CSS bijgewerkt om overeen te komen met het opgegeven ontwerp, inclusief Quicksand-lettertype, gestylde koppen, zijpanelen en kaarten.
- **6.** "okay, but in the JS, change the layout of the questions input to this..." **Actie:** JS aangepast om de gespecificeerde HTML-structuur voor elk antwoordoptie-element te genereren.
- **7.** "okay, now only fix please that when you click on the button it doesn't change color..." **Actie:** CSS aangepast zodat de knop in de zijbalk niet van stijl verandert bij klikken; ook layout-ruimte bovenaan aangepast.
- **8.** "no, the button in the sidebar" **Actie:** CSS-fix beperkt tot specifiek de zijbalkknop om ongewenste stijlaanpassing te voorkomen.
- **9.** "make the questions appear in the middle of the screen..." **Actie:** .quiz-container verticaal gecentreerd tussen header en footer met CSS-aanpassingen.

Door ChatGPT te gebruiken merkte ik dat ik veel sneller tot oplossingen kwam. In plaats van lang zoeken naar fouten of uitvogelen hoe iets moet, kon ik gewoon aangeven wat ik wilde — en kreeg meteen gerichte hulp. Of het nou ging om bugs, layout, CSS of JS-structuur: elke stap werd eenvoudiger. Het voelde een beetje alsof ik een slimme code-buddy had die constant met me meedacht, maar zonder dat ik alles hoefde uit te leggen.

Portfolio website

Hier is de link naar mijn portfolio-website die ik heb gemaakt voor dit semester. Voor nu staat er nog niet veel content in, maar de layout is voor het grootste deel al af. Er zijn alleen enkele kleine elementen die ofwel moeten worden veranderd of verwijderd worden.

<https://i536921.hera.fontysict.net/>

En hier de link naar mijn Git, met de nieuwste versie van de code van mijn website

<https://git.fhict.nl/I536921/portfolio-semester-3>

LO3 Iterative design

Je ontdekt en maakt gebruik van professionele ontwerptools, waarbij je visuele werken ontwerpt via een iteratief proces.

Mijn voorkennis professionele ontwerptools

Tijdens de projecten, heb ik veel gebruik gemaakt van Adobe-programma's en ook van andere online-tools die handig zijn voor het maken van ontwerpen.

Zelf heb ik al sinds 2018 al veel kennis en ervaring opgebouwd als het gaat om gebruik van Photoshop en After Effects, waardoor het maken van ontwerpen en andere grafische zaken makkelijker voor mij is.

Ik ben wel van plan om mijn skills in Illustrator te verbeteren, door veel te oefenen in dit programma, wat wij ook doen tijdens de Media Production lessen van Wouter.

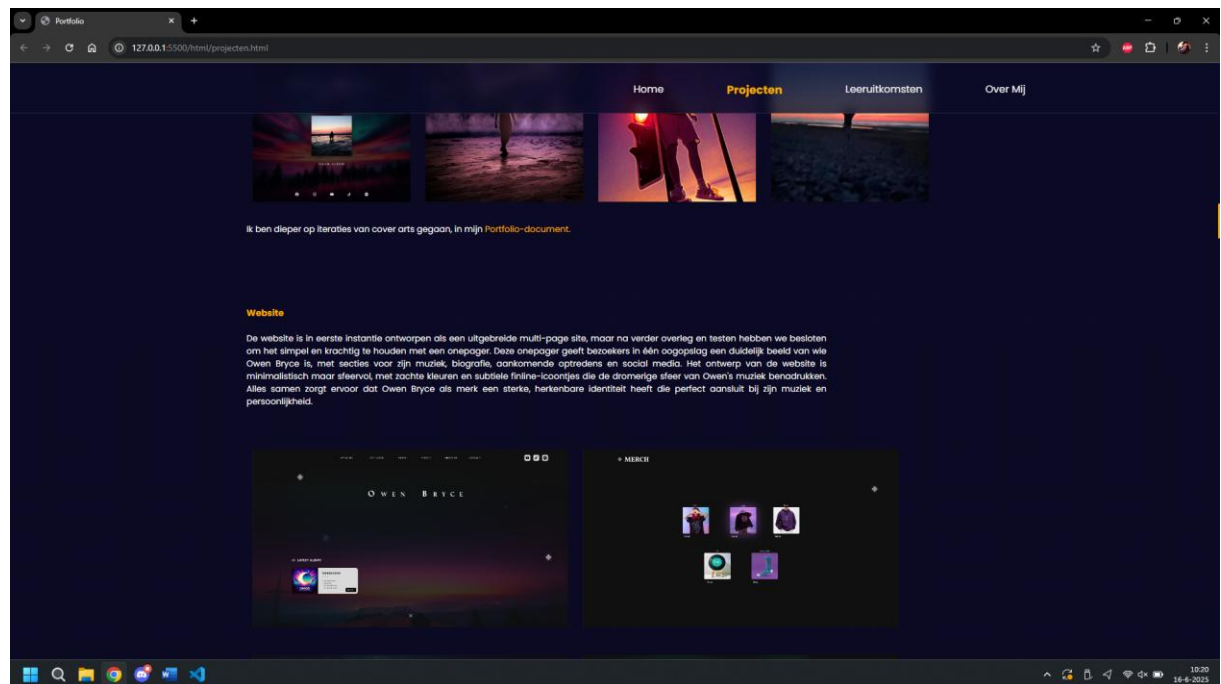
Iteraties

Bij deze leeruitkomst, is het belangrijk dat men laat zien, hoe hij van niks, tot een uiteindelijke product is gekomen, door aanpassingen, feedback van de klant en professionals te krijgen en deze wel of niet toe te passen, met redenen waarom wel of juist niet.

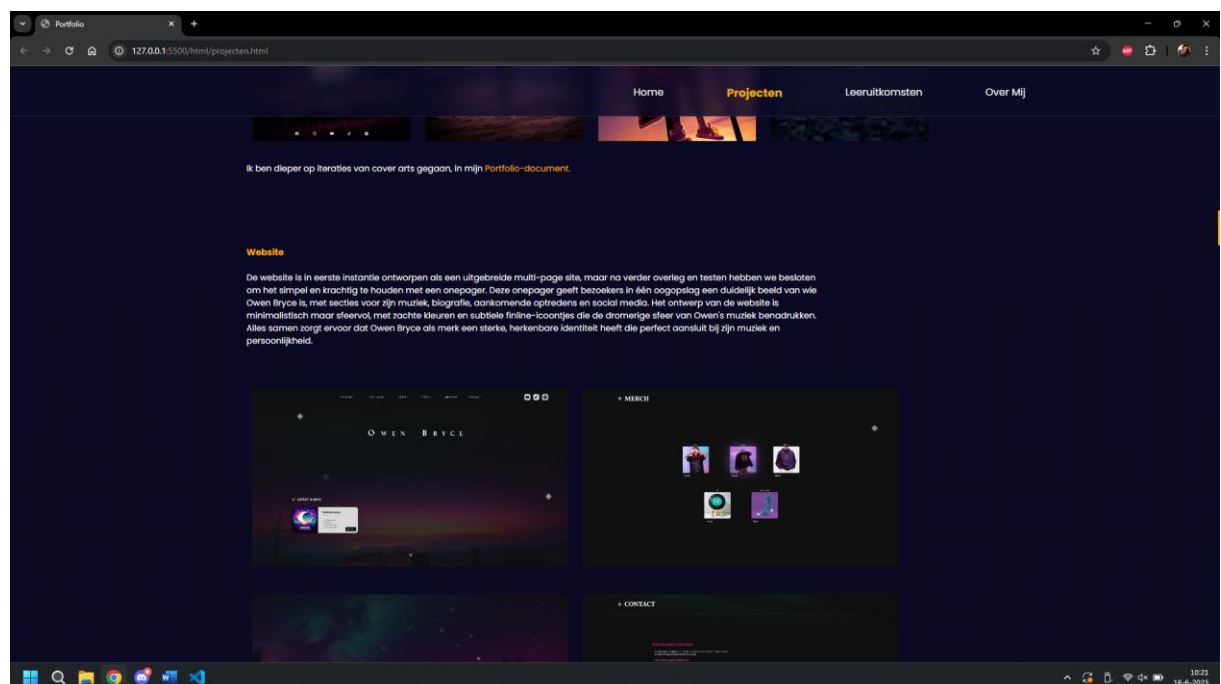
Dit heb ik vooral laten zien in de eerste delen van dit document, waar ik de verschillende versies van de logo's en symbolen en typefaces voor Owen Bryce liet zien. Maar ook de producten (appdesign) voor Picoo.

Maar hier zal ik kort, een aantal voorbeelden van iteraties laten zien, zowel bij design als bij andere onderdelen van dit semester.

- Tijdens de tweede sprint van dit semester, dus Portfolio Review 2, ben ik naar Wouter gegaan, voor feedback over mijn portfolio website. Als een tip kreeg ik, om de tekst op mijn website niet te centreren met "Justify", maar om dit te doen met Left. Dus om de tekst links uit te lijnen.



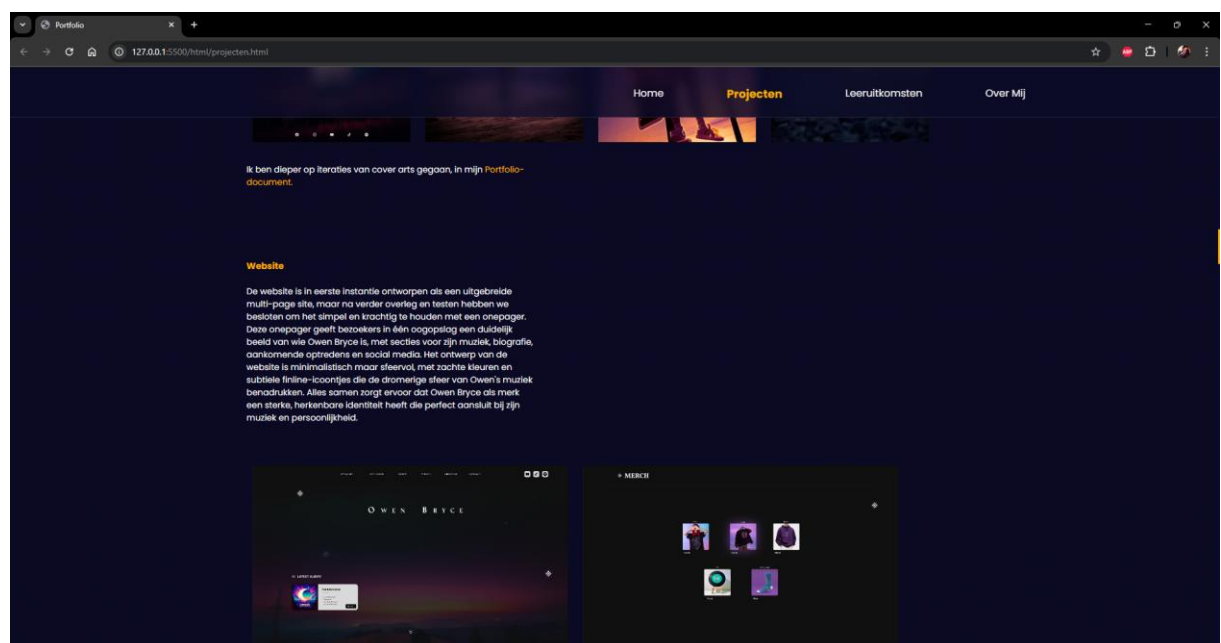
Zo zag het er eerst uit met Justify, en zo ziet het uit met Left.



Ik vindt zijn feedback hierop goed, en het is een verbetering. Ook heeft hij gezegd om het aantal characters in een regel aan te passen. Zodat het makkelijker te lezen valt. Hij zij dat het een maximaal van 72 tekens moet zijn binnen een regel.

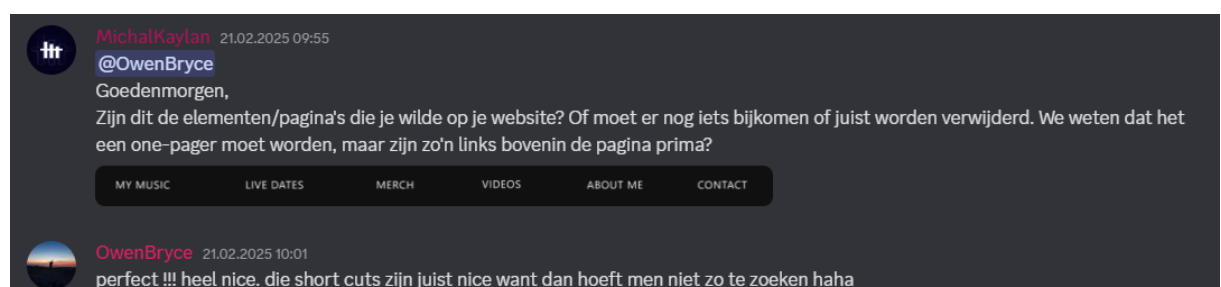


Hier is de feedback van Wouter te zien in een Feedpulse die ik heb geschreven.

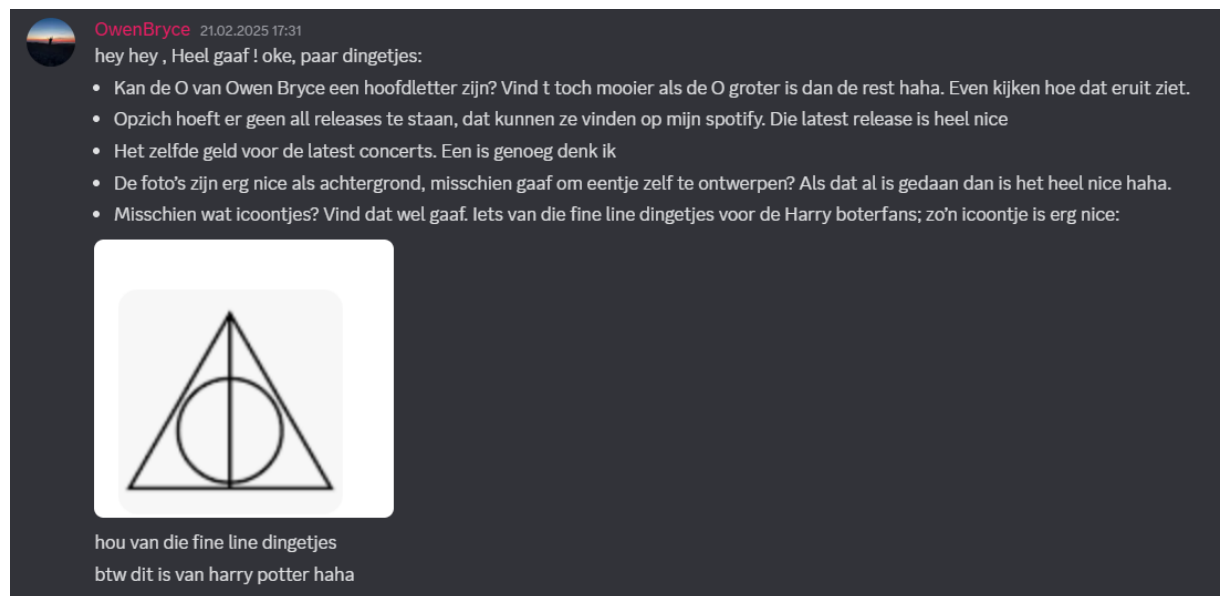


Ik vond zelf dit niet zo goed passen bij de website. Wellicht zouden twee aparte alinea's langs elkaar beter passen, maar ik wilde me hier niet zo diep op focussen, omdat ik anders te veel tijd hier mee kon verliezen.

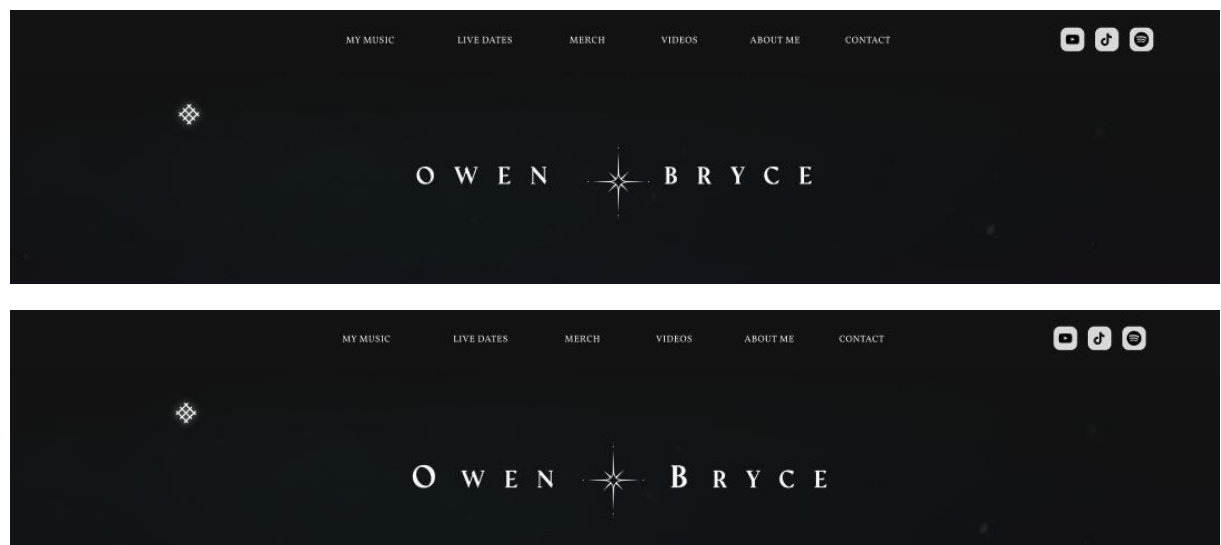
- En hier ook een aantal iteraties wat betreft het maken van het logo voor Owen Bryce tijdens de eerste sprint.



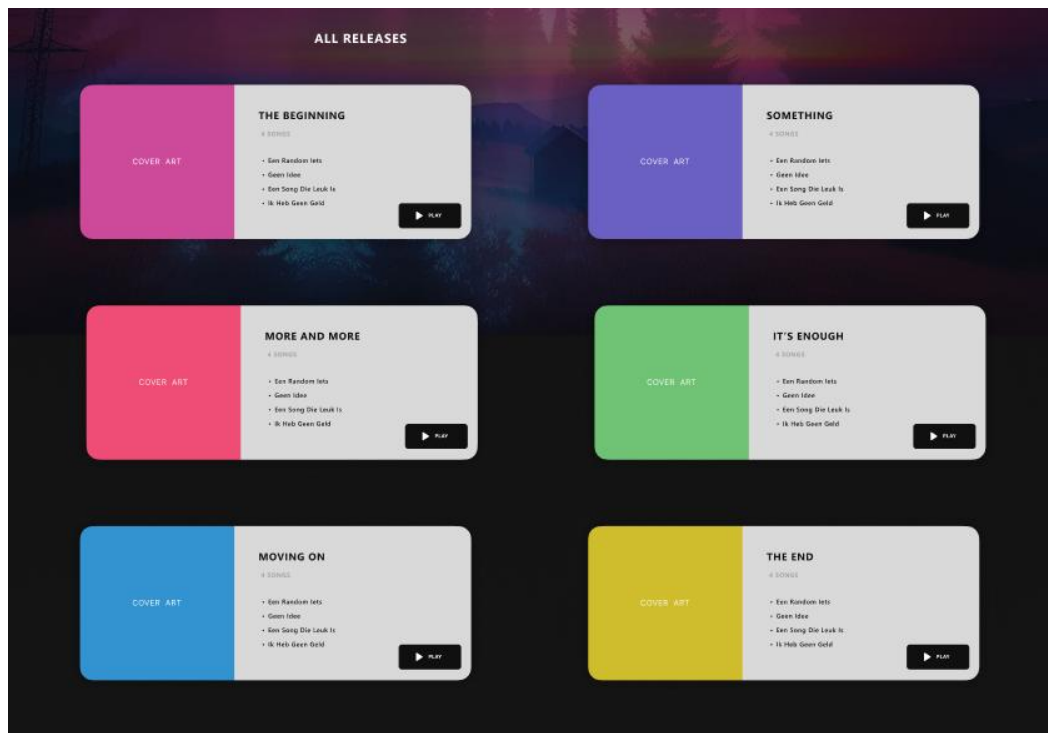
Hierbij heb ik Owen dus een screenshot naar hem gestuurd met de header, en hieronder zal de feedback te zien zijn die ik van hem heb gekregen. Daarna heb ik heb ook zeker de volledige versie van de website/figma zien.



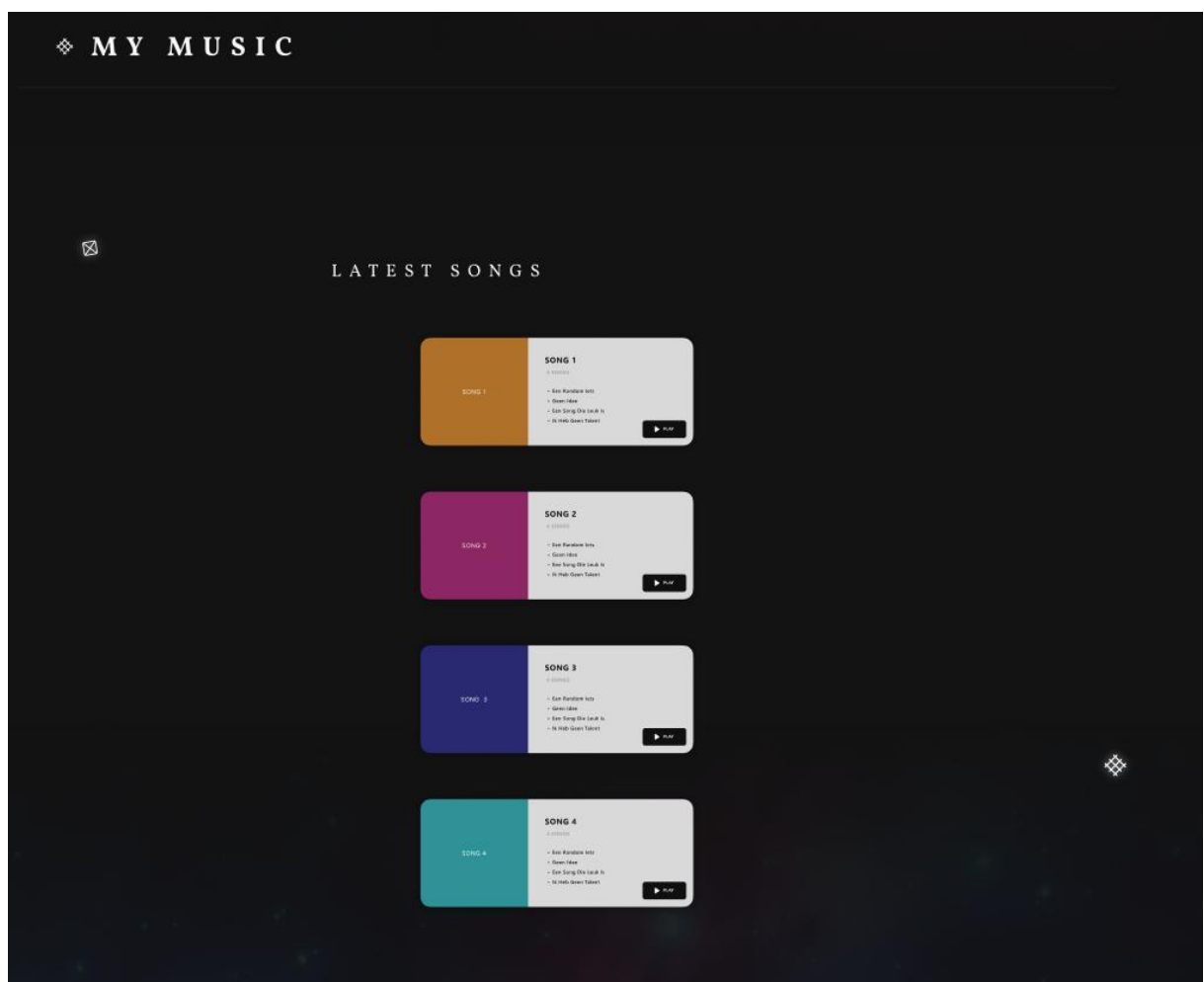
Hier zijn de dingen die ik als feedback van hem heb gekregen, en dus heb ik dat gedaan.



Het veranderen van de letters O en B in hoofdletters, heeft wel het uiterlijk en uitstraling van de naam verbeterd.



Verder, heeft hij gezegd dat All Releases niet nodig is, en dus weggehaald kan worden, maar dat dit gewoon Latest Releases/Songs kon worden.



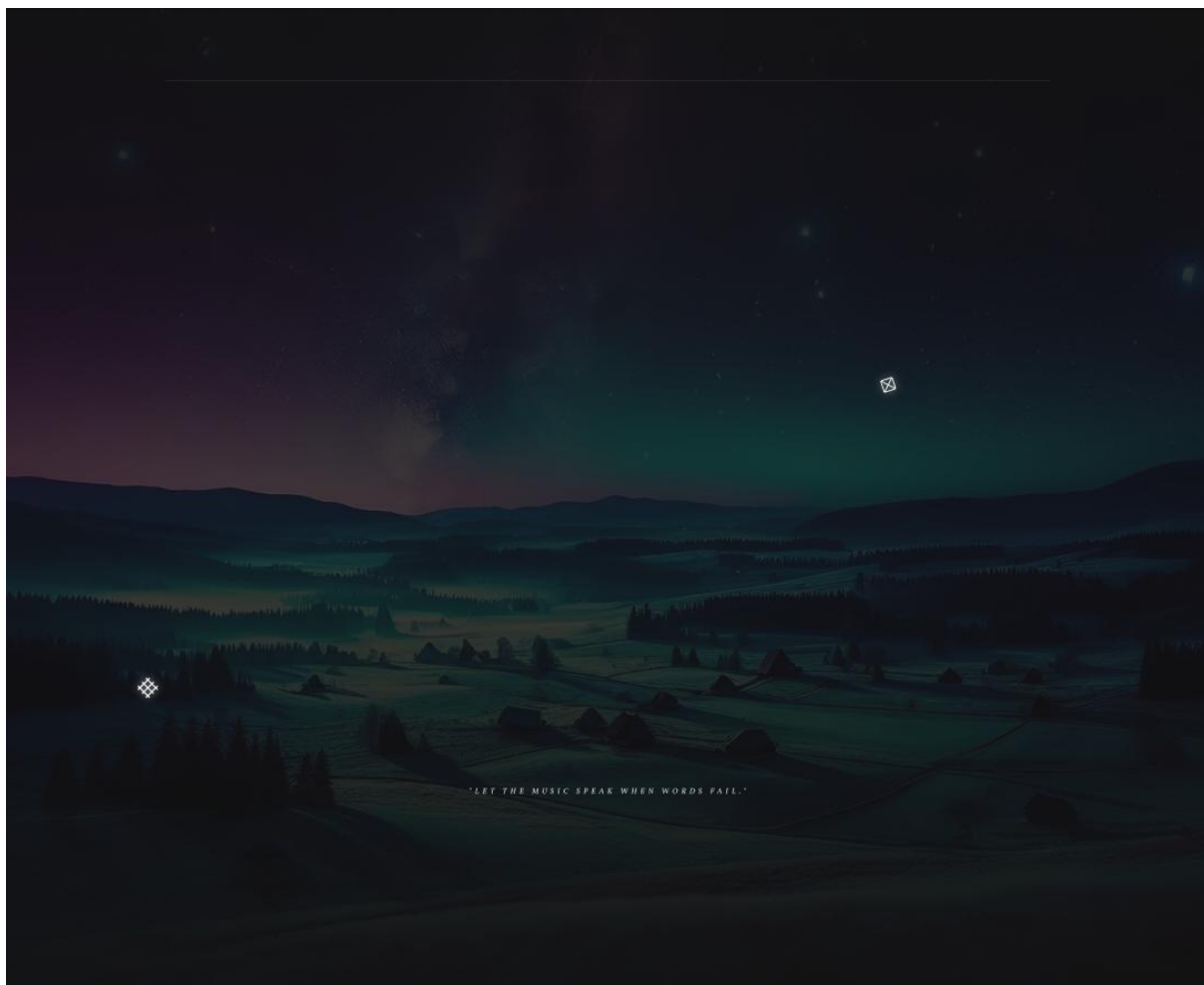
En dit gelde dus ook voor concerts.



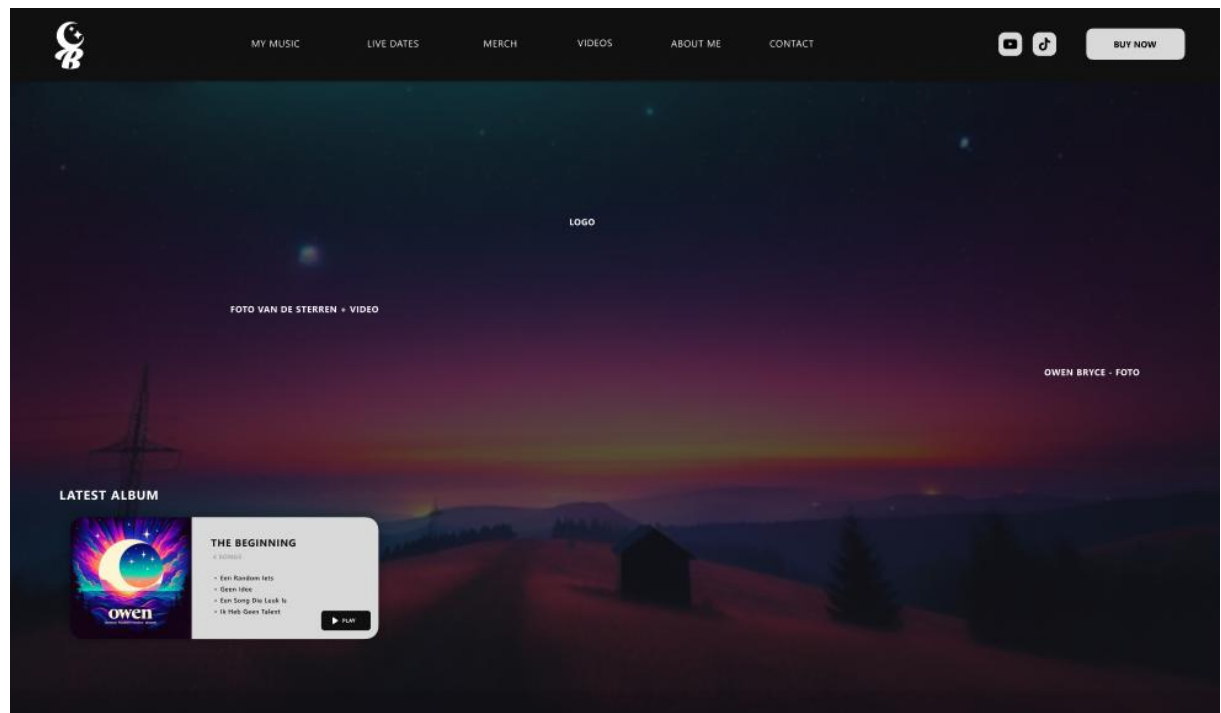
En als laatst, wat ook een goede tip was van hem, het toevoegen van kleine fineline icoontjes in de achtergronden op de website.



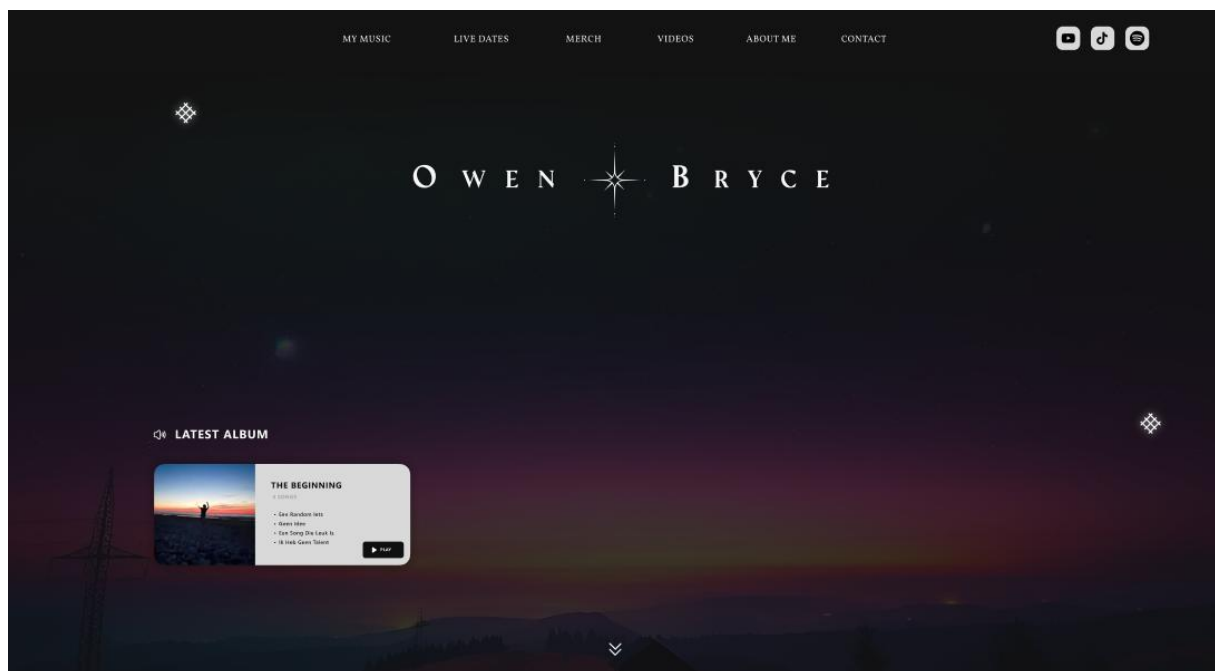
Dit zag er al veel beter uit op de gehele website, dit is maar een kleine deel van de website, maar op de hele website ziet dit er goed uit.



En als laatst, kwam nog iets in me op, om een kleine citaat toe te voegen om een nog beter effect te geven op de website. Ook Owen vond dit een goede toevoeging, een klein detail dat door hem toe te voegen er een andere, betere sfeer komt op de website.



Ik ben dus begonnen met een design zoals deze, maar door feedback te krijgen, meerder keren, van Owen, is de front-page veranderd tot iets zoals dit.



Boven is mijn startpunt te zien, en in de laatste screenshot juist het eindresultaat, door alle eerder feedback te hebben gebruikt van Owen, maar ook van Wouter, Media Production-docent.

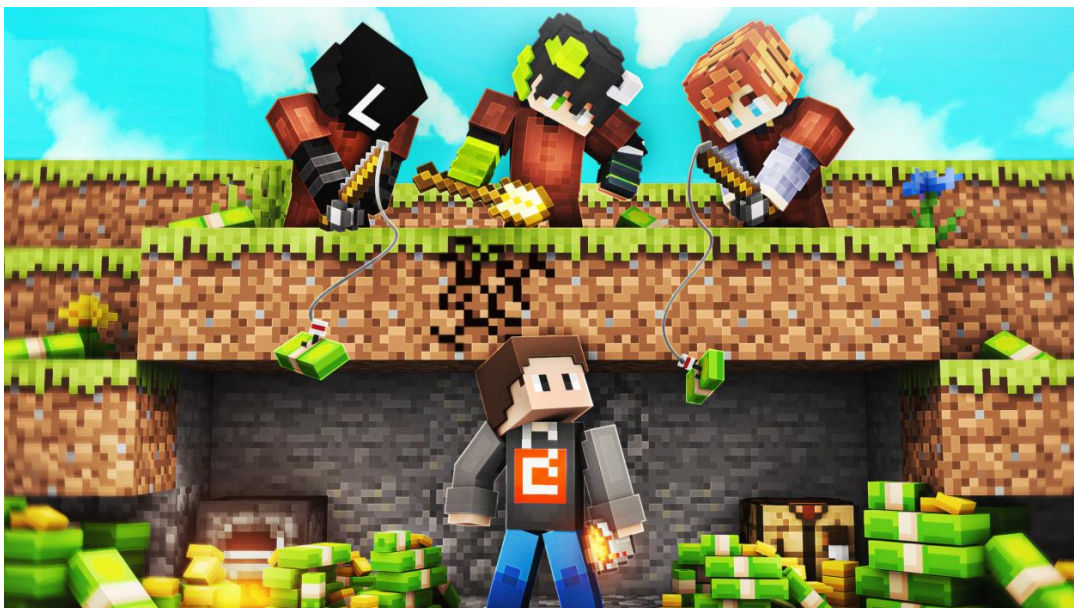
Gebruik interactieve tools

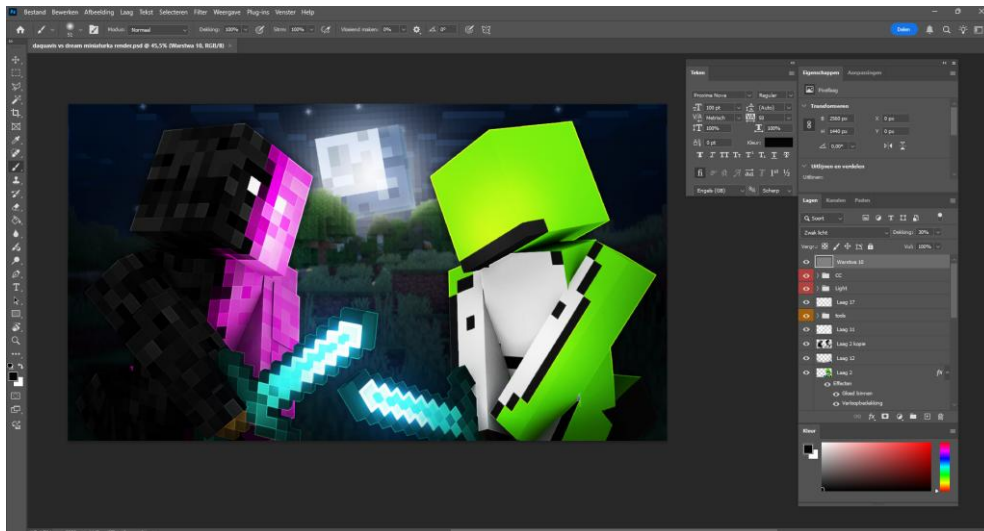
Voor het maken van deze designs, heb ik natuurlijk hier enkele programma's voor gebruikt zoals Photoshop of Illustrator. Voor designs of animaties die ik buiten school heb gemaakt, heb ik bijvoorbeeld After Effects gebruikt. Ook voor video's voor projecten in semester 1, heb ik Premiere Pro gebruikt om de video's te editen.

Als het gaat om het maken van Minecraft-thumbnails, gebruik ik hier Cinema 4D voor. Hiermee kan ik renders maken van Minecraft-skins, en ook maps toevoegen. Het kan er bijvoorbeeld zo uitzien.



En dan ga ik meestal verder in Photoshop, om dit goed te editen, zodat zo'n thumbnail ook goed klikbaar is.





Zo ziet dan bijvoorbeeld mijn “canvas” in Photoshop als ik een thumbnail maak.



En hier weer een before-after-vergelijking van een render en de thumbnail aan eind.

LO4 Professional standard

Je past beroepspraktijk toe, zowel individueel als in teams, op het gebied van projectorganisatie, communicatie met stakeholders, verkennend onderzoek en rapportage.

Communicatie met klant Owen Bryce

Tijdens het groepsproject ging de communicatie goed. Er werd goed gecommuniceerd over het werk dat gedaan moest worden, dus was er een goede planning, maar ook tijdens het werken verliep de communicatie goed. Vooral wanneer iemand later of ziek was, werd dit goed gecommuniceerd.

Ik heb vaak in mijn groep het initiatief genomen, om te vragen/voorstellen wat we op die dag zullen gaan doen, en wat de planning voor de volgende dagen zal zijn.

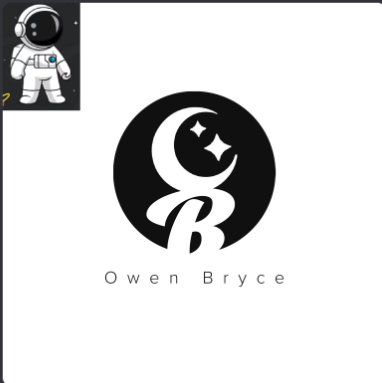
Daarnaast, wat ook zeer belangrijk is als het gaat om professioneel standaard, is het communiceren met je klant of stakeholder. Dit heb ik, en hebben we ook als groep gedaan tijdens dit eerste project Branding.

Hallo Owen, hierbij sturen wij jou ook meerdere varianten van kleuren/kleurpaletten. Graag zouden wij willen weten wat jij hier van vindt. Moeten de kleuren nog feller zijn? Passen de foto's bij de vibe die jij aan ons wou aangeven? Als het totaal iets anders is dan je hebt verwacht, horen wij het ook graag.
[@OwenBryce](#)

thr **MichalKaylan** 18.02.2025 09:47
Dankjewel voor de feedback, fijn dat je ons laat weten welke kant je op wil. We zullen nog kijken naar de mogelijkheden als het gaat om je naam meer sierlijk te maken zoals in de voorbeelden die je hebt gestuurd

@OwenBryce misschien kan je een berg maken ipv die OB ? ik zeg maar wat

thr **MichalKaylan** 19.02.2025 09:51



Het idee van ons was, om in het logo jouw initialen te verwerken. Ook kwamen wij op het idee om een astronaut er in te verwerken, omdat je aan ons hebt verteld dat je van sterren houdt.

In de laatste screenshot, laat ik zien dat ik een eigen voorstel van een ontwerp heb, en dit ook aan de klant laat zien.

Wat ook valt onder deze leeruitkomst, is het feit dat we ons project van de afgelopen weken, in Tilburg, aan Owen Bryce hebben gepresenteerd. We hebben dit gedaan in een klaslokaal met andere groepen die een Branding voor Owen, en ook voor een ander student van de Rockacademie hebben gemaakt.

Mijn groepje was als een na laatste aan de beurt met het presenteren, we hebben de mogelijkheid gehad om de presentatie in het Nederlands te doen, maar we hebben er voor gekozen om het alsnog in het Engels te doen, zodat iedereen in de ruimte het kon verstaan.

De presentatie zelf verliep prima, we hadden zeker een andere opbouw van de presentatie dan andere groepen, maar het was ook niet zo, dat hierdoor onze presentatie minder goed was.

Natuurlijk hebben wij een video opgenomen van de presentatie, zodat wij hier bewijs van hebben voor deze leeruitkomst. Deze zal ook in de portfolio gezet worden.

Samenvattend, na het samenwerken met Owen, kan ik de conclusie trekken dat tijdens het sturen van designs of andere producten die hij moest beoordelen, wij als groep Owen te veel opties hebben gegeven, waardoor hij hierdoor waarschijnlijk niet makkelijk kon kiezen in een richting waar hij naar toe wilde werken. Na afloop, zijn wij als groep, en ik zelf, er achter gekomen dat het handiger zou zijn geweest, om Owen minder opties te geven om te kiezen, maar wel te kiezen voor bijvoorbeeld twee of drie opties, die goed onderbouwd zijn met argumenten waarom deze designs het best zijn volgens ons, omdat wij in dit geval “de experts” zijn.

Communicatie met klant Picoo

Tijdens het project met Picoo, hebben we ook met hen gecommuniceerd. Het begon met het sturen van de debriefing en het sturen van de vraag, wat het echte probleem was waar zij tegen aan liepen. Hierop hebben we natuurlijk antwoord op gekregen.

Na twee weken bezig te zijn met dit project, hebben we ook een Sprint 1 presentatie gehouden met de klant. Hierin hebben wij gepresenteerd, wat wij precies tot dan hebben gemaakt, waaronder een prototype van de app. En na deze presentatie, hebben wij er ook feedback over gekregen. Vooral om te kijken naar de Nielsen Norman Group te kijken, en de informatie die hierin staat te gebruiken bij het maken van de prototypes.

Verder, moesten wij als groep, leerkrachten, liefst van de basisschool en die werken met de producten van Picoo, interviewen om zo meer inzicht te krijgen van wat de klanten, de eindgebruikers van de Picoo-app daadwerkelijk zouden willen dat zal worden veranderd aan het product.

Na het proberen te communiceren met 5 scholen in de buurt van Eindhoven, die Picoo gebruiken, zijn we drie keer afgewezen, één keer geen antwoord gekregen, en één keer pas op 14-04 antwoord gekregen, dus pas na bijna 2 weken. Natuurlijk hebben wij als groep deze twee weken niet alleen gewacht op een antwoord, maar na een paar

dagen hebben we al snel andere leraren proberen te bereiken en interviewen. Wel gebeurde dit best laat, waar wij aan de ene kant ook niet al te veel aan konden doen, maar waarbij wij en ik zelf ook sneller kon zoeken naar alternatieve opties om een leerkracht, die werkt met jongere kinderen, te interview voor ons project met Picoo.

Stand-ups

Tijdens het eerste project, het project met Owen Bryce, hebben we vaak, 's ochtends, toen ons groepje compleet was, kort samengevat wat we al af hebben gemaakt en wat de plannen zijn voor vandaag, en wat de plannen zijn voor de komende dagen. Door deze “stand-ups” (maar wel zittend), was onze communicatie zeker verbeterd, en konden wij snel de dag plannen. Ook wist hierdoor iedereen binnen het groepje, wat hij/zijzelf moest doen, en wat de andere groepsleden die dag zullen maken.

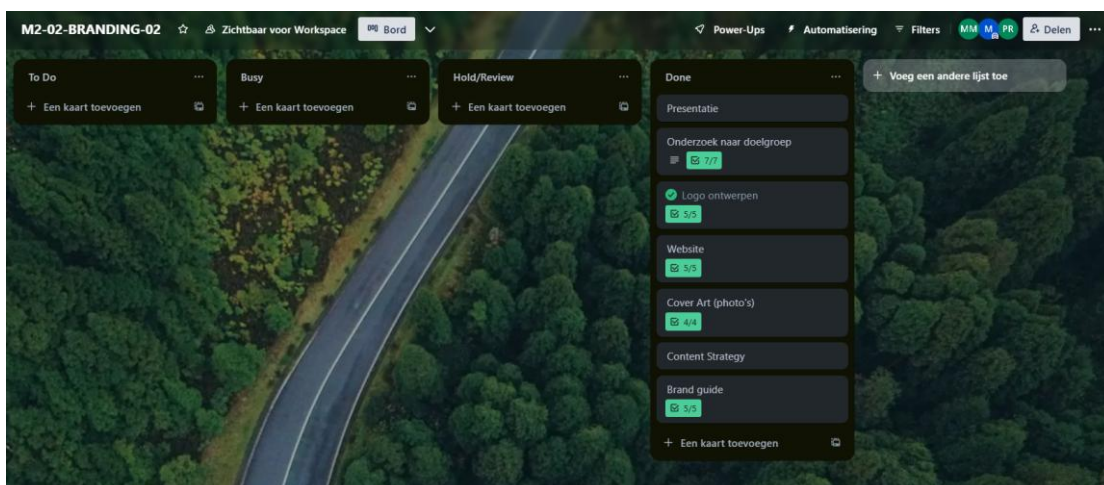
Tijdens het project met Picoo, hebben wij dit ook toegepast, maar wel minder vaak. Wij hebben vaak 's ochtends kort gesproken wat onze plannen zijn, wat ons zeker heeft geholpen, in het krijgen van een goede inzicht wat de komende dagen ons te wachten staat.

Scrum

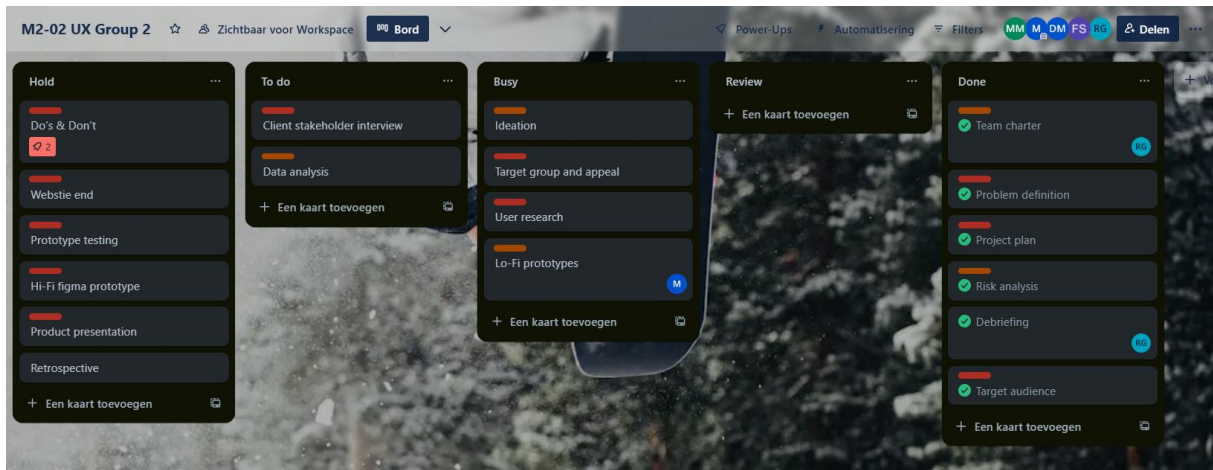
Tijdens deze eerste projecten, hebben wij binnen de groep/groepen gewerkt met de scrum-methode. Dus (bijna) elke ochtend of middag, hebben we kort overlegd wat er die dag en de komende dagen zal gebeuren, zoals ook verteld in het vorige deel.

Hiervoor hebben we naaste de “stand-ups” ook Trello-borden gebruikt, om nog beter zicht te krijgen over, wie wat precies moet doen. Ook valt in het Trello-bord te zien wat nog feedback nodig heeft, hoe ver iets af is op dat moment, en wat al natuurlijk compleet af is.

Ik vond het zelf, vooral tijdens de opdracht met Owen, handig om hiermee te werken, omdat je snel kunt zien wat nog precies gedaan moet worden, zonder eigenlijk met iemand van je groep te hoeven spreken.



Dit is het Trello-bord voor het project met Owen Bryce, branding. En hieronder volgt het Trello-bord die wij op dit moment gebruiken voor het project met Picoo.



Communicatie groep

Tijdens het project met Picoo met UX, hebben we binnen ons groep, elke ochtend of middag, wanneer iedereen van ons groep aanwezig was, een kleine stand-up gedaan, soort van. Een kort gesprek, waarin bij kort hebben gesproken, wat wij als groep en individueel nog moeten doen.

We hebben dit eigenlijk elke dag gedaan behalve op dinsdag, wanneer we in de ochtend les hadden. Pas in de middag konden wij enigszins in groep werken tijdens de UX lessen, maar ook niet altijd, omdat er vaak wat langere lessen waren.

Wat deze stand-ups vooral opleverden, was wel dat nadat we kort hebben besproken wat hebben gedaan en wat we gaan doen, iedereen beter te werk kon gaan. Tijdens deze gesprekken heeft iedereen binnen het groepje ook zijn meningen gegeven. Dit zorgde voor eerlijkheid binnen onze groep, wat voor een betere sfeer zorgde binnen de groep.

Video presentatie Owen

Tijdens de presentatie in Tilburg, heeft een klasgenoot van ons, onze presentatie gefilmd. Dit is een goed "product" om toe te voegen aan mijn portfolio, omdat het laat zien dat ik zowel professioneel bezig ben geweest binnen mijn groep, zowel als individueel en ook tijdens een presentatie voor een grotere groep.

<https://youtu.be/nJDa31KH-s4>

LO5 Personal Leadership

Je neemt initiatief in het vragen om en reflecteren op feedback. Je identificeert je eigen kernwaarden als basis voor je studieloopbaan en professionele ontwikkeling.

Feedpulse checkpoints

Tijdens dit eerste project Branding, heb ik enkele keren docenten gevraagd om feedback. Vaak heb ik deze feedback ook verwerkt, omdat ik vond dat deze nuttig vond. Ook heb ik uiteraard feedback gevraagd aan mijn groepsleden.

Het nut van het vragen om feedback is, om je eigen inzichten en perspectieven te verbeteren, doordat andere mensen je werk iets anders zien dan jijzelf.

Wat mijn kernwaardes zijn, is dat ik vaak rustig ben, en niet snel in paniek raak en het werk hierdoor rustig en gepland kan uitvoeren.

Checkpoint 4 20-02-2025

 **Marcinkowski, Michal M.** 16 days ago

Vandaag hebben 's ochtends een Media Production les gehad van Wouter waar we een presentatie van typografie hebben gekregen. Daarna gingen we individueel verder met het maken van posters.

In de middag, rond 14:00 hebben wij een gesprek gehad met Owen Bryce, waar we onze ideeën aan hem hebben gepresenteerd en ook enige feedback van hem hebben gekregen:

- De website moet een one-pager zijn.
- Owen wil uiteindelijk gaan voor een zeer simpele logo, die bestaat uit een ster.
- Owen heeft het kleurenpallet gekozen door ons, goedgekeurd en kunnen wij daarmee verder werken.
- Ook wil hij op de website enige fine-line-icoontjes hebben.
- Ook wil hij een andere font, dat zal worden gebruikt op de website, een meer Serif-achtige font.

Checkpoint 3 Standup Josh & Maikel 19-02-2025

⚠ You didn't submit feedback for this checkpoint.

FEEDPulse My feedback Group feedback

M2-02 - BRANDING 02 - Owen Bryce [Finn S., Michal M., Mitch v. H. & Pleun R.]

Teacher rating: 5 (Group rating: 3)

Checkpoint 5 Feedback process - Josh & Maikel 26-02-2025

 **Marcinkowski, Michal M.** 14 days ago

Tijdens het gesprek, hebben we aan Josh & Maikel laten zien wat voor producten en documentatie van het project Branding voor Owen Bryce we tot nu hebben gemaakt. Overal was de feedback van de docenten positief, zij vonden het logo en typeface met zijn naam prima.

Ook vonden zij de website goed passen bij de stijl van de artiest.

Ook hebben we enkele tips gekregen, om de content strategy te verbeteren, door te kijken naar de toekomst van de artiest, om te kijken welke sfeer zijn nieuwe albums hebben en deze stijl toe te passen op de website.

Write a summary of what you discussed with your teacher...

Post feedback

Students in this group: Heeswijk, Mitch M.T.M. van, Marcinkowski, Michal M., Rooijackers, Pleun P.A., Schoenmakers, Finn F.J.A.

Checkpoint 2 Friday afternoon check-in Josh 14-02-2025



Marcinkowski, Michal M. a month ago

Michal:
Vandaag heb ik in ons verslag over alle elementen die voor de branding van Owen Bryce nodig zullen zijn, het stukje over logo's geschreven. Ook heb ik 6 verschillende versies van een concept voor het logo gemaakt.

Finn:
Heeft ook een aantal ontwerpen gemaakt voor het logo voor Owen Bryce.

Pleun:
Heeft vandaag net als de rest, een aantal ontwerpen gemaakt als het gaat om logo's.

Mitch:
Ziek

Josh zei tijdens ons gesprek, om Statista te gebruiken voor de informatie.
Ook heeft hij ons geadviseerd om geen OB in het logo te gebruiken, omdat het te veel lijkt op een heel populair bedrijf OB.

Checkpoint 1 12-02-2025

You didn't submit feedback for this checkpoint.

Checkpoint 2 Feedback Jo-An in class 11-03-2025



Marcinkowski, Michal M. 12 minutes ago

Vandaag, tijdens het gesprek, heb ik om feedback gevraagd over het portfolio. Over het algemeen was de versie die ik op dit moment al heb prima voor de eerste keer.

Wel heb ik de tip gekregen om tijdens het maken van bepaalde ontwerpen, meer argumenten te hebben, waarom iets daadwerkelijk volgens mij goed is. Dus iets meer onderzoeken naar datgene wat ik maak/ontwerp. Dit zal ik ook zeker doen in de volgende projecten.



Write a summary of what you discussed with your teacher...

Post feedback

Checkpoint 1 27-02-2025



Marcinkowski, Michal M. 12 days ago

Tijdens dit gesprek met Wouter, heb ik mijn drie gemaakt posters laten zien die wij als opdracht moesten maken. Hij vond deze posters prima, en gaf mij enkele tips hoe ik ze nog kon verbeteren, zoals zich strikt te houden aan de grid. Ook moest ik meer kijken naar voorbeeldposters op Pinterest of andere sites.

Ook heb ik het wip (work in progress) design van mijn portfolio website laten zien, en ook deze vond hij er goed uitzien. En ook hierbij gaf hij de tip om meer te kijken naar de grid zodat alles mooi uitgelijnd is.

77

Checkpoint 3 First formative assessment - Josh & Maikel 19-03-2025



Marcinkowski, Michal M. 21 days ago

Vandaag heb ik een gesprek gehouden met Josh & Maikel, over mijn portfolio die ik heb ingeleverd. Het was de eerste versie van mijn portfolio.

Over het algemeen was de feedback vrij positief, ik sta op dit moment voor alle leeruitkomsten Orientating, behalve Development, maar daar heb ik nog op dit moment niks aan gedaan. (Ondertussen wel mee bezig)

Ook heb ik enkele verbeterpunten gekregen die ik kan gebruiken in de volgende Portfolio Review:

- Ik moet me meer focussen op het opschrijven waarom ik bepaalde dingen doe, waarom ik bepaalde keuzes maak.
- Meer focussen op feedback die ik krijg, en deze te gebruiken, en waarom ik deze gebruik of juist niet gebruik.
- LO4 ik moet meer focussen op DOT framework and doing stand-ups, en deze tools vaker te gebruiken.
- LO5, bij deze leeruitkomst, moet ik meer vertellen waar ik me op wil focussen in de toekomst en wat mij plannen zijn als het gaat om het gebied van Media.



Write a summary of what you discussed with your teacher...

Post feedback

Checkpoint 4 Feedback portfolio + Git 15-04-2025



Marcinkowski, Michal M. a few seconds ago

Er waren vandaag geen lessen DEV en ook geen lessen UX. Maikel was vandaag wel aanwezig, om hem vragen te kunnen stellen, wat ik ook zeker heb gedaan.

Als eerst, heb ik hem de vraag gesteld, hoe ik kan voorkomen dat wanneer ik mijn portfolio-website in- en uitzoom, bepaalde elementen op rare plekken komen te staan. Hij heeft mij de tip gegeven om de elementen zoals chevrons, blobs en andere elementen, toe te voegen aan een section met de bovenste achtergrond. Hierdoor, zullen de elementen zich aanpassen aan de achtergrond, en niet meer rondbewegen op het scherm. Handige tip.

Verder heb ik Maikel ook om hulp gevraagd, hoe ik mijn code op Git moet zetten. En ook dit heeft hij mij volledig uitgelegd, waardoor ik het nu begrijp.



Write a summary of what you discussed with your teacher...

Post feedback

Doelen in de toekomst

Natuurlijk na veel opdrachten te hebben afgerond, en bepaalde inzichten te hebben gekregen over de mogelijkheden voor banen in mijn toekomst, kan ik al zeker zeggen wat mijn doelen zijn voor de komende semesters, of mijn carrière in de toekomst.

Ik hou mijzelf al bezig met media-design sinds 2018, toen ben ik begonnen met simpele graphics zoals thumbnail of banners. Na een aantal jaar heb ik mijn skills sterk verbeterd. Ik weet op dit moment wel zeker, dat ik zelf in de richting van het designen wil gaan. Het is iets waar ik blij van wordt, en niet snel moe van word. Hierdoor lijkt dit mij, de ideale optie voor mij.

Door al deze jaren constant bezig te zijn met enige klanten, youtubers/streamers/server-owners, kon ik mijn ervaring goed opbouwen door te werken met klanten en ook enige design-skills te leren.

Ik heb me deze jaren vooral beziggehouden met het maken designs, vooral over de game Minecraft. Door in het begin van 2018 een aantal youtube-tutorials te hebben gezien, ik heb verder de komende jaren mijn skills in het maken van dit soort designs, vooral zelf door veel tools te gebruiken, te testen, en er achter te komen wat goed en slecht werkt. Na al deze jaren, heb ik mij vrij goed gespecialiseerd in het maken van dit soort designs.

Maar teruggaand op mijn plannen voor de toekomst, wil ik voor een deel hierin verdergaan, maar dan in het maken van Minecraft-animaties, in Blender. Dit is iets, wat ik als sinds lange tijd in mijn planning heb, om hier een begin aan te maken.

Hoe ben ik van plan om dit te doen? Er zijn niet zo veel “goede” tutorials op YouTube en andere platforms, die laten zien hoe je echt goede Minecraft animaties maakt. Wel zijn er veel basic-tutorials, die de basis van animaties in Blender weergeven. Ik denk dat ik me vooral hier op moet focussen, op de basics, en verder, door enige ervaring met het programma te krijgen, zelf er achter komen welke opties goed of slecht zijn, en wellicht zelf een nieuwe techniek te creëren. En uiteraard, veel oefenen, en veel proberen zal bij dit proces zeker helpen.

Minecraft-designs voortgang

Hieronder zal ik enkele thumbnails, social-media posts of dergelijke toevoegen, vooral van Minecraft, zodat men kan zien waar ik me precies deze jaren bezig mee ben geweest. Ik zal eerst een aantal designs laten zien die ik jaren geleden heb gemaakt, en vervolgens de meest recente designs, zodat men mijn voortgang kan zien als het maken van dit soort/type designs.

2025:







Zoals te zien, na een paar jaar bezig te zijn met het designen van Minecraft-thumbnails voor zowel kleinere als grotere youtubers, is mijn skill in het maken van zulke designs sterk vooruitgegaan. Ik heb zelf een bij mij passende stijl gevonden die zowel inderdaad bij mij past, als bij de klanten en de kijkers van de klanten op YouTube, de viewers.

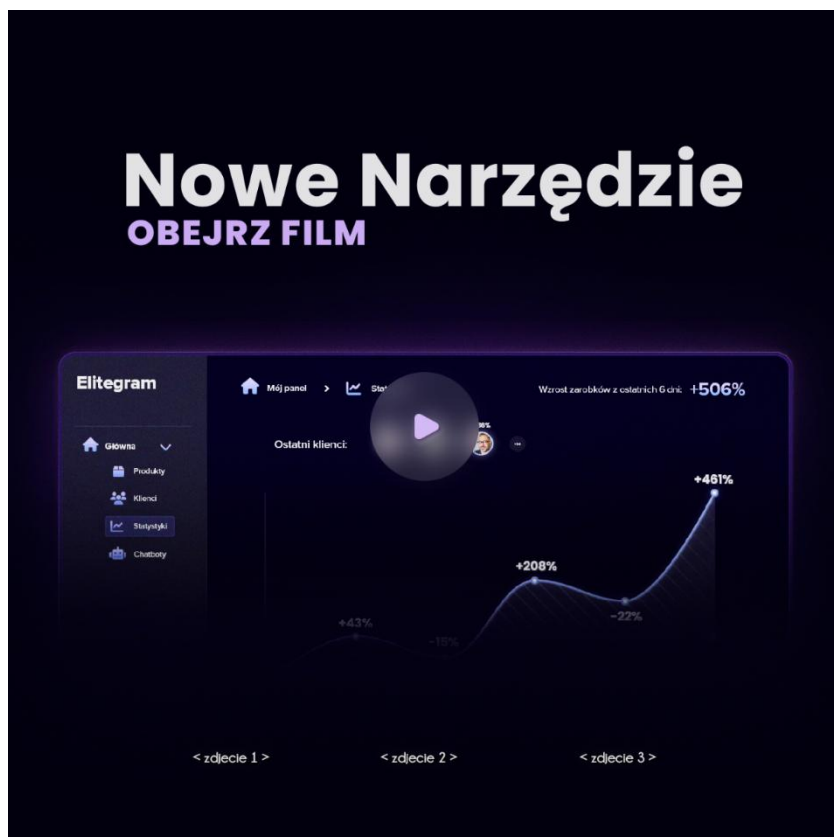
Het maken van dit soort thumbnails, met als thema Minecraft, heeft mij zeker geholpen om veel functies van onder ander Photoshop maar ook Cinema 4D te leren. Door al deze jaren deze programma's te gebruiken bouwt men vanzelf al veel ervaring op, wat nooit mis kan gaan. Deze kennis is zeker handig om te hebben op deze studie, omdat ik zelf weinig nieuws moest leren, om iets goed te kunnen designen, bijvoorbeeld tijdens de projecten of Media Production lessen.

Wat dit mij ook heeft geleerd, is het communiceren met klanten. Dit heeft mij zeker al geholpen, voor tijdens het project met Owen Bryce, waar wij in ons groep, veel designs moesten maken en hier feedback van de klant van wilden krijgen. Door deze voorkennis hoe dit voor het grootste deel in zijn werking gaat, ging de communicatie met Owen hierdoor veel beter. Ook wist ik al snel op welke manier ik aan de designs moest beginnen of hoe ik Owen moest aanspreken om een antwoord te krijgen, waar ik op heb gehoopt.

Het maken van dit soort designs, geeft mij gewoon plezier, vandaar dat ik dit veel doe.

Overige designs

Buiten de designs gericht op Minecraft, ben ik ook zeker bezig geweest met het maken van designs die iets anders waren (ook MC maar net anders).



CO TO JEST?
VDS

- Dedykowane zasoby
- Stabilność i wydajność
- Swoboda konfiguracji

www.skillhost.pl

SkillHost

KOSMICZNIE **DOBRY** HOSTING

 **IceHost**

+ Darmowe serwery

Zaawansowany
Anty-DDoS

Bez ograniczeń
pluginów i slotów

Wydajne **procesory**

Darmowy **Itemshop**

 IceHost.pl  dc.icehost.pl

Kod **CRYSTAL** +15%
do doładowania



KOSMICZNIE **DOBRY** HOSTING

 **IceHost**

+ Darmowe serwery

Zaawansowany
Anty-DDoS

Bez ograniczeń
pluginów i slotów

Wydajne **procesory**

Darmowy **Itemshop**

 IceHost.pl  dc.icehost.pl

Kod **CRYSTAL** +15%
do doładowania





Deze designs, zijn wat anders dan thumbnails. In deze designs heb ik meer tekst gebruikt, wat men ook doet bij webdesign op posterdesign. Hierdoor heb ik al zoals eerder ook gezegd enige kennis opgebouwd als het gaat om design met tekst en UI/UX.

Hier is een link naar mijn online-portfolio met dit soort designs en ook de designs met Minecraft: <https://behance.net/MichalKaylan>