

Portfolio Content

Media

-

Michal Marcinkowski

Versie 1.2

Datum: 22-04-2025

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
Conclusie	24
Portfolio design	25
Leeruitkomsten	29
LO1 Interactive media products	29
LO2 Development & version control.....	30
Voorkennis development	30
Coderen op Fontys	30
Documentatie code.....	31
Portfolio website	32
LO3 Iterative design	33
Mijn voorkennis professionele ontwerptools	33
Iteraties bij design.....	33
LO4 Professional standard.....	34
Communicatie met klant Owen Bryce.....	34
Communicatie met klant Picoo	35
Stand-ups	36
Scrum	36
LO5 Personal Leadership	38
Feedpulse checkpoints.....	38

Doelen in de toekomst.....	40
----------------------------	----

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.

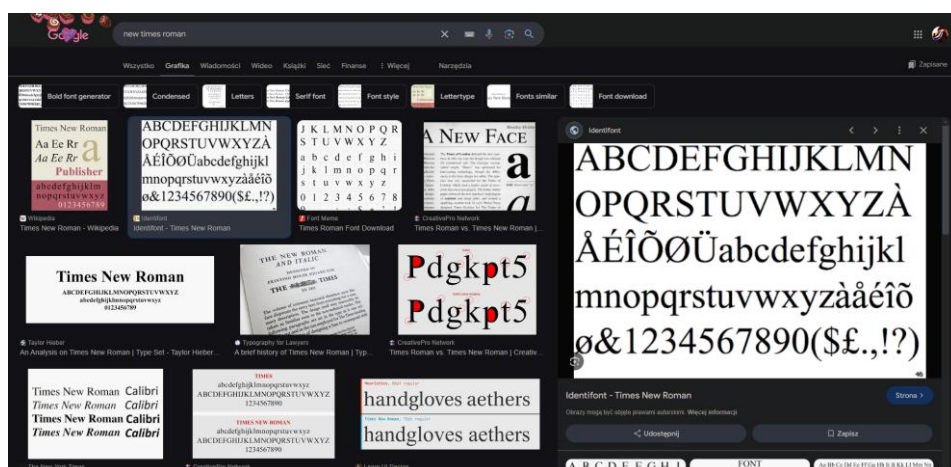


Verder, als we kijken naar de logo van Chance Pena, zien wij dat deze logo wellicht met de hand werd gemaakt, door het zelf te schrijven/tekenen of met een speciale "handwriting" font.

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

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

Owen Bryce

Owen Bryce

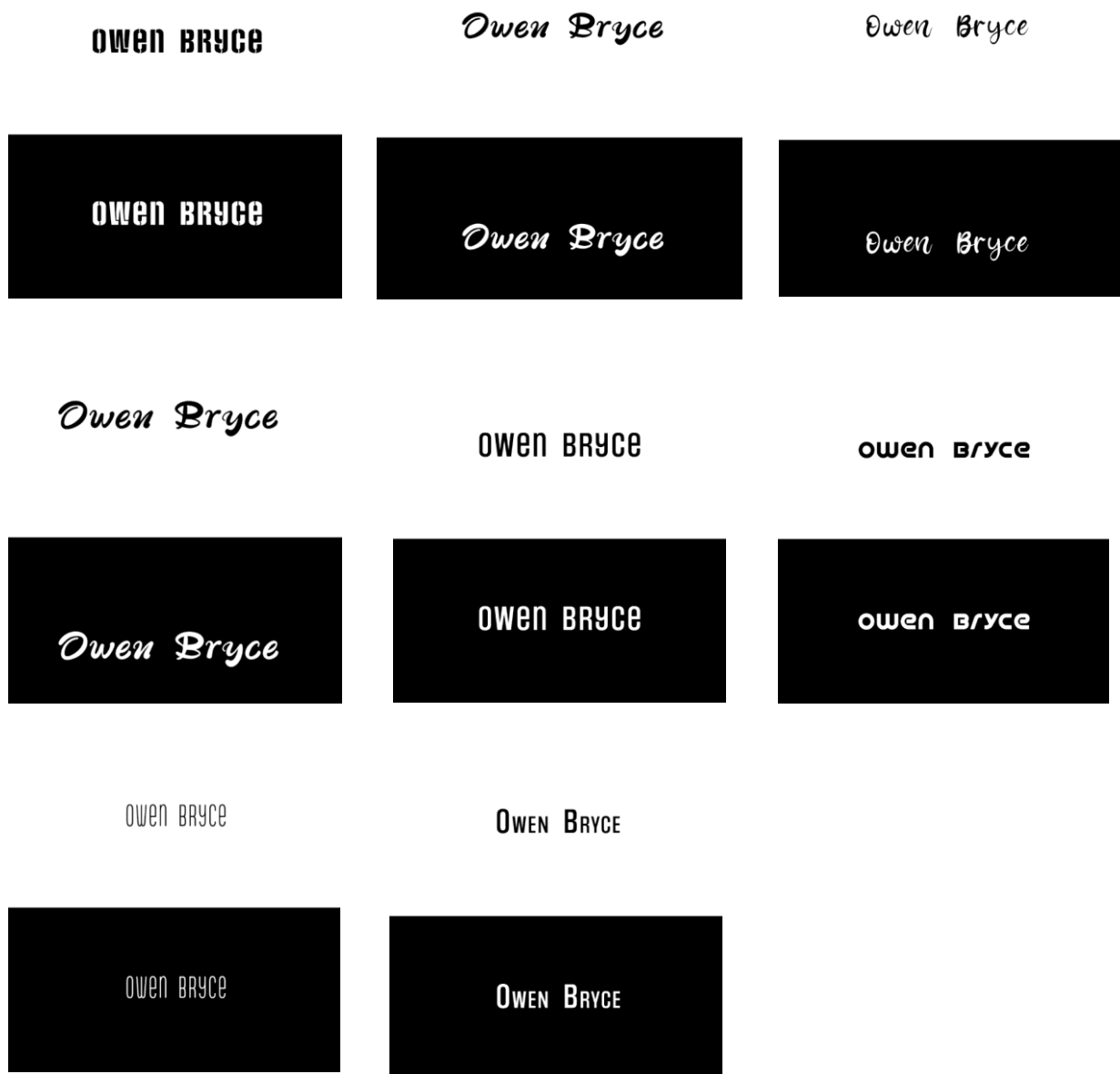
Owen Bryce

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

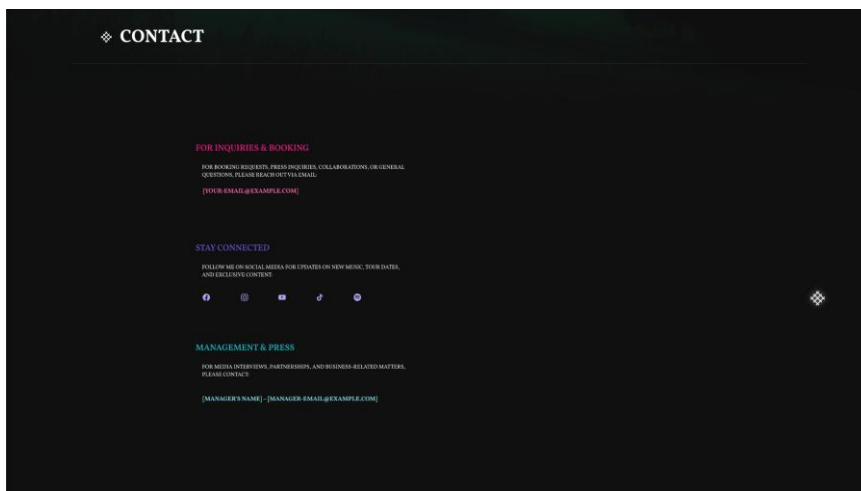
Vollkorn Medium

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.

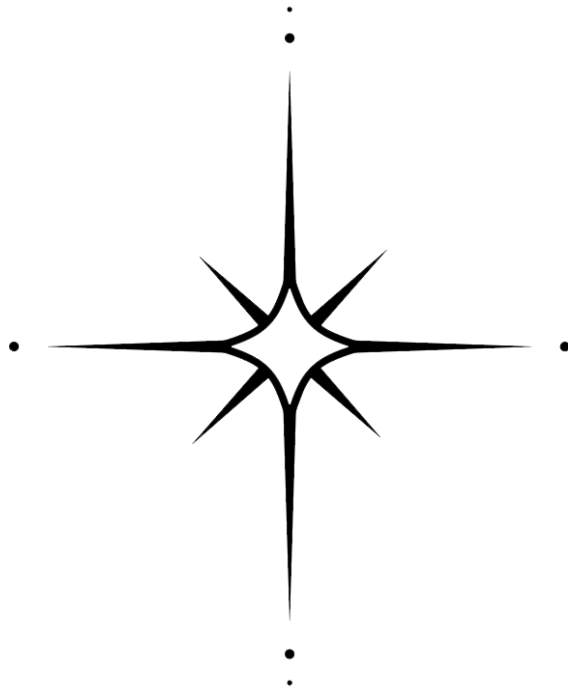
Owen zelf, vond dit logo heel gaaf, en wilde er ook fineline versie van, dus ben alleen een strook. Datheb ik dus ook gedaan, en deze versie aan hem geleverd. Maar uiteindelijk, is Owen van mening veranderd, en wilde hij toch niet echt in de richting gaan van een soort van astronaut in zijn logo.



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.



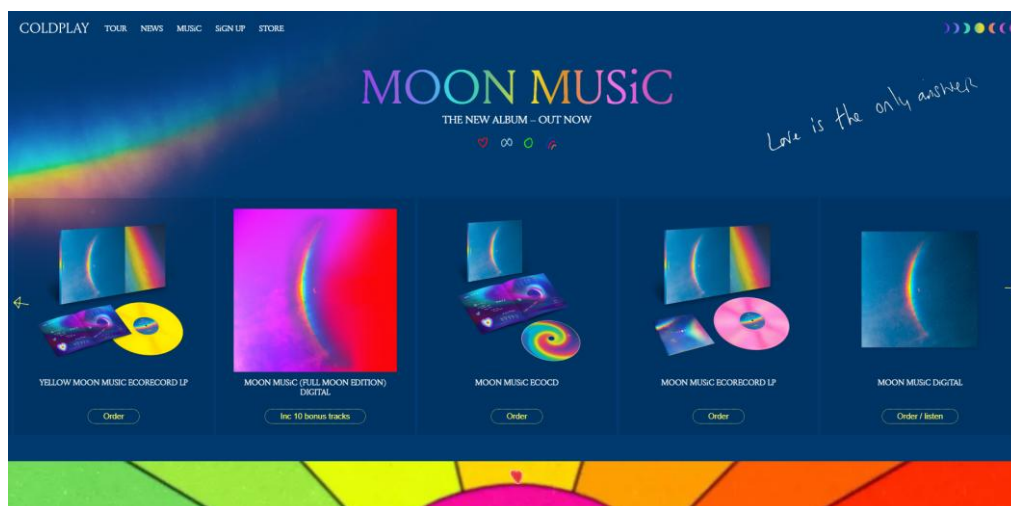
Website

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/>

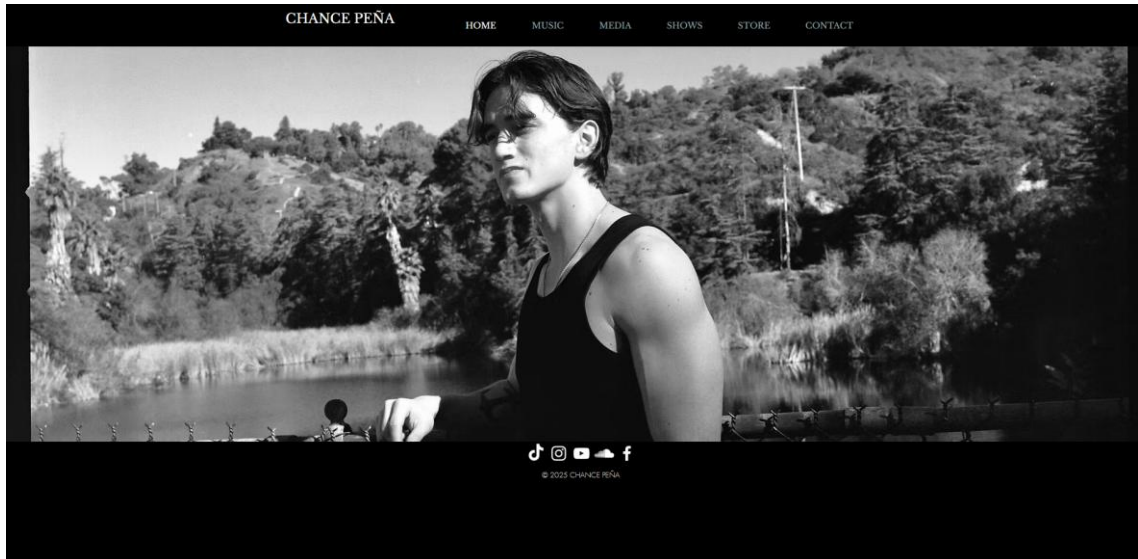
Wat op deze website als eerste opvalt, is dat de gebruiker een korte animatie te zien krijgt waarbij de website laadt. Deze ziet er goed uit, maar of het zo zeer passend is op zo'n soort website is de vraag. Ook door zo'n animatie, laat men de gebruiker langer wachten voordat de website laadt, wat kan 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.twentyonepilots.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.

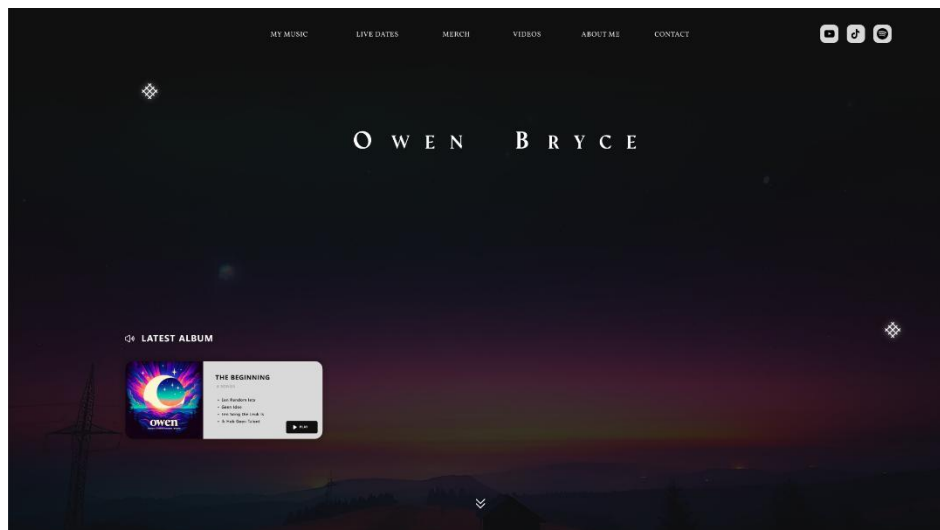
Ook wil de klant kleuren van de website hebben, zoals blauw en/of paars. Daarnaast houdt de klant van de lucht (sky), wolken en zonsondergang. Owen wil ook een aantal elementen die komen uit de natuur en ook iets wat te maken heeft met avontuur.

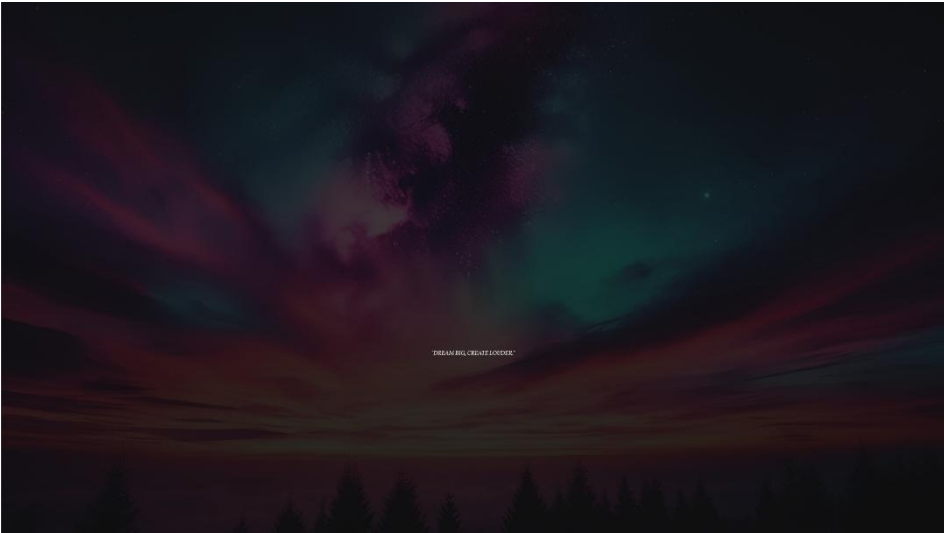
Hier zijn een aantal foto's die Owen met ons heeft gedeeld, die wij het beste kunnen gebruiken ter inspiratie van de "vibe" die de branding moet hebben.



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>





"DREAM BIG, CREATE FASTER"

❖ CONTACT

FOR INQUIRIES & BOOKING

FOR BOOKING REQUESTS, PRESS INQUIRIES, COLLABORATIONS, OR GENERAL
QUESTIONS, PLEASE REACH OUT VIA EMAIL.

[YOUR_EMAIL@EXAMPLE.COM]

STAY CONNECTED

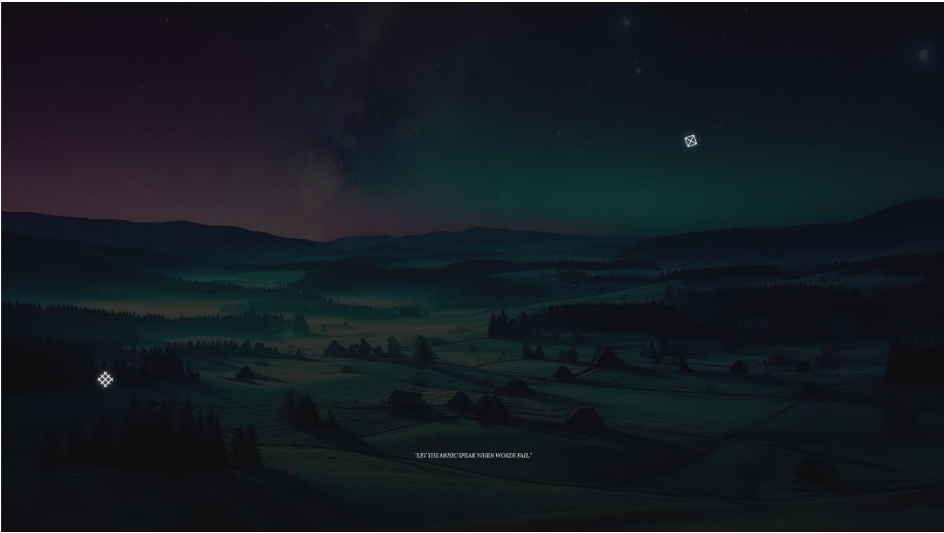
FOLLOW ME ON SOCIAL MEDIA FOR UPDATES ON NEW MUSIC, TOUR DATES,
AND EXCLUSIVE CONTENT.



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

\$55.00

CD

\$15.00

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.

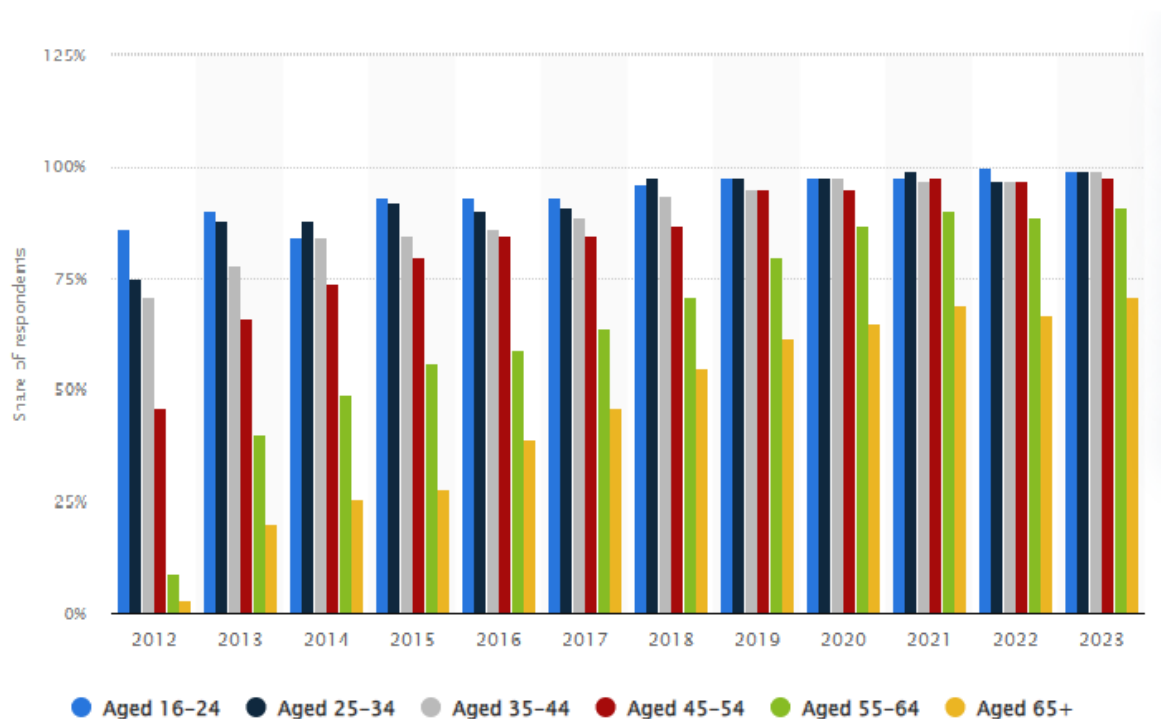


Conclusie

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.

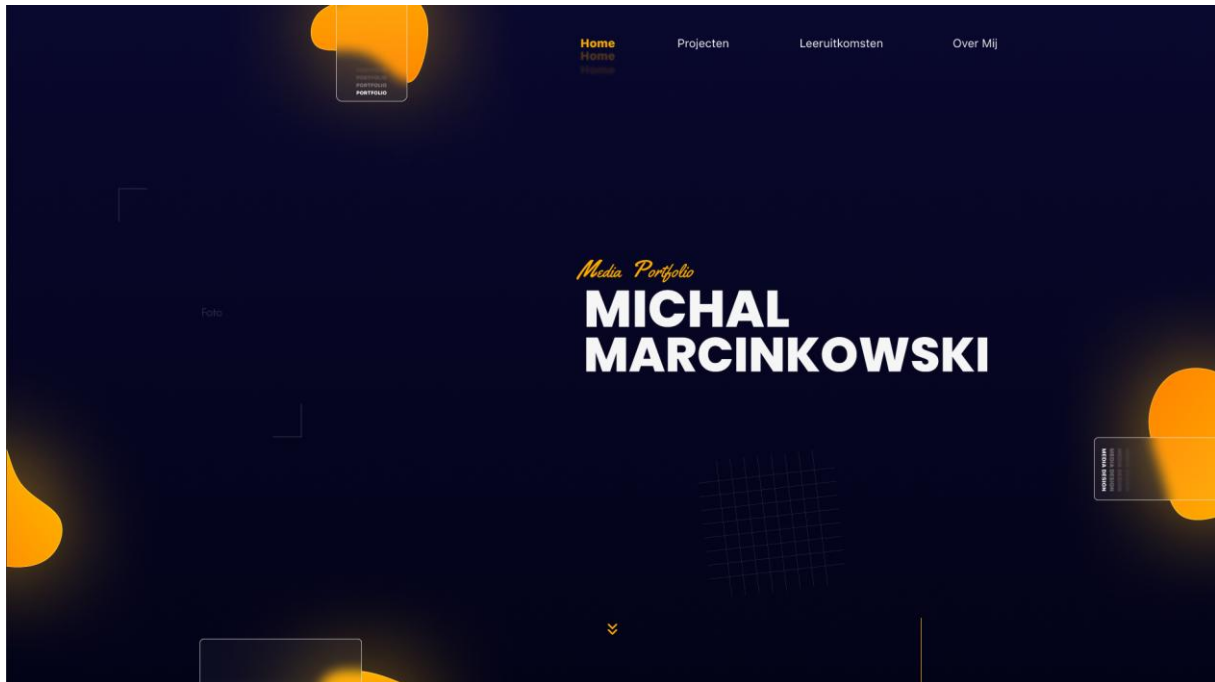
Share Of Smartphone Users In The United Kingdom (UK) 2012-2023, By Age

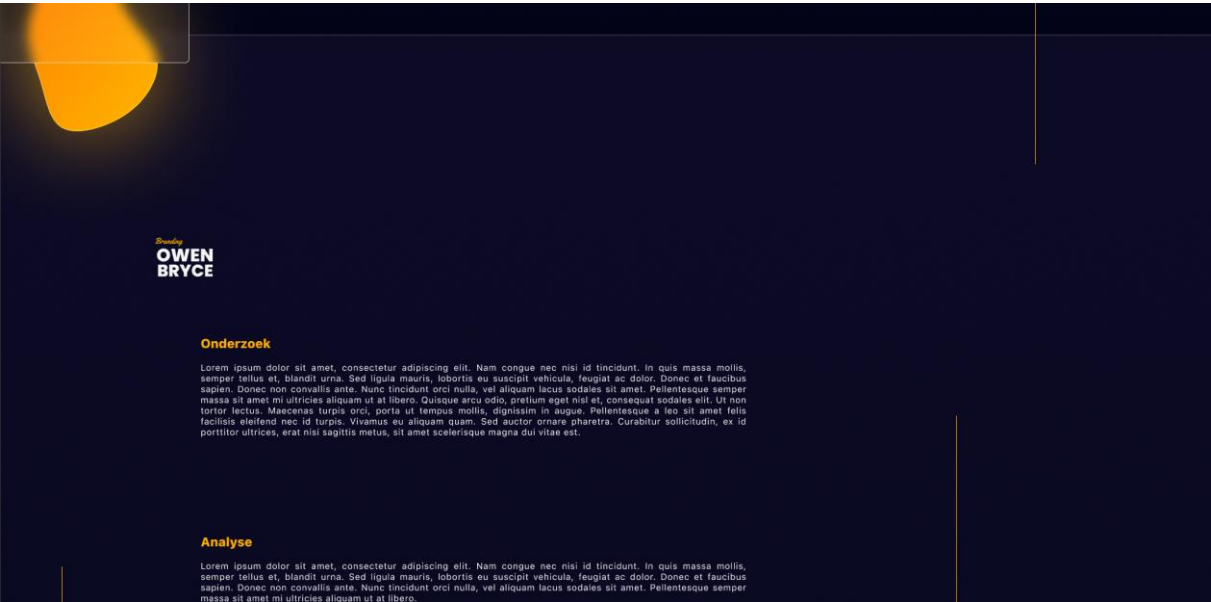
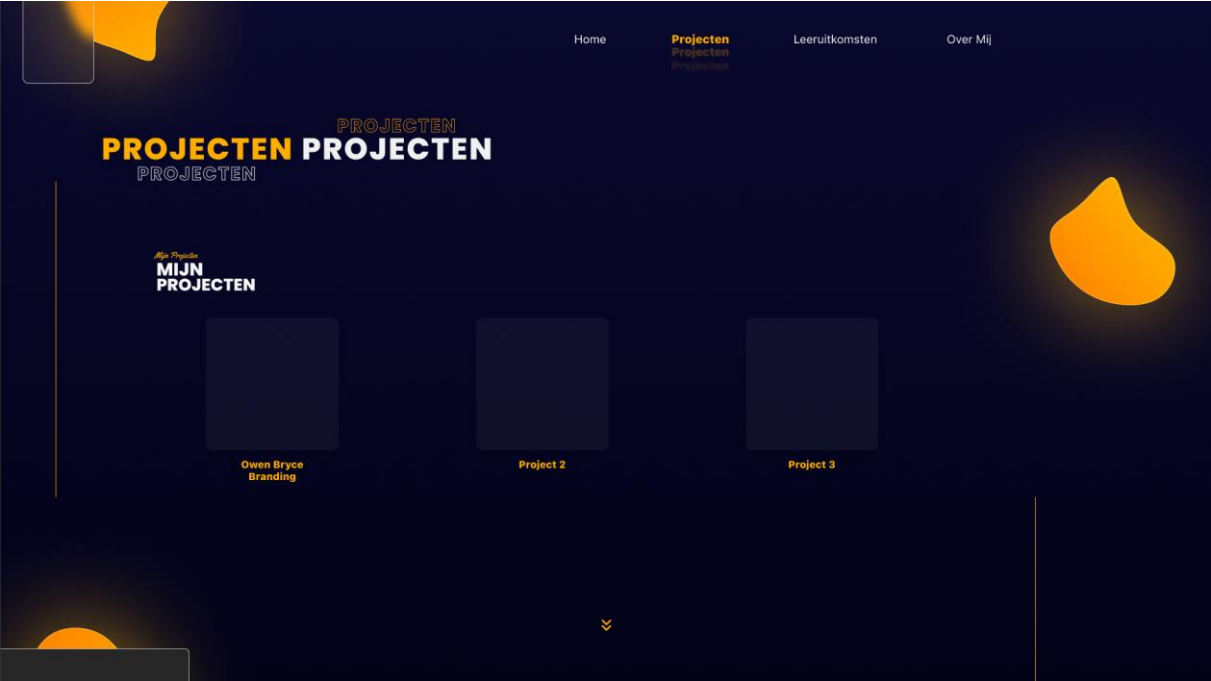


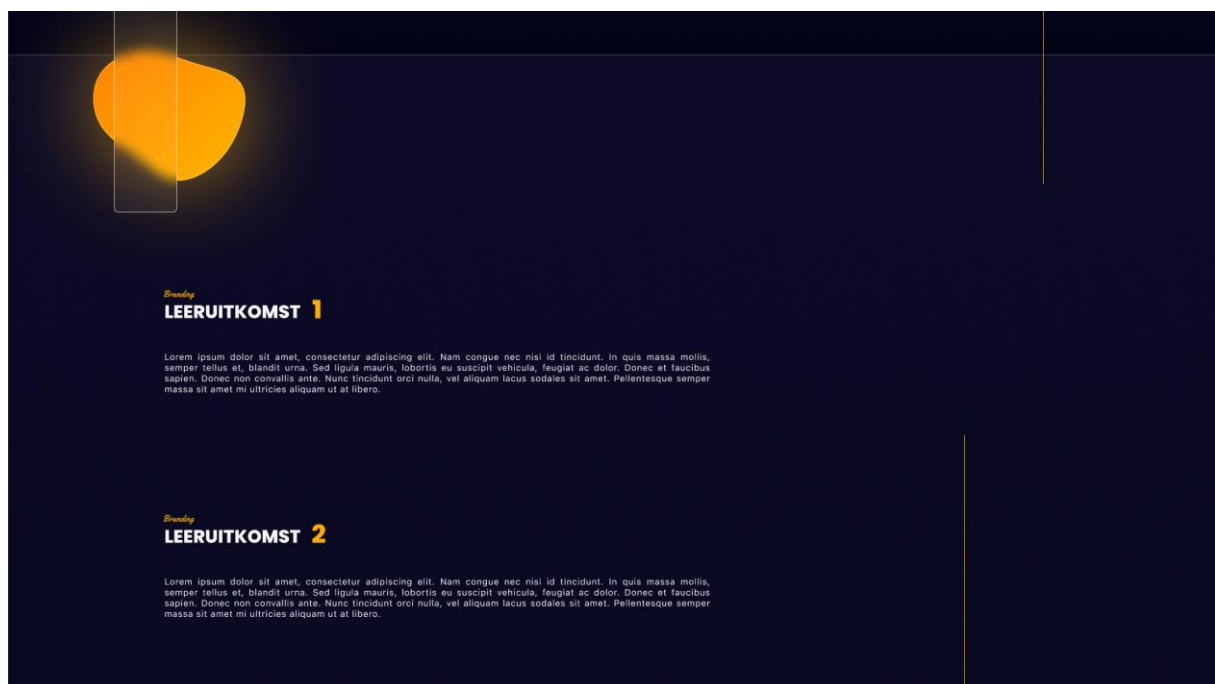
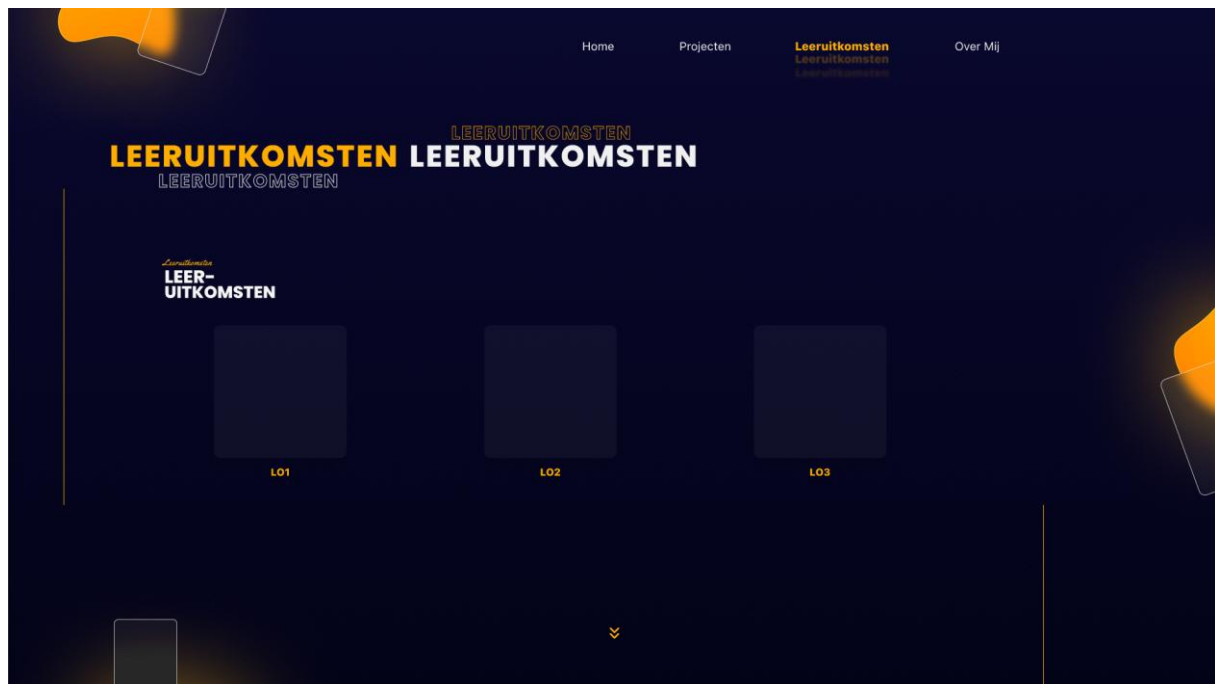
Toch heb ik gekozen, om eerste een desktop versie te maken, en niet een smartphone versie.

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>

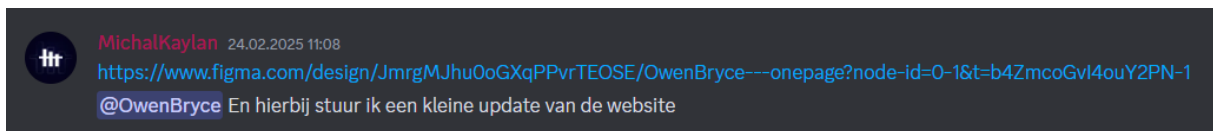
Leeruitkomsten

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.

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(".chevrns-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.

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 design

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.

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.

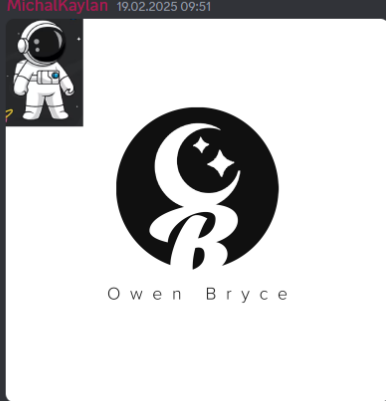
Daarnaast, wat ook zeer belangrijk is als het gaat om professioneel standaard, is het communiceren met je klant of stakeholder. Dit heb ik, en hebben we ook als groep gedaan tijdens dit eerste project Branding.

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

 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

 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.

<hier komen de screenshots, als Damian deze aan mij doorgeeft>

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.

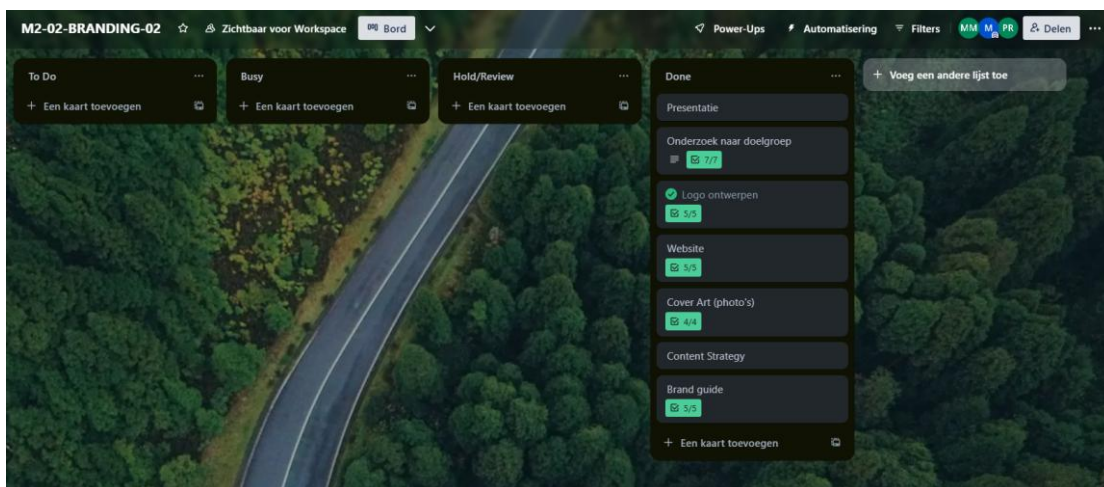
Tijdens het project met Picoo, hebben wij dit ook toegepast, maar wel minder vaak. Wij hebben vaak 's ochtends kort gesproken wat onze plannen zijn, wat ons zeker heeft geholpen, in het krijgen van een goede inzicht wat de komende dagen ons te wachten staat.

Scrum

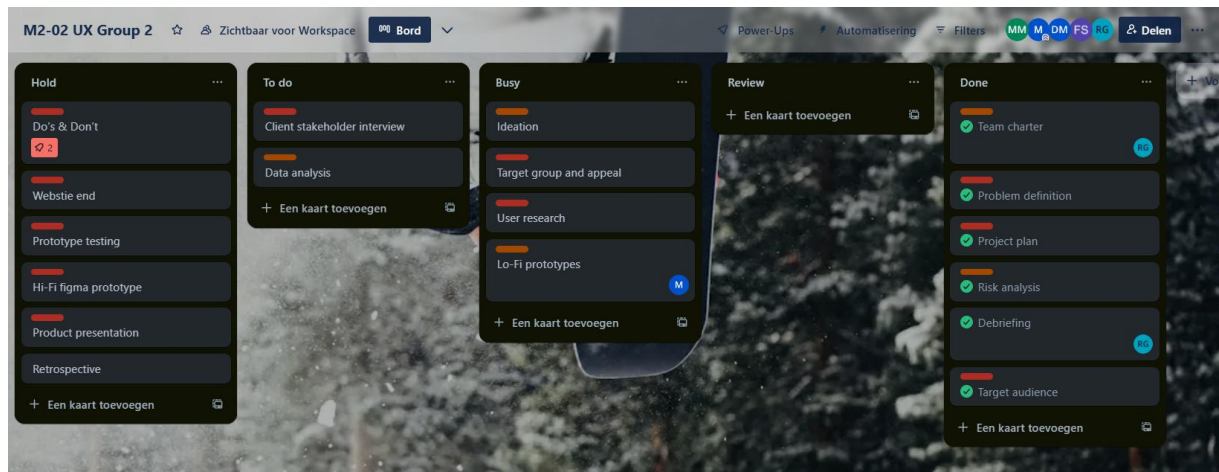
Tijdens deze eerste projecten, hebben wij binnen de groep/groepen gewerkt met de scrum-methode. Dus (bijna) elke ochtend of middag, hebben we kort overlegd wat er die dag en de komende dagen zal gebeuren, zoals ook verteld in het vorige deel.

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.



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:

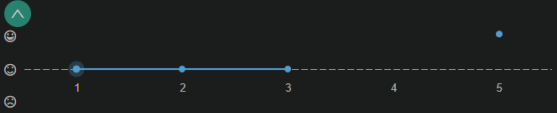
- De website moet een one-pager zijn.
- Owen wil uiteindelijk gaan voor een zeer simpele logo, die bestaat uit een ster.
- Owen heeft het kleurenpalet gekozen door ons, goedgekeurd en kunnen wij daarmee verder werken.
- Ook wil hij op de website enige fine-line-icoontjes hebben.
- Ook wil hij een andere 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 Group rating

Students in this group

Search students...

Heeswijk, Mitch M.T.M. van
Marcinkowski, Michal M.
Rooijackers, Pleun P.A.
Schoenmakers, Finn F.J.A.

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

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.

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.