



MEDIA . VORMGEVER PORTFOLIO

STAGEPERIODE
02-09-2024 | 31-01-2025

Friso Eijgenraam . Astrum College

INHOUD

02

> Inhoudsopgave

04

> Inleiding

05

> Over Booth Media

07

> Werkzaamheden

11

> Top 3 projecten

12

> Run a Lott

20

> Kayori



24

> Aemster

28

> BPV-opdrachten

30

> Leerdoelen

36

> Conclusie

37

> Slot

INLEIDING

> Introductie stageverslag mediavormgeving

Bij Booth Media, een creatief bedrijf dat gespecialiseerd is in video, fotografie en grafisch design, wordt dagelijks gewerkt aan diverse projecten. Als mediavormgever bied deze stage een unieke kans om theorie om te zetten in praktijk en actief deel te nemen aan het creatieve proces. De keuze om juist hier stage te lopen is gemaakt vanwege de diversiteit dat het bedrijf biedt en de mogelijkheid om verschillende vaardigheden te combineren en te versterken.

De stageperiode is niet alleen bedoeld om praktijkervaring op te doen, maar ook om beter inzicht te krijgen in hoe de creatieve industrie werkt. Werken aan echte projecten met professionele begeleiding helpt om nieuw technieken te leren, vaardigheden te verbeteren en te ontdekken hoe ontwerpen effectief kunnen worden ingezet voor klanten.

Dit verslag wordt geschreven om het verloop van de stage vast te leggen, de opgedane ervaring te documenteren en de persoonlijke ontwikkeling in kaart te brengen. Daarnaast biedt het verslag een overzicht van de werkzaamheden en resultaten, zodat de groei als mediavormgever zichtbaar wordt en er op een professionele manier verantwoording wordt afgelegd voor de leerdoelen die tijdens deze periode zijn behaald.

OVER BOOTH

W I R O | B O O T H M E D I A



W I R O | B O O T H M E D I A

> Fotoshoot Kayori

1/200 | ISO 1250 | F5.0 | 4000x6000 | 240 ppi

> Maak kennis met Booth Media

Booth Media is een dynamisch mediabedrijf dat gespecialiseerd is in het creëren van professionele en creatieve content. Van het vastleggen van behind-the-scenes beelden tot het produceren van opvallende video's en foto's. Booth Media biedt alles wat je nodig hebt om jou project tot leven te brengen.

Het team werkt met passie en enthousiasme aan elk project, waarbij ze altijd streven naar het beste resultaat. Of het nu gaat om het filmen van evenementen, het ontwerpen van logo's of het ontwikkelen van social media content, Booth Media zorgt voor content die zowel creatief als professioneel is.

Kortom, Booth Media is de ideale partner voor het creëren van unieke en impactvolle media die jouw merk of project op de kaart zet!

> Het verhaal achter Booth Media

Booth Media werd opgericht door Wiro, een gepassioneerde creatieve ondernemer met een visie om de wereld van media en content op een vernieuwde manier te laten zien. Wiro begon met het idee om bedrijven en merken te helpen om hun verhaal op een unieke en visuele manier te vertellen. Wat begon als een kleine passie voor fotografie en videografie, groeide al snel uit tot een mediabedrijf dat zich richt op het creëren van originele en impactvolle content.

Wat Booth Media bijzonder maakt, is de persoonlijke aanpak en de focus op creativiteit en kwaliteit. Wiro en zijn team werken nauw samen met klanten om de boodschap op de beste manier over te brengen. Booth Media gelooft in het creëren van content die niet alleen professioneel is, maar ook authentiek en inspirerend.

Booth Media blijft groeien, maar de passie en visie van Wiro blijven de drijvende kracht achter het bedrijf. Het doel is hetzelfde: 'Het maken van content die blijft hangen en indruk maakt.'

WERKZAAM- HEDEN

> Week 1: Start en eerste ontwerpen

In de eerste week begon ik met het marktonderzoek voor het logo van "Run a Lott". Dit was belangrijk om te begrijpen hoe het merk eruit moest komen te zien. Daarna begon ik met het ontwerp van het logo, waarbij ik ook typografie (lettertypes) ging uitwerken. Daarnaast werkte ik aan een boekje voor het merk. Ook was er een fotoshoot voor een fitnessbedrijf in Amsterdam, waar ik fotografisch en videografische beelden heb vastgelegd voor Booth Media.

> Week 2: Verdere ontwikkeling van ontwerpen

De tweede week ging verder met het ontwerp van het logo voor "Run a Lott". Ik werkte ook aan de menukaart voor restaurant Bloom. Daarnaast verzamelde ik bestaande sportmerken en werkte ik aan het bijwerken van een drankenkaart voor Bloom. De fotoshoot voor Run a Lott werd afgerond, en ik begon met het bewerken van de foto's.

> Week 3: Logo en branding verder ontwikkelen

In de derde week verbeterde ik het logo van Run a Lott en werkte ik verder aan het boekje. Het logo was bijna klaar, 80% af. Ik vulde mijn leerdoelenformulier in en begon met het ontwerpen van de Bloom Giftcard en een A3 bord voor het restaurant. Er werd verder gewerkt aan het logo en de branding voor Run a Lott.

> Week 4: Social media posts en Instagram

Deze week richtte ik mij op social media. Ik maakte ontwerpen voor een "Coming Soon" Instagram-post voor Run a Lott, met een opvallende drie-grid post. Ik onderzocht ook hoe Instagram posts het beste konden worden vormgegeven om veel interactie te krijgen. Ik maakte verschillende ontwerpopties en werkte ze verder uit.

> Week 5: Animatie in After Effects

Vanaf deze week begon ik met het maken van logo-animaties in After Effects. Dit was iets nieuws voor mij, maar ik vond het erg interessant. Ik organiseerde bestanden en maakte verschillende animaties die we konden gebruiken voor social media. Ik werkte met After Effects om het logo van Run a Lott tot leven te brengen.

> Week 6: Nieuwe animaties en uitwerkingen

In de zesde week werkte ik verder aan de animaties. Er werden nieuwe animaties gemaakt voor de hardloop-app van Run a Lott. Ook analyseerde ik foto- en videobestanden en werkte ik aan manieren om ze beter te gebruiken voor de branding van het merk. Er werden nieuwe ideeën uitgewerkt voor social media.

> Week 7: Productfotografie en Video bewerking

Deze week was ik bezig met fotografie voor Run a Lott. Ik schoot behind-the-scenes foto's van Lotte Leeuw en bewerkte ze voor eventueel online gebruik. Ook begon ik met het monteren van een video voor social media, waarbij ik visuele effecten en tekst toevoegde om het merk sterker neer te zetten.

> Week 8: Verder met logo en branding

De focus lag in de achtste week weer op het logo van Run a Lott. Ik testte het logo op verschillende formaten en pas het aan voor verschillende toepassingen. Daarnaast werkte ik verder aan social media content, zoals Instagram-posts, en zorgde ervoor dat de visuele stijl consistent bleef.

> Week 9: Afronden van project

In week 9 richtte ik me op het afronden van de projecten voor Run a Lott. Het logo werd definitief afgerond, en ik werkte aan het creëren van nieuwe visuele content voor hun social media. De fotoshoot en bewerkte beelden werden gepresenteerd aan het team en het resultaat werd goedgekeurd.

> Week 10: Animaties en video-bewerking

In deze week werkte ik verder met After Effects, waar ik nieuwe animaties maakte voor Run a Lott. Ook werd er gewerkt aan een video-editing project voor een productlancering. Het doel was om het merk goed in beeld te brengen door visuele effecten en een sterk verhaal in de video.

> Week 11: Drukwerk en presentaties

Deze week begon ik met het ontwerpen van drukwerk voor Run a Lott dit is het boekje wat hiernaast ligt. Dit was een nieuwe uitdaging, omdat de ontwerpen geschikt moesten zijn voor print. Daarnaast werkte ik aan een presentatie voor een klant, waarbij ik de visuele elementen combineerde met animaties om een sterke indruk te maken.

> Week 12-13: Fotoshoots en beelden bewerken

Deze week was ik bezig met een nieuwe fotoshoot voor Run a Lott. Ik maakte foto's voor hun nieuwe campagne, waarbij ik me richtte op zowel productfoto's als lifestyle beelden. Daarna bewerkte ik de foto's en maakte ze klaar voor gebruik op hun website en sociale media.

> Week 14-15: Fotografie en Video bewerking

De focus lag deze weken opnieuw op productfotografie voor Run a Lott. Ik maakte foto's en werkte verder aan de bewerkingen. Ook ging ik door met het bewerken van video's voor social media, waar ik visuele effecten en tekst toevoegde om de video's aantrekkelijker te maken voor de doelgroep.

> Week 16-18: Eindpresentatie en Evaluatie

In week 16 tot 18 werden de afgeronde projecten gepresenteerd aan het team van Booth Media. Het logo van Run a Lott, de video's en de social media posts werden getoond. Ik kreeg feedback over de projecten en gebruikte dit om mijn werk verder te verbeteren. Deze weken waren ook belangrijk voor het invullen van mijn leerdoelenformulier en het voorbereiden van mijn eindpresentatie voor de stagebegeleider.

> Week 19-20: Afronding en Reflectie

De laatste twee weken stonden in het teken van het afronden van mijn projecten. Ik maakte de laatste aanpassingen aan de logo-animaties voor Run a Lott en zorgde ervoor dat alle bestanden goed georganiseerd waren voor gebruik. Ook werkte ik aan de laatste grafische ontwerpen voor social media en andere campagne-uitingen. Het was belangrijk dat alles in lijn was met de merkidentiteit die we hadden ontwikkeld.

Na het afronden van mijn werk, presenteerde ik mijn projecten aan het team. Ik kreeg positieve feedback, maar ook waardevolle verbeterpunten die ik in de toekomst kan toepassen. Dit gaf me meer inzicht in hoe ik mijn werk verder kan verfijnen en aan de verwachtingen van klanten kan voldoen.

Daarnaast was er tijd om mijn leerdoelen en de voortgang van mijn stage te evalueren. Ik reflecteerde op de vaardigheden die ik had opgedaan, zoals het werken met After Effects, productfotografie en het creëren van social media content. Ik heb veel geleerd over zowel de technische aspecten van mijn vak als over hoe ik mijn werk beter kan presenteren en afstemmen op de wensen van de klant.

De laatste dagen werkte ik aan mijn stageverslag en bereidde ik mijn eindpresentatie voor. Dit was een kans om mijn groei als mediavormgever zichtbaar te maken en mijn ervaring bij Booth Media te documenteren. Het was een waardevolle en leerzame stage, waar ik veel nieuwe vaardigheden heb opgedaan en mezelf als professional verder heb ontwikkeld.

TOP 3 PROJECTEN TIJDENS MIJN STAGE

● ————— 3 beste projecten

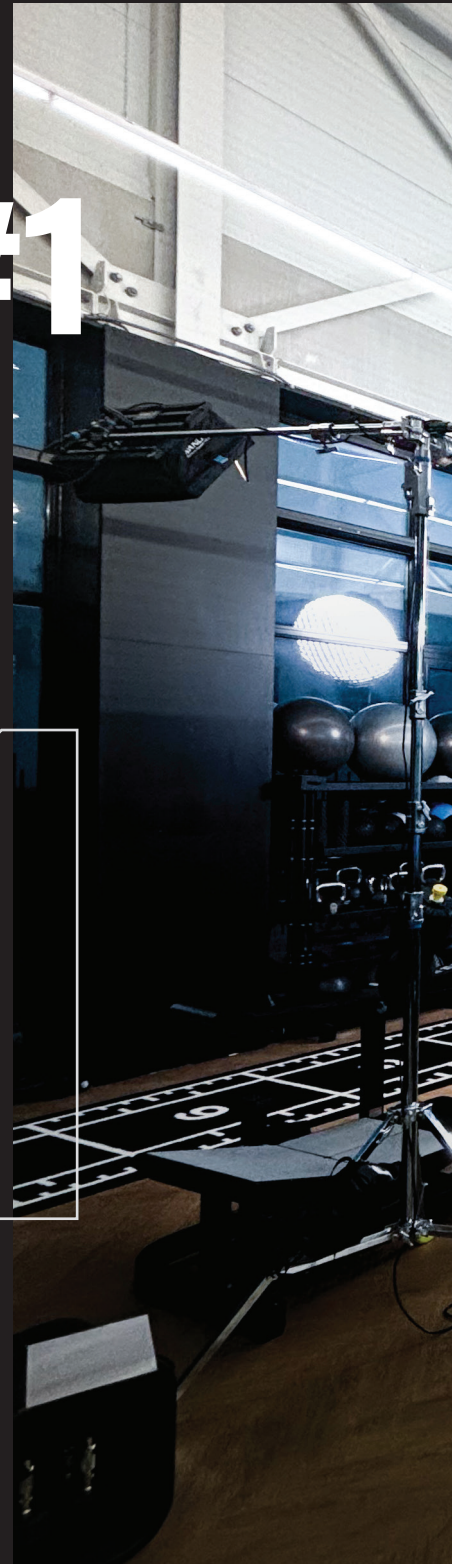
> Projectbeschrijvingen

Tijdens mijn stage heb ik aan drie grote projecten gewerkt. Voor Kayori ging ik mee naar een fotoshoot om behind-the-scenes content te maken. Bij Run a Lott werkte ik aan het logo-ontwerp, maakte ik sociale media posts en legde ik behind-the-scenes beelden vast. Voor Aemster filmde ik behind-the-scenes materiaal voor de sociale media van Booth Media die Aemster ook gebruiken kan. Deze projecten gaven mij veel leermomenten om ervaring op te doen met creatieve en praktische werkzaamheden.

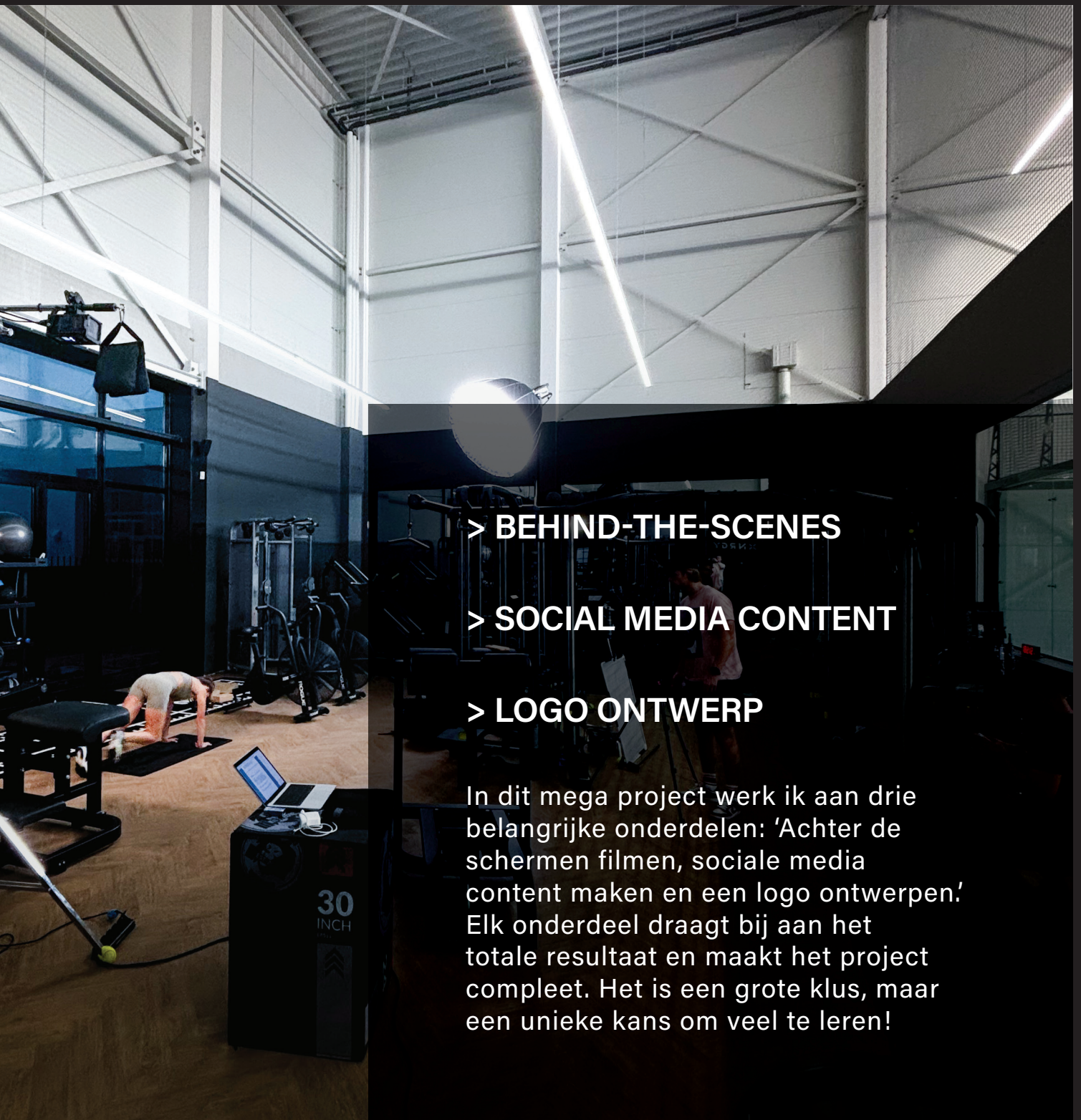
PROJECT #1 'RUN A LOTT'

101

CREËREN VAN VISUELE CONTENT
VOOR RUN A LOTT



> LOGO ONTWERP | SOCIAL MEDIA CONTENT | BEHIND-THE-SCENES



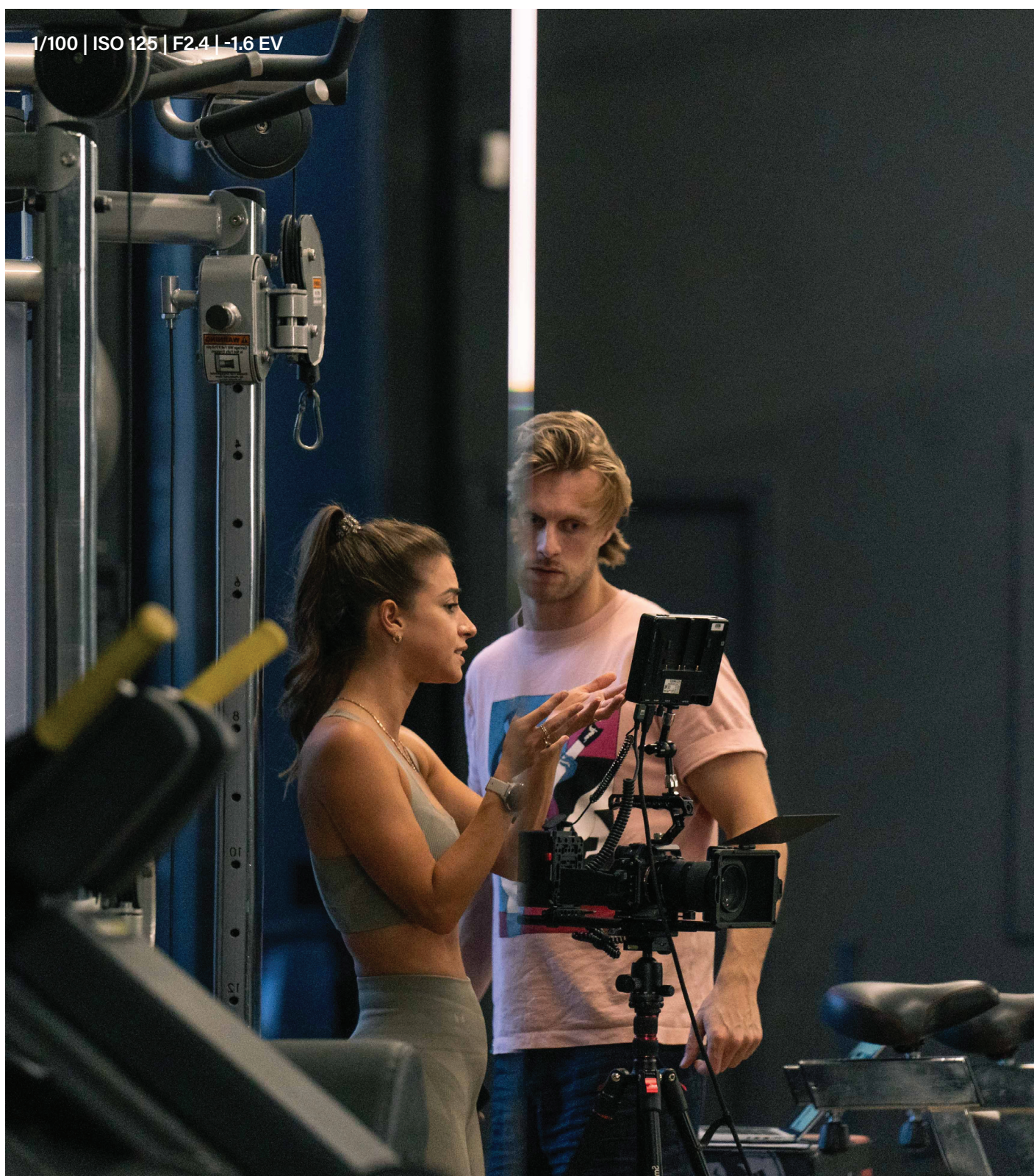
> BEHIND-THE-SCENES

> SOCIAL MEDIA CONTENT

> LOGO ONTWERP

In dit mega project werk ik aan drie belangrijke onderdelen: 'Achter de schermen filmen, sociale media content maken en een logo ontwerpen.' Elk onderdeel draagt bij aan het totale resultaat en maakt het project compleet. Het is een grote klus, maar een unieke kans om veel te leren!

1 / 5 0 | I S O 2 5 0 | F 2 . 4 | - 1 . 4 E V



> MOOKERHEIDE | LIMBURG | MOOK EN MIDDELAAR



> HEIDE & KADE OCHTEND

Tijdens de behind-the-scenes van het Run a Lott project, trokken we er op een frisse, vroege ochtend op uit. We begonnen onze dag op de Mookerheide, waar het zachte ochtendlicht de perfecte sfeer creëerde voor het vastleggen van de beelden. Het was een bijzondere ervaring om daar ik alle rust te werken, met de natuur als achtergrond. Daarna gingen we door naar de hoge Kade in Nijmegen. Deze locatie boodt een prachtig uitzicht over de rivier, wat de beelden extra dimensie gaf. Het was een inspirerende en productieve dag, vol creatieve momenten die de essentie van Run a Lott perfect vastlegden. Elk beeld was zorgvuldig gekozen om de energie en vrijheid van het hardlopen te laten zien. Het resultaat was een verhaal dat zowel energie als rust uitstraalt. Presies zoals het project bedoeld was. Het maken van deze beelden bracht ons dichterbij de kern van het project: 'Een gezonde, actieve levensstijl die verbonden is met de natuur en het buitenleven.'

BEHIND-THE-
SCENES RUN
A LOTT

M O O K E R H E I D E | W A A L K A D E



01

SOCIALE MEDIA CONTENT

> SPRINTS & SHOTS

Tijdens de fotoshoop voor Run A Lott werd niet alleen de hardloop-app gefotografeerd, maar ook content voor sociale media. Er werden verschillende soorten beelden gemaakt: van hardloopsessies tot rustige momenten waarin de app gebruikt wordt. Het doel was om zowel de functionaliteit van de app, als de energie en motivatie die het uitstraalt te laten zien. Naast actief hardlopen werden er ook foto's gemaakt die de sfeer van de app weerspiegelden, perfect voor posts om instagram en andere platforms. Het was belangrijk om de app niet alleen als een tool te presenteren, maar ook iets dat mensen inspireert om een gezonde levensstijl te omarmen. Er werd veel aandacht besteed aan het vastleggen van de vrijheid en beweging die de app biedt. Het resultaat was een veelzijdige set beelden die de app op een inspirerende manier laat zien.

MOOKERHEIDE | WALKADE



RUN A LOTT

OP LOCATIE

Het avontuur stopte niet bij de Mookerheide en de Waalkade. We gingen ook naar Amsterdam, waar we in een sport-school foto's en video's maakten voor de Run a Lott app.



S P O R T | P A D E L | A M S T E R D A M



LOGO ONTWERP

VAN IDEE TOT ICOON

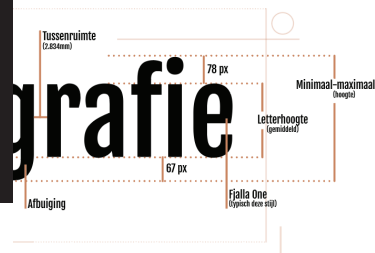
Een logo begint als een eenvoudig idee en groeit uit tot een krachtig symbool. Door te spelen met vormen, kleuren en typografie, ontstaat een ontwerp dat de kern van het merk vastlegt en een blijvende indruk maakt.

Fjalla One, Regular

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg
Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu
Vv Ww Xx Yy Zz

Fjalla One, Interpunctie

.,?;:;!@
\$ % ^ & * ()
_ - + = { []
, ' " \ < | > /



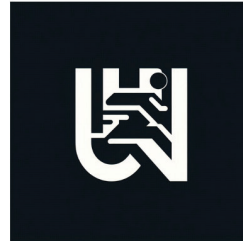
> ONTWERP PROCES | OPTIES

6. AI-LOGO ONDERZOEK

Uitkomst 1.

"Een eenkleurig logo met de letters UN, gebruik hoofdletters. Het logo moet te maken hebben met hardlopen voor mannen en vrouwen."

Dit was de vraag die ik stelde aan AI om een logo te maken. De resultaten zijn goed, maar nog niet waar ik naar op zoek was.



Uitkomst 2.

"Een design met de letters 'RAL' in deze volgorde: 'RAL' (hoofdletters). Het design moet te maken hebben met hardlopen voor mannen en vrouwen"

Dit was de vraag die ik stelde aan AI om een logo te maken. De resultaten waren eigenlijk 'te' goed, want dit zou meer op een cover kunnen staan van een magazine, of op een compleet shirt, maar als logo? Nee, dit was niet wat ik zocht.



H U L P V A N A I

Tijdens het ontwerpen van het logo ben ik op zoek naar iets dat zowel simpel, als krachtig is. Het moet meteen duidelijk maken waar het voor staat, maar tegelijkertijd een beetje vernieuwd en creatief zijn. Het proces is echt een zoektocht naar de juiste balans tussen vorm, kleur en betekenis. AI hebben we ook de kans gegeven om tot ontwerp suggesties te komen.

PROJECT #2 KAYORI

BEHIND - THE - SCENES

> KAYORI FOTOSHOOT

Tijdens de behind-the-scenes van Kayori was ik aanwezig bij de fotoshoot, waar ik het hele proces van dichtbij meemaakte. We werkten samen om de juiste sfeer en uitstraling vast te leggen, met veel aandacht voor detail. Het was geweldig om te zien hoe het team alles perfect in scène zette en het merk Kayori tot leven bracht in de foto's. Elk moment werd zorgvuldig vastgelegd om de kern van het merk te vangen.

> EIGEN CAMERA MEE GENOMEN NAAR DE SHOOT

1/30 | ISO 200 | F4.5 | 240 PPI

A man with dark hair and a beard, wearing a grey waffle robe, is standing in a bathroom. He is looking to his left with a slight smile. The background features a white tiled wall, a wooden shelf with a candle and glass jars, and a stack of folded towels. A white sink is visible in the bottom right corner.

BEHIND-THE-
SCENES KAYORI
FOTOSHOOT



KAYORI BEHIND-THE-SCENES

DETAIL GESTYLED

De modellen werden professioneel gestyled met natuurlijke looks en verfijnde details. Zo sloten ze perfect aan bij de luxe en elegante sfeer van Kayori.



MODEL WORDT GESTYLED



NANLITE IN ACTIE

> TEAM ACHTER DE CAMERA

Tijdens de fotoshoot voor Kayori was er een geweldig team van verschillende professionals die samenwerkten om het perfecte resultaat te behalen. Naast de fotograaf was er ook een haarstylist die zorgde voor de perfecte looks. Een lichtman die ervoor zorgde dat het licht precies goed viel. Kayori zelf deed o.a. de modellen regelen en het decor voor de foto's en video's mooi opmaken. Iedereen werkte nauw samen om de uitstraling van het merk Kayori vast te leggen, van de styling tot de belichting. Het was leuk om te zien hoe iedereen zijn eigen vakkenis inbracht om het merk tot leven te brengen. We hadden veel aandacht voor details, zodat de foto's echt de luxe en verfijning van Kayori zouden uitstralen. Het was een geslaagde samenwerking en het resultaat was precies wat we in gedachten hadden.



PROJECT #3 AEMSTER

DE 18 STUDIO

Achter de schermen bij 'De 18 Studio', hier maakte ik foto's en video's voor Aemster. Het was gaaf om te zien hoe alles daar tot leven kwam.



> BEHIND-THE-SCENES | AEMSTER

1/85 | ISO 50 | F5.4 | -2.2 EV



AEMSTER BEHIND-THE-SCENES FOTOSHOOT

> NIEUWE PRODUCTEN

Aemster is een bekende klant van Booth Media, eens in de zo veel tijd heeft Aemster weer nieuwe producten en moeten deze op de foto gezet worden. Hier schakelt Aemster Booth Media voor in. Hier wordt er productfotografie en product videografie gedaan.

1/85 | ISO 50 | F5.4 | -2.2 EV



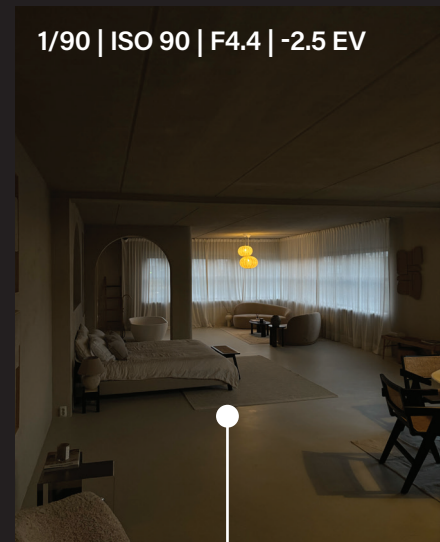
> PRODUCT FOTO-EN VIDEOGRAFISCHE BEELDEN



PRODUCT VIDEO-EN FOTO GRAFISCH WERK

A E M S T E R F O T O ' S

Van setting naar setting, elke keer werden er aanpassingen gedaan, zodat Booth Media voor Aemster de beste productfoto's kreeg. Van kunstlicht tot een bosje bloemen, alles moest passend zijn.



N I E U W E P R O D U C T E N A E M S T E R

BPV- OPDRACHTEN

> HOE MIJN STAGEPLEK MET HET PROCES OMGAAT

Bij mijn stageplek werken mijn stagebegeleider en ik samen aan het maken en leveren van een product of dienst. Omdat het team klein is, hebben we korte lijntjes en een duidelijke taakverdeling. Mijn stagebegeleider neemt het grootste deel van de leiding en heeft veel ervaring. Ik help bij het uitvoeren van het werk en leer tijdens het proces hoe alles in elkaar steekt.

> DE VOLGORDE VAN HET PROCES

Het proces begint meestal bij mijn stagebegeleider. Hij bespreekt met de klant wat er nodig is en maakt een plan. Daarna krijg ik vaak een taak waarmee ik aan de slag ga, bijvoorbeeld het uitvoeren van een deel van het werk of het voorbereiden van iets dat nodig is voor het project. Als ik klaar ben met mijn deel, bespreek ik dit weer met mijn stagebegeleider. Hij controleert mijn werk, geeft feedback, en zorgt ervoor dat alles goed wordt afgerond voordat het naar de klant gaat. Zo werken we stap voor stap aan het project, en zorgen we samen dat het eindresultaat klopt.

> OVERLEGGEN EN COMMUNICATIE

Omdat we met z'n tweeën werken, hebben we veel direct contact. Dit zijn geen formele vergaderingen, maar korte gesprekken waarin we bespreken wat er moet gebeuren en hoe het gaat. Vaak gebeurt dit aan het begin van de dag, zodat we beide weten wat er die dag op de planning staat. Tijdens het werk bespreken we regelmatig hoe het verloopt, of er nog vragen zijn, en of er dingen aangepast moeten worden. Deze momenten zorgen ervoor dat ik veel leer en dat we samen tot een goed resultaat komen.

> WAAROM DIT PROCES WERKT

Doordat het team klein is, is er veel persoonlijke begeleiding en kan ik direct vragen stellen. Mijn stagebegeleider heeft overzicht over het hele proces, terwijl ik leer door taken zelf uit te voeren. Dit werkt goed, omdat we snel kunnen schakelen en alles op maat kunnen aanpassen. De klant merkt dit ook, want we leveren altijd werk dat goed bij hun wensen past.

Deze manier van werken zorgt ervoor dat het proces overzichtelijk blijft en dat ik veel kan leren tijdens mijn stage. Ondanks dat het team klein is, verloopt alles soepel en wordt elk project succesvol afgerond.



STAP 1

W A T W I L I K L E R E N ?

> LEERDOEL 1

‘Ontwerpgewoonte,’ dit houdt in dat het een gewoonte moet worden om meerdere designconcepten te creëren voor verschillende opdrachten. Vaak lijkt het eerste idee het beste, maar door meerdere concepten te verkennen, vergroot je de kans om tot een nog sterker en creatiever ontwerp te komen. Hierbij is het handig om een minimum in te stellen voor hoeveel verschillende ontwerpen ik moet maken.

> LEERDOEL 2

‘Betere beheersing van de verschillende software die ik gebruik,’ een sterke technische basis in software is belangrijk voor elke mediavormgever, zoals bij Illustratoren. Bij InDesign wil ik betere beheersing hebben over de hulpmiddelen en tools, zo wordt het je een stuk makkelijker gemaakt om je design te verfijnen.

Bij Photoshop en Lightroom wil ik leren wanneer je, en wat je gaat bewerken qua licht. Zoals bij een magazine heb je een totaal andere licht-bewerking nodig dan bij een nieuwsartikel in de sociale media. Iedereen heeft zijn of haar smaak in belichting, dus een voorafgaand onderzoek naar een foto die je moet bewerken (bijvoorbeeld iets voor sport) kan zeker geen kwaad. Bij sport wordt bijvoorbeeld een totaal andere licht-bewerking gebruikt dan bij een kookmagazine. Bij Premiere pro moet ik beter weten wat de doelgroep is van de video en waar de video te zien is. Als de doelgroep een jongerengroep is, in de kantine van de voetbalvereniging, dan moet het er totaal anders uitzien voor de bingo club voor 60+’ers. Het moet een doelgroep aanspreken en waar het te zien is is waardevolle info. Ook belangrijk is waar het voor bedoeld is, is het bedoeld voor een commercial, een lobby waar een introductie afgespeeld wordt zodat je weet waar je ongeveer mee te maken hebt etc.

> LEERDOEL 3

'Mappenstructuur', voorbereidend werk in mappen is cruciaal. Het is heel belangrijk om alle foto's, video's, vormen, logo's, poppetjes etc. op te slaan in het daarvoor bedoelde mapje. Als je in Photoshop bezig bent met een bestand, ga je het bestand vervolgens niet opslaan in Illustrator. Of als je foto's gebruikt voor een moodboard in InDesign, ga je het vervolgens niet opslaan in een mapje bestemd voor Lightroom. Het is belangrijk om voorafgaand werk te verrichten voordat je begint met je design. Zodat je altijd alles kan terug vinden.

STAP 2

H O E G A I K D I T B E R E I K E N ?

> ZELFONTWIKKELING ALS MEDIAVORMGEVER

Als mediavormgever kan ik mijn leerdoelen alleen verbeteren door consistent te oefenen en mijzelf voortdurend uit te dagen. Door dagelijks te werken aan projecten, leer ik nieuwe technieken en verfijn ik mijn creativiteit. Daarnaast is het cruciaal om met regelmaat feedback te vragen van mijn stagebegeleider, docenten of andere professionals. Zij kunnen mij waardevolle inzichten geven over mijn werk en helpen om mijn sterke punten te versterken en mijn zwakke punten te verbeteren. Hulp vragen wanneer ik vastloop, bijvoorbeeld bij technische problemen of creatieve blokkades, is ook belangrijk. Alleen door deze stappen kan ik mijzelf blijven ontwikkelen en groeien.

STAP 3

ZIJN ER VALKUILEN?

> LEERDOEL 1

Bij leerdoel 1 kan het zo zijn dat ik te snel vastklem aan het eerste idee, gebrek aan tijdmanagement, te veel willen variëren waardoor de kwaliteit verloren gaat en perfectionisme bij elk concept. Een concept is een schets, een idee, een voorbeeld. Het moet niet zo zijn dat ik elk concept uitwerk tot het totaal plaatje, want er zullen altijd betere designs zijn dan de eerste die ik maak.

> LEERDOEL 2

Bij leerdoel 2, de 5 belangrijkste programma's, Photoshop, Lightroom, InDesign, Illustrator of Premiere Pro moet ik niet te veel focussen op één tool of functie, te snel opgeven bij moeilijkheden, te weinig oefenen buiten projecten en afhankelijk zijn van tutorials, een valkuil kan zijn als ik teveel in het zelfde hoekje blijf.

> LEERDOEL 3

Bij leerdoel 3 kan ik tegen het verbeteren van mijn mappenstructuur een valkuil tegenkomen, zoals onduidelijke structuren, inconsistentie in benaming, gebrek aan discipline bij het onderhouden van de mappenstructuur en het negeren van feedback. Het herkennen en aanpakken van deze problemen is nodig om chaos te voorkomen en je efficiëntie te verhogen.

STAP 4

W I E O N D E R S T E U N T M I J ?

> ONDERSTEUNEN LEERDOELEN

In leerdoel 1, 2 en 3 speelt mijn stagebegeleider een belangrijke rol bij het ondersteunen van mijn leerdoelen, omdat hij alles goed kan uitleggen, behulpzaam en duidelijk is, dus kan ik veel van hem leren. Dit geldt voor de mappenstructuur, voor de beheersing over de software en over het creëren van meerdere concepten voor projecten.

STAP 5

W A T W O R D T B E O O R D E E L D ?

> ONDERSTEUNEN LEERDOELEN

Leerdoel 1 gaat om variatie in concepten, diversiteit, het proces wat voorafgaand speelde, feedback-en reflectiemomenten en ontwerpproces. Leerdoel 2 gaat om technische vaardigheid, efficiëntie en workflow, kwaliteit van de in-en output, zelfstandigheid en observatie. Leerdoel 3 gaat om consistentie en logica, efficiëntie, onderhoud en feedback volgend op de structuur van de mappen.

STAP 6

W A N N E E R R O N D I K D I T A F ?

> LEERDOEL 1

Bij leerdoel 1, 2 en 3 verwacht ik tegen het einde van mijn stage grotendeels alle hulpmiddelen en tools van diverse software beheers en dat ik zelfstandig meerdere concepten kan ontwikkelen en vervolgens netjes terug kan vinden in de mappen. Hierna focus ik op het verfijnen van mijn vaardigheden en het verbeteren van mijn workflow. Ook wil ik alles vlekkeloos kunnen uitvoeren en zelfstandig aan projecten kunnen werken zonder (enige) begeleiding.

CONCLUSIE

C O N C L U S I E L E E R D O E L E N

> LEERDOEL 1, 2 EN 3

Mijn leerdoelen zijn gericht op het verbeteren van zowel mijn creativiteit als mijn vaardigheden. Door actief te werken aan mijn ontwerpgewoonte, wil ik een meer gestructureerde en consistente aanpak ontwikkelen. Dit helpt mij om niet alleen efficiënter te werken, maar ook mijn creatieve proces te versterken, zodat ik tot betere resultaten kom. Daarnaast wil ik mijn beheersing van verschillende softwareprogramma's vergroten. Door vertrouwd te raken met meerdere tools, word ik flexibeler en kan ik complexere projecten uitvoeren. Dit zorgt ervoor dat ik beter kan inspelen op de wensen van klanten en samenwerkingspartners en dat ik professioneel kan blijven groeien.

Tot slot wil ik werken aan een heldere en efficiëntere mappenstructuur. Dit helpt mij om mijn werk beter te organiseren, sneller toegang te krijgen tot bestanden en het overzicht te bewaren tijdens projecten. Met deze verbetering wil ik mijn workflow optimaliseren.



CONCLUSIE

C O N C L U S I E O V E R M I J N P O R T F O L I O

Tijdens mijn stage heb ik veel geleerd en mezelf op verschillende manieren ontwikkeld. Ik heb niet alleen meer kennis gekregen over het vak, maar ook veel praktische ervaring opgedaan. In mijn portfolio laat ik zien aan welke projecten ik heb gewerkt en wat ik daarbij heb geleerd.

Ik heb beter leren plannen, samenwerken en omgaan met feedback. Ook heb ik nieuwe vaardigheden geleerd die ik in de toekomst goed kan gebruiken. De begeleiding die ik heb gekregen heeft mij daarbij enorm geholpen. Ik ben trots op wat ik heb bereikt en wat ik heb kunnen laten zien tijdens mijn stage.

Naast mijn vakinhoudelijke groei heb ik ook ontdekt hoe belangrijk het is om kritisch naar mijn eigen werk te kijken en dit te verbeteren. Ik heb geleerd hoe ik mijn tijd goed kan indelen, hoe ik prioriteiten stel en hoe ik zelfstandig aan een project kan werken. Dit waren voor mij waardevolle lessen, omdat ik hierdoor zelfverzekerder ben geworden in het werk dat ik doe.

Mijn stage heeft me laten zien hoe een professioneel proces verloopt. Ik heb gezien hoe belangrijk het is om goed te communiceren en nauwkeurig te werken, vooral omdat je vaak direct voor klanten aan iets werkt. Dit heeft me geleerd om verantwoordelijkheid te nemen voor mijn taken en om mijn werk zo goed mogelijk af te leveren.

Mijn portfolio laat niet alleen mijn werk zien, maar ook hoe ik ben gegroeid als persoon en als professional. Ik kijk met trots terug op mijn stageperiode en ik ben blij met alles wat ik heb geleerd en gedaan. Dit neem ik mee naar mijn volgende stappen in mijn studie en loopbaan.

SLOT

CONCLUSIE OVER MIJN PORTFOLIO

Tijdens mijn stage heb ik veel geleerd en mezelf op verschillende manieren ontwikkeld. Ik heb niet alleen meer kennis gekregen over het vak, maar ook veel praktische ervaring opgedaan. In mijn portfolio laat ik zien aan welke projecten ik heb gewerkt en wat ik daarbij heb geleerd.



MEDIA VORMGEVER PORTFOLIO

BOOTH MEDIA
WERKZAAMHEDEN
LEERDOELEN
PROJECTEN
KLANTEN
DIVERSITEIT

CONTACT MET MIJ:



SELECTIEF WERK
STAGIAIRE BOOTH MEDIA
2024 | 2025