

DATAPUNT 4A

IK ALS ONTWERPER IN DE MAATSCHAPPIJ

Maarten Borninkhof

25-4-2025

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]



K3 Multitool (film)

iPhone 16-camera,
After Effects,
Photoshop

Website

HTML,
CSS,
Text editor

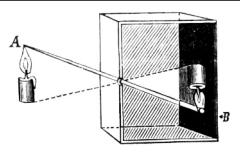
Visual Novel (game)

Ren'py,
Photoshop,
Text editor

1800
1900
1970

1820

Camera obscura



1878

Eerste film:
Sally Gardner at a Gallop



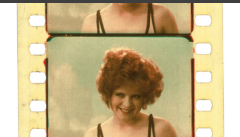
1893

Eerste filmprojector
(kinetoscoop)



1915

Technicolor geïntroduceerd,
eerste echte systeem voor
kleurenfilms



Waarom belangrijk?

Ontstaan van de fotografie.
Werd van een lichtgevoelige
achterward voorzien.

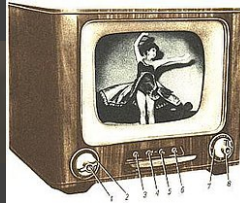
Het was een ontzettend
influentiële stap in de
ontwikkeling van 'motion
pictures', ofwel films.

Tegen betaling kon men een
korte film bekijken. Het werd
gauw populair in circussen en
kermissen.

Eerste echte systeem voor
kleurenfilms, wat in de jaren 50
goedkoop en handzaam genoeg
werd voor consumenten.

~1980

Komst van analoge video



De uitvinding van analoge video
bracht analoge televisie in de
woonkamers van veel mensen.
Hiermee kon er een kopie
van de mastertape gemaakt
worden op een lege tape.

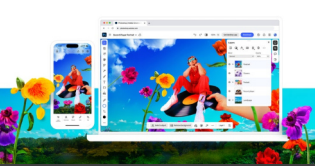
Wel ging veel kwaliteit
verloren.

~1990

Door sterke ontwikkeling van
computers kwam software wat
digitale video's kon bewerken.

1990

Adobe Photoshop



Het bewerken van
(amateur)films werd
toegankelijker en de verspreiding
van digitale media werd steeds
meer mogelijk.

Dit programma maakte het
digitaal bewerken van fotografie
mogelijk en is tot op de dag van
vandaag een standaard in
fotobewerking.

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

1969

ARPANET



Waarom belangrijk?

Eerste stap tot een
computernetwerk, de vroegste
stage van wat we nu kennen.

1989

WWW
(World Wide Web)



Dit bood de fundamenteën van
hoe nu het internet is
opgebouwd (documenten,
hyperlinks, webadressen, etc.)

1993

WWW openbaar
beschikbaar



Men bouwde het internet
op tot wat het nu is.

1993

HTML uitgebracht



De basis om een
webpagina op te bouwen.

1994

CSS uitgebracht



Hiermee kun je de
opmaak aan een pagina
toevoegen.

1983

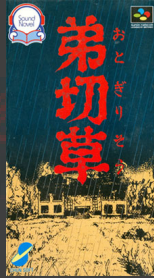
The Portopia Serial
Murder Case



Een avontuurgame ontworpen
door Yuji Horii, wat elementen
bevatte wat tegenwoordig terug
te vinden is in een visual novel.

1992

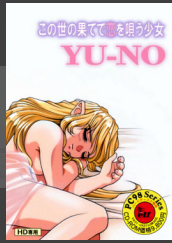
Otogiriso



Een interactief verhaal binnen
het horror genre. Veel succesvolle
visual novels tegenwoordig vallen
binnen dit genre.

1996

YU-NO: A Girl Who
Chants Love at the
Bound of this World



Een visual novel wat gezien
wordt als een mijlpaal voor het
genre door bepaalde mechanics
toe te voegen (ADMS). Hierna
werd een groter plot en
kwalitatief goede soundtrack
verwacht van de spelers van het
genre.

1998

DNML uitgebracht



Digital Novel Markup Language.
Een C++ scripting taal wat de
voorganger was van veel andere
software.

1998

KiriKiri (吉里吉里)
uitgebracht



Populaire successor van DNML.
Veel populaire titels zijn met
KiriKiri gemaakt.

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

2007

Eerste iPhone onthuld.



De iPhone was de introductie naar de smartphone, iets wat nu niet meer te missen is in de samenleving.

2009

Adobe Premiere 1.0 uitgebracht.



Eerste echte consumer video editing programma. Dit is ook het programma wat gebruikt was om de video te bewerken.

2024

iPhone 16 uitgebracht



Camera die we gebruikt hebben om te filmen. Inmiddels is technologie al ver genoeg ontwikkeld dat je met een telefooncamera al indrukwekkende films kan schieten.

2025

K3 Multitool Video!



Een korte komedische informercial die tot stand gekomen is door camerawerk, video editing en VFX.

2012

HTML5 uitgebracht



Het huidige standaard.
Dit is de taal die ik geleerd heb op de opleiding en voorheen om mijn website te schrijven.

2015

Visual Studio Code uitgebracht



Mijn keuze in HTML-editor.
Een gratis en goed ondersteunde code editor van Microsoft die ik gebruik heb om mijn site te ontwikkelen.

2025

Portfolio Site!



Mijn eigen website die ik door middel van het schrijven van HTML en CSS heb ontwikkeld.

2004

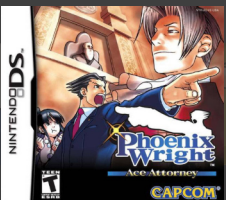
Ren'py's eerste versie uitgebracht



Dit zal door de jaren heen en tot heden het nieuwe standaard worden voor het maken van visual novels.

2005

Ace Attorney



Avontuur-misdaad spel ontwikkeld door Capcom wat het visual novel genre vooral bij een Westers publiek populair liet groeien.

Diverse grotere titels worden tussen de 2000s en het heden uitgebracht, titels als Nekomata, Danganronpa en Steins;Gate, games die miljoenen exemplaren hebben verkocht over de jaren heen. Bovendien blijft het genre groeien, met vooral veel titels die door kleinere amateurteams opgezet worden en worden uitgebracht via bijvoorbeeld platformen als itch.io - een website/app voor de distributie van o.a. games, software en andere vormen van media.

2015

Echo



Een horrorverhaal wat mij geïnspireerd heeft om voor A Walk in the Park ook een duister thema aan te houden.

2024

A Walk in the Park Visual Novel!



Mijn eerste ervaring met het schrijven van een visual novel. Hierdoor moest ik kennis hebben over het schrijven in een text editor en een narratief verhaal te schrijven.

Realistische ervaring, verplaats je écht in hun wereld door middel van VR of een chipimplant!

Een volgende poging tot een visual novel, waar ik samen met een schrijver aan zal gaan werken wat zich afspeelt rondom de heksenjacht..

20XX?

Laptops steeds beter voor VFXs, meer professionele amateurwerken die grafisch meer en meer intens zijn...

20XX?

Het wordt steeds lastiger om het verschil tussen echt en gegenereerd werk te spotten...

20XX?

AI-gecreëerde websites, coderen is obsolete geworden.

20XX?

20XX?

Hoe wil ik anderen beïnvloeden?

Ik wil nieuwe skills opdoen gedurende de jaren door deze opleiding heen, bijvoorbeeld door leerjaar 2 Vyasa's cursus van filmbewerking te volgen.

Ik wil uiteindelijk mijn ervaringen als danser combineren met het audiovisuele aspect van film, en ben vooral geïnteresseerd in het leren opbouwen van werelden, die ik rondom de dans op kan bouwen. Zo vind ik dat ik anderen zal kunnen beïnvloeden met een unieke skillset waarmee ik storytelling centraal zet. Bovendien wil ik een groot visueel vormgevend aspect aan mijn werken toevoegen, iets wat je nog minder ziet in de danswereld en helemaal in Nederland.

Hoe wil ik anderen beïnvloeden?

Ik wil laten zien waar ik voor sta. Een mooie webpagina die wat verteld over mijzelf en het werk wat ik doe, iets wat ik over de jaren heen opbouw.

Ik wil mensen beïnvloeden door hun op emotie vastgehaakt te kunnen maken. Een pagina wat van veel personaliteit en persoonlijkheid spreekt. Mijn uiteindelijke doel hierin is dat mensen overwegen met mij te samenwerken, mij in te huren voor een taak.

Hoe wil ik anderen beïnvloeden?

Eerder heb ik al beschreven dat ik erg houdt van storytelling. Vooral het meer conceptuele, waar je wat verder na moet denken over wat je ziet of leest. Dit wil ik ook graag naar voren halen via visual novels.

Ik heb met een vriend - wie vaker (korte) verhalen heeft gepubliceerd - afgesproken zo'n visual novel op te zetten. Hier wil ik zijn storytelling skills met de mijne combineren en dit versterken door midden van illustratie, video, animatie, vormgeving en geluid.

Sterke punten

- We hebben mensen laten lachen met onze video.
- De video is duidelijk in de boodschap die we over wilden brengen.
- De VFX zijn over het algemeen goed geïmplementeerd.
- Ik vond mijn rol als infomercial host best goed uitgevoerd.

Sterke punten

- De website is al best visueel aantrekkelijk.
- De website bevat inhoud wat al wat belangrijke informatie over mij weggeeft; wie ik ben, waar ik aan gewerkt heb, wat ik belangrijk vind in mijn creatief werk, etc.
- De website is gebouwd rondom feedback waar is gelet op kleurgebruik, stijl, navigatie, en andere aspecten.

Sterke punten

- De game is goed ontvangen door beoordelaars en tikte destijds de beoordelingscriteria aan.
- Het horroraspect van de game komt naar voren, de toon is goed neergezet.
- Het is me gelukt in korte tijd (1 week) een korte game te ontwikkelen met illustraties, audio, puzzels, en meerdere eindes.

Verbeterpunten

- Minder een verbeterpunt, maar ik heb vooral geassisteerd met het bewerken van de video. Ik heb zelf niet bewerkt.
- Er ging tijdens het bewerken een hoeveelheid van tijd verloren aan perfectiewerk, wat eigenlijk niet nodig was.

Verbeterpunten

- Er mist werk wat ik graag nog toe zou willen voegen.
- Ik wil nog stappen maken in de vormgeving en stijl van de website.
- De website is nog niet echt responsief als ik rekening houdt met bijvoorbeeld mobiele telefoons.

Verbeterpunten

- De game zat wat ruig in elkaar.
- Een volgende poging tot een visual novel mag aanzienlijk langduriger zijn.
- Het verder leren van de Ren'py engine geeft me de mogelijkheid interessante aspecten en vormen van interactie toe te voegen aan een toekomstige game.

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]

3+4 Leerdoelen + toepassing van theorie

Leerambitie

Mijzelf een divers aanbod van programma's in verschillende creatieve takken aanleren, om een grotere skillset als CMD'er op te bouwen en mezelf later veelzijdiger op de markt te kunnen brengen.

Nieuw persoonlijk leerdoel:
deze cursus verder Blender aanleren.

Ik heb eerder met Blender gewerkt en ik vind dit een geweldig programma, en het creëren in 3D workspaces heeft flink mijn interesse te pakken. Ik heb in mijn groepsproject voor MARS aangegeven dat ik graag in het eindproduct iets van een 3D-gerenderd model/animatie wil toevoegen.

Hoe ga ik dit doen?

Ik ga vaststellen met mijn groep wát we graag in 3D verwerkt zouden willen zien hebben. In de tussentijd (voor nu tijdens de vakantie) wil ik mijn kennis van Blender verversen door via internet en YouTube tutorials te volgen in het opstellen van 3D modellen en het animeren ervan. Vervolgens, als ik een duidelijk einddoel heb voor het groepsproject, haal ik mijn opgedane kennis erbij en ga ik te werk om dit eindproduct te realiseren.

Theorie

Beginner Blender Tutorial - Full Course

(<https://youtu.be/4haAdmHqGOW?si=Bsu8fsJvoBDdVqFz>)

Animation For Beginners! (Blender Tutorial)

(<https://youtu.be/CBJp82tIR3M?si=nAF1sVcockKxVdGOM>)

Character animation for impatient people - Blender Tutorial

(https://youtu.be/GAIZklfXXjQ?si=49qsEMk_4ucUd2-w)

Blender - Easy Environment Design (playlist)

(https://youtube.com/playlist?list=PLhntYm3oiPBTkrlUItE8XZzxMGf0uEgfo&si=k1qr07_x2QiouSoO)

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]