

Ik als ontwerper in de maatschappij

Eline de Beijer - 2150418 - klas 1A - CMD 24/25

LUK 4.1. De student verkent de ontwikkeling en maatschappelijke invloed van interactieve media en producten en gebruikt de inzichten om de waarde van haar eigen ontwerp oplossingen uit te leggen.

BC 4.1.1 Je koppelt historische ontwikkelingen binnen het CMD-werkveld aan jouw ontwerp oplossingen door deze te vergelijken met verwante voorlopers. [Onderzoeken]

BC 4.1.2 Je illustreert je persoonlijke kijk op de waarde van je ontwerp oplossing voor de toepassingscontext en maakt zichtbaar welke verrijkingen en beperkingen de oplossing met zich mee kan brengen. (Ontwikkelen)

LUK 4.3 De student laat zien, op basis van eigen ervaringen en ontvangen feedback, wat haar ontwikkeling als ontwerper in wording is en waar zij naar toe wil.

BC 4.3.2 Je beschrijft leerambities met bijpassende leerdoelen op basis van je doorgemaakte ontwikkeling in het afgelopen jaar en formuleert concrete acties op basis van theorie om deze leerdoelen te bereiken. [Ontwikkelen]

Tijdslijn

BC 4.1.1 Je koppelt historische ontwikkelingen binnen het CMD werkveld aan jouw ontwerpoplossingen door deze te vergelijken met verwante voorlopers.

Als uitgangspunt heb ik mijn poster van cursus 1 genomen. Ik benoem kort per ontwikkeling wat deze inhoudt en aan het einde leg ik uit hoe dit invloed heeft gehad op mijn design.

± 1450



Johannes Gutenberg was de grondlegger van de westerse boekdrukkunst. De drukpres maakte het mogelijk om teksten en afbeeldingen te vermenigvuldigen in grotere aantallen en op dezelfde manier anders dan wanneer het met de hand geschreven werd.

Hierdoor werd informatie breed toegankelijk.

1794

Lithografie is een grafische techniek waarbij een afbeelding met vet krijt of vette ink op een volledig vlak geslepen plaksteen van ruim 10 cm dik gemaakt wordt. Hiermee konden afbeeldingen gedrukt worden.

Na lithografie volgde chromolithografie (1837). Een druktechniek bedoeld voor het maken van meerkleurige afdrucken. Dit wordt vooral commercieel gebruikt voor bijvoorbeeld het maken van reclame-affiches en etiketen.

rond de 19e eeuw verloor het zijn populariteit door de opkomst van moderne druktechnieken.



1890



Art Nouveau eerst kunststijl die zich duidelijk afzetten van het bestaande. Veel kunstenaars en ambachtslieden hadden genoeg van de neostijlen; zij bedachten een geheel nieuwe vormtaal.

De invloed van art nouveau op grafisch ontwerp was enorm. Het gebruik van sierlijke typografie, symmetrische lay-outs en vloeiende lijnen baande de weg voor visuele storytelling. Moderne ontwerpers nemen deze elementen vaak over en combineren ze met digitale tools om werk te creëren dat zowel vintage als innovatief aanvoelt.

1973

SuperPaint was een van de eerste toepassingen van computertechnologie voor creatieve kunstwerken, videobewerking en computeranimatie. SuperPaint was ook het eerste programma dat gebruikmaakte van functies zoals het wijzigen van tint, verzadiging, het kiezen uit een vooraf ingesteld kleurenpalet, virtuele penselen en potloden,

Het is de grondlegger voor alle grafische design programmas die later volgden.



1982

Adobe is een bedrijf die zich met name focust op het creëren van multimedia- en creativiteitssoftwareproducten. Veel van hun software wordt dan ook gebruikt door grafische ontwerpers omdat de programmas zeer geschikt zijn bij het ontwerpen van visuele communicatie.

Het is ook een bedrijf die elke keer verder ontwikkelt en nieuwe programmas/functies uitbrengt om zo te blijven voldoen aan de behoefte van ontwerpers.



Ik heb voor het maken van mijn poster ook de adobe programma's gebruikt en ik gebruikt de programma's bij elk datapunt om deze op een grafisch passende manier vorm te geven. Dus adobe is een erg belangrijk onderdeel van grafisch ontwerpen.

2024

Mijn poster, ik heb deze als laatste datapunt van cursus 1 gemaakt.

Ik vond het leuk om met dit datapunt een beetje te kunnen onderzoeken waar bepaalde grafische aspecten vandaan zijn gekomen en hoe het ontwikkelt is tot waar we nu staan.

Het was interessant om te zien hoe de ontwikkelingen van toen nu nog relevant zijn voor hoe ik mijn poster heb ontworpen en hoe er grafisch ontworpen werd in verschillende eeuwen.

Zo zie ik bijvoorbeeld de boekdruk kunst terug in de leesbaarheid van bepaalde lettertypes en het afdrukken van afbeeldingen en art nouveau, maar ook de tegenhangers hiervan die elke keer weer andere uitstralingen hebben die nu hebben gemaakt hoe dingen ontworpen worden.

Ik ben ook benieuwd naar hoe er in de toekomst weer andere ontwikkelingen plaats gaan vinden die weer nieuwe dingen brengen voor grafisch design.



Toekomst

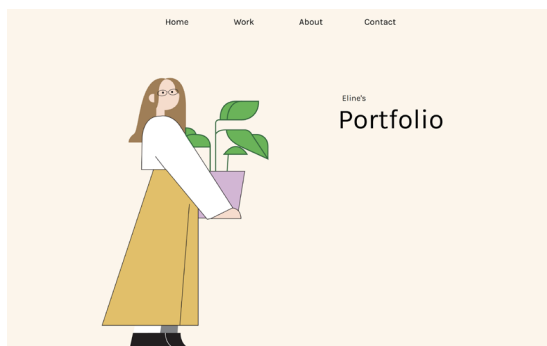
Toelichting

Poster

Ik heb met mijn poster de aandacht willen vragen voor de ongelijkheid die er in onze maatschappij nog steeds heerst tussen mannen en vrouwen.

Het was mijn bedoeling om er een poster reeks van te maken maar door tijd gebrek is dit niet gelukt. De poster die ik heb gemaakt is prima. Maar ik denk wel dat als ik een reeks had kunnen maken, het meer body zou hebben gehad voor het overbrengen van mijn boodschap.

Ik zou nog wat meer onderzoek kunnen doen naar de visuele communicatie van soortgelijke boodschappen. Als ik nu kritisch kijk naar mijn poster, kloppen een aantal dingen niet. Ik wil dan ook graag mijn vaardigheden voor het maken van illustraties vergroten. Daarnaast wil ik me nog meer verdiepen in grafische ontwerpprincipes en hoe ik die kan toepassen.



Website

Met mijn website wil ik aan potentiële opdrachtgevers laten zien wie ik ben en wat ze van mij kunnen verwachten.

Voor mijn website wilde ik graag een beetje 'less is more' stijl. Hierdoor had ik de uitdaging om goed te letten op dat alles wel nog duidelijk bleef en niet weg viel in de eenvoud.

Ik zou wel graag weer goed naar mijn site willen kijken en dingen aanpassen zoals goed kijken naar de hiërarchie. Het is natuurlijk wel een portfolio website die elke keer verandert en meegroeit met mij en mijn ontwikkeling als ontwerper in wording.

Mijn website kan wat meer persoonlijkheid gebruiken. Hij is nu nog wel erg kaal. Ook het goed toepassen van de grafische ontwerpprincipes om de juiste 'feeling' over te brengen kan nog wat aandacht gebruiken.

Ik zou hiervoor graag nog meer html, css en e.v.t. java script willen leren, zodat ik mijn website nog beter vorm kan geven en nog meer mijn eigen kan maken.

leerdoelen

Leerambitie: Een positieve bijdrage kunnen leveren aan de maatschappij vanuit het CMD vakgebied door middel van krachtige visuele communicatie.

Leerdoel: Ik heb kennis van de grafische ontwerpprincipes en weet hoe deze op een krachtige manier in kan zetten voor mijn ontwerpen.

Ik ga hiervoor, tot het einde van dit schooljaar, het boek Beeldtaal lezen en in mijn vrije tijd oefenen met ontwerpen.

Door meer over de ontwerpprincipes te leren, kan ik ze effectief gaan inzetten voor mijn ontwerpen.

Leerdoel: Ik heb meer kennis van de geschiedenis van het vak grafisch design.

Ik ga komende weken in de HAN bieb opzoek naar informatie over het vak. Met deze achtergrond informatie kan ik mij makkelijker inleven in waar bepaalde aspecten vandaan komen zodat ik daar mee kan gaan 'spelen'.

Leerdoel: Ik weet de mogelijkheden van mijn eigen fotocamera en kan die toepassen.

Ik ga de handleiding van mijn camera lezen en oefenen met de verschillende opties. Daarnaast zoek ik op internet tutorials om mijn kennis verder te verbreden. In de vakantie ga ik regelmatig oefenen met de verschillende mogelijkheden zodat ik in het nieuwe schooljaar mijn camera actief kan gebruiken voor mijn ontwerp opdrachten.

Ik heb deze leerdoelen aan de hand van de SMART techniek opgesteld.

