

Datapunt 4D

Ik als onderwerper in ontwikkeling

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

Faye Canton - Jaar 2025 - 2152618

Historische ontwikkelingen & mijn werk

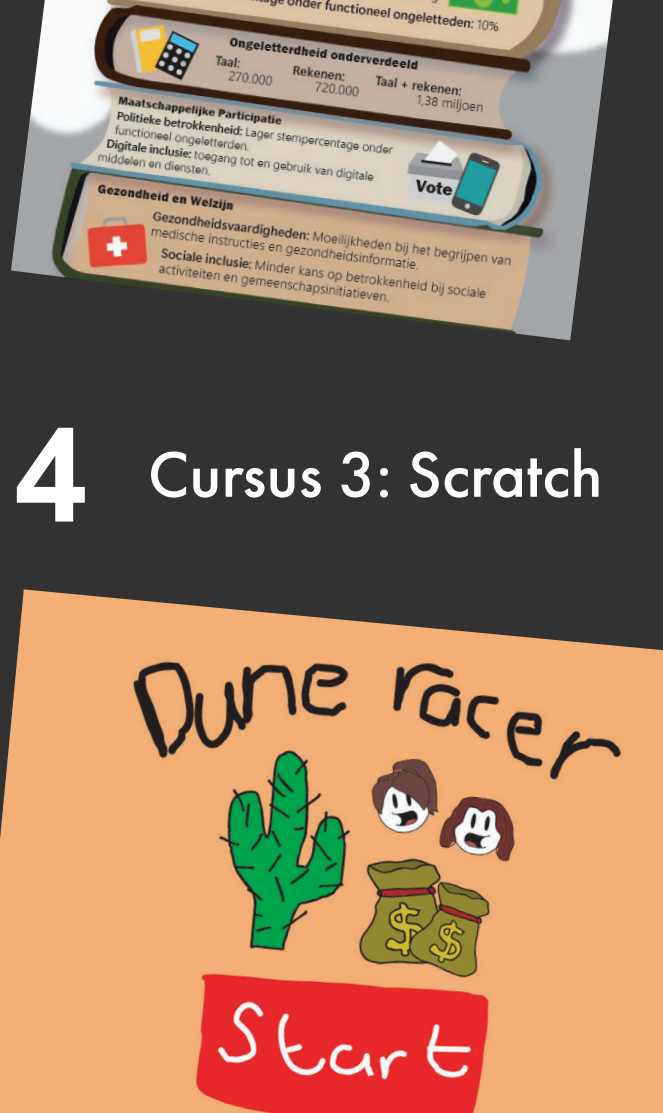


1 Cursus 1: Campagne poster tegen roken



3 Cursus 2: Portfolio website

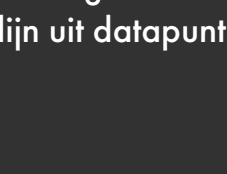
2 Cursus 1: Infographic over functionele ongeletterdheid



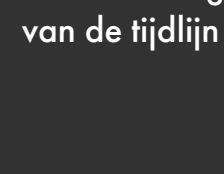
4 Cursus 3: Scratch



Tijdslijn historische ontwikkelingen binnen het CMD vakgebied gekoppeld aan mijn werken uit cursus 1,2 & 3

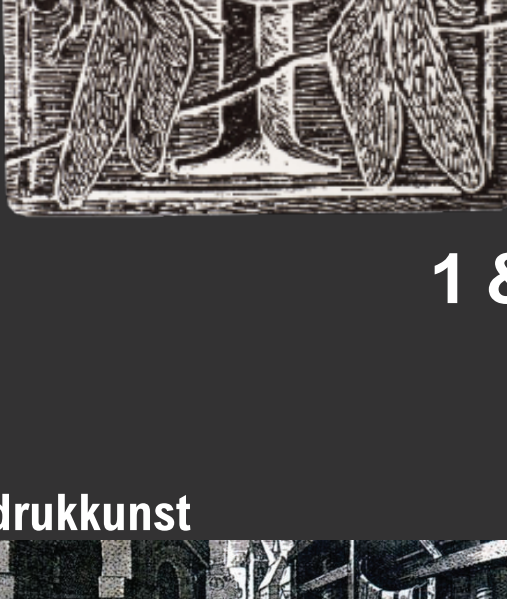


Rood is het gedeelte van de tijdlijn uit datapunt 4A



Blauw is het nieuwe gedeelte van de tijdlijn

Hout graveurs & ansicht kaarten

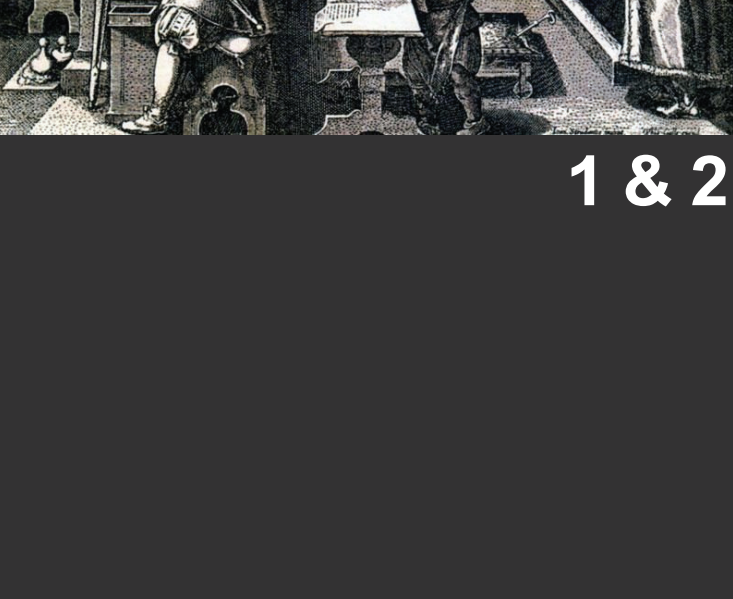


1 & 2

1400

De **oudste voorbeelden** van grafische vormgeving dateren uit de vijftiende eeuw. Deze grafische vormgeving kwam in de vorm van **houtsnedes en ansicht kaarten**. (*Isgeschiedenis, 2025*)

Boekdrukkunst

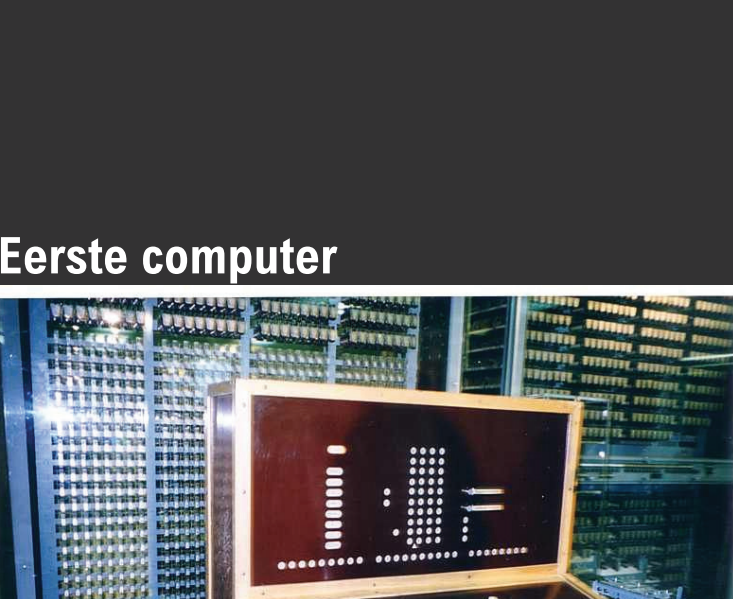


1 & 2

1450

De **eerste Europese drukpers** met losse letters werd gemaakt in 1450 in Duitsland. Hierdoor werd de verspreiding van informatie opeens **toegankelijk** voor een **veel breder publiek**. (*Isgeschiedenis, 2025*)

Fotografie



1

1826

In **1826** werd een van de **eerste permanenten fotos** gemaakt. Deze foto was van een dakraam. Het maken van deze foto duurde toen **8 uur**. De foto werd gemaakt met de "netvlies" techniek. (*Isgeschiedenis, 2025*)

Eerste computer

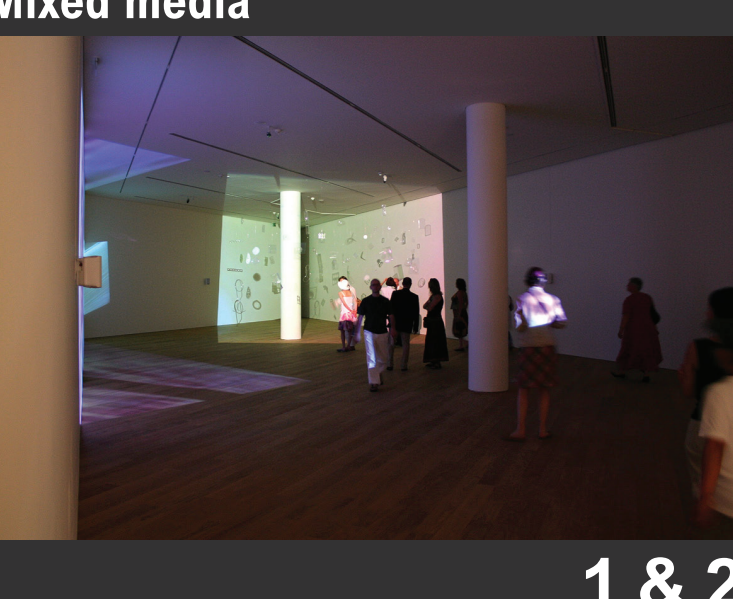


1 & 2

1941

De Z3 was de **eerste werkende programmeerbare computer** ter wereld gemaakt door Konrad Zuse in 1941. Deze was toen alleen nog bedoeld om mee te rekenen. Na de tweede wereld oorlog werden deze grootte computers steeds kleiner en kon je ze **voor meer dingen** dan alleen rekenen gebruiken. (*Wikipedia, 2025*)

Eerste programmeer talen



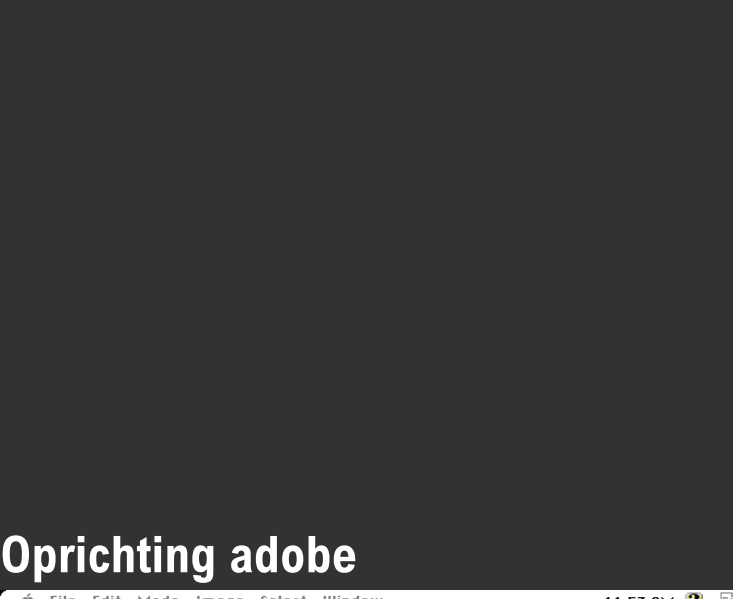
4

1950

De **eerste functionerende programmeertalen** die waren ontworpen om instructies naar een computer te communiceren, werden geschreven in het begin van de jaren 1950. **John Mauchly's Short Code** was een van de eerste talen op hoog niveau die ooit voor een elektronische computer werd ontwikkeld. Het programma drukte wiskundige uitdrukkingen in begrijpelijke vorm uit. (*Wikipedia, 2025*)

Deze eerste programmeer talen waren de **basis** van latere programmeer talen. En Scratch is daar weer van afgeleid. Deze programmeer talen zijn dus de **grondleggers** van latere programmeer talen. Mijn scratch game is dus een eigenlijke een moderne versie van deze talen.

Mixed media



1 & 2

1950

In de 20e eeuw werd het steeds gebruikelijker om in beeldkunst verschillende kunst disciplines zoals muziek, performance, film, fotografie en installaties **samen te voegen tot een kunstwerk**. Deze mix van media bood kunstenaars nieuwe mogelijkheden om **gevoelen over te brengen**, verhalen te vertellen en mensen aan het denken te zetten. (*Wikipedia, 2025*)

In moderne communicatie wordt deze manier van verschillende disciplines om een krachtige boodschap te verspreiden nog steeds ingezet. In de campagneposter over roken zie je bijvoorbeeld hoe fotografie, grafisch ontwerp en tekst **samen** een krachtige boodschap uitdragen. Een infographic over ongeletterdheid combineert cijfers, beelden en visuele storytelling om een complex probleem inzichtelijk te maken. Door dat ik deze disciplines meng, toon ik **niet alleen de informatie** maar laat ik het ook een **gevoel oproepen**.

Oprichting adobe



1 & 2

1982

Adobe werd opgericht in **1982** in Amerika door **John Warnock** en **Charles Geschke**. Zij hadden toen er tijd hun oude baan verlaten om hun eigen programmeer taal "PostScript" te ontwikkelen. In 1985 gaf Apple Computers een licentie waarna het bedrijf in een hoog tempo door groeide. De eerste versie van **photoshop** werd uitgebracht in 1990. (*Wikipedia, 2025*)

Tegenwoordig zijn de adobe of vergelijkbare programma's **onmisbaar** in het ontwerpen van visuele communicatie. Met programma's zoals Photoshop kun je krachtige campagne posters maken. Voor het maken van mijn poster heb ik dan ook gebruik gemaakt van Photoshop. Voor mijn infographic heb ik gebruik gemaakt van illustrator om de informatie over te brengen. Op een **heldere en visuele manier**. De uitvinding van adobe was dus een erg belangrijke mijlpaal voor mijn werk.

Ontstaan bekende programmeer talen



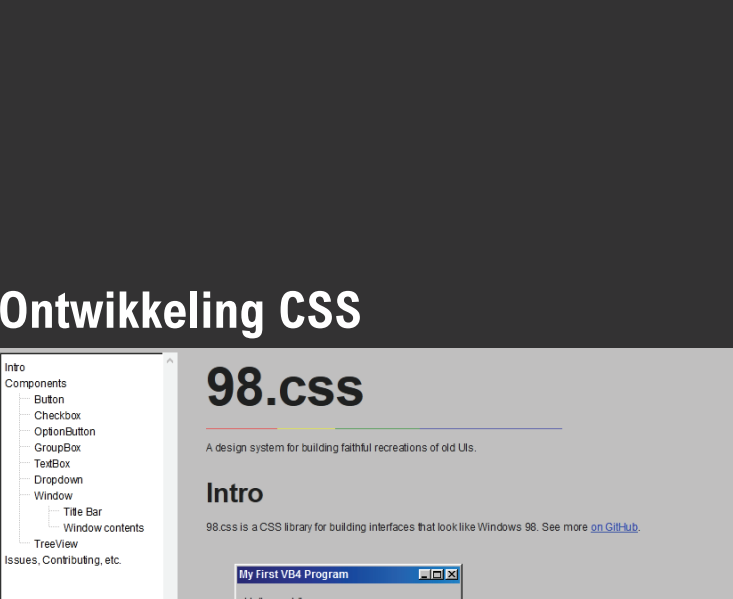
4

1990

De snelle groei van het internet in het midden van de **jaren 1990** was de volgende grote historische gebeurtenis in programmeertalen. Het internet **creëerde de mogelijkheid** om nieuwe programmeer talen in te voeren. In de jaren 1990 was er geen sprake van een fundamentele nieuwheid in de programmeer talen, maar van een **grote recombinitie** van oude en nieuwe ideeën. Er ontstonden nieuwe talen **afgeleid** van oudere talen, zoals javascript en python. (*Wikipedia, 2025*)

Talen zoals JavaScript en Python zijn voorbeelden van programmeertalen die in deze tijd zijn ontstaan. Ze zijn **gebaseerd** op oudere talen, maar zijn makkelijker te gebruiken. Ook Scratch is een taal die is ontstaan dankzij al die **eerdere ideeën**. Het is speciaal gemaakt om programmeren te maken. Tijdens het maken van mijn scratch game gebruikte ik eigenlijk **moderne** programmeertaal-blokken die zijn ontstaan door de **ontwikkeling** van al die andere talen.

Ontwikkeling HTML en eerste toevoeging grafische elementen



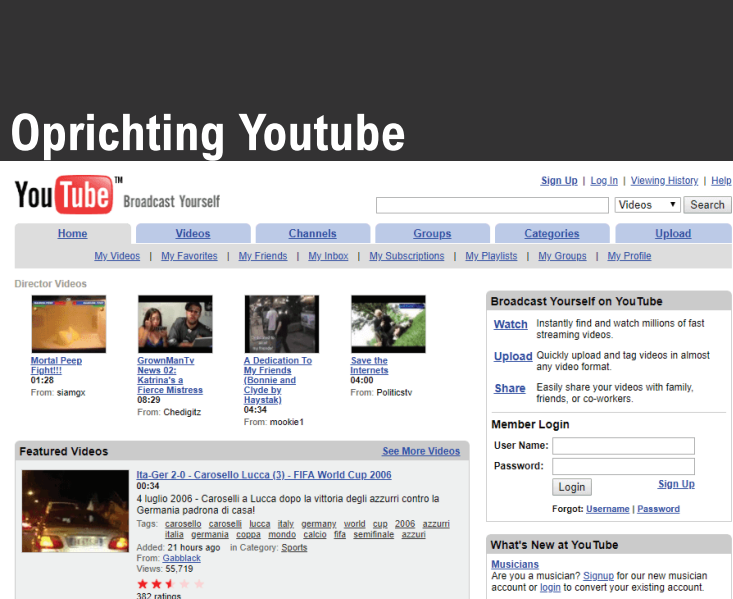
3

1991 - 1993

De geschiedenis van HTML ging in de eerste jaren hand in hand met de ontwikkeling van webbrowsers. HTML werd in 1991 bedacht en ontwikkeld door **Tim Berners-Lee** om wetenschappelijke documenten van het CERN in Genève gemakkelijker toegankelijk te maken. Hij ontwikkelde ook de **eerste webbrowser**, WorldWideWeb genaamd. In 1993 werd de webbrowser Mosaic ontwikkeld door het NCSA, die als **eerste grafische elementen** in HTML ondersteunde. (*Wikibooks, 2025*)

Door het ontwikkelen van HTML heb ik mijn website kunnen maken. De basis voor mijn website is dus ontstaan toen HTML is bedacht. Het heeft er voor gezorgd dat ik op een **toegankelijke manier** een website heb kunnen bouwen. Door de latere toevoeging van interactieve elementen en afbeeldingen heb ik mijn website **kunnen uitbreiden en verfraaien**.

Ontwikkeling CSS



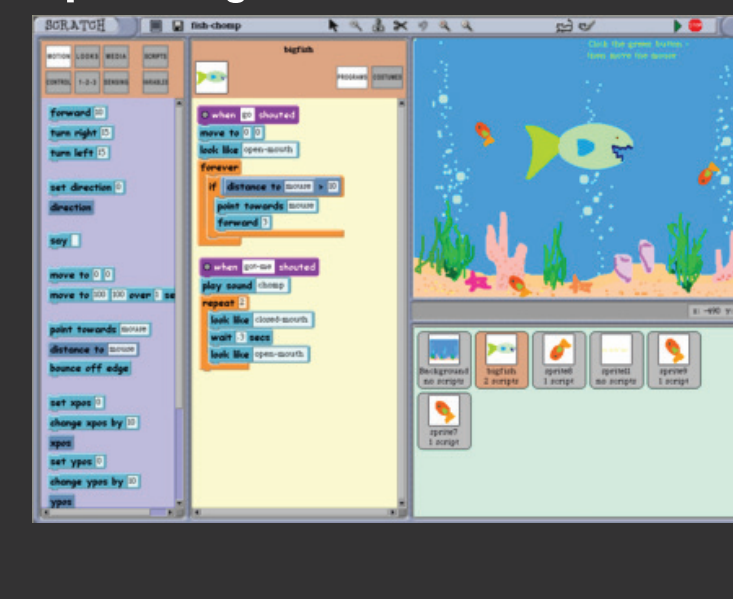
3

1994

CSS werd voor het eerst voorgesteld door **Håkon Wium Lie** op 10 oktober 1994. CSS werd ontwikkeld om **stylesheet** voor het web te bieden. Eerder gemaakte stylesheeten waren toen der tijd **ongeschied** voor het web. Een eerste versie van een **stylesheet**-taal was dat stylesheeten afkomstig moesten zijn van verschillende bronnen op internet. (*Wikipedia, 2025*)

Door het ontwikkelen van CSS en de toevoeging hiervan aan heb ik de verfraaiing en het mooi maken van mijn website **nu verder** kunnen uitbreiden. Ik heb mijn website **nu kleur** kunnen geven en een **lettertype**. Wat toen begon als een idee heeft nu mijn **website uniek gemaakt**.

Oprichting Youtube



3

2005

YouTube.com werd in februari 2005 door **Chad Hurley**, **Steve Chen** en **Jawad Karim** opgericht. Ze verten alle drie bij PayPal en waren al vroeg actief in de computerindustrie. De domeinnaam YouTube werd op 14 februari 2005 om 21:13 GMT-8 geregistreerd. In de maanden die volgden werd de website stap voor stap opgezet. **YouTube begon officieel** op 15 december 2005, had inmiddels rond de 8 miljoen kijkers per dag, groeide snel in populariteit en in 2006 stond de site al in de top 10 van **meest bezochte** websites wereldwijd. (*Wikipedia, 2025*)

Door de oprichting van Youtube heb ik mijn website **zonder eerdere HTML/CSS skills** kunnen uitbreiden. Ik heb mijn website heb ik veel verschillende **tutorials** **gekeken** om mijn website functioneel, werkend en uniek te maken.

Oprichting Scratch



4

2007

In 2007 werd scratch opgericht door **Mitchel Resnick** samen met **MIT Media lab**. Scratch is een object-georiënteerde visuele programmeertaal. De programmeertaal is geschikt voor het maken van visualisaties, zoals interactieve verhalen, animaties, spellen, muziek en kunst. Sinds 2007 hebben **meer dan 130 miljoen kinderen** in elk land ter wereld meer dan een miljard Scratch-projecten gemaakt. Het word dus **enorm veel** gebruikt. (*scratch foundation, 2025*)

De oprichting van Scratch heeft er natuurlijk voor gezorgd dat ik mijn scratch heb kunnen maken. En dat ik de **basis van programmeren** op een makkelijke en leuke manier heb **kunnen leren**.