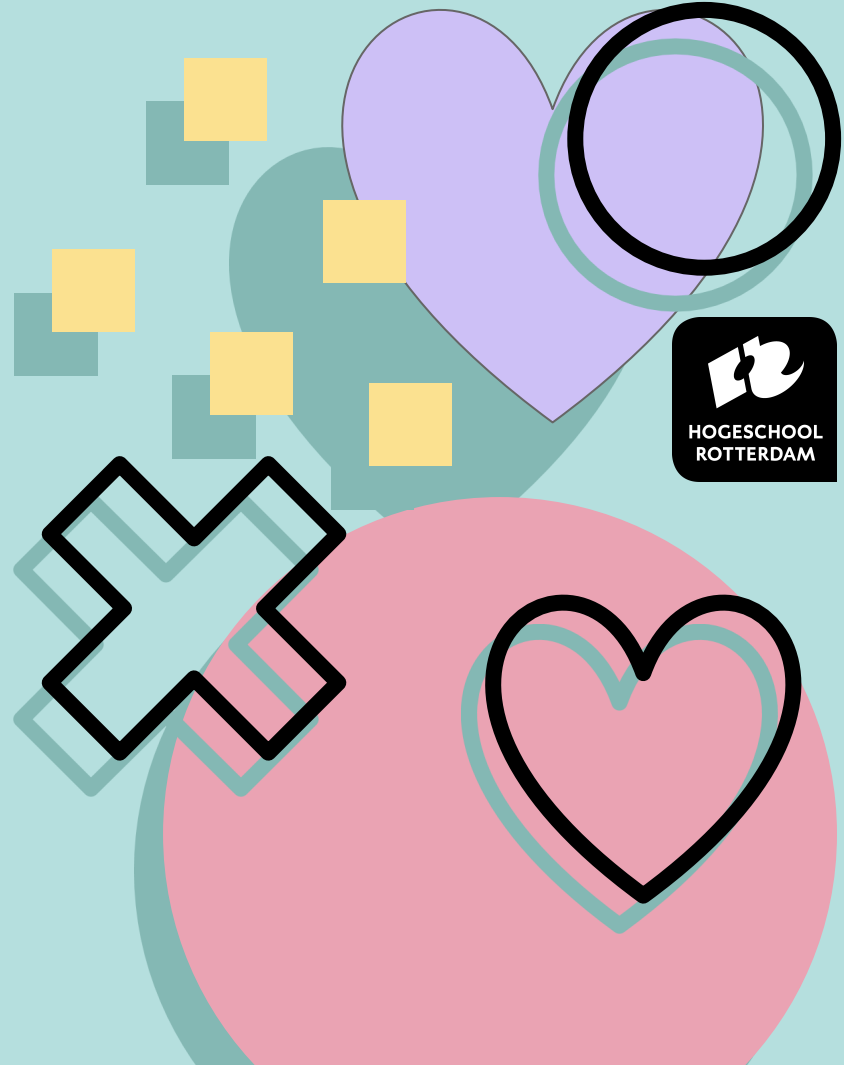


# Vormstudie

Visueel inzicht krijgen

VISUAL DESIGN LAB - CMD ROTTERDAM



# Sprint 3



Visual Lab   Sem 3	DINSDAG 13:00-15:50		VRIJDAG 9:20-12:10		DINSDAG 13:00-15:50		VRIJDAG 9:20-12:10	
lokaal WN.3.017	DINSDAG 13:00-15:50		VRIJDAG 9:20-12:10		DINSDAG 13:00-15:50		VRIJDAG 9:20-12:10	
WEEK 11/12/13	<a href="#">20 Nov</a>	<a href="#">23 Nov</a>	<a href="#">27 Nov</a>	<a href="#">30 Nov</a>	<a href="#">4 Dec</a>	<a href="#">7 Dec</a>		
SPRINT 3	Louise	ZsaZsa	Ulla	ZsaZsa	Ulla/Louise	ZsaZsa		
DESIGN	<i>vormstudie. aansluiten bij de boodschap en doelgroep</i>	<i>aansluiten bij het merk. most advanced, yet acceptable</i>	<i>fonts kiezen en combineren.</i>	<i>gridsystemen visuele hiërarchie en contrast.</i>	<i>visual styleguide consistentie</i>	<i>feedback stijlstudie modular design stijlguide</i>		

[https://docs.google.com/spreadsheets/d/1SixS974D4QctJOdEEcHunvFMhhd9Oy2hdEJY\\_NkRULY/edit#gid=1951447894](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1SixS974D4QctJOdEEcHunvFMhhd9Oy2hdEJY_NkRULY/edit#gid=1951447894)

# Visual Design Lab: vandaag

**WARM UP!** Wat zie je op deze websites?

**Schetsen:** Speeddrawing!

**DEFINITIE.** Het betekenis van tekens

**OPDRACHT Stijlstudie** Vormtaal: Pictogram



**Ik zie ik zie,  
wat jij niet ziet.**

Welke visuele elementen zie je op de websites?



## Beste Service Award voor KPN Internet

We zijn trots! Dit jaar hebben we de prijs voor beste internetdienstverlener gewonnen. Deze prijs werd uitgereikt door [Opiness](#).


Onze service op een rij:


- ✓ Je mag ons altijd gratis bellen
- ✓ Je krijgt na bestelling een gratis installatiemonteur
- ✓ Je kunt online je internet verbeteren met onze handige servicetools


🔗 [Lees meer over de award](#)

## Veelgestelde vragen

Hoeveel internetsnelheid (Mbit/s) heb ik nodig? 

Hoe verhoog ik mijn internetsnelheid bovenop mijn pakket? 

Krijg ik glasvezel internet? 

Wat kost Internet bij KPN? 

## Heb je nog een vraag?

Heb je toch nog een andere vraag? Kijk dan gerust rond op de servicepagina's als je al klant bent of als je meer wilt weten over de installatie van je pakket.

[Meer informatie](#)



Voordelige energie

Oxxio App



✓ Superscherpe energietarieven

✓ 100% groene stroom

✓ Alle gemak met de Oxxio App



Ik wek zelf stroom op

Ik heb alleen stroom

Bereken je deal

Binnen 5 dagen energie nodig? [Meld je aan met spoed!](#)

Feedback geven?



### Superscherpe energietarieven

Niemand wil teveel betalen voor stroom & gas. Daarom zijn wij een voordelige energieleverancier en is ons aanbod transparant.

[Check onze tarieven](#)



### Altijd 100% groene stroom

We verbruiken allemaal stroom maar dan wel het liefst groen. Onze stroom is opgewekt door Europese windmolens en dus helemaal groen.

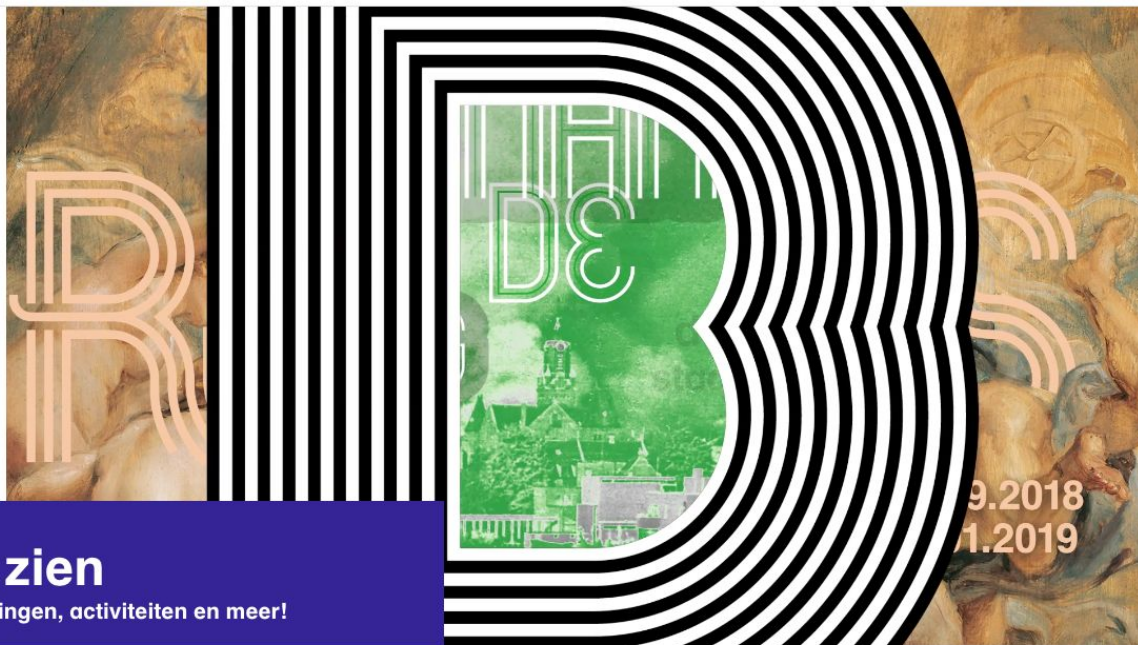
[Lees alles over groen](#)



### Alle gemak met de Oxxio App

Omdat je energie vast niet het leukste onderwerp vindt, regel je bij ons alles snel, gemakkelijk en op jouw moment in de gratis app.

[Ontdek de Oxxio App](#)



## Nu te zien

Tentoonstellingen, activiteiten en meer!

9.2018  
1.2019

Vandaag gesloten

Museumpark 18-20, 3015 CX Rotterdam

Plan je bezoek

Wat is er te doen?



## Who We Are



Welcome to the Jewish Museum, a museum in New York City at the intersection of art and Jewish culture for people of all backgrounds. Whether you visit our home in the elegant Warburg mansion on Museum Mile, or engage with us online, there is something for everyone. Through our exhibitions, programs, and collection of nearly 30,000 works of art, ceremonial objects, and media, visitors can journey through 4,000 years of art and Jewish culture from around the world.



### Our Mission

The Jewish Museum is dedicated to the enjoyment, understanding, and preservation of the artistic and cultural heritage of the Jewish people through its unparalleled collections and distinguished exhibitions. [LEARN MORE](#)



### History

The Jewish Museum was founded in 1904 in the library of the Jewish Theological Seminary of America, where it was housed for more than four decades. Located along New York's Museum Mile, this elegant former residence has been the home of the Museum since 1947. [LEARN MORE](#)



The Jewish Museum is open today from 11 am - 5:45 pm.

### Hours: Galleries [VIEW ALL](#)

Sunday	11 am - 5:45 pm
Monday	11 am - 5:45 pm
Tuesday	11 am - 5:45 pm
Wednesday	Closed
Thursday	11 am - 8 pm
Friday	11 am - 4 pm
Saturday	11 am - 5:45 pm

### Ticket Pricing [VIEW ALL](#)

Adults	\$18
Seniors, 65 and over	\$12
Students	\$8
Children, 18 and under	Free
Members	Free
Thursdays, 5 - 8 pm	Pay-What-You-Wish
Saturdays	Free

BUY TICKETS



The Jewish Museum  
1109 5th Ave at 92nd St  
New York, NY 10128  
212.423.3200  
[info@thejm.org](mailto:info@thejm.org)

### Find directions by:



TRANSIT



WALK



CAR

STARTING ADDRESS

GO

### Parking & Validation

Jewish Museum Members and visitors can park at Impark and Champion Parking.

[READ MORE](#)

Tickets are validated through the Jewish Museum Security.



**Zoals je ziet..**

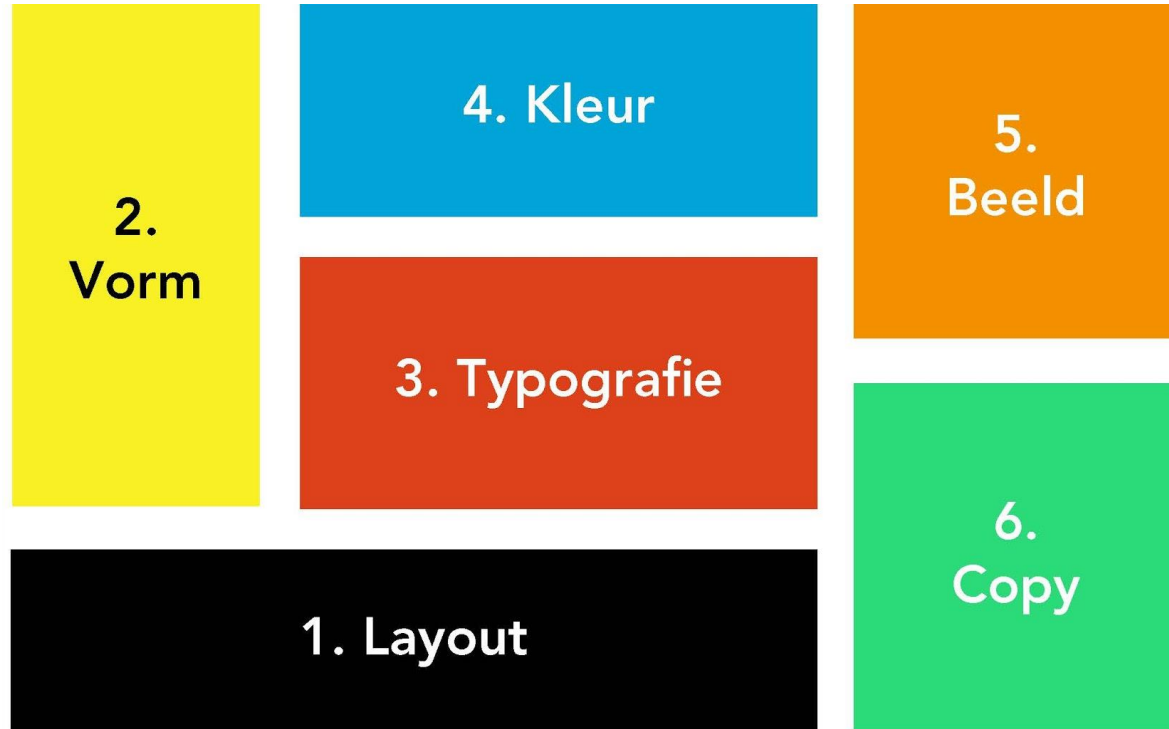
Allemaal verschillende elementen.

# Toolbox van een Visual Designer

Visual Designers hebben 6 elementen in hun designtoolbox die niet in de toolbox van een interaction designer zitten.

Welke tools zijn dat?

# Toolbox van een Visual Designer



# Vormstudie

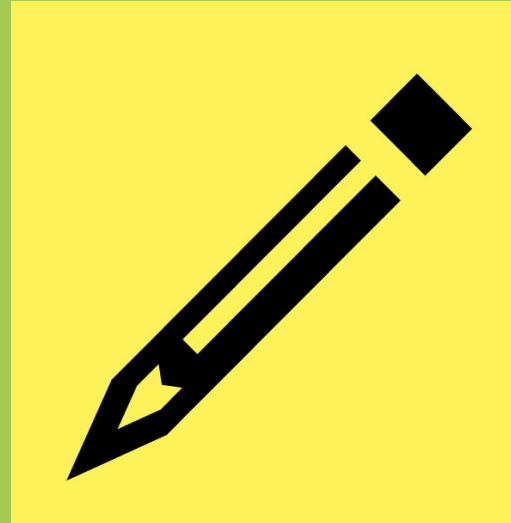
Hiervoor staan een aantal methodes tot je beschikking:

- **Merkanalyse (sprint 1)** ... helpt je om inzicht te krijgen in de persoonlijkheid van een merk.
- **Concurrentieanalyse** ... helpt je om inzicht te krijgen in de oplossingen. ( kan je ook nog specifiek doen voor het visueel design voor je product. )
- **Schetsen** ... doe je vooral om inzicht te krijgen in de opdracht: voor jezelf, je team en de opdrachtgever.

# Speeddrawing

Polsen losmaken

[download pdf](#)





## *Tekens* zijn elementen die **betekenis** dragen.

*Om een teken te begrijpen moet je de code kennen, de conventies. Het teken vertegenwoordigt iets dat niet aanwezig is, het verwijst naar een **object**.*





## *Teken* = **signaal** + **referent**

*Signaal:*

wat we waarnemen

- **gif** / **gevaar**

*Referent:*

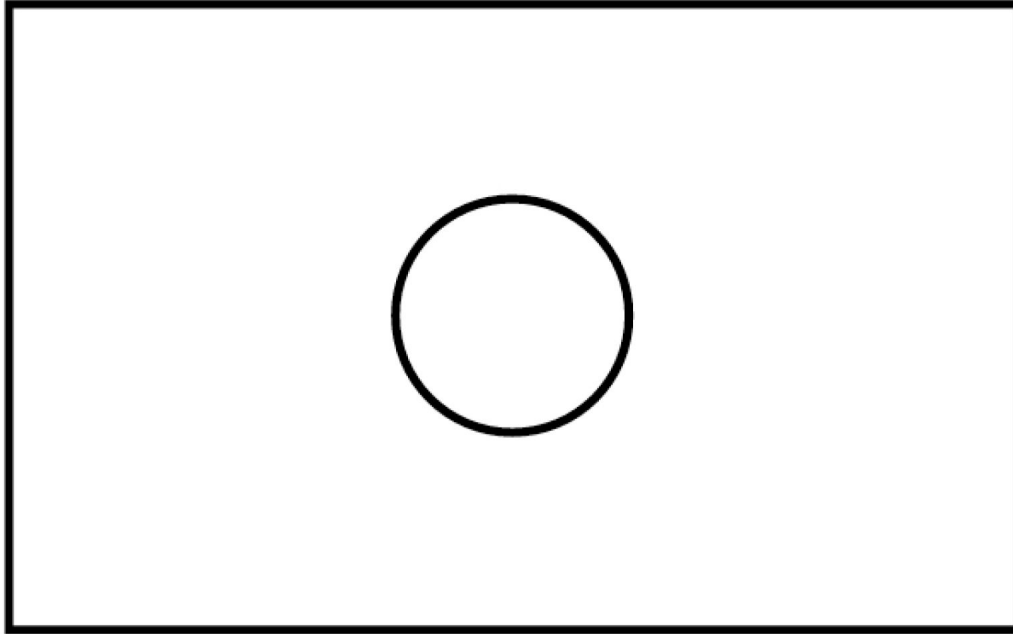
het object waarnaar

het teken verwijst

- **botten** / **dood**



Wat vertegenwoordigt deze afbeelding?



## Het betekenis van tekens

*Niet alles is een teken en we gaan pas 'ontcijferen' als we iets willen weten, iets nodig hebben of nieuwsgierig zijn.*

**Charles Sanders Peirce**  
(1839 - 1914). Amerikaanse  
filosoof, wetenschapper en  
grondlegger van de semiotiek



De manier waarop het signaal naar de referent verwijst bepaalt de onderverdeling in tekens.

*Peirce classificeert tekens in 3 soorten:*

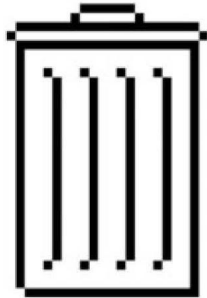
**Iconen**

**Indices**

**Symbolen**

# Iconen

Bij iconen lijkt het teken op het object waarnaar het verwijst.



# Indices

Bij indices verwijst het teken indirect, maar wel herkenbaar, naar zijn object.



# Symbolen

Bij symbolen is er geen overeenkomst tussen het symbool en het verwijste object. Symbolen moeten altijd geleerd worden.



Mars



Jupiter



Saturn

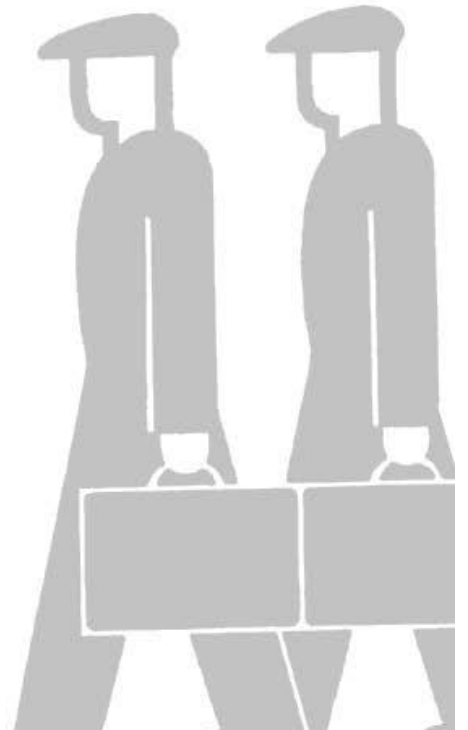


Uranus

***Symbolen:*** betekenis berust op afspraken

***Iconen of indices:*** tekens die op basis van eigen ervaring betekenis hebben

*Pictogrammen zijn een samenstelling van symbolen, iconen en indices*





*Bijvoorbeeld . . .*

## **Verboden te roken**

Sigaret is *iconisch* teken,  
rode rand en streep zijn  
*symbolen* (afspraak rode  
rand en streep = verbod)



# *Pictogram is een eenvoudige afbeelding van een **object** of **handeling***

- *Verwijst naar functie, dienst of locatie*
- *Instructie, verbod, waarschuwing, verwijzing*
- *Context maakt duidelijk wat de betekenis is*



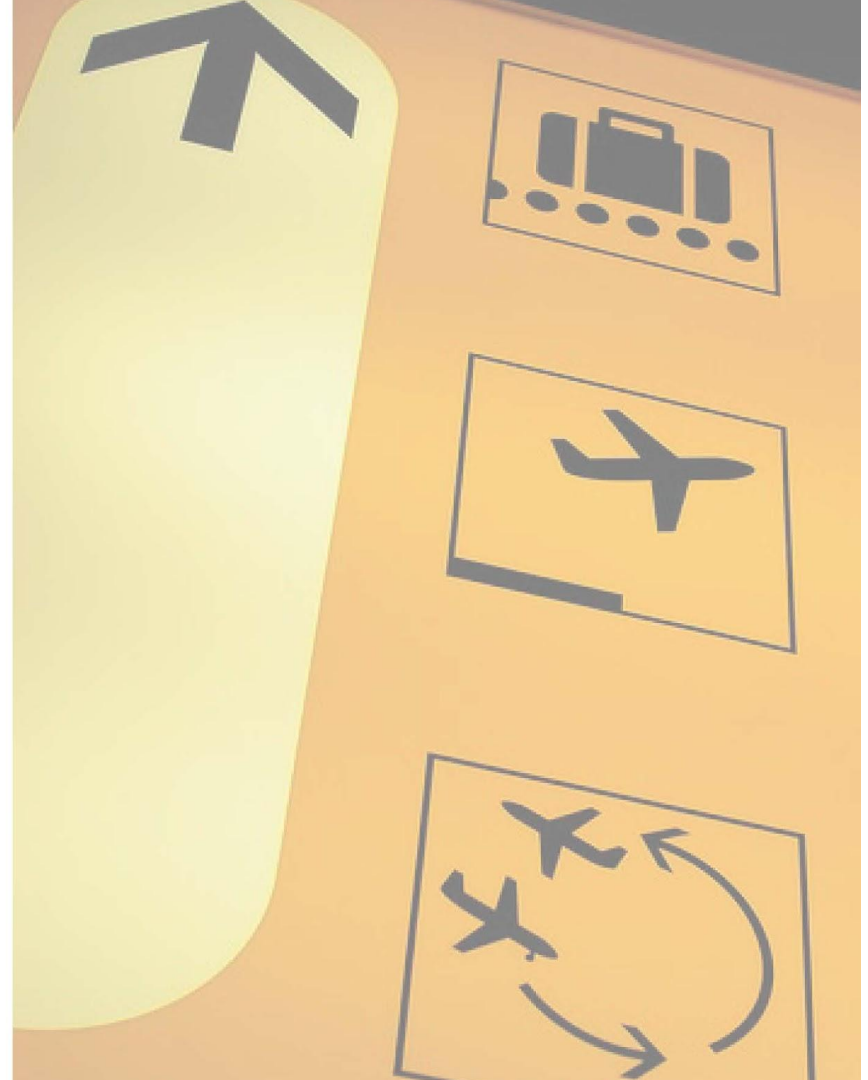
# Pictogrammen zijn, net als taal, conventionele tekens; **tekens met een vastgelegde betekenis**

- *Beter herkenbaar*  
(klein, grote afstand, snel, stress)
- *Makkelijker waarneembaar*
- *Makkelijker te onthouden*
- *Internationale standaardisatie*  
(vliegvelden, stations, bediening)



# Toepassing

- Cartografie  
*(plattegronden, kaarten)*
- Diagrammen  
*(beeld statistiek)*
- Bewegwijzering
- Transport
- Bediening
- Producten, verpakkingen  
*(instructies, aanwijzingen, waarschuwingen)*
- Interfaces
- etc . . .



# Culturele verschillen

Sommige iconen zijn moeilijk te gebruiken in verschillende culturen. In de VS worden iconen over het algemeen minder goed begrepen. Ook kleuren worden minder gebruikt en txt komt vaker voor. Dit is vooral duidelijk bij verkeersborden.

In Azië is de hiërarchie veel minder duidelijk in vergelijking met het Europese ontwerp. Alles moet kleurrijk en overdreven aanwezig zijn anders wordt het niet gebruikt.



Drinken met de linkerhand kan echt niet overal op de wereld.



1981

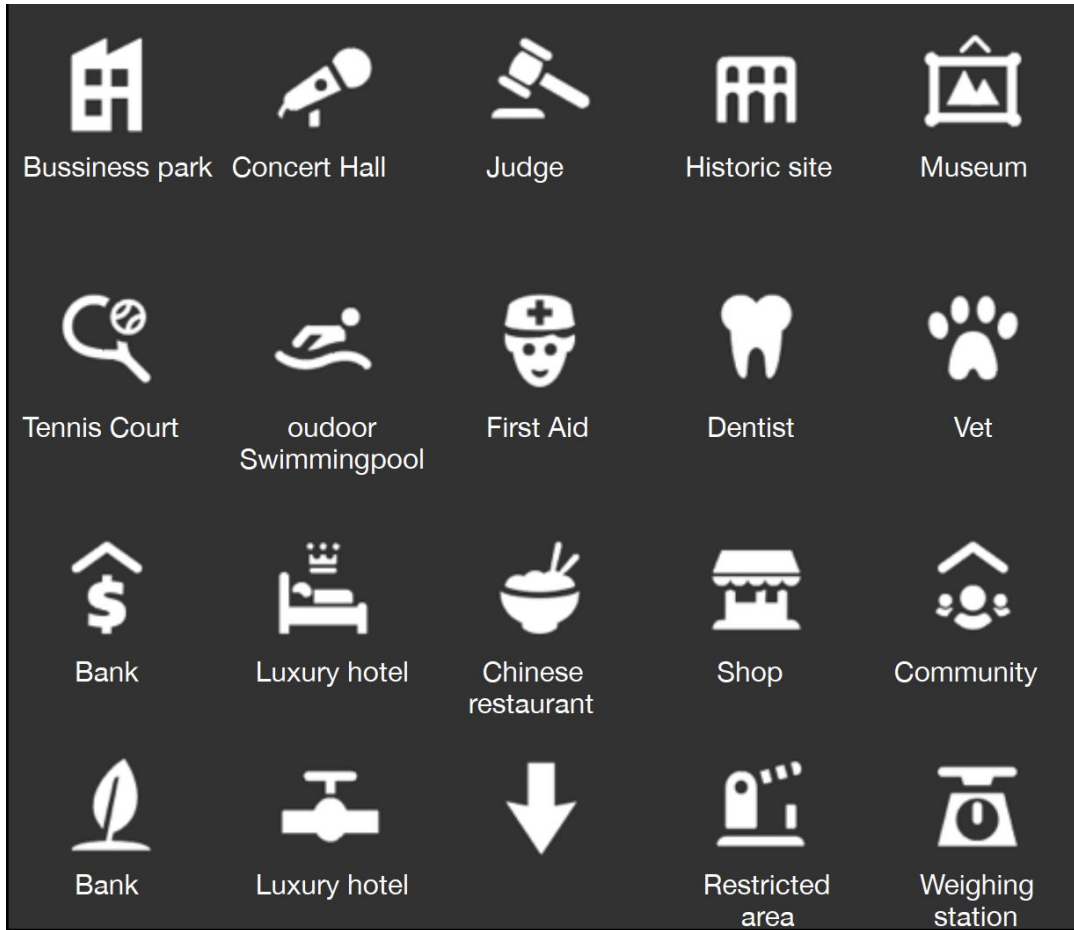
## CHOCOMEL MAAKT EEN OMMEKEER

Dat een ijskoude Chocomel het allerlekkerste smaakt bij warm weer werd ook ontdekt in de Arabische wereld. Dit zorgde er wel voor dat de linkerhand in het logo werd omgedraaid naar een rechterhand. In de Arabische wereld wordt een linkerhand namelijk als onrein beschouwd wordt. En Chocomel is natuurlijk veel te lekker om als onrein te worden gezien!

Schrijf op: wat betekenen deze iconen?

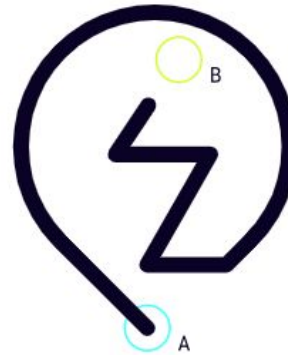


Het is niet altijd duidelijk.





# *The a to b of* **ICONOGRAPHY**



To shape communication with the user as easily as possible, we have developed a comprehensive set of icons. In this respect, mobility itself has inspired us: all icons move from A to B and connect two points of a journey with a continuous line.

**Functional, scalable and independent UI design.**

# Opdracht

Op basis van de eerder gemaakte visuele merk- en concurrentieanalyse en moodboards onderzoek je de vormgeving van een reeks pictogrammen voor je nieuwe product.

# Opdracht

Ontwerp een pictogrammenreeks die bij je product toepasbaar is.

- 1 - Onderzoek (thema)
- 2 - Onderzoeksschetsen
- 3 - Ontwerpschetsen (evt ook op grid)
- 4.- Testen
- 5.- Feedback verwerken en uitwerken

# 1- Onderzoek (thema)

Kies een **thema voor je pictogram**, in de context van je product.

Bijvoorbeeld: klusadvies, inloggen, zoekfunctie. Om deze zo duidelijk mogelijk te maken **schrijf in een heldere zin wat het betekent**. Hier kom je aan elementen die essentieel zijn voor je pictogram!

[Begin met een foto en denk aan de essentiële elementen](#)

**Verzamel meerdere afbeeldingen** van deze elementen (5-á-10 per item) op een liggende A3.

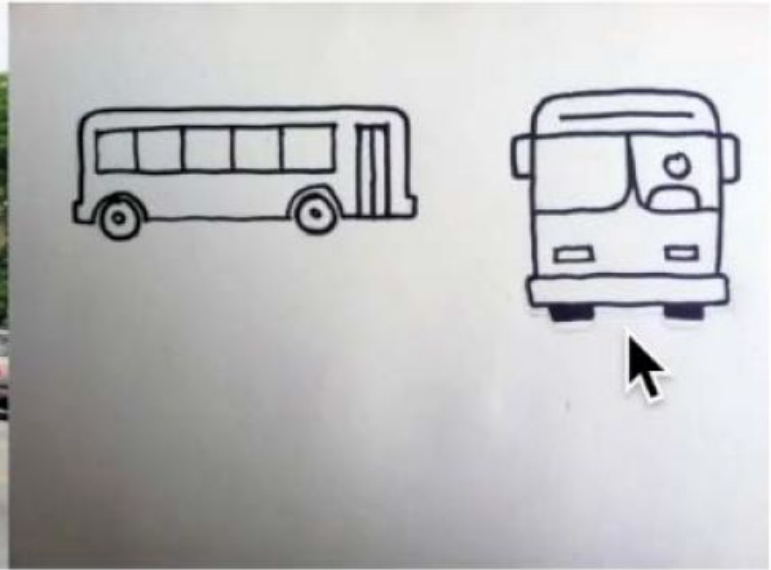
# Inspiratie

🔍 reparation

Results for "reparation"

88 icons 0 collections



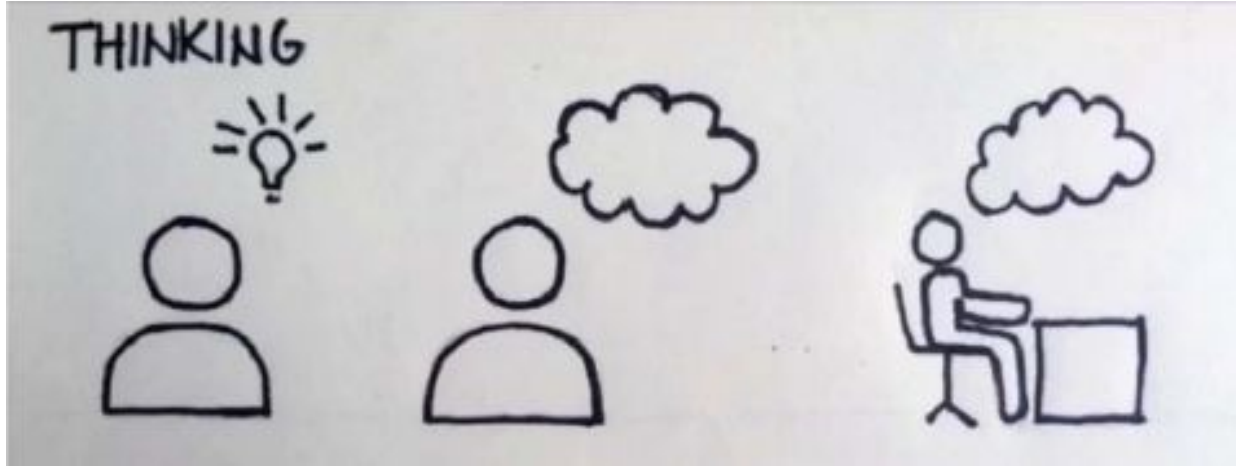


# 2.- Onderzoekschetsen

Aan hand van je visuele onderzoek maak je **min. 10 verschillende onderzoeksschetsen** (van ongeveer 5 x 5 cm elk), op A4 tekenpapier.

De doel van een pictogram is om het onderwerp **duidelijk** te verbeelden. Probeer **verschillende ideeën** maar ook verschillende **varianties** van het idee. Het beeld moet **herkenbaar** zijn, ook **zonder onnodige details** dus, zeer vereenvoudigd.

Als je klaar bent bespreek je je onderzoeksschetsen met medestudenten en je docent en de beste twee worden geselecteerd voor de volgende stappen.





# 3- Ontwerpschetsen

Maak een keuze uit je onderzoeksschetsen en werk verder aan de visuele samenhang (lijndikte, vorm, contrast).

Bepaal een *consequente tekenstijl*. Verfijn de mate van **abstractie en detaillering** die gewenst zijn voor je pictogrammen en ga zeer nauwkeuring een nieuwe (definitieve) versie van je schetsen tekenen.

Wees kritisch op de details maar houd rekening met de visuele samenhang.



## Migration

The Noun Project

The symbols include: a person carrying a child on their back with a pack on their shoulder; a globe with footprints; a person looking up at a sun; a person carrying a child on their back with a pack; a person carrying a child on their back with a pack; a person carrying a child on their back with a pack; a person carrying a child on their back with a pack.

Who worked on this symbol?  
M, m, j, k

Definition:  
Movement of people to a new area or country in order to find better conditions.



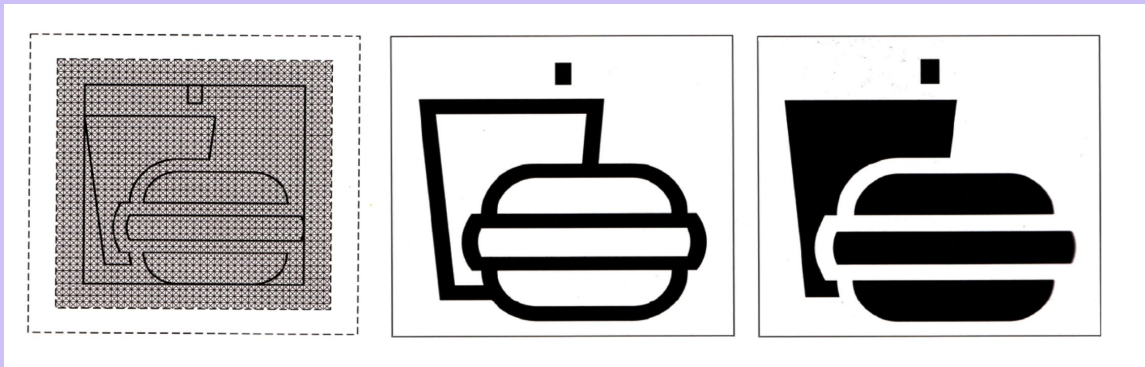
# Tips

## Een goed pictogram vereist eenvoud

- Keuze van **elementen** voor het beeld is belangrijk
- Selectie van **details** die nodig zijn voor **herkenning**
- Delen van het geheel die **onmisbaar** zijn

# Tips

Pictogrammen met 1 dominant figuur worden beter begrepen dan samengestelde pictogrammen: gebruik niet meer dan 3 elementen.



# 4- Testen

Zorg ervoor dat je afbeelding ***logisch verband houdt met de functie die het verbeeld***, zoek een metafoor die door een zo groot mogelijk deel van je doelgroep begrepen wordt.

it's simplicity  
that makes things  
beautiful\*



yup.



# 4- Testen

Visuele elementen (**pictogrammen, lettertypen, kleuren, uitlijning en afbeeldingen**) moeten **bruikbaar** zijn.

Gebruik de 5-secondenregel om uit te zoeken wat de beste metafoor is voor een serie pictogrammen: Leg verschillende pictogrammen voor aan de doelgroep: Vraag wat de eerste associaties zijn, houd het kort.

Als er meer dan 2 mensen dezelfde associatie hebben, zal dit *waarschijnlijk* het beste idee zijn.

# 4- Testen

De eenvoudigste test is om mensen te vragen elk ontwerpvoorstel (bijvoorbeeld elk pictogram) te scoren op een schaal van 1-7 (algemene aantrekkingskracht in het algemeen en merkuitlijning)

Als je alternatieve ontwerpen (van b.v. hetzelfde pictogram) hebt, kun je mensen ook vragen de meest aantrekkelijke van elke reeks alternatieven te kiezen en uit te leggen waarom ze bepaalde afbeeldingen leuk vinden of niet leuk vinden.

Ten slotte kun je mensen een hele pictogrammenfamilie laten zien en hen vragen degene uit te kiezen die zij het beste en het minst waarderen. Deze laatste test kan je helpen het veelvoorkomende probleem te vermijden waar de meeste van je pictogrammen goed zijn, maar er zijn een paar minder aantrekkelijke pictogrammen waarvoor een do-over nodig is om beter bij de esthetiek van het volledige ontwerp te passen.



# 5.- Feedback verwerken

Naar aanleiding van je test ga je de feedback verwerken en uitwerken. Fine tunen van je pictogram. Ook in een grid.

# Styleguide

**Maak een briefing voor je Styleguide**

Schrijf een briefing voor de iconenreeks  
(kort, in steekwoorden).

# Sprint 3



Visual Lab   Sem 3	▼					
lokaal WN.3.017	DINSDAG 13:00-15:50	VRIJDAG 9:20-12:10	DINSDAG 13:00-15:50	VRIJDAG 9:20-12:10	DINSDAG 13:00-15:50	VRIJDAG 9:20-12:10
WEEK 11/12/13	<a href="#">20 Nov</a>	<a href="#">23 Nov</a>	<a href="#">27 Nov</a>	<a href="#">30 Nov</a>	<a href="#">4 Dec</a>	<a href="#">7 Dec</a>
SPRINT 3	Louise	ZsaZsa	Ulla	ZsaZsa	Ulla/Louise	ZsaZsa
DESIGN	<i>vormstudie. aansluiten bij de boodschap en doelgroep</i>	<i>brandguidelines. aansluiten bij het merk</i>	<i>fonts kiezen en combineren.</i>	<i>gridsystemen visuele hiërarchie en contrast.</i>	<i>visual styleguide consistentie</i>	<i>feedback stijlstudie modular design stijlguide</i>
	This means this and that means that: Visual structures (4)	<a href="#">DESIGNING FOR THE WEB</a>	<a href="#">DESIGNING FOR THE WEB</a>	<a href="#">DESIGNING FOR THE WEB</a>	<a href="#">DESIGNING FOR THE WEB</a>	
		<a href="#">LAYOUT ESSENTIALS</a>	<a href="#">Stop stealing sheep</a>	<a href="#">LAYOUT ESSENTIALS</a>	<a href="#">Stop stealing sheep</a>	

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1SixS974D4QCtJOdEEcHunvFMhhd9Oy2hdEJYNkrULY/edit#gid=1951447894>

# Visual Design Lab Sprint 3

1. Stijlstudie Modular Ontwerp
2. Visual Styleguide

# Visual Design Lab Sprint 3

## Stijlstudie Modular Ontwerp

Visuele elementen als vorm, layout, kleur, typografie en beeldgebruik worden niet alleen gebruikt om structuur en informatie te ondersteunen en het ontwerp aantrekkelijker te maken, maar brengen ook merkeigenschappen zoals vriendelijkheid, betrouwbaarheid of innovatie tot uitdrukking.

# Visual Design Lab Sprint 3

## Stijlstudie Modular Ontwerp

Op basis van de eerder gemaakte Visuele Merkanalyse (sprint 1) onderzoek je de vormgeving van de visuele elementen voor je product, waarbij je laat zien wat de voor- en nadelen zijn van verschillende uitwerkingen.

Hierbij is aandacht besteed aan de manier waarop deze vormgeving aansluit bij de boodschap, de doelgroep en het merk. Je houdt rekening met de modulariteit van het ontwerp en de manier waarop je meerdere elementen kunt hergebruiken zonder dat de interface aan functionaliteit inboet. Waar nodig wijk je af van de visuele identiteit om een beter (interface-)ontwerp te realiseren.

## INTERACTION ONTWERP

### Schematische Weergave

- Hoe gebruikers navigeren
- Hoe informatie gestructureerd is
- Werking van interactieve componenten
- Copy: functioneel & tijdelijk

## VISUEEL ONTWERP

### Visuele Uitwerking

- Layout
- Kleur
- Beeld
- Vorm
- Typografie
- Copy: definitief

# Presentaties

## Pictogrammen

<http://vakgroep.cmd.hr.nl/algemeen/inspiratie/2018/11/19/pictogrammen-teken-en-betekenis/>  
<http://vakgroep.cmd.hr.nl/algemeen/inspiratie/wp-content/uploads/Workshop-Pictogrammen-maken.pdf>

## Icon Design

<http://vakgroep.cmd.hr.nl/algemeen/inspiratie/2018/11/19/iconography/>

## Symbol Design

<https://www.skillshare.com/classes/Illustrate-Your-Day-An-Intro-to-Symbol-Design/2090276120>

## How to test Visual Design

<https://www.nngroup.com/articles/testing-visual-design/>



# Literatuur (e-books)

- Tondreau, B. (2011), Rockport Publishers. [Layout Essentials](#)
- Pamental, J. (2012), O'Reilly Media. [Responsive Typografie](#)
- Malamed, C. (2003), atd press. [Visual Design Solutions](#)
- Geraldi, J. (2014), Project Management Institute. [Visual Matters!](#)
- Boulton, M. (2014). Designing for the Web. Geraadpleegd op 10 september 2018, van <https://designingfortheweb.co.uk/>
- Clifford, J. (2014), Peachpit Press. [Graphic Icons : Visionaries Who Shaped Modern Graphic Design](#)
- Spiekerman, E. (2000), Pearson Education (Us). [Stop stealing sheep & Find out how type works](#)
- [Wired](#)



# CMD VISUAL DESIGN

## ROTTERDAM

Inspiratie voor  
Visuele Communicatie

VORM KLEUR TYPOGRAFIE BEELD LAYOUT COPY VISLAB



TAG VISUELE IDENTITEIT

TAGS



### Juventus Turin

February 19, 2018 admin

Less is more :



### LA originals

January 10, 2018 admin

The LA Original program is dedicated to helping

alfabet animatie beeldanalyse boeken campagne  
collage compositie concept datavisualisatie  
design basics designblog event 2016 fotografie  
freefont gestaltwetten grid illustratie  
infographics information design inspiratie  
instructies letterontwerp logo magazine  
moodboard motiondesign museum oefening  
onderzoek ontwerper opdracht pictogram  
poster presentatie reclame screen design signs



# VRAGEN?

Ulla [schir@hr.nl](mailto:schir@hr.nl)

Louise [leele@hr.nl](mailto:leele@hr.nl)

ZsaZsa [linzz@hr.nl](mailto:linzz@hr.nl)

VISUAL DESIGN LAB - CMD ROTTERDAM

## NEEM ALTIJD JE CREASET MEE!

- A4 Schetsblok
- (vul)potlood
- Fineliner
- Stiftten
- Dummy
- Papier
- Markers,
- Fotolijm
- Schaar
- Snijmesje
- evt. stevig papier of collage-materiaal