

# Digitaal zelfportret

Interactieve code

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="en">
3   <head>
4     <title>Max Altena</title>
5     <meta name="author" short="mother" content="Brigitte Altena-Deurenberg">
6     <meta name="author" short="father" content="Marco Altena">
7     <meta name="family" short="brother" content="Bram Altena">
8
9     <meta name="description" content="A young man trying his best to get his degree">
10    <meta name="hometown" short="Resit" content="Resit, North Brabant, The Netherlands">
11    <meta name="birthday" short="10/09/1998" content="10 September 1998">
12    <meta name="age" content="19">
13    <meta name="keywords" content="Young, Male, 19, Programmer">
14
15    <meta name="relationship" status="taken">
16    <meta name="taken-by" short="girlfriend" content="Joske Smeets">
17
18    <meta name="school" short="Fontys" content="Fontys Hogescholen">
19    <meta name="institute" short="FHICT" content="Fontys Hogescholen ICT">
20    <meta name="study" short="ICT&MD" content="ICT & Media Design">
21    <meta name="studyyear" content="First year">
22
23    <meta charset="UTF-8">
24    <meta name="language" short="nl" content="Dutch">
25    <meta name="second-language" short="en" content="English">
26
27    <link rel="style" href="https://www.open32.nl/">
28    <link rel="style" href="https://www.silvercreek.nl/">
29
30    <meta name="color" short="#EECD18" content="Turbo">
31    <meta name="animal" content="Elephant">
32    <meta name="food" content="Tacos, Burritos and Nachos">
33    <meta name="vacation-destination" content="Jägersfeld, Austria">
34    <meta name="dream" content="Being a Full Stack Developer">
35
36    <meta name="hobby" content="Golf">
37    <meta name="hobby" content="Coding">
38
```

Max Altena  
15-06-2018

# Titelpagina

Titel:	Digitaal zelfportret
Ondertitel:	Interactieve code
Gemaakt door:	Max Altena
School:	Fontys Hogeschool ICT
Opleiding:	ICT & Media Design
Leerjaar:	1
Semester:	2
Klas:	M24
Semestercoach:	N.P.M. Welman
Datum:	15 Juni 2018
Locatie:	Eindhoven

# Voorwoord

Dit project zogenaamd het digitaal zelfportret heb ik gemaakt naar aanleiding van mijn opleiding. Er moest een zelfportret gemaakt worden die digitaal was en iets over jezelf zegt.

Het verslag begint met een inleiding van de opdracht. Hierna wordt de opdracht breder uitgelegd. Waarna er naar de aanpak van de opdracht wordt gekeken. Na de aanpak wordt het idee toegelicht en wordt de uitwerking ervan behandeld. Als laatste worden er conclusies getrokken en worden er aanbevelingen gedaan voor een mogelijke volgende keer.

Ik wil verder nog enkele personen bedanken voor het helpen met dit project. Als eerste wil ik Mark Hendriks en Noël Herwig bedanken voor zijn feedback op verschillende versies van mijn zelfportret. Als laatste wil ik Evert van de Grift en Berry Sanders bedanken voor de workshop 'Interaction design' die mijn zelfportret heeft verbeterd.

# Inhoudsopgave

Samenvatting.....	5
Verklarende woordenlijst.....	6
1. Inleiding .....	7
2. Opdracht.....	8
3. Aanpak .....	9
4. Idee .....	10
5. Uitwerking.....	11
6. Conclusies en aanbevelingen.....	12
Evaluatie.....	13
Bijlagen.....	14

# Samenvatting

Er is een opdracht gekregen waarbij er een digitaal zelfportret moet gemaakt worden. Het uiteindelijke zelfportret is gemaakt door middel van een veelzijdige teksteditor geïmplementeerd in JavaScript voor de browser genaamd CodeMirror. Hiermee kon het zelfportret ook echt gemaakt worden. In de code editor staat een html pagina met verschillende dingen over mij, denk hierbij aan familie, vriendin en mijn favoriete dingen. Deze stuk code wordt interactief gemaakt door middel van beeld toe te voegen. Het beeld bij het bijbehorende onderwerp wordt weergegeven wanneer er met de muis over het onderwerp wordt gehoverd.

# Verklarende woordenlijst

**CodeMirror** – is een veelzijdige teksteditor geïmplementeerd in JavaScript voor de browser. Het is gespecialiseerd voor het bewerken van code en wordt geleverd met een aantal taalmodi en addons die meer geavanceerde bewerkingsfunctionaliteit implementeren.

# 1. Inleiding

Naar aanleiding van een project van school, is er een digitaal zelfportret gemaakt. Met dit zelfportret moet je jezelf gaan weergeven. Het belangrijkste is dat het iets van jezelf is, iets dat jou als persoon reflecteert.

Het doel is dus om een passend zelfportret te maken voor jezelf. Deze moet geheel digitaal zijn met geen andere eisen van wat je wel en niet mag doen. Hierdoor blijft er meer dan genoeg ruimte om een passend zelfportret te maken.

Er wordt een stuk tekst gemaakt dat als code wordt weergegeven. Deze code gaat over mij, denk hierbij aan familie, vriendin en mijn favoriete dingen. Deze stuk code wordt interactief gemaakt door middel van beeld toe te voegen aan het stuk code.

## 2. Opdracht

Er moet een digitaal zelfportret worden gemaakt voor deze opdracht. Met dit digitale zelfportret kun je laten zien wat je kunt en waar je beter in wilt worden. De opdracht heeft weinig eisen. Een van de eisen is om het zelfportret digitaal te maken. Er wordt dus verwacht dat er iets wordt opgeleverd dat op de computer te bezichtigen is. Door de weinige eisen aan de opdracht zijn er meer dan genoeg mogelijkheden om een zelfportret te maken dat bij mij aansluit.



### 3. Aanpak

Er is eerst inspiratie gezocht voor het maken van de opdracht. Deze inspiratie is opgedaan in de inspiratieweek enkele weken geleden. Na de inspiratieweek is er een prototype gemaakt van het toenmalige idee. Het idee is de afgelopen weken hetzelfde gebleven. Hierdoor kon ik in de zelfportret week direct beginnen met het maken van het uiteindelijke product gebaseerd op het gemaakte prototype in de inspiratieweek. Het idee is na de weken uitgewerkt tot een echt digitaal zelfportret waar ik trots op kan zijn.

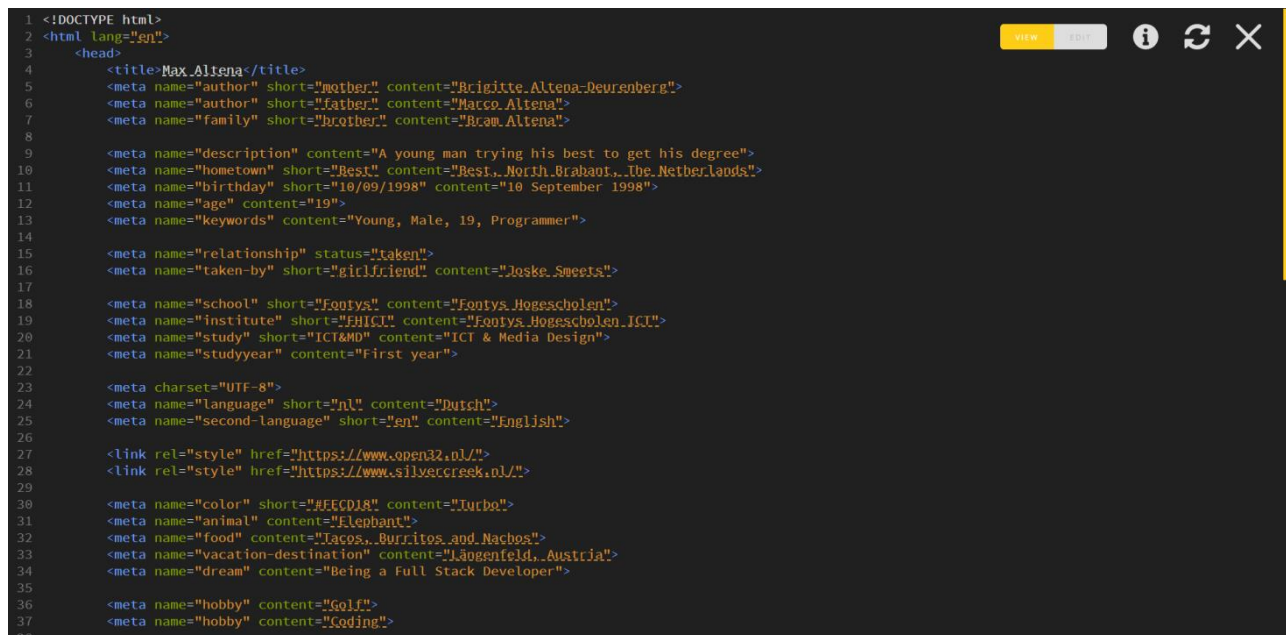
## 4. Idee

Het idee voor het digitale zelfportret is om een stuk html code weer te geven waarbij de gebruiker over een stuk code kan gaan staan met de muis om bij het stuk code een beeld te krijgen. Denk hierbij aan een naam van iemand, hierbij krijg je dan een foto te zien van deze persoon. Ook iets dat ik bij het zelfportret wilde maken was dat je de code kon aanpassen. Denk hierbij aan het verplaatsen van de code, maar ook het veranderen van stukken tekst.

# 5. Uitwerking

Het uitwerken van het idee was een iteratief proces waarbij er verschillende hobbels waren. Zo wilde ik eerst van een textarea het project maken. Maar ik kwam er vrij snel achter dat dit niet mogelijk was met de beperkte mogelijkheden dat dit element had. Hierdoor ben ik gaan zoeken naar een alternatief en kwam ik uit bij CodeMirror. CodeMirror is als het ware een alternatief voor het programmeren in de browser. Hierna ben ik begonnen met het opfleuren van de styling van CodeMirror. Na het maken van de 'programmeer omgeving' ben ik begonnen met het interactief maken van de tekst/code en heb hierbij afbeeldingen geplaatst. Als laatste heb ik nog een kleine informatie venstertje gemaakt waar je informatie krijgt over het gebruik van het zelfportret.

*Figuur 1*

A screenshot of a code editor with a dark background and light-colored text. The code is HTML, starting with a DOCTYPE declaration and an HTML tag with lang="en". It includes a head section with a title "Max Aliena" and several meta tags for author, family, description, hometown, birthday, age, keywords, relationship, school, institute, study, and studyyear. There are also link tags for stylesheets and meta tags for color, animal, food, vacation-destination, dream, and hobby. The code is numbered from 1 to 38 on the left side. In the top right corner of the editor, there are icons for 'view', 'info', 'refresh', and 'close'.

## 6. Conclusies en aanbevelingen

De gemaakte opdracht, het digitale zelfportret, staat, na vele uren eraan gewerkt te hebben, online. Het zelfportret had sneller kunnen worden gemaakt als ik sneller van de 'textarea' naar CodeMirror was gestapt. Het gemaakte zelfportret is wel een zelfportret waar ik trots op ben en waar ik trots op kan zijn.

# Evaluatie

Door de tijd die ik in het maken van het zelfportret met de 'textarea' heb gestopt, ben ik vrij veel tijd kwijt geweest. Als ik eerder was begonnen met het gebruik van CodeMirror had ik meer tijd gehad voor het maken van extra code die mij beschrijft.

# Bijlagen

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="en">
3 <head>
4 <title>Max Aliena</title>
5 <meta name="author" short="mother" content="Rigjite Altopa-Beurenberg">
6 <meta name="author" short="father" content="Macco Aliena">
7 <meta name="family" short="brother" content="Arno Aliena">
8
9 <meta name="description" content="A young man trying his best to get his degree">
10 <meta name="hometown" short="Resi" content="Resi, North Brabant, The Netherlands">
11 <meta name="birthday" short="10/09/1998" content="10 September 1998">
12 <meta name="age" content="19">
13 <meta name="keywords" content="Young, Male, 19, Programmer">
14
15 <meta name="relationship" status="taken">
16 <meta name="taken-by" short="girlfriend" content="Joske Sweets">
17
18 <meta name="school" short="Foiys" content="Foiys Hogescholen">
19 <meta name="institute" short="FHICT" content="Foiys Hogescholen ICT">
20 <meta name="study" short="ICT&MD" content="ICT & Media Design">
21 <meta name="studyyear" content="First year">
22
23 <meta charset="UTF-8">
24 <meta name="language" short="nl" content="Dutch">
25 <meta name="second-language" short="en" content="English">
26
27 <link rel="style" href="https://www.open32.nl/">
28 <link rel="style" href="https://www.silvercreek.nl/">
29
30 <meta name="color" short="#FECF18" content="Turbo">
31 <meta name="animal" content="Elephant">
32 <meta name="food" content="Tacos, Burritos, and Nachos">
33 <meta name="vacation-destination" content="Längenfeld, Austria">
34 <meta name="dream" content="Being a Full Stack Developer">
35
36 <meta name="hobby" content="Golf">
37 <meta name="hobby" content="Coding">
38
```

**Figuur 1** – Afbeelding van het startscherm van het digitale zelfportret