



# Foodcourt

*Kunst & Cultuur*

## Ontwerpvoorstel Ingrediënten

# Opdracht

- Kies **één** schets uit je top 3.
- Deze schets moet qua **stijl** het beste passen bij jouw gerecht en het **land** waar het gerecht vandaan komt.
- Maak **9** verschillende ingrediënten en
- **3** eindproducten
- Dit doe je in **illustrator**



## Leerlijn

### 3.1 Vormgeven vanuit het concept

Stap 1 Ik leer over vormgeefprincipes zoals compositie, vorm en ruimte, symmetrie/asymmetrie en typografie, en gebruik ze om een gevoel of boodschap uit te drukken.

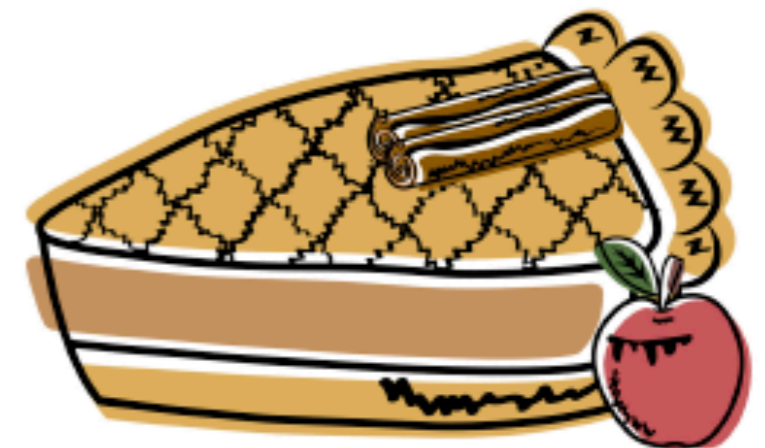
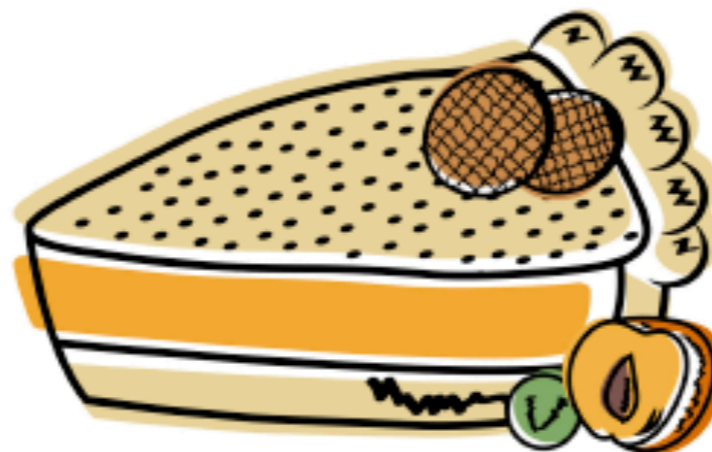
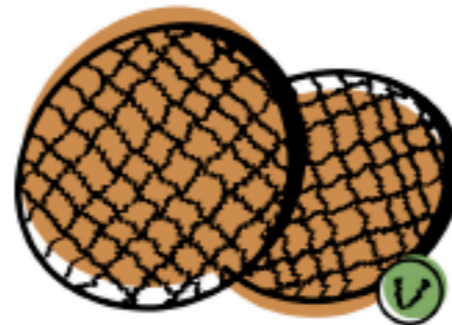
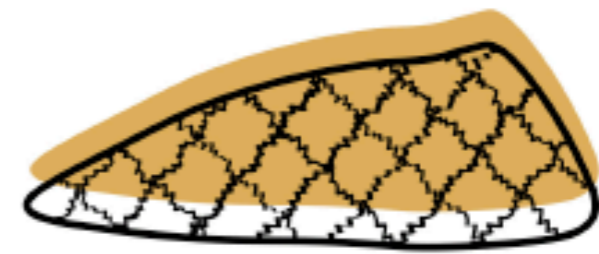
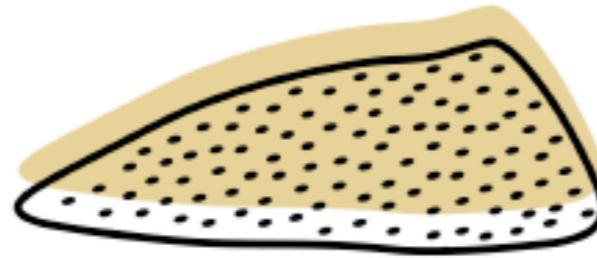
Stap 1 Ik laat zien dat ik op verschillende manieren een communicatieboodschap aan een specifieke doelgroep kan overbrengen door middel van mijn ontwerponderzoek.

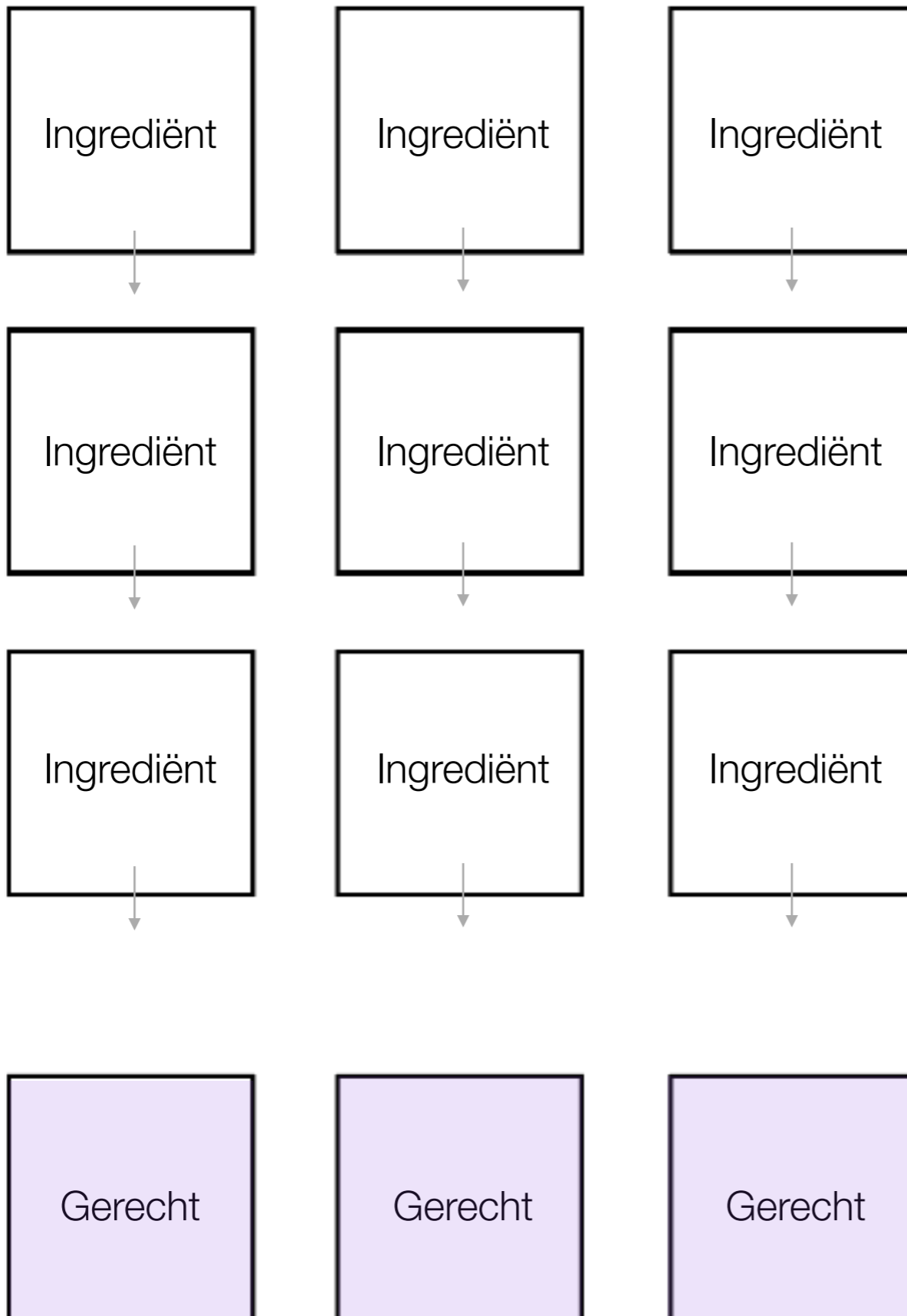
Stap 3 Ik toon verschillende ontwerp oplossingen waarin ik het concept heb vertaald naar vormgeving.

Stap 4 Ik onderzoek de toepasbaarheid van mijn vormgeving in verschillende mediatoeepassingen.

Stap 5 Ik experimenteer met en onderzoek meerdere ontwerp oplossingen, waarbij ik rekening houd met de historische, hedendaagse, sociale en culturele context waarin het concept wordt toegepast.

# Voorbeeld: ontwerp ingrediënten in een stijl





Je hebt **9** ingrediënten

Daaruit voort komen **3** gerechten

Je werkt **3** gerechten uit

# Criteria onderzoeksschetsen

---

- Je ontwerpvoorstel bestaat uit **9** ingrediënten
- Je ontwerpvoorstel bestaat uit **3** (eind) gerechten
- Je ontwerpvoorstel is uitgewerkt **in Illustrator**
- Er is een illustratie stijl gekozen die aansluit aan je gerecht als het land waar je gerecht vandaan komt

AI gebruik is niet toegestaan?

# Ontwerpvoorstel

# Wat ga je doen?

---

## 1. Pak je top 3 schetsen en kies de beste!

Leg ze naast elkaar en bekijk welke het beste past bij jouw gerecht en het land van herkomst.

## 2. Schrijf de vormaspecten op

- Welke stijl?
- Welke lijnen gebruik je? (Strakke/organische, dik/dun)
- Welke vormen?
- Welke kleuren? (warm, koel, fel, pastel)
- Zijn er patronen? (strepen, stippen, motieven)

## 3. Bedenk de lagen

- Welke 3 lagen ga je maken? (bijvoorbeeld: bodem, vulling, topping)
- Schrijf de ingrediënten per laag op (gebruik het ingrediëntenformulier).

## 4. Bedenk het aanzicht

- Hoe ga je de ingrediënten tekenen in de app?
- Kies je: **a)** bovenaanzicht, **b)** voor/zij aanzicht, **c)** isometrisch aanzicht.

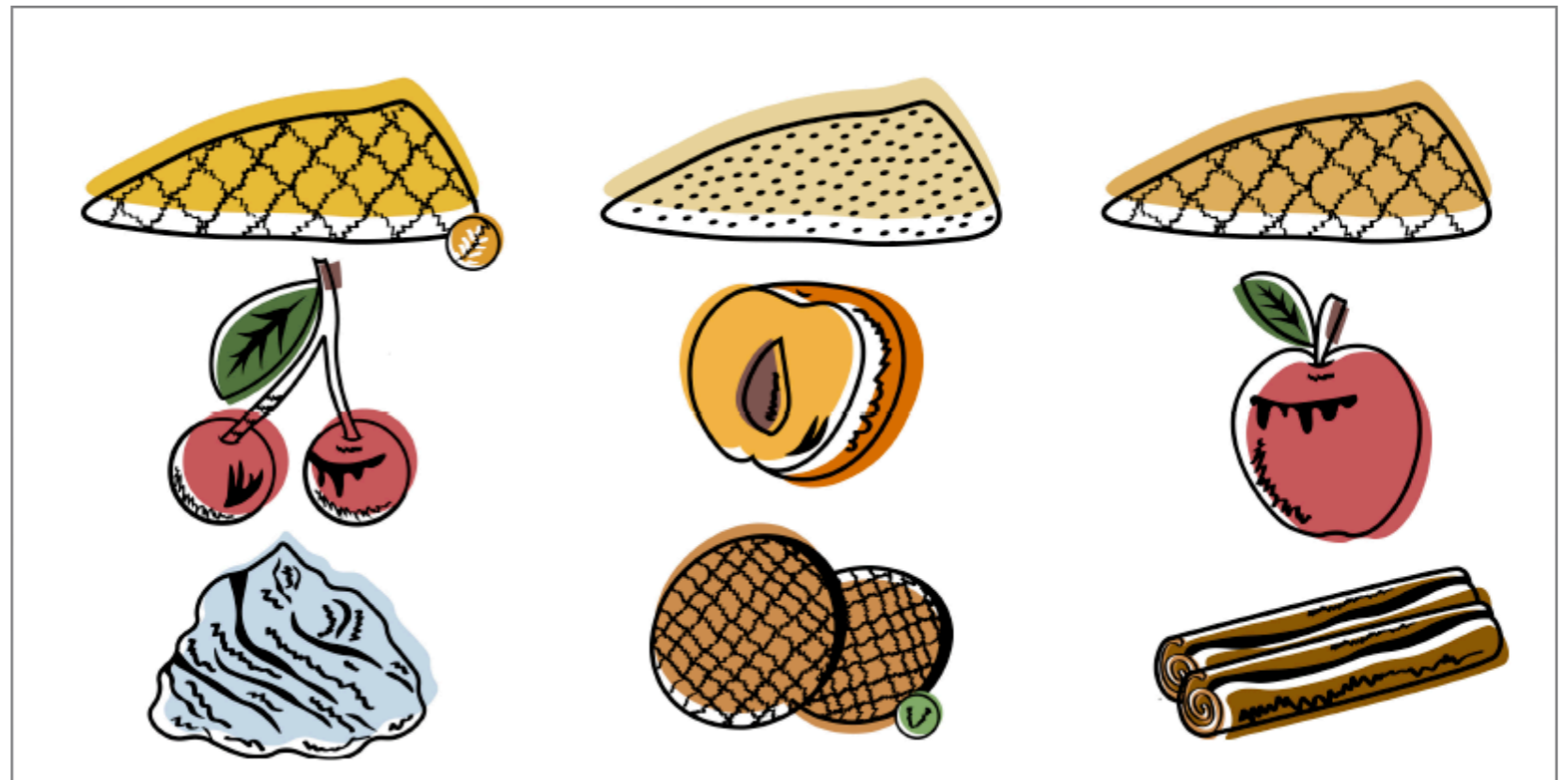


**Even samen oefenen..**

# Wat zijn hier de vormaspecten/stijl?

---

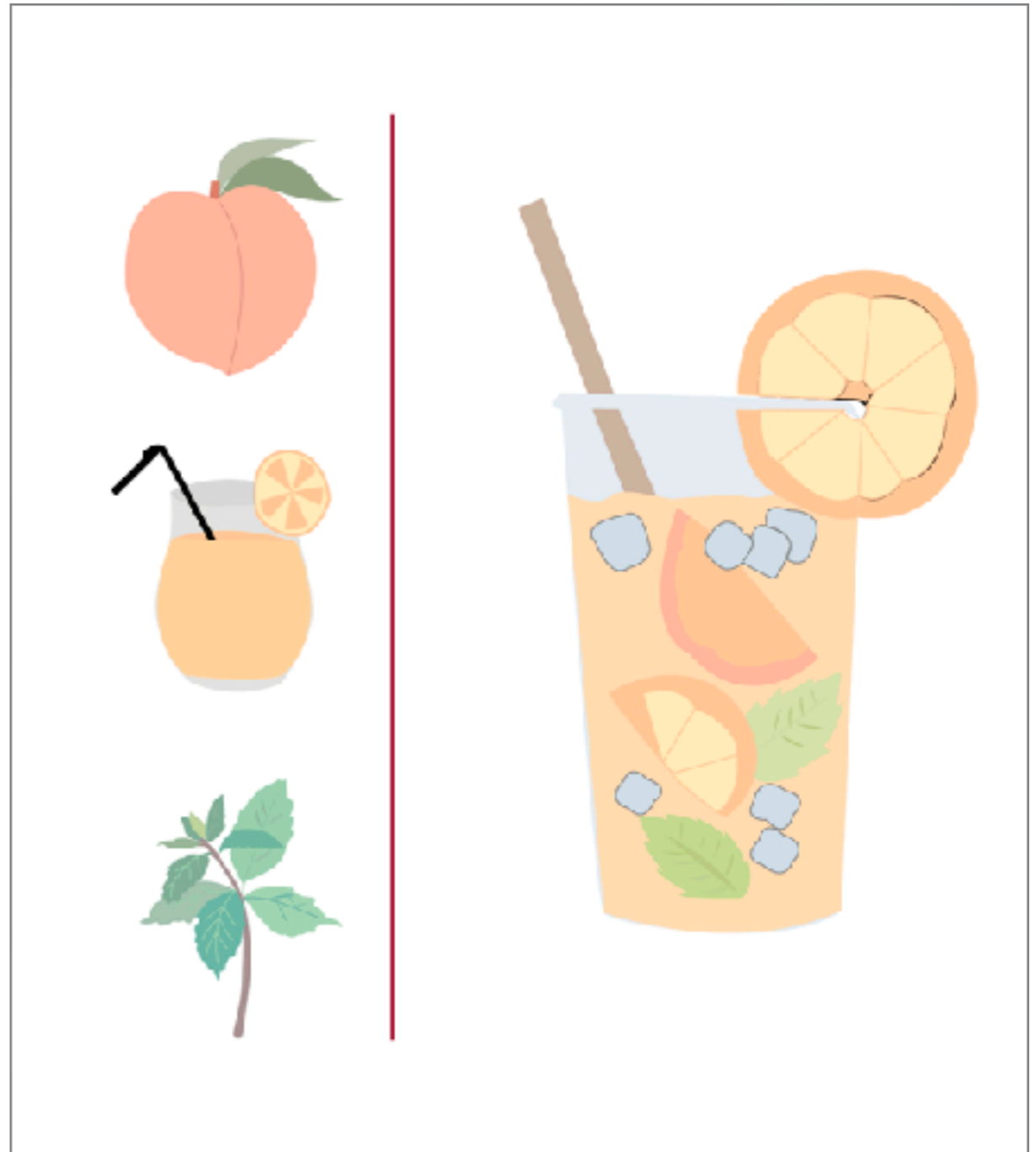
- Eenvoudige stijl: cartoon
- Gebruik van patronen
- Dunne organische zwarte lijn
- Verzadigde kleuren
- Kleuren buiten de lijn...



# Wat zijn hier de vormaspecten/stijl?

---

- **Eenvoudige, realistische stijl**
- **Verzadigde tinten: pastel**
- **Geen zwarte omlijning**



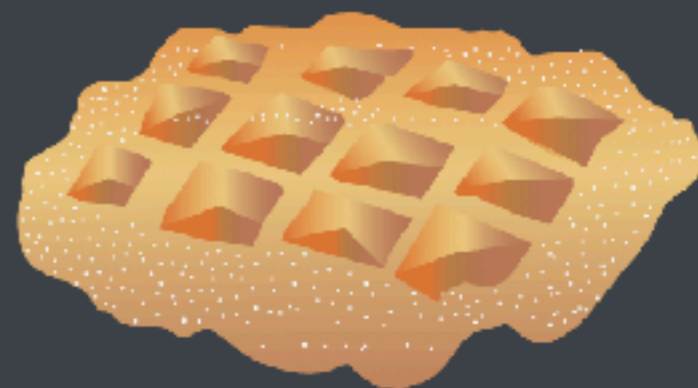
# Welke vormaspect is *niet* overal doorgevoerd?

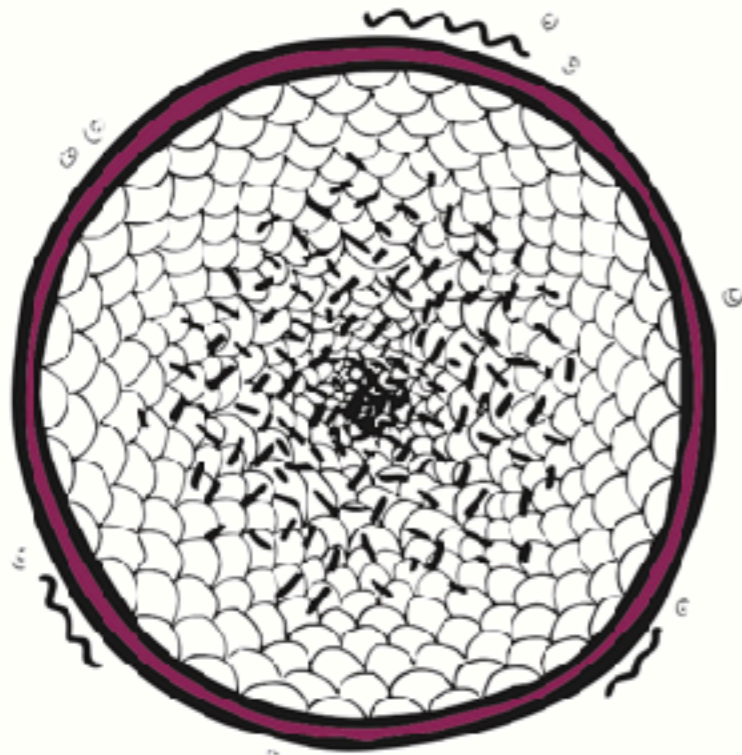
---

- Zwarte outline



# Ingrediënten voorbeelden studenten





# Interface voorbeelden studenten

# Voorbeeld student Interface Design



**Je werkt in de stijl van je ingrediënten uiteindelijk je interface, beeldmerk en standicoon uit!**

**Tips**

**Ontwerpvoorstellen**

# Tips

---

- Maak gebruik van de geleerde vaardigheden bij het vak DTP
- Denk aan:
  - Juist gebruik van pentool gereedschap
  - Het zelf maken van brush - penseel streken
  - Kleurgradatie etc.

# Geen AI

---

- Gebruik in de uitwerking vanuit ontwerpvoorstellen **geen** AI.

## Waarom?

We willen dat vaardigheden leren/techniek eerst leren toepassen zodat je later in het vak AI beter kan aansturen.

**Succes!**