

Datapunt 4D

Jochem Bakker

2153973

Stamgroep 1A

2024-25

Omvat:

- Tijdlijn hobbyist-videografie
- Tijdlijn Vending Machines
- Reflectietijdlijn

Bijhorende Leeruitkomsten:

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 4.1.2** 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]
- **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 4.3.1** Je laat zien dat je je bewust bent van wat jouw aandeel is in de samenwerking met anderen. [Samenwerken]
- **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]

Daar waar het begrip van Leeruitkomsten (LUK's) wordt bewezen door middel van het behalen van Beoordelingscriteria (BC's) wordt de BC aangegeven tussen haakjes.

Mediatijdlijn hobbyisten-videografie (BC 4.1.1)

1888-1899: Ontstaan van bewegende beelden

Aan het einde van de 19e eeuw ontstaan de eerste camera's die bewegende beelden konden vastleggen.

Het vroegste overlevende stuk film is de experimentele film *Roundhay Garden Scene* uit 1888. De film is drie seconden lang en gefilmd op papier.



Britse uitvinder William Friese-Greene patenteerde in 1889 zijn ontwerp voor een camera met papieren film dat hij in 1890 verwisselde met celluloidfilm.

In 1891 bracht Schotse uitvinder William Kennedy Laurie Dickson een gemotoriseerde camera uit, een systeem dat later de basis zou leggen voor de huidige kunst van cinematografie.

1900-1950: Van zwart-wit naar kleur

Al snel na de uitvinding van film werden monochrome films met de hand getint om kleur toe te voegen. In 1902 kwamen de eerste demonstratiefilms in kleur uit, en in 1917 kwam de eerste versie van Technicolor uit.

In 1939 bewees *The Wizard of Oz* de magie van kleurenfilm, maar Technicolor bleef een duur proces. Met de introductie van Eastmancolor in 1950 was het pad gelegd voor kleurenfilm om de nieuwe standaard te worden.



1960-1976: Celluloid homevideocamera's

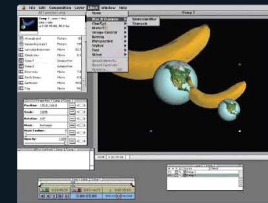
Na de Tweede Wereldoorlog onstonden de eerste homevideocamera's, maar het duurde tot de introductie van Super8 film in 1965 dat het maken van homevideo's mogelijk werd tot een groter publiek.

Super8 film kon makkelijker vervangen en ontwikkeld worden en kon geluid opnemen. De ijzeren behuizingen werden vervangen met plastic waardoor de camera's betaalbaar werden voor de massa.

1993-2006: Visuele effecten voor hobbyisten

Al sinds de analoge dagen knutselde men met hun gefilmde beelden, maar met de introductie van After Effects en Nuke in 1993 werd digitale effecten mogelijk voor amateurs en hobbyisten.

Hiermee kon men beelden creëren en verhalen vertellen die de grenzen van hun verbeelding bereikten, en leidde een nieuwe generatie van filmmakers hun vak in.



1976-1988: Introductie van videocassettes

Vergeleken met celluloid film zijn analoge videocassettes goedkoper en te hergebruiken. De lengtes van films die men betaalbaar in huis kon halen sprong van minuten naar uren. In een mum van tijd had een meerendeel van huishoudens een VCR, met een pieksaturatie van 90% van alle huishoudens in 2005.

Het duurde tot 1983 voordat cassette-camcorders uitkwamen voor persoonlijk gebruik, en al snel werden amateurvideos op celluloid film iets van het verleden.



2025: De K3-Multitool

Als resultaat van al deze veranderingen was het voor ons als groep hobbyisten mogelijk om in één week een satirische infomercial samen te stellen.

Ik kon het filmen op mijn telefoon en monteren op mijn computer vanuit de comfort van mijn eigen kamer.



2007-2015: Smartphone-camera's

De introductie van de iPhone heeft de wereld op veel manieren veranderd, op het gebied van amateurvideo's populariseerde het de smartphone-camera. Binnen een paar jaar had bijna iedereen een camera op zak waarmee ze snel hun visie konden realiseren.

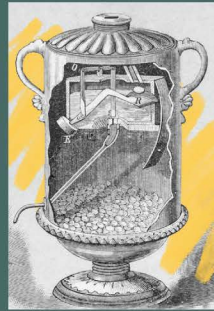
Samen met de introductie van YouTube in 2005 bracht het een nieuwe golf talent naar het publieke oog. Er ontstonden online communities waar mensen hun expertise konden delen en waar gratis geleerd kon worden om films en video's te maken.

Mediatijdlijn Interactieve Bestelautomaten (BC 4.1.1)

30 BC - AD 642: Eerste bekende automaten

De eerste vending machine die de geschiedenis kent komt uit Romeins Egypte en was het werk van Heron van Alexandrië. Ook de uitvinder van de stoommachine, Heron was één van de meest invloedrijke uitvinders van zijn tijd.

Zijn "vending machine" vroeg een munt van de gebruiker en gaf er wijn of heilig water voor terug. Het hele systeem was mechanisch, het muntje viel op een hendel die de kraan opendraaide tot het muntje weer van de hendel afviel.



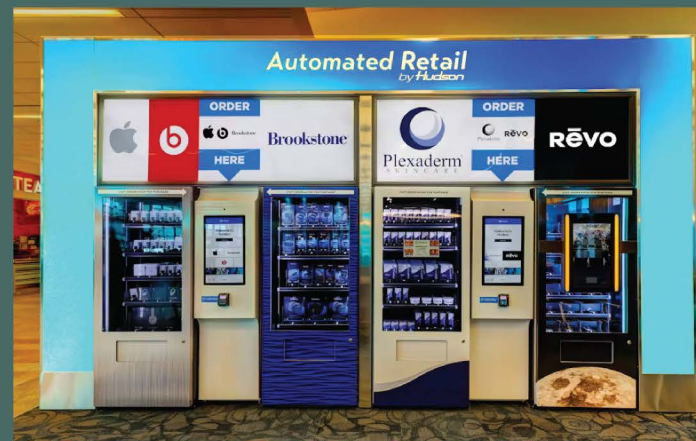
1890s-1990s: Kleine stappen

Sinds de uitvinding van de machine zijn de automaten dichtbij hun originele idee. De verwachte veranderingen kwamen, de producten die op lange termijn bewaard konden worden groeide en daarmee ook het assortiment van de automaten. Maar vlak voor de eeuwwisseling kwam de volgende grote verandering voor vending machines.

1990s-2010s: Bankkaartsystemen

Het ontstaan van goedkope creditcard en bankkaart scanners zorgde voor een explosie van vending machines voor alle soorten producten van veel meer prijsklassen. Deze vending machines zien wij overal staan, in de treinstations waar ze ooit begonnen tot vliegvelden met automaten voor elektronica en levensverzekeringen.

Deze uitbreiding van applicaties zorgde direct voor de verdere ontwikkeling van de technologie achter vending machines, het is de reden dat een opdracht zoals degene die wij in Cursus 4 kregen bij ons terecht kwam, omdat de machines nu een veel grotere rol konden spelen in het communiceren naar klanten. Het zorgde voor een nieuwe lijn aan innovaties binnen de sector.



1880: Automaten zoals we ze nu kennen

Pas een flinke tijd erna zouden er vending machines neergezet worden zoals we ze nu kennen, met de eerste in London ergens in de vroege 1880's. Het ontwerp van Percival Everitt kon in grote hoeveelheden geproduceerd worden en al snel stonden er apparaten op veel treinstations en postkantoren



2025: Mars Interactive Vending Machine

Met dank aan alle ontwikkelingen is het nu mogelijk voor ons als studenten om een volledige interface te ontwerpen voor een interactieve vending machine.

De historische ontwikkelingen hebben ervoor gezorgd dat wij onze ontwerpen konden laten animeren en reageren op de gebruiker om de ervaring van en de impact op de gebruiker te verbeteren

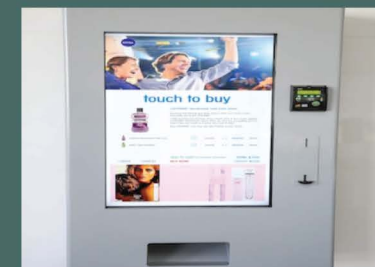


2010-heden: Interactieve schermen

Eén van de recentere innovaties binnen de sector zijn interactieve schermen op vending machines. De eerste hiervan was in 2014 te vinden in Sydney Airport.

Met deze schermen kwamen er veel meer mogelijkheden voor interactie met de gebruiker en communicatie naar omstanders.

De technologie komt op veel meer plekken voor, met de IVM's van onze opdracht als maar één voorbeeld, en waren een interessante nieuwe technologie voor ons om aan te werken sinds het concept ook nieuw voor ons was.



Reflectie

Mijn reflectie is te vinden in [dit Figma-ontwerp](#) in de vorm van een tijdlijn.