



# De vrije opdracht

Datapunt 1E: CMD-Ontwerper in Ontwikkeling  
Door bz jongste

## Inhoud

Mijn gekozen opdracht: datapunt 1E.....	2
Het idee en de schets.....	3
Het controller dilemma.....	4
de tv en het kastje.....	5
De top 8 games .....	6
De consoles 2002-2020 .....	7
Something's missing... but what? .....	9
De ontwerpprincipes en de GSR analyse .....	10
Het CMD-werkveld.....	13
Welke workshops in week 8 en 9? .....	15
Bronnenlijst .....	16

## Mijn gekozen opdracht: datapunt 1E

Leeruitkomsten 2 en 3

Beoordelingscriteria: 1.2.1, 1.2.2, 1.3.1, 1.3.2

Je levert als datapunt in:

- Maak een infographic met een kleine animatie erin. Let hierop bij:
  - Om alle ontwerpprincipes te noemen
  - Om alle ontwerptools te noemen
  - Het is duidelijk wat het onderwerp is
- Laat je designing progress zien door schetsen en het voortgang in kaart te brengen

*Denk aan de acceptatiecriteria!*

## Het idee en de schets

Ik ben iemand die er van z'n Xbox 360 houd en er al jaren op speelt. Voor de vrije opdracht had ik eerst nog geen idee waar ik moest beginnen, totdat ik op het idee kwam in de trein dat ik het over iets van mijn passies kon doen.

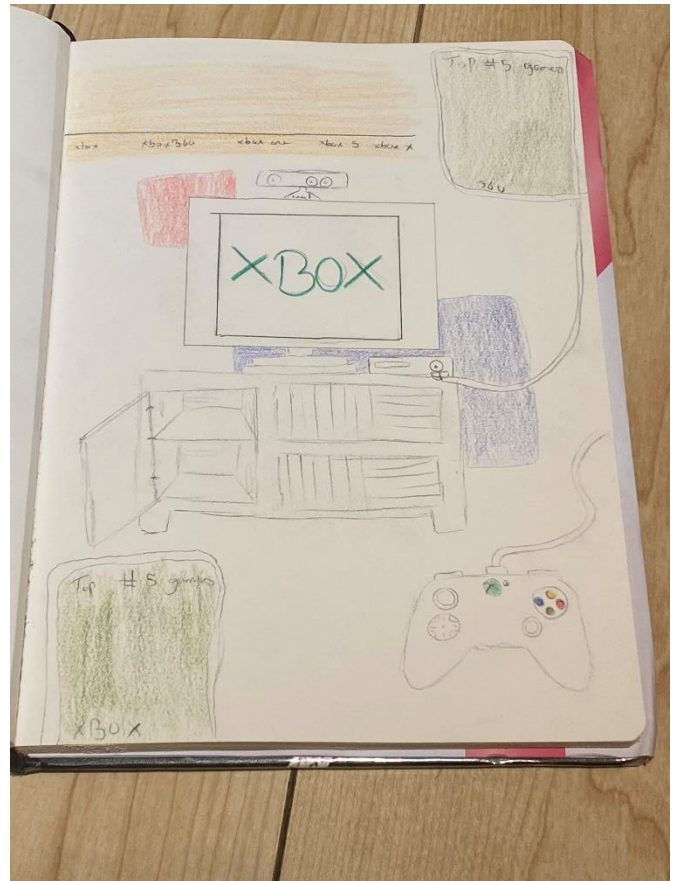
De wonderlijke wereld van de Xbox 360.

Maar na een tijdje peinzen dacht ik dat ik het niet alleen moest houden bij de 360, maar ook de allereerste Xbox, de Xbox One en die Xbox x/s. hiermee kon ik mijn geanimeerde infographic met meer varia maken en had ik meer om mee te werken in mijn geschiedenis van de ontwikkeling van de Xbox.

Omdat de Xbox voor het eerst verscheen in het begin van de jaren 2000, dacht ik dat ik een deel van de meubilaire mode van die tijd in mijn design kon reflecteren. In de jaren van begin 2000 waren open kasten zonder deuren en glazen tv meubilair de hit, dus heb ik de twee gecombineerd als een open kastje met een glazen deurtje. De televisie moest natuurlijk overeenkomen met de begin 2000 look, dus ik heb een tv gekozen die uit het jaar 2002 komt van lg.

Ook wou ik het bekende kleurenschema van de Xbox terug laten komen in mijn infographic, rood, groen, oranje-geel en blauw.

De lijnen die je in de kast ziet zijn de Xbox games die netjes in de kast zijn geordend, deze inspiratie komt van hoe wij thuis de games ordenen.



## Het controller dilemma...

Ik denk het langste van het hele project heb ik besteed aan het correct overeen laten komen van de Xbox 360 controller, de eerste keer had ik het geprobeerd in illustrator zonder de pen tool en met de paintbrush tool. Echter dit ging niet zo fijn van een leien dakje als ik had gehoopt en ik kwam snel al terug op de pen tool. Dit ging echt stukken makkelijker met ermee om te gaan, waarschijnlijk ook omdat ik deze tool al eerder heb gebruikt.

Na een lange dag van bloed zweet en tranen had ik wel een net eindproduct om op mijn infographic te doen.



## de tv en het kastje

de tv, het meubilair, de Xbox 360 en Kinect games zijn gemaakt met de rectangle tool in photoshop, in tegenstelling met de controller die gemaakt is in indesign.

Voor de tv heb ik het allereerste logo van Xbox gebruikt en gaat met de tijdlijn mee in de kleine animatie die ik erin heb verwerkt.

Ik kwam er iets later achter dat ik de kinect sensor nog niet erop had getekend, dus die kwam er uiteindelijk nog bij.

Alle tekst (behalve het logo<sup>1</sup>) heb ik met de brush tool geschreven. De lijnen op het glas zijn gemaakt door de line tool en de kabel door de curvature pen tool.

Ook was er in het begin alleen het allereerste logo van Xbox aanwezig en niet deel van de animatie, maar dat had ik later in het designproces aangepast om het beeldscherm het logo te presenteren met de overeenkomende consoles.



---

<sup>1</sup> <https://nl.pinterest.com/pin/307722587045584678/>  
<https://wallpapers.com/png/xbox360-logo-9k8ejqwekgzckz5c.html>  
[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Xboxone\\_logo.PNG](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Xboxone_logo.PNG)  
<https://www.mycast.io/talent/xbox-series-x-s>

## De top 8 games

Zoals aangetoond in mijn schets, had ik aanvankelijk het idee om een top-lijstje te maken van de beste games voor de eerste Xbox en de Xbox 360. Mijn bedoeling was om hiermee aan te tonen welke games het meest iconisch en invloedrijk waren voor die consoles. Echter, toen ik later verder nadacht over het concept, besepte ik dat de informatie die ik had verzameld wat te beperkt was om echt de diepgang te geven die ik wilde bereiken voor mijn geanimeerde infographic.

Bij nader inzien besloot ik het idee verder uit te breiden. In plaats van slechts een eenvoudige top-lijst, wilde ik het aanpakken met een meer dynamische benadering, die deels overeenkomt met dezelfde logica van de geanimeerde tv. Hierdoor kwam ik op het idee om niet alleen de beste games van de eerste Xbox en Xbox 360 te behandelen, maar ook van de latere Xbox-consoles, zoals de Xbox One en Xbox Series X/S. Voor elk van deze consoles besloot ik een top 8 samen te stellen, waarbij ik de meest indrukwekkende en invloedrijke games van elke generatie zou belichten, om zo een vollediger beeld te geven van de evolutie van het Xbox-platform door de jaren heen.

De zwarte lijn die het vakje vormt is het draad van de Xbox 360 console die ik in indesign had gemaakt (zie pagina 4) en het groen is ook geïnspireerd door de A knop op de console.

### top 8 games xbox

1. halo 2
2. halo: combat evolved
3. sneak king
4. fable
5. Grand Theft Auto III
6. Tom Clancy's Splinter Cell
7. Dead or Alive 3
8. Star Wars: Knights

### top 8 games xbox 360

1. kinect adventures!
2. grand theft auto V
3. minecraft xbox360 edition
4. call of duty warfare 3
5. call of duty black ops
6. halo 3
7. call of duty black ops II
8. elder scrolls V: Skyrim

### top 8 xbox one games

1. PUBG: Battlegrounds
2. Halo 5: Guardians
3. The Witcher 3: Wild Hunt
4. Dead Rising 3
5. Cuphead
6. Cyberpunk 2077
7. Forza Motorsport 5
8. Monster Hunter World

### top 8 xbox x/s games

1. undisputed
2. ea sports fc 25
3. disney epic mickey: rebrushed
4. overpass 2
5. ea sports f1 24
6. smurfs cart
7. sandland
8. south park: snow day!

## De consoles 2002-2020

Nu naar de consoles: de ster van mijn animatie draait natuurlijk om de evolutie van de Xbox door de jaren heen. Ik wil in mijn animatie de ontwikkeling van deze iconische spelcomputer op een visueel aantrekkelijke manier weergeven. Mijn plan is om dit te doen door middel van illustraties die de verschillende Xbox-consoles en hun bijbehorende controllers uit elke tijdsperiode laten zien. Elke console vertelt een eigen verhaal en markeert een specifiek tijdperk in de gaminggeschiedenis.

De reis begint natuurlijk bij de allereerste Xbox<sup>2</sup>, die in 2002 werd gelanceerd. Dit was de console waarmee Microsoft zijn intrede deed in de gamingwereld, en het markeerde het begin van een nieuwe era voor de industrie. Deze originele Xbox, met zijn opvallende ontwerp en de grote, robuuste controller, was een baanbrekende stap die leidde tot wat er nog zou komen.

Vervolgens komt de Xbox 360<sup>3</sup> uit 2005 aan bod, misschien wel een van de meest iconische en succesvolle consoles van zijn tijd. Deze console bracht online gaming naar een nieuw niveau en introduceerde de wereld aan Xbox Live, wat een revolutie teweegbracht in de manier waarop gamers wereldwijd met elkaar in contact kwamen.

Na de Xbox 360 gaan we verder naar de Xbox One<sup>4</sup>, gelanceerd in 2013. Deze console had een sterkere focus op multimedia en entertainment, en markeerde een verschuiving naar een bredere benadering van wat een gameconsole kan zijn, met een slanker ontwerp en verbeterde controller.

Tot slot sluiten we af met de meest recente generatie: de Xbox Series X en Series S<sup>5</sup>, die in 2020 zijn gelanceerd. Deze consoles vertegenwoordigen de nieuwste technologische



<sup>2</sup> <https://nl.wikipedia.org/wiki/Xbox>

<sup>3</sup> [https://nl.wikipedia.org/wiki/Xbox\\_360](https://nl.wikipedia.org/wiki/Xbox_360)

<sup>4</sup> [https://nl.wikipedia.org/wiki/Xbox\\_One](https://nl.wikipedia.org/wiki/Xbox_One)

<sup>5</sup> [https://nl.wikipedia.org/wiki/Xbox\\_Series](https://nl.wikipedia.org/wiki/Xbox_Series)

vooruitgang, met een ongekennde grafische kracht en snelheid, en hebben de toekomst van gaming opnieuw vormgegeven.

Met deze opeenvolgende consoles en controllers wil ik de evolutie van de Xbox visueel laten zien, waarbij elke illustratie niet alleen de hardware, maar ook de sfeer en stijl van dat specifieke tijdperk weergeeft. Op deze manier kan ik de kijker meenemen op een nostalgische reis door de geschiedenis van een van de meest invloedrijke consoles in de game-industrie.

In mijn designs heb ik de pen tool, brush tool, curvature tool, rectangle tool, elipse tool en de line tool toegepast voor een strakke en nette uitstraling.



## Something's missing... but what?

Nadat ik dacht dat ik klaar was met mijn opdracht, bleef er een gevoel hangen dat er nog iets ontbrak. Het geheel voelde niet compleet, alsof er een essentieel element miste. Dit zorgde ervoor dat ik besloot terug te gaan naar mijn eerste concept, in de hoop te ontdekken wat dat ontbrekende puzzelstukje kon zijn. Toen ik het opnieuw bekeek, viel het me op: het was precies dat detail waar ik in mijn oorspronkelijke idee mee was begonnen, maar wat ik later onbewust had weggelaten.

In mijn allereerste concept had ik namelijk gekleurde vlakken getekend, geïnspireerd door de kleuren van een Xbox-controller. Die speelse en kleurrijke elementen gaven het ontwerp een uniek karakter, iets wat ik had laten vervagen in latere versies. Het was precies wat nodig was om het ontwerp weer in balans te brengen.

Dus ging ik opnieuw aan de slag. Ik gebruikte de rectangle-tool om rechthoeken te vormen en gaf de hoeken een subtiele afronding om het geheel zachter en toegankelijker te maken. Met die simpele maar krachtige aanpassing begon alles op zijn plek te vallen. Het ontwerp kreeg een frisse, levendige uitstraling en voelde eindelijk compleet.

Toen ik het eindresultaat bekeek, was ik tevreden. Het was een product waar ik echt trots op kon zijn, iets dat ik vol vertrouwen aan iemand kon presenteren. Het was het moment waarop ik wist dat al het werk en de aanpassingen de moeite waard waren geweest.



## De ontwerpprincipes en de GSR analyse

GSR-analyse (Gestalt, Semiothiek, Retorica)

### 1. Gestalt (Visuele samenhang en perceptie)

Nabijheid: De verschillende elementen, zoals de console, controller en de tv met de interface van de Xbox, zijn dicht bij elkaar geplaatst, waardoor ze als een geheel worden waargenomen.

Overeenkomsten: De herhalende vorm van de game hoezen in de kast creëert een gevoel van consistentie en structuur.

Afgesloten vormen: De TV, console, en controller zijn binnen duidelijke contouren geplaatst, wat zorgt voor een visueel gestructureerd ontwerp.

Visuele hiërarchie: De tv en de console zijn visueel prominenter geplaatst, wat logisch is omdat ze de belangrijkste focuspunten zijn binnen het onderwerp van gaming.

Figure-Ground relatie: Het oog wordt automatisch naar de tv gericht, omdat deze zich op de voorgrond bevindt, terwijl andere objecten, zoals de console en kasten, secundaire rollen spelen op de achtergrond.



## 2. Semiothiek (Betekenisgeving)

Iconografie: De gebruikte elementen (tv, console, controllers) zijn allemaal iconen van gamen, specifiek voor de Xbox, wat direct een bepaalde context oproept: gaming.

Jaartal 2002-2020: Het jaartal verwijst naar de release van de Xbox in dat jaar, wat een extra tijdsgebonden betekenis toevoegt.

Spelijst: De tekst met de top 8 Xbox games geeft directe informatie en roept specifieke associaties op voor mensen die bekend zijn met deze games. Elk spel op de lijst heeft zijn eigen connotaties (bijv. sport, avontuur, animatie).



## 3. Retorica (Overtuigingskracht en emoties)

Nostalgie en innovatie: De afbeelding combineert elementen van nostalgie (bijvoorbeeld de oude Xbox-controller, Kinect-camera en ouder meubilair) met de modernere Xbox, wat een gevoel van continuïteit in de Xbox-ervaring kan oproepen.

Kleurgebruik: De kleurrijke achtergrondblokken (geel, blauw, rood) creëren een speelse, energieke sfeer die past bij de ervaring van gaming. Het gebruik van groen voor de lijst van de top 8 games past bij de Xbox-kleur wat merkassociatie versterkt.

Emotionele appel: Voor gamers kan de combinatie van herkenbare consoles, controllers en titels een gevoel van opwinding en anticipatie oproepen.



## Ontwerpprincipes

### 1. Contrast:

De zwarte en witte kleuren van de console en controllers contrasteren sterk met de kleurrijke achtergrond en de groene tekstlijst. Dit maakt de hoofdobjecten (console, controllers, tv) gemakkelijk herkenbaar en trekt de aandacht naar de belangrijke elementen.

### 2. Herhaling:

De herhaling van rechthoekige vormen game hoezen in de kast zorgt voor een gevoel van visuele harmonie en consistentie in het ontwerp.

### 3. Uitlijning:

De objecten in de afbeelding zijn netjes uitgelijnd, met de tv centraal geplaatst en de andere elementen daaromheen. Dit zorgt voor een duidelijke, overzichtelijke visuele hiërarchie, waarbij de tv de primaire focus is.

### 4. Nabijheid:

De verschillende elementen van de gaming-setup zijn dicht bij elkaar geplaatst, wat bijdraagt aan een gevoel van samenhang en maakt het eenvoudig om de relatie tussen de objecten te begrijpen (tv en console als één systeem).

### 5. Kleur:

De felle kleuren in de achtergrondblokken (rood, geel, blauw) creëren een speelse sfeer, terwijl het gebruik van groen in de tekst aansluit bij de iconische Xbox-kleur.



## Het CMD-werkveld

In de toekomst zie ik mezelf als een succesvolle illustrator, met een hbo-diploma in communicatie en multimediadesign op zak. Mijn reis naar dit doel begint met een sterke passie voor kunst en verhalen. Als kind bracht ik uren door met tekenen, mijn fantasie tot leven brengend op papier. Maar naarmate ik ouder werd, ontdekte ik dat kunst meer is dan alleen beelden; het is een krachtige manier om te communiceren en mensen te verbinden.

Tijdens mijn hbo-studie ontdekte ik de vele facetten van multimediadesign. Ik leerde niet alleen over grafisch ontwerp, maar ook over de impact van visuele elementen in verschillende media. Dit maakte me nieuwsgierig naar de rol van illustratie in de communicatie. De combinatie van tekst en beeld sprak me enorm aan. In mijn eerste jaar nam ik deel aan verschillende projecten waarin we moesten samenwerken met andere studenten. Dit leerde me dat het belangrijk is om te luisteren naar ideeën en feedback, en om samen te werken aan een gemeenschappelijk doel. De samenwerking met medestudenten stimuleerde mijn creativiteit en hielp me te groeien als kunstenaar.

Naarmate ik verder ging in mijn studie, begon ik me te specialiseren in illustratie. Ik nam deel aan workshops en cursussen waarin ik technieken leerde zoals digitaal tekenen, aquarel en illustratieve typografie. Het was tijdens deze sessies dat ik ontdekte hoe belangrijk het is om je eigen stijl te ontwikkelen. Inspiratie vond ik in de werken van gevestigde illustratoren, maar ook in de dagelijkse wereld om me heen. Elk klein detail, van een vreemde wolk tot een kleurrijk stuk straatkunst, prikkelde mijn verbeelding en droeg bij aan mijn ontwikkeling.

Een keerpunt in mijn studie was een project waarin we een kinderboek moesten illustreren. Samen met een schrijver creëerden we een verhaal over vriendschap en avontuur. Dit project liet me delven in de wereld van verhaalstructuren en karakterontwikkeling. Het proces van het maken van illustraties die de tekst aanvulden en versterkten, opende mijn ogen voor de kracht van visuele storytelling. Het resultaat was niet alleen een boek, maar ook een gevoel van voldoening en trots.

Na het behalen van mijn diploma besloot ik de sprong te wagen in de freelance wereld. Ik wist dat het een uitdaging zou zijn, maar mijn passie voor illustratie was sterker dan mijn angst. Met een zorgvuldig samengesteld portfolio en een website die mijn werk tentoonstelde, begon ik op sociale media te netwerken. Dit leidde tot mijn eerste opdrachten: een paar lokale bedrijven vroegen me om hun marketingmateriaal te illustreren. Het was een geweldige ervaring die me leerde hoe ik mijn creativiteit kon toepassen in de commerciële wereld.

In de beginfase van mijn carrière was ik vastbesloten om mijn vaardigheden verder te ontwikkelen. Ik besloot om elke kans aan te grijpen om mijn netwerk uit te breiden en nieuwe technieken te leren. Ik nam deel aan online cursussen en woonde illustratie-conferenties bij. Deze evenementen boden niet alleen inspiratie, maar ook de

mogelijkheid om in contact te komen met andere creatieve professionals. De interacties met andere illustratoren gaven me nieuwe inzichten en hielpen me om mijn stijl verder te verfijnen.

Naarmate de tijd vorderde, begon ik mijn eigen unieke stem te vinden in de wereld van illustratie. Mijn stijl, een mix van speelse lijnen en levendige kleuren, sprak steeds meer mensen aan. Ik begon ook te experimenteren met verschillende media, van digitale illustratie tot handgetekende creaties. Hierdoor kon ik mijn werk diversifiëren en verschillende doelgroepen aanspreken.

Uiteindelijk kwam het moment dat ik besloot om mijn eigen illustratiebedrijf te starten. Het idee was om een platform te creëren waar ik niet alleen mijn werk kon tonen, maar ook samenwerkingen kon aangaan met schrijvers, merken en andere creatievelingen. Mijn ultimate doel was om illustraties te maken die mensen raken, verhalen vertellen en emoties oproepen. Ik wilde dat mijn kunst een plek vond in boeken, tijdschriften en digitale media, en dat het een bron van inspiratie zou zijn voor anderen.

Met elk project dat ik aannam, groeide mijn vertrouwen en mijn portfolio. Ik kreeg de kans om samen te werken met uitgevers en aan verschillende kinderboeken te werken. Het gevoel om mijn illustraties in druk te zien, was onbeschrijfelijk. Ik leerde dat illustratie niet alleen draait om het maken van mooie beelden, maar ook om het creëren van verbindingen en het beïnvloeden van de manier waarop mensen verhalen ervaren.

## Welke workshops in week 8 en 9?

Voor week 8 ga ik de Fablab-workshop volgen, iets waar ik al een hele tijd naar uitkijk. De reden hiervoor is dat ik ontzettend graag mijn eigen kleding wil borduren en bedrukken met mijn eigen ontwerpen en creaties. Het idee om mijn creativiteit op deze manier tot uiting te brengen, spreekt me al jaren aan. Sinds ik drie jaar geleden voor het eerst kennismakte met de HAN en hoorde over de mogelijkheden binnen het Fablab, heb ik ervan gedroomd om dit zelf te kunnen doen. Het heeft me sindsdien niet losgelaten, en nu de tijd eindelijk is aangebroken om deze workshop te volgen, kan ik haast niet wachten om aan de slag te gaan.

Ook vind ik het een fijne mogelijkheid om goedkoop dungeons & dragons miniatuur poppetjes te maken voor mijn campagnes.

In week 9 staat de stop-motion workshop op het programma, waar ik ook ontzettend naar uitkijk. Dit was namelijk mijn nummer 1 keuze toen we onze top 3 moesten indienen voor de workshops. Hoewel ik niet veel ervaring heb met stop-motion, vind ik het juist daarom extra boeiend om er nu dieper in te duiken en het op een professionele manier aan te pakken. De enige keer dat ik eerder met stop-motion heb gewerkt, was op de basisschool toen we met LEGO een stop-motion project moesten maken. Ondanks dat het een simpele, kinderlijke versie was, vond ik het toen al fascinerend. Nu krijg ik de kans om te leren hoe het echt werkt, met de juiste technieken en hulpmiddelen. Ik kijk ernaar uit om nieuwe vaardigheden op te doen en deze creatieve vorm van storytelling beter te begrijpen.

## Bronnenlijst

De top 8 xbox games: [https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_best-selling\\_Xbox\\_video\\_games](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_Xbox_video_games)

De top 8 xbox 360 games: [https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_best-selling\\_Xbox\\_360\\_video\\_games](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_Xbox_360_video_games)

De top 8 xbox one games: [https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_best-selling\\_Xbox\\_360\\_video\\_games](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_Xbox_360_video_games)

De top 8 xbox series x/s games: <https://www.simplygames.com/xbox-series-x/games?filter=top-sellers&srsId=AfmBOoplAjkftkzkuloYMNnPTSGGtYYbcSjHVxqxuNcmsS-xl3sJzc7S>

(de enige reden waarom ik niet wikipedia voor de xbox x/s had gebruikt was omdat die lijst simpel nog niet bestaat. Helaas maar waar)

Referenties voor het natekenen:

Xbox: [https://en.wikipedia.org/wiki/Xbox\\_%28console%29](https://en.wikipedia.org/wiki/Xbox_%28console%29)

Xbox 360: [https://en.wikipedia.org/wiki/Xbox\\_360](https://en.wikipedia.org/wiki/Xbox_360)

Xbox one: <https://www.xbox.com/en-US/consoles/xbox-series-s>

Xbox x/s: <https://www.xbox.com/en-US/consoles/xbox-series-x>

Spelling check door: <https://chatgpt.com/>