

Web Design
& Development

KICK-OFF

Feb-22

Kick-off

Hellooo

1. Introductie
2. Kennismaken
3. Opdracht visitekaartje
4. Lunch
5. WAFS
6. Opdracht Teampagina



BLOED
ZWEET &
CODE

HTML



CSS



JS



**Practice yourself, for
heaven's sake in little
things, and then
proceed to greater.**

Epictetus

COMMON GROUND MATRIX

NAAM	STUDIE	FAMILIE	HOBBY	SKILLS
w				
w				
w				
w				
w				

TEKENING

Kick-off

Werkwijze

Alle vakken staan op Github - github.com/cmda-minor-web

Digitale communicatie op Teams - [Minor Web 2122 Teams](#)

Elkaar helpen in de klas en op Discord - [Server Everything Web](#)

Opdrachten inleveren op DLO - courseselector.mijnhva.nl

Planning

Kick-off

Maandag/Dinsdag

Woensdag/Donderdag

Vrijdag

7 feb.

14 feb.

~~21 feb.~~

28 feb.

7 mrt.

14 mrt.

Web Apps From Scratch

CSS to the Rescue

Feedback &
Beoordeling

Projectweek 1

21 mrt.

Progressive Web Apps

Browser Technologies

Feedback &
Beoordeling

28 mrt.

4 apr.

Projectweek 2

18 apr.

Real Time Web

Human Centered Design

Feedback &
Beoordeling

25 apr.

~~2 mei~~

9 mei

16 mei

Herkansing

23 mei

Meesterproef

30 mei

6 jun.

13 jun.

20 jun.

Expo

27 jun.

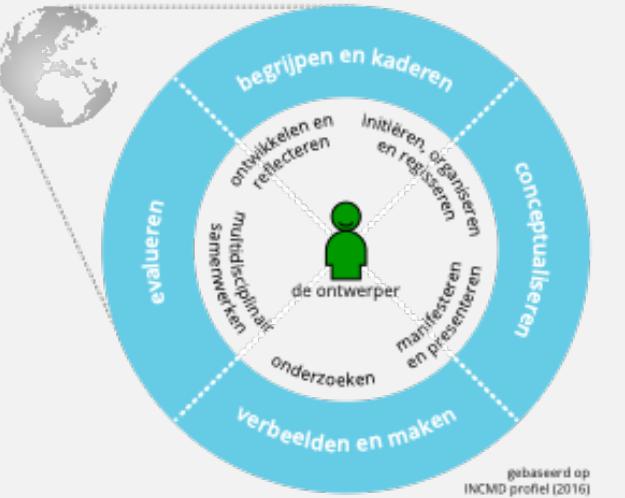
Herkansing Meesterproef / Weekly Nerd

**Fail faster, so you
can succeed sooner.**

David Kelley

gerealiseerd. Complexiteit is inherent aan ontwerpproblemen. Dat maakt dat ontwerpers beslissingen moeten nemen zonder alles te weten. Daarom volgen ontwerpers een iteratief proces om oplossingen continu te valideren en te verbeteren.

Onze vier kerncompetenties zijn gebaseerd op dit iteratieve ontwerpproces. Deze worden gecompleteerd met vijf algemene competenties zodat onze studenten kunnen floreren in de coöperatieve omgeving die nodig is om ontwerpen te realiseren.



Het ontwerpen

- Ontwerpen maakt het algemeen concreet; van probleem naar idee naar product in de wereld.
- Ontwerpen houdt in behoeften van belanghebbenden begrijpen en vervullen om zo listige of slecht gedefinieerde problemen op te lossen.
- De aard van ontwerpproblemen zorgt dat ontwerpen over het omgaan met complexiteit gaat.
- Deze complexiteit maakt ontwerpen een coöperatief en iteratief proces (met gebruikers en andere belanghebbenden) dat exploreren, valideren, leren en bewust besluiten nemen omvat.
- Daarom is onderzoek voor ons een integraal onderdeel van ontwerpen.
- Ontwerpen in een iteratief proces vraagt om denken, analyseren en redeneren op hoog niveau.

De ontwerper

- Wij geloven dat een ontwerper:
- Open, creatief en optimistisch is;
 - Zich continu in anderen inleeft en van anderen leert door te observeren en te luisteren.
 - Gedachten tastbaar en concreet maakt met modellen, schetsen en prototypes.
 - De status quo niet zomaar accepteert.
 - Oog voor detail heeft en trots op zijn ambacht is.
 - Gericht is op samenwerken en voldoende kennis heeft om effectief in multidisciplinaire teams te werken.
 - De vasthoudendheid heeft om door te zetten tot het ontwerp voltooid is.
 - Ontwikkelingen in maatschappij, technologie en werkveld volgt en in staat is om trends in zijn werk in te passen.
 - Zowel nederigheid (om anderen te begrijpen) als vol zelfvertrouwen (om oplossingen te realiseren) is.

Amsterdam

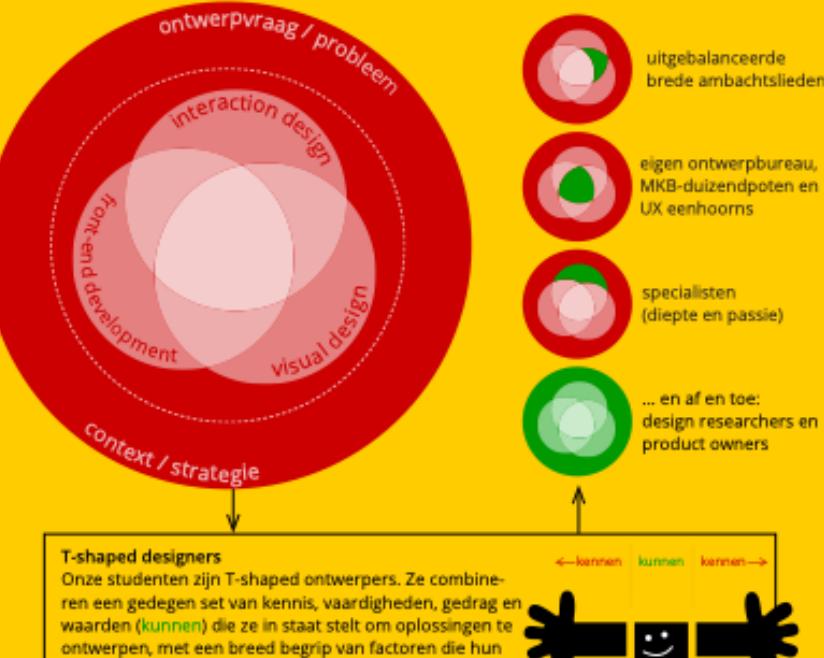
We helpen studenten een mooiere (digitale) wereld te ontwerpen.

Digital Interactive Design > voor mensen om te gebruiken



We zijn een ontweropleiding op bachelor-niveau op het gebied van digitale interactieve producten en diensten waar de mens en haar context centraal staan. Ons doel is dat onze studenten voor échte problemen digitale interactieve oplossingen kunnen ontwerpen en realiseren die optimaal aansluiten bij de behoeften van de gebruikers en andere belanghebbenden.

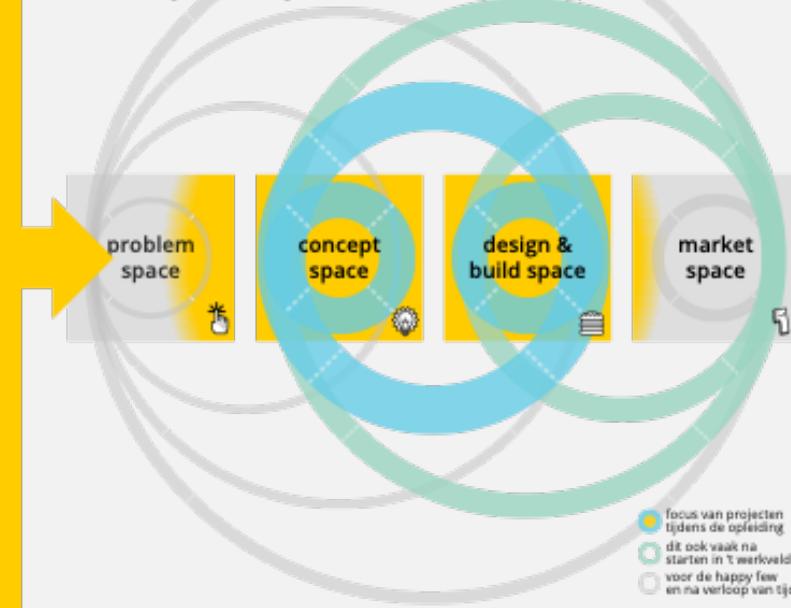
Digitaal interactief ontwerpen bestaat voor ons uit drie hoofdonderdelen: **interaction design**, **visual design** en **techniek (met name front-end development)**. Deze activiteiten zijn altijd ingebed in een context die bepaald wat mogelijk, acceptabel en optimaal is. CMD Amsterdam studenten combineren de kernactiviteiten om oplossingen te ontwerpen die passen binnen de context bestaande uit factoren als bedrijfsstrategie, content, psychologie, sociologie, cultuur, technologie en de fysieke en sociale omgeving om zo tot bruikbare, geliefde en realiseerbare ontwerpen te komen.



projecten zijn complex. Die complexiteit maken wij hanterbaar met een model dat projecten in vier focusgebieden verdeelt.

Nb. Deze project-spaces zijn geen ontwerpiteraties noch projectfasen. Een project omvat één of meer spaces. De ontwerper doorloopt één of meer iteraties in elke space en itereert vaak ook over alle spaces tezamen in het project.

Bachelorniveau ontwerpers starten hun carrière over het algemeen in projecten die de design & build en/of market spaces omvatten, bijv. een product herontwerpen of het maken van een detailontwerp binnen een groter concept. Projecten die de problem space of alle vier de spaces omvatten worden over het algemeen uitgevoerd door ervaren ontwerpers.



Problem space

Het startpunt van sommige ontwerp-projecten. Dit is de space van meta of strategisch begrip en afbakening. De ontwerper zoekt een kader op strategisch niveau om het project richting te geven. Ondanks dat de focus op begrip en afbakening ligt, heeft de ontwerpers zijn hele arsenal aan competenties nodig om een design challenge te definiëren die helder en inspirerend is.

Concept space

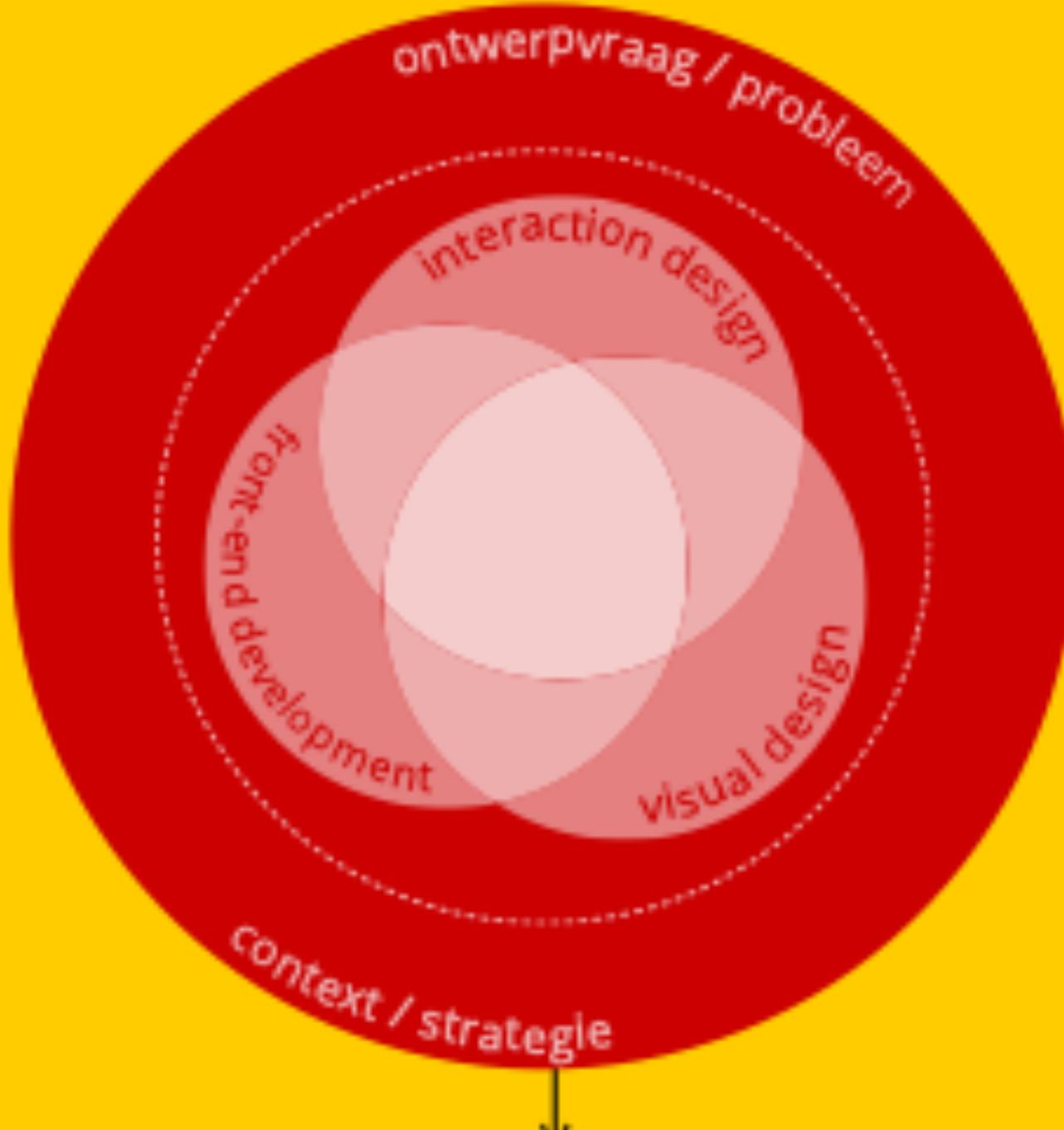
In deze space vormt de strategische challenge het startpunt voor het genereren en valideren van ideeën. Dit betekent een aantal tastbare opties creëren en evalueren of ze effectief en gepast zijn. Het doel is

Design & build space

De space van detailontwerp, realisatie en afwegingen. Dit is ook de space waar veel ontwerpers hun carrière starten (in combinatie met de market space). Het concept of de challenge is al dan niet van de ontwerpers in deze ruimte zelf. Ze werken het concept in ieder geval uit - in verschillende iteraties en meestal in multidisciplinaire teams - tot iets dat gelanceerd kan worden.

Market space

Ook hier starten studenten hun carrière. In de market space worden vaak bedrijfs-kritische producten uitgebreid en herontworpen, om de user experience en prestaties/metrics te optimaliseren, nieuwe mogelijkheden te benutten en om druk



uitgebalanceerde
brede ambachtslieden



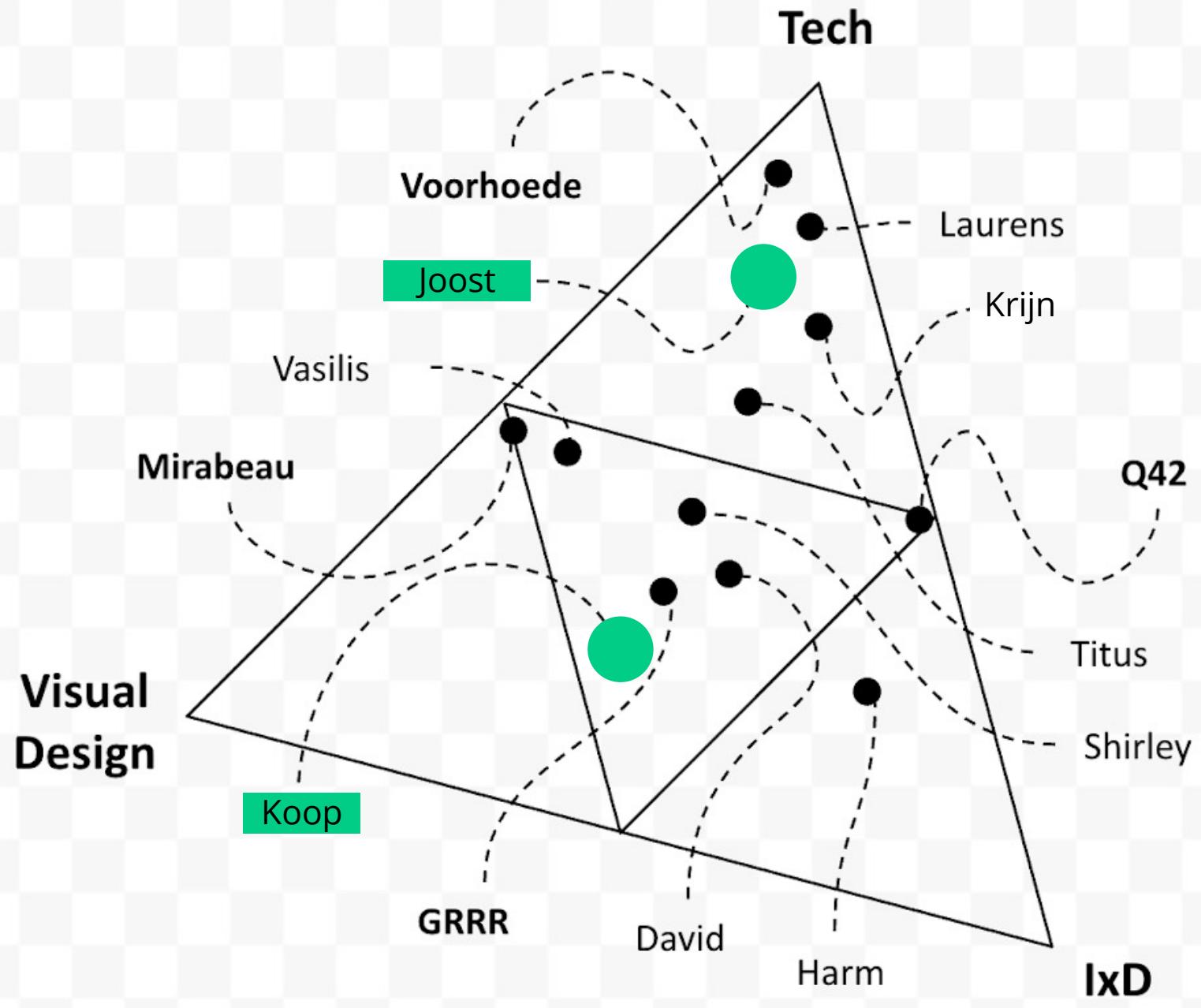
eigen ontwerpbureau,
MKB-duizendpoten en
UX eenhoorns



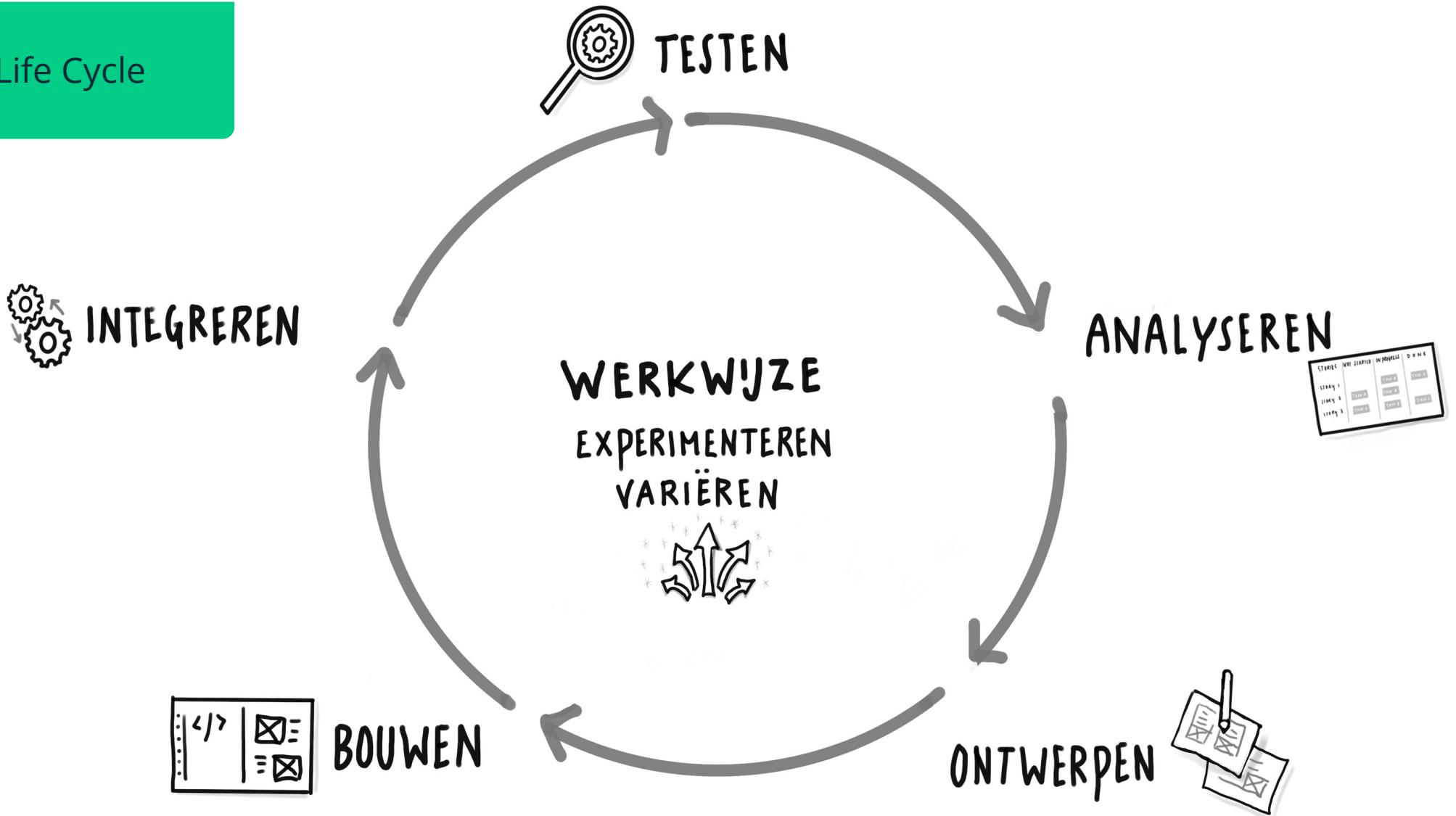
specialisten
(diepte en passie)

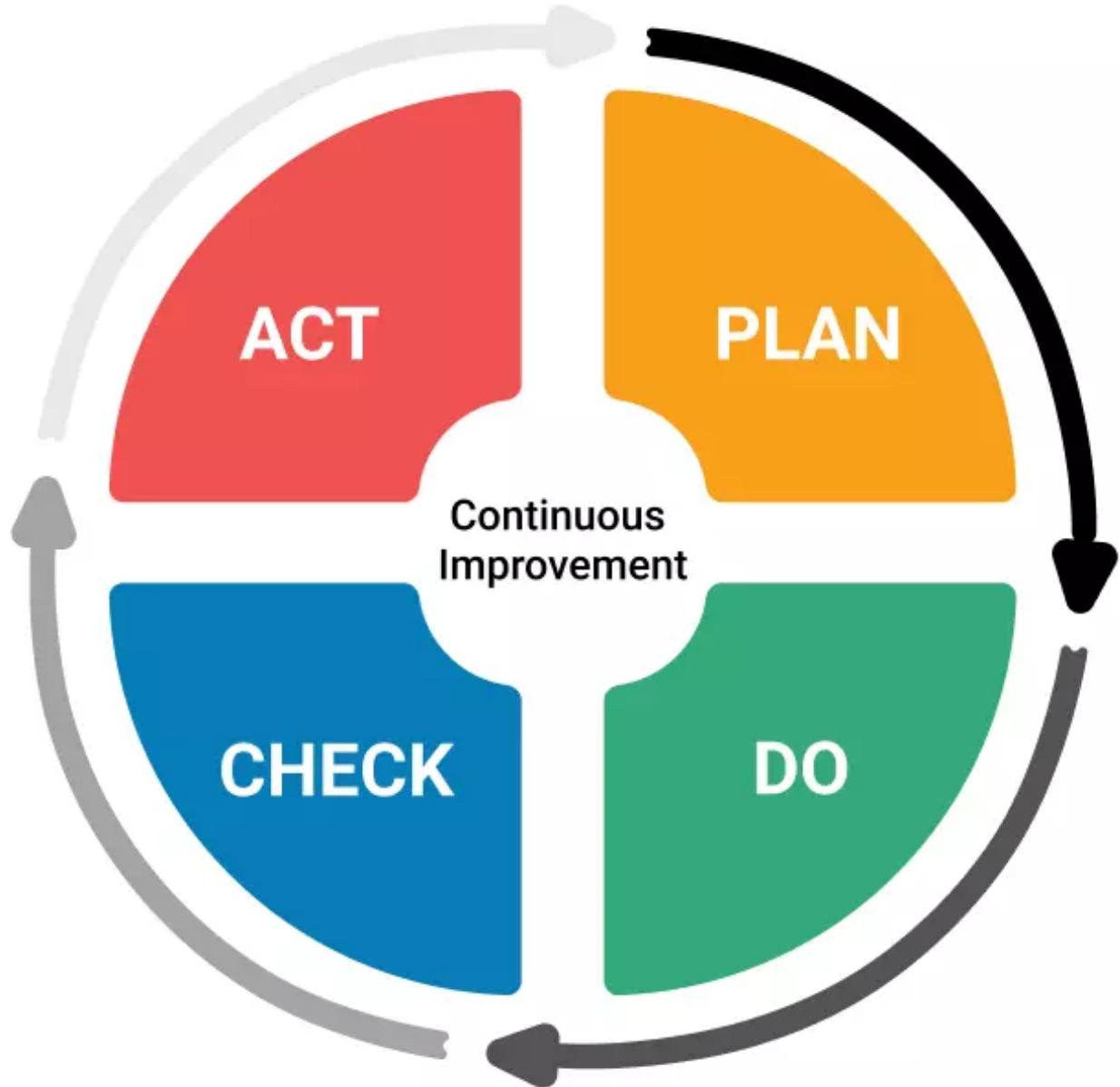


... en af en toe:
design researchers en
product owners



Dev Life Cycle

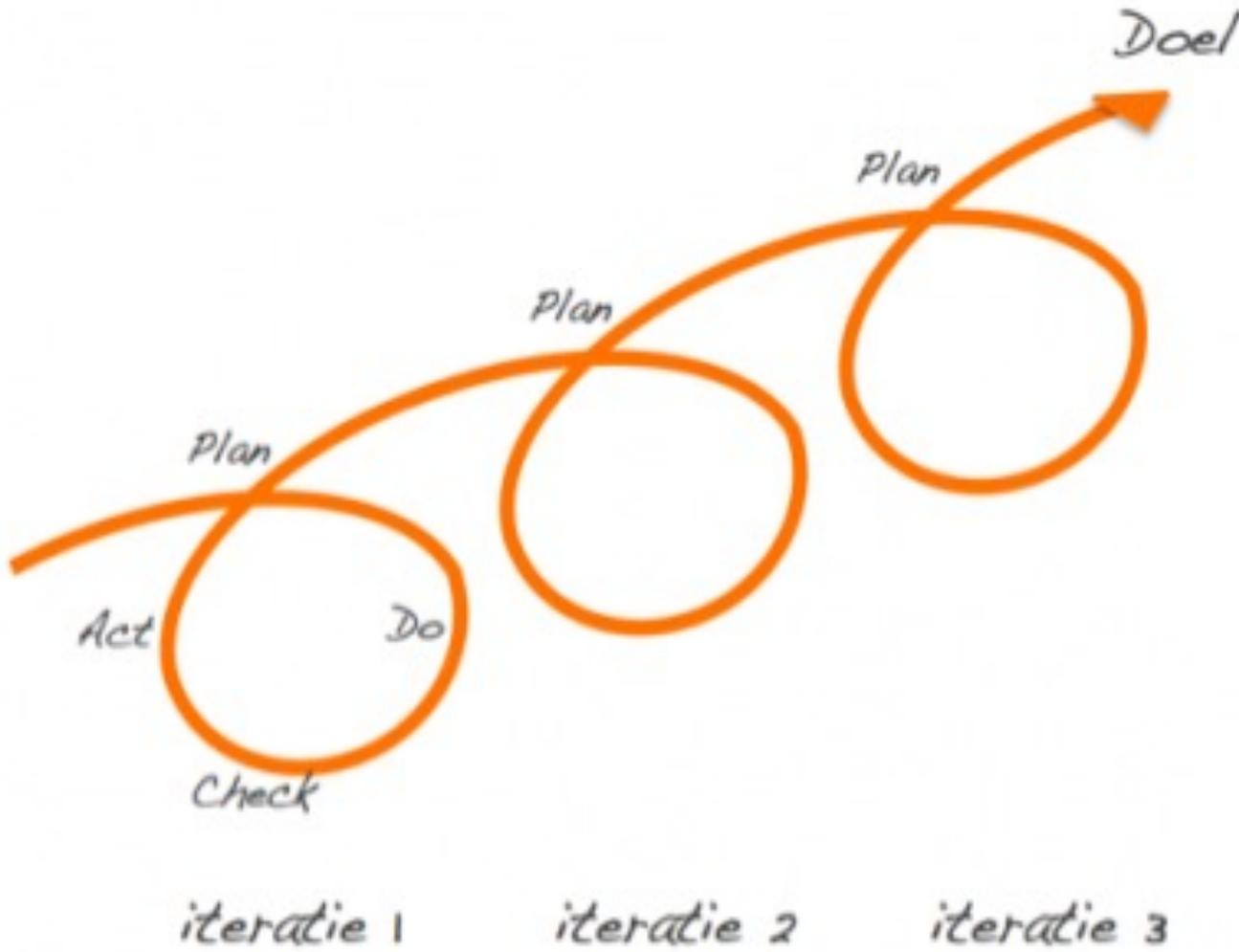




PDCA (Plan-Do-Check-Act) is a method for improving processes and products continuously. Find out more about the PDCA process and its practical application.

<https://kanbanize.com/lean-management/improvement/what-is-pdca-cycle>

ITERATIEF WERKEN

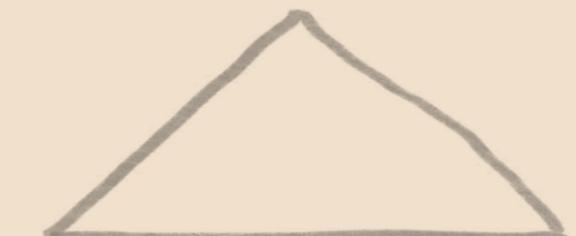
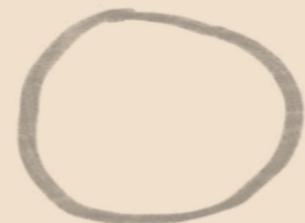
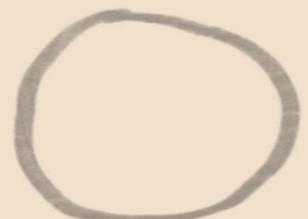
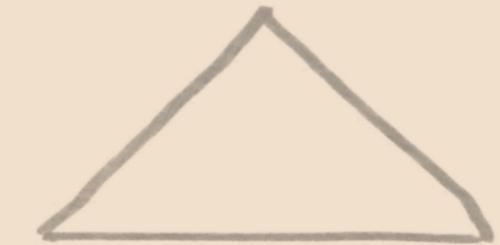
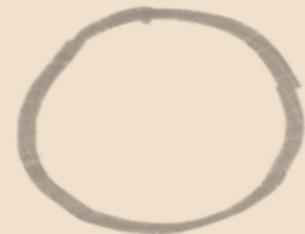
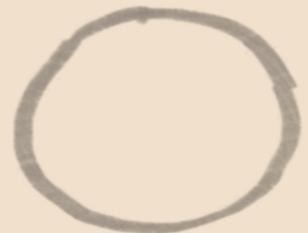


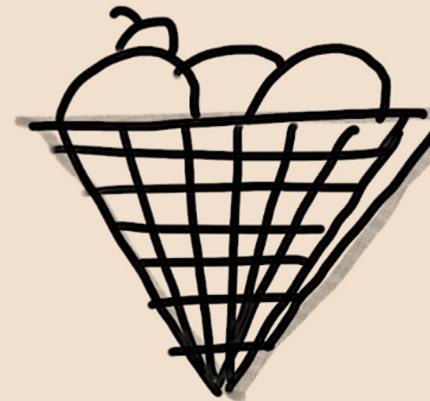
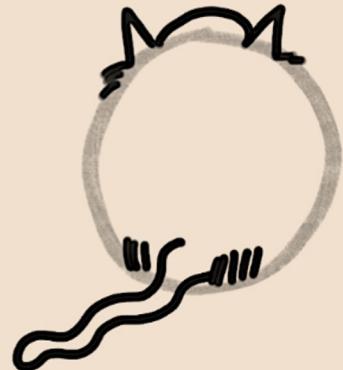
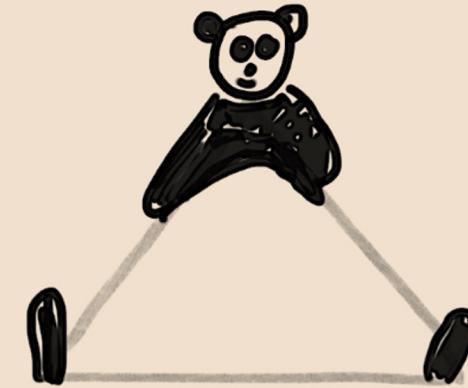
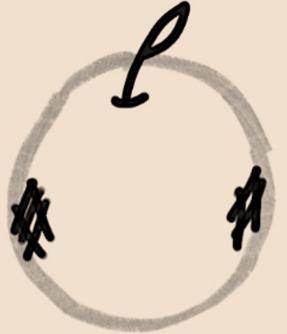
Iteratief werken: Elke week testen om tot een goed eindproduct te komen.

[https://www.werkplaats4.nl/
doelen-haalbaar-maken/](https://www.werkplaats4.nl/doelen-haalbaar-maken/)

Kennismaken

Kennismaken

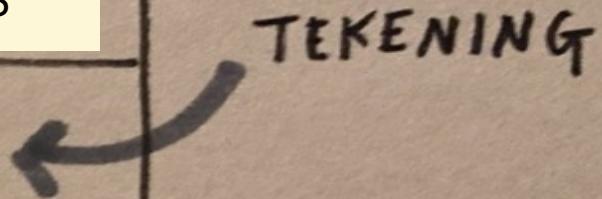




COMMON GROUND MATRIX

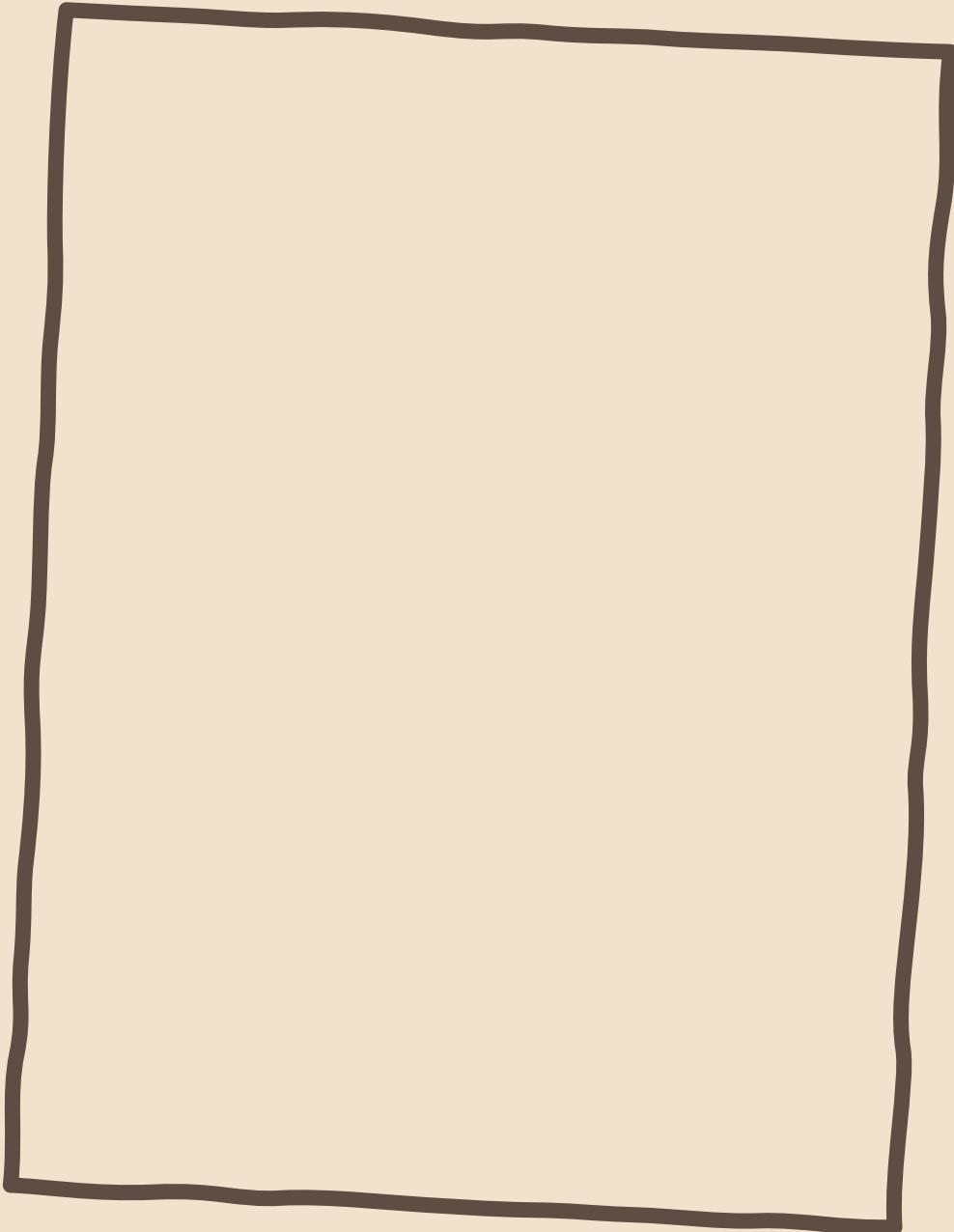
NAAM	STUDIE	FAMILIE	HOBBY	SKILLS

Wie zit er aan jouw tafel?



Iedereen kan tekenen!

Teken een kader van 7x12 cm

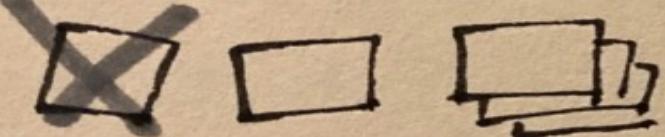
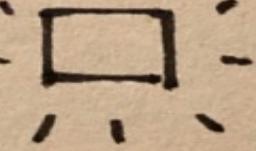
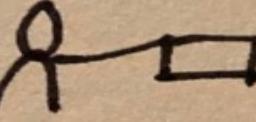


Visitekaartje ontwerpen en maken

User Story:

*Als potentieel stagebedrijf,
wil ik online een leuke eerste indruk van een student krijgen,
zodat ik een inschatting kan maken of ik de student ga uitnodigen voor een
sollicitatiegesprek.*

10 + 10 METHODE

- 1 DESIGN CHALLENGE FORMULEREN
- 2  X 10
- 3 
- 4  KIES MEEST VEELBELOVEN ONTWERP
- 5 OPNIEUW DIVERGEREN  VERSLIJLENDE MANIEREN  ZELFDE IDEE
- 6  PRESENTIËREN  GEDETAILLEERDE SCHETSEN
- 7  VERBETEREN

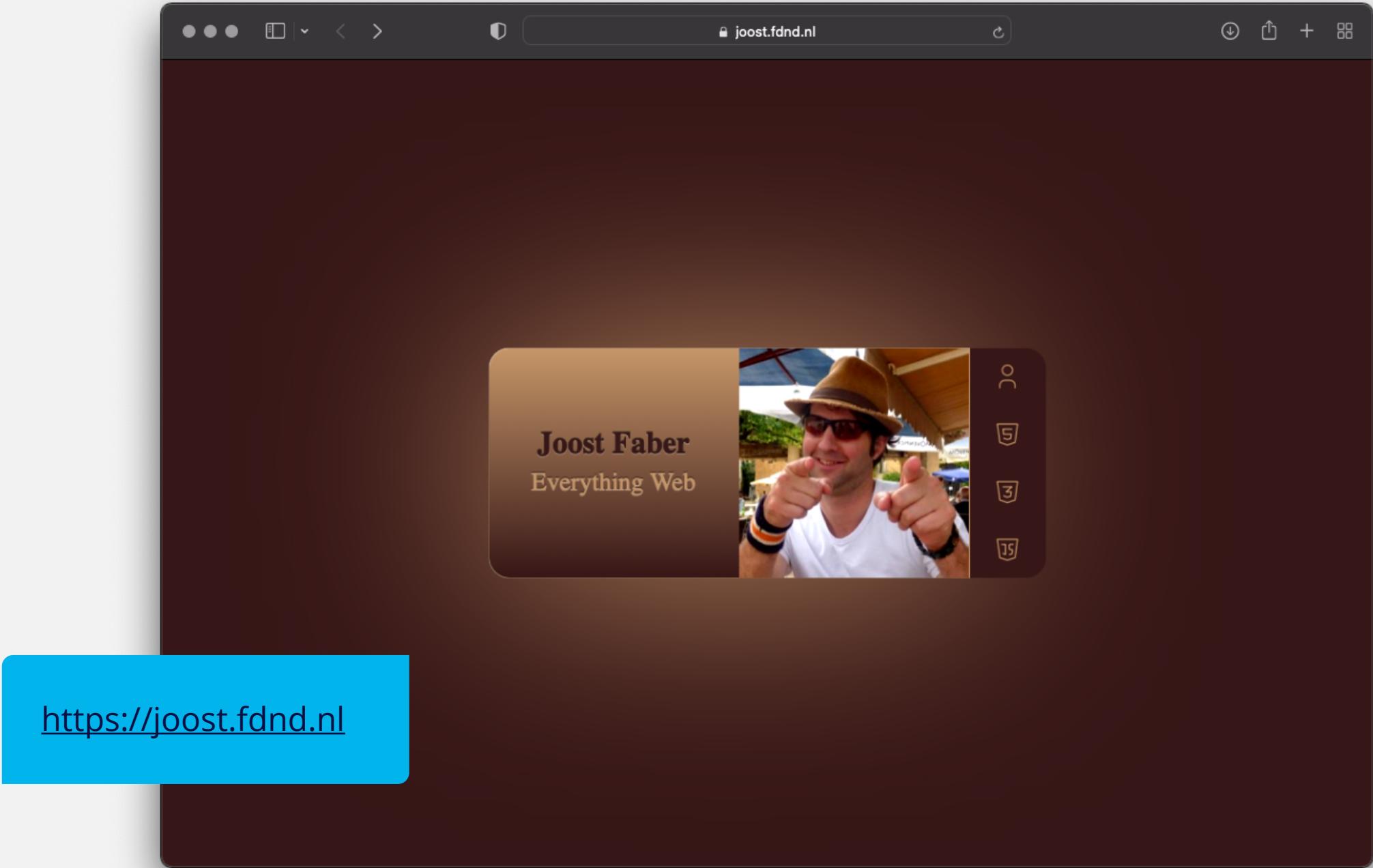
Visitekaartje ontwerpen en maken

Werkwijze:

1. Werk een van je ideeën uit op papier
2. Maak een HTML/CSS Breakdown
3. Fork de opdracht van Github (staat bij week 1)
4. en coderen

Repo van het vak:

github.com/cmda-minor-web/web-app-from-scratch-2122



<https://joost.fdnd.nl>

visitekaartje-experiment



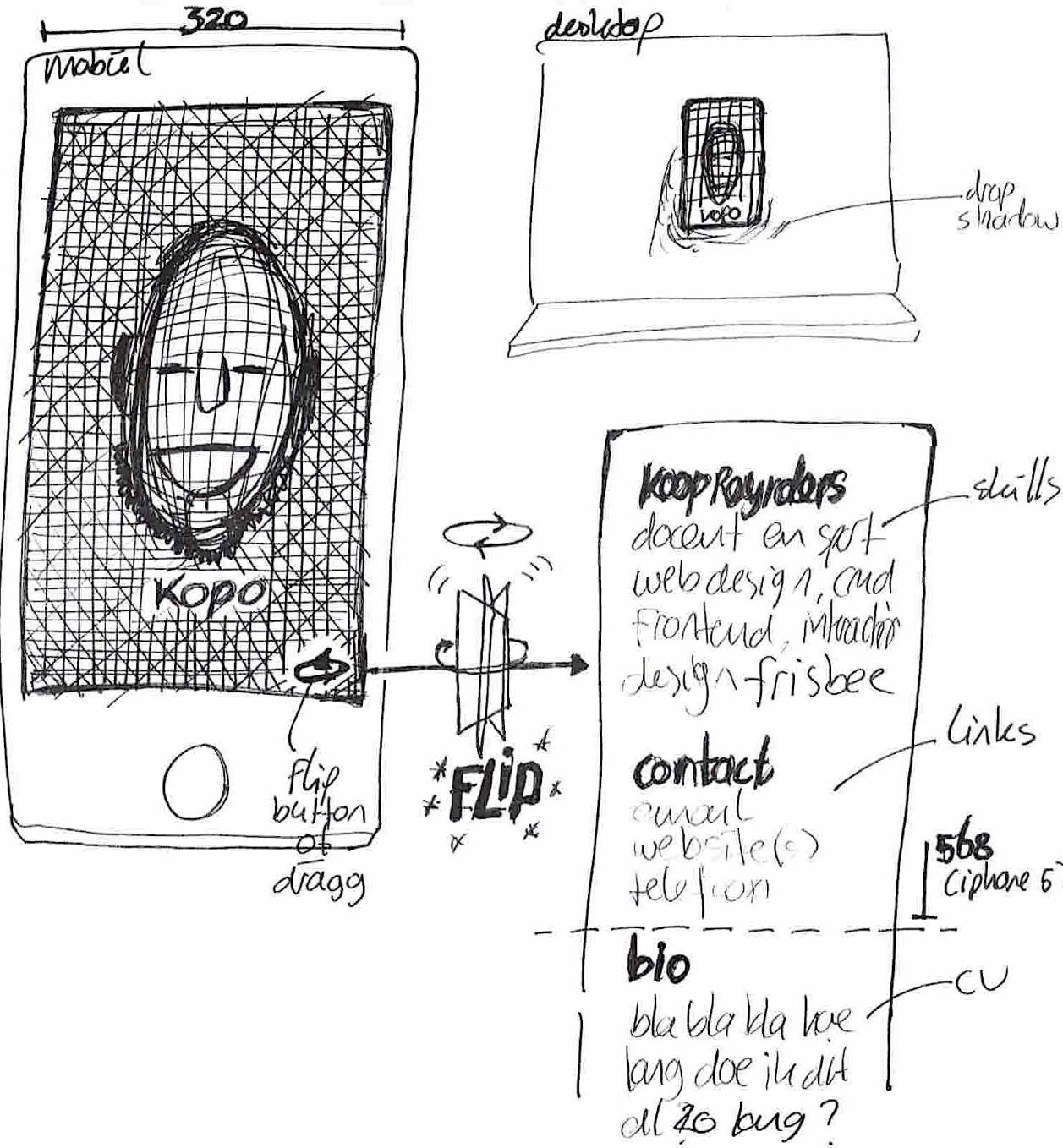
Koop Reynders - Digital Designerd

bio

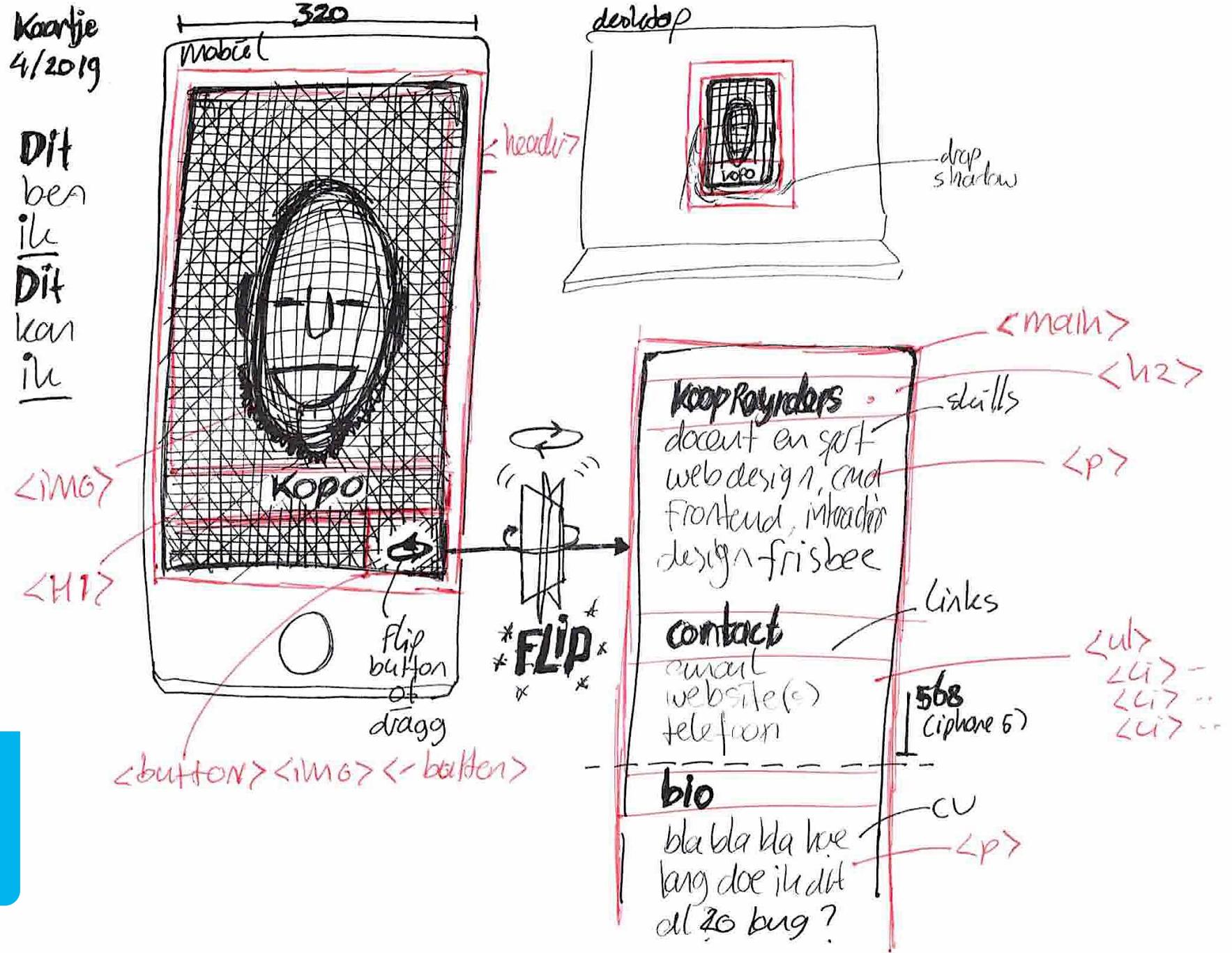
Kaartje
4/2019

Dit
ben
ik
Dit
kan
ik

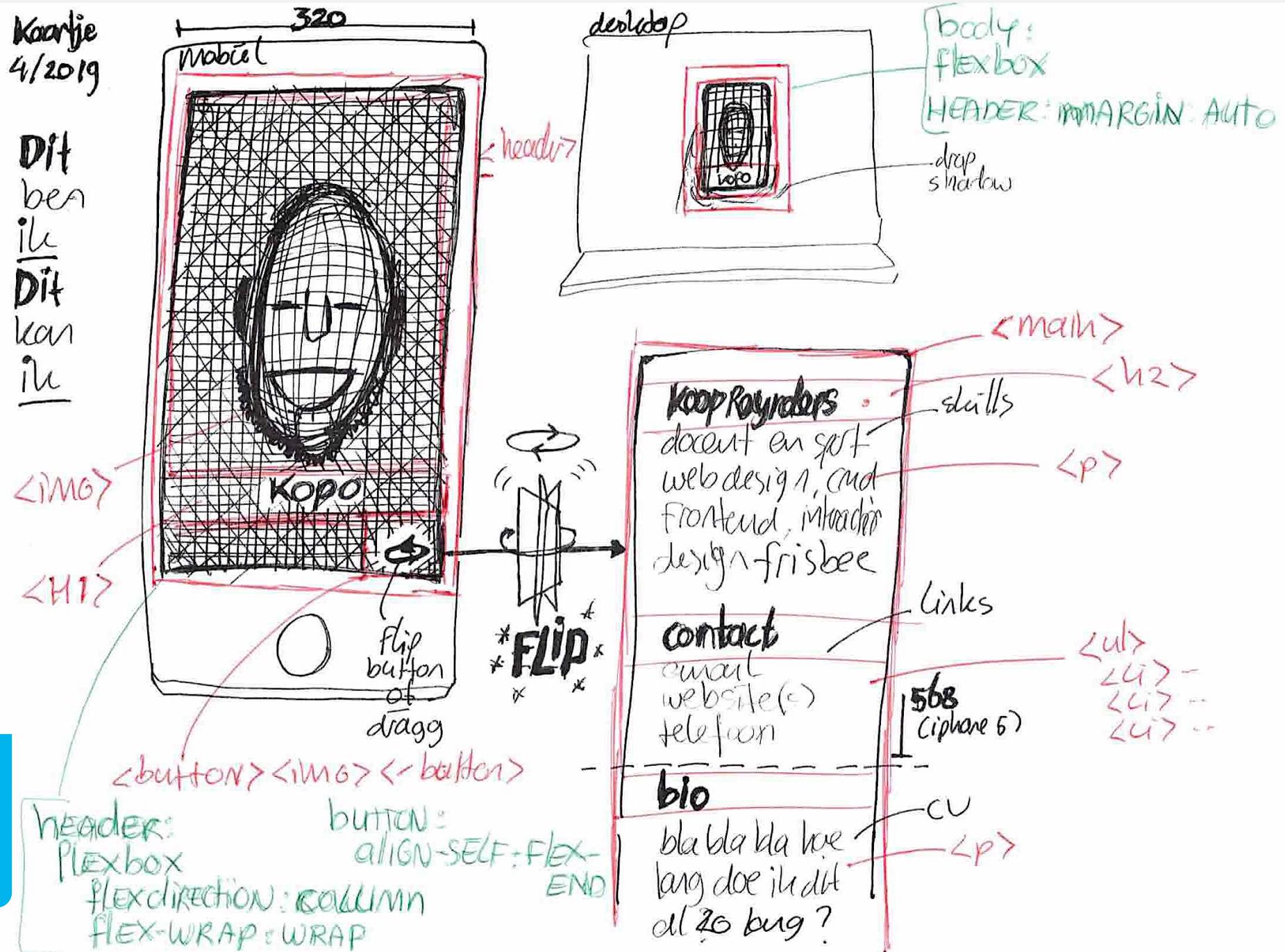
Breakdownschets:



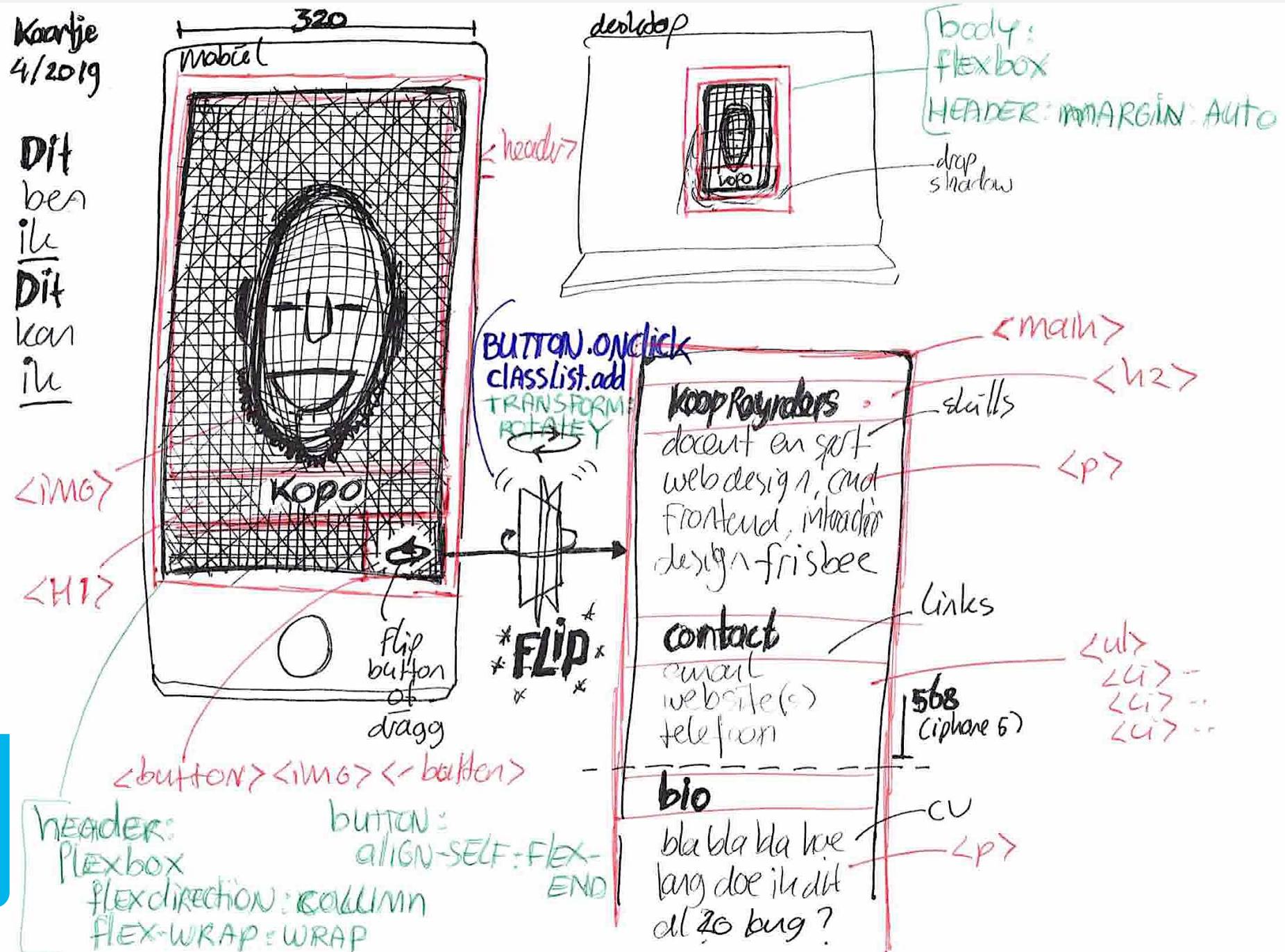
Breakdownschets:
- HTML



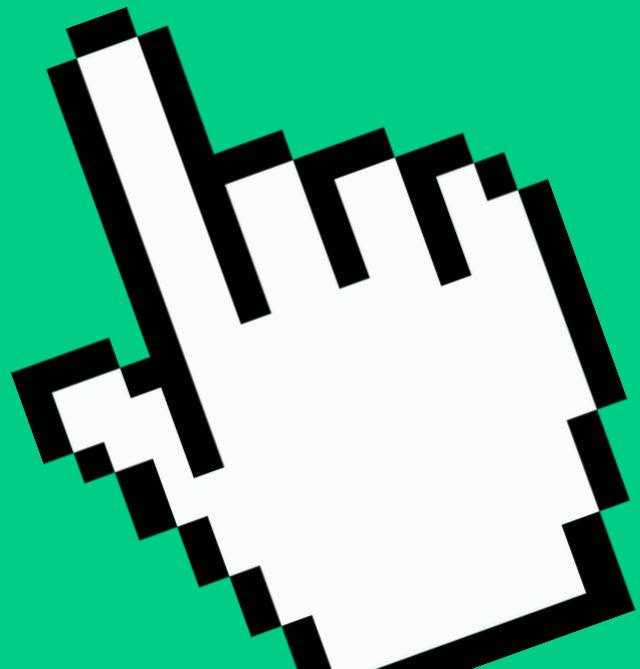
Breakdownschets:
- CSS



Breakdownschets:
-JS



Lunch



Kick-off

Teams

Team 1

Ali
Allyssa
Duncan
Gwen
Mark
Thuan Hoa

Team 2

Farrahton
Jeany
Jeffrey
Marloes
Tim M
Yolanda

Team 3

Aron
Jody
Justin
Kenan
Martijn
Tim de R

Team 4

Bas
Joep
Mitzy
Muhammet
Tom

Team 5

Daan
Julian
Nora
Pepijn
Tristan

Team 6

Danny
Juul
Raekwon
Tim S
Zain

Team 7

Emile
Joeri
Kai
Lisanne
Remco

Team 8

Fabian
Jorn
Kiara
Rincke
Roel

Team 9

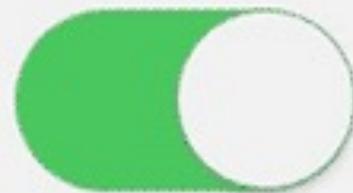
Fabienne
Koen
Sam
Sietse
Waly

Team 10

Dustin
Frederique
Lotte
Sophie
Stein

Web App From Scratch

JavaScript



**We run software on devices
we don't own, and serve our
software over networks we
don't control.**

Declan Rek - Voorhoeve

Javascript in de browser

Hoe werkt het web?

Hoe werkt de browser?

Hoe werkt JavaScript?

Hoe werkt WAFS?

WAFS | JavaScript in de browser

Hoe werkt het WEB?

Hoe werkt de browser?

Hoe werkt JavaScript

Hoe werkt WAFS?

The Web is for everyone

Sir Tim Berners-Lee

WEB 1.0

1,000,000 Websites
(Read Only Web)



Published content user generated content



6,000,000 Users

WEB 2.0

25,000,000 Websites
(Read Only Web)



Published content user generated content



19,000,000 Users

WEB 3.0

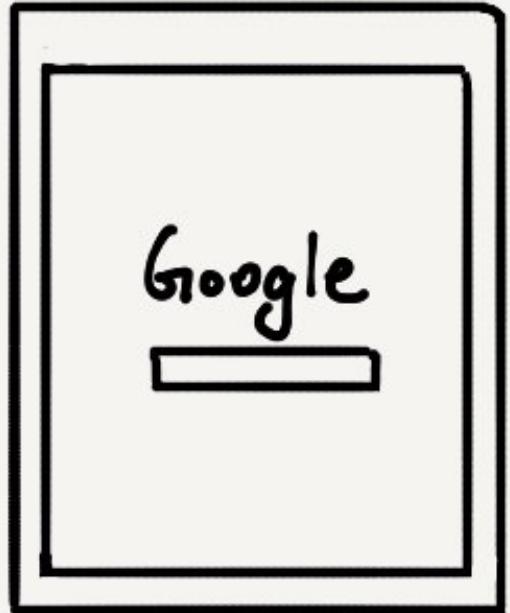
100,000,000 Websites
(Read Only Web)



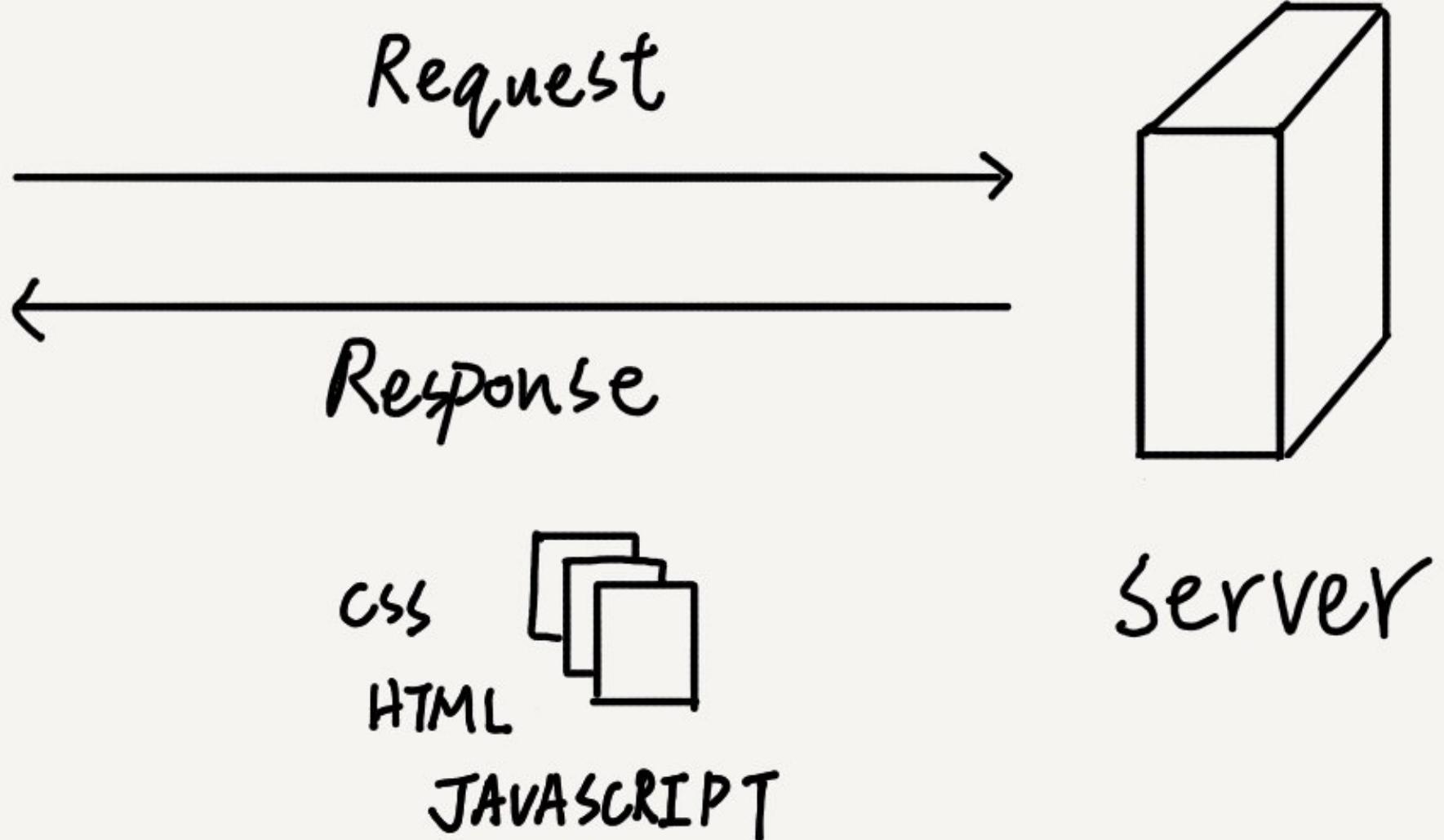
Published content user generated content



250,000,000 Users

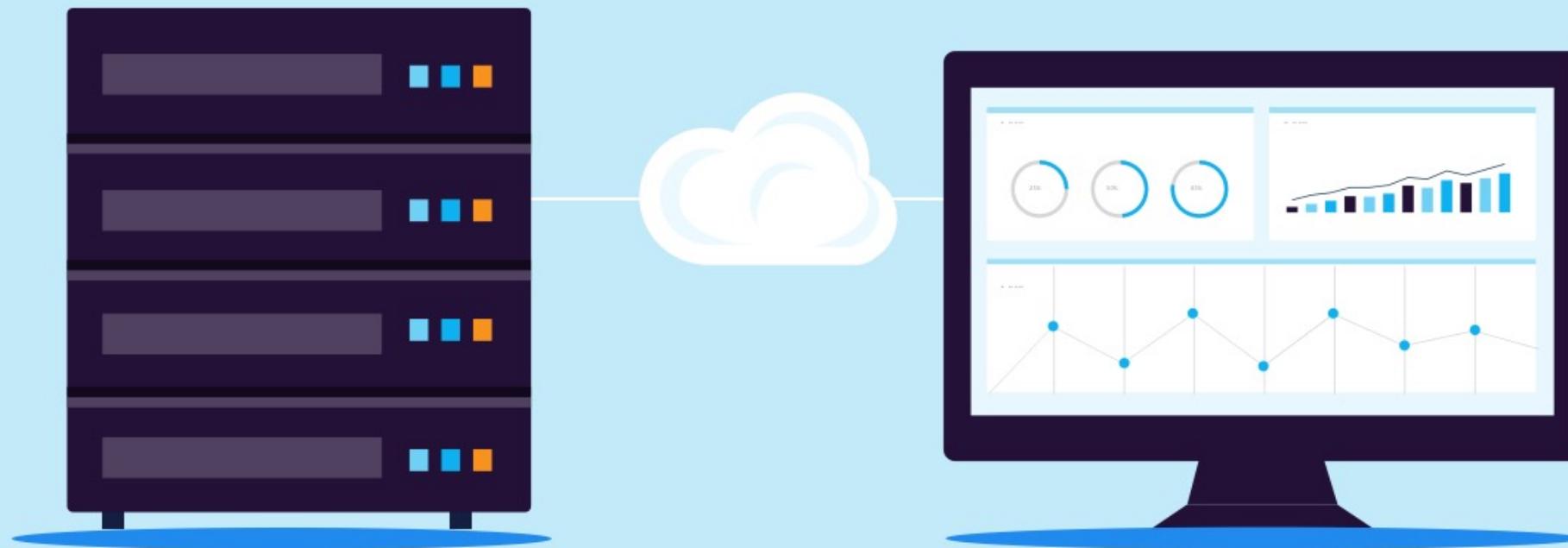


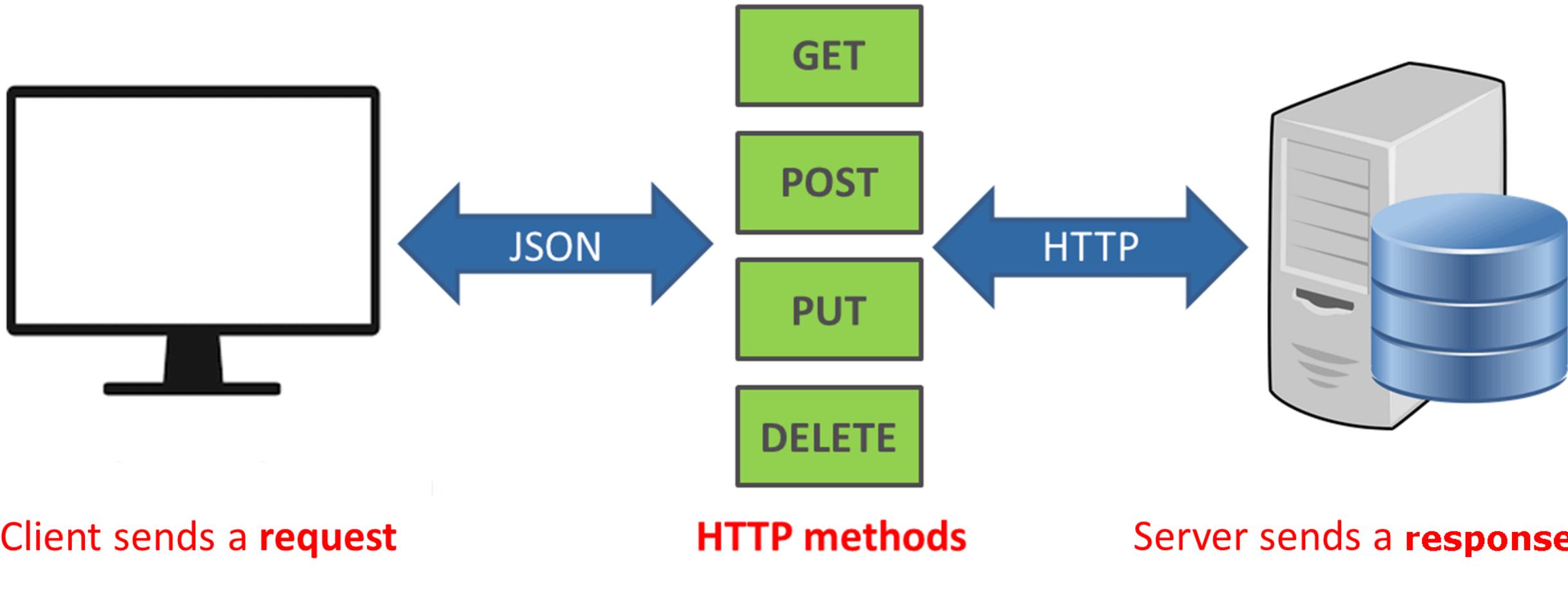
Client



Server

Client vs Server-side Rendering vs Static Site Generation





Hoe werkt het WEB?

Hoe werkt de browser?

Hoe werkt JavaScript

Hoe werkt WAFS?

Data Persistence

User Interface

Browser Engine

Rendering Engine

Networking

JavaScript
Interpreter

UI Backend



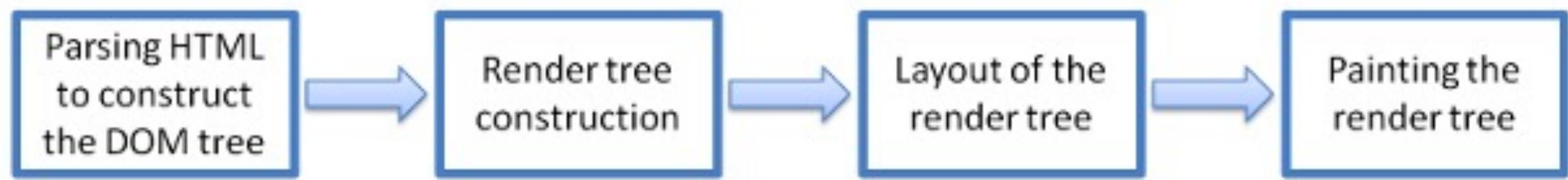


Figure : Rendering engine basic flow

Rendering engine

Hoe werkt het WEB?

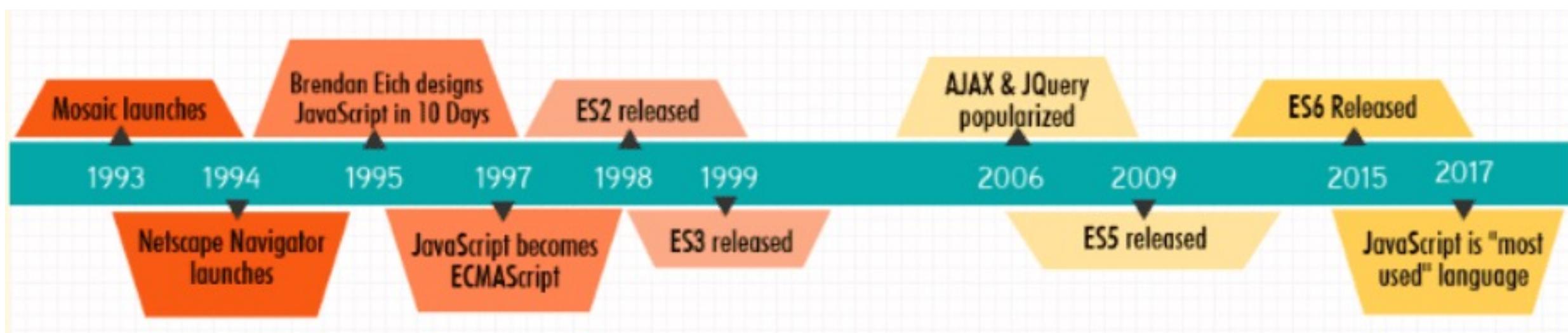
Hoe werkt de browser?

Hoe werkt JavaScript?

Hoe werkt WAFS?

Always bet on JavaScript.

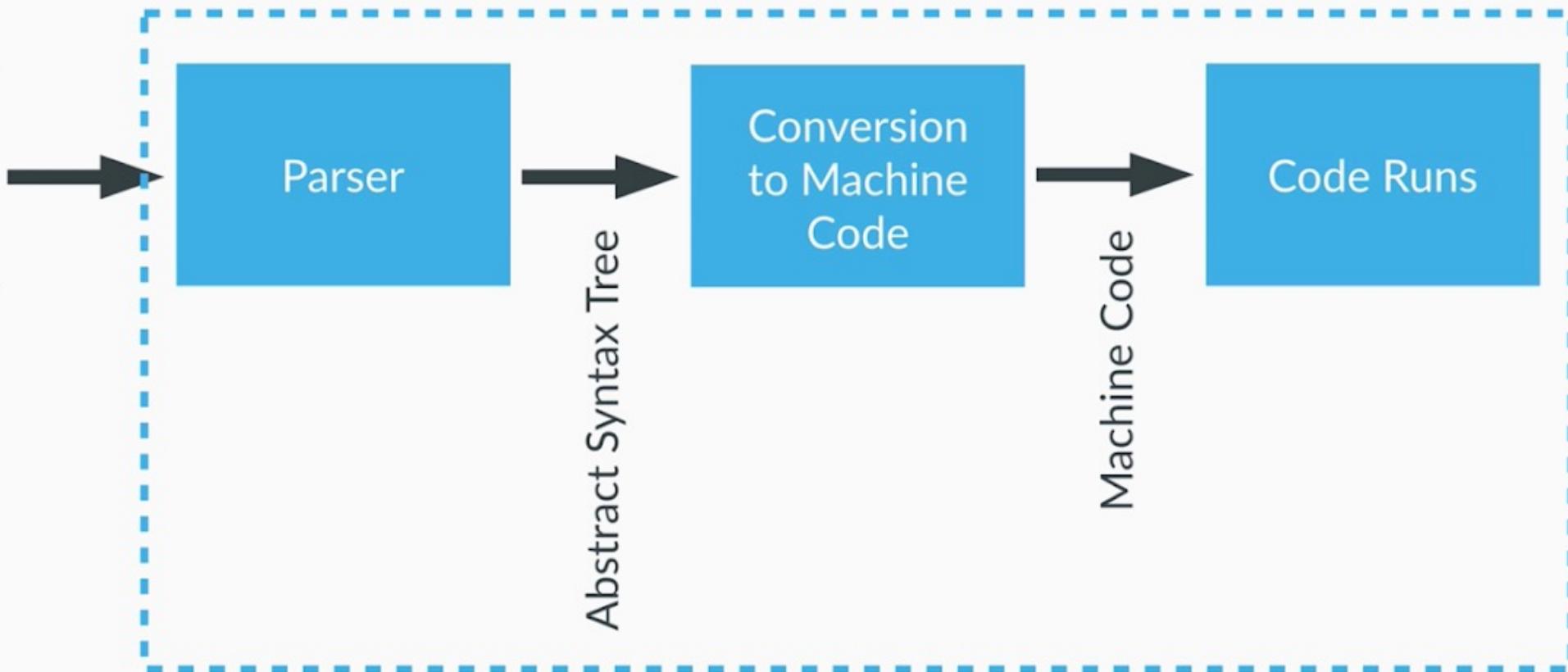
Brendan Eich

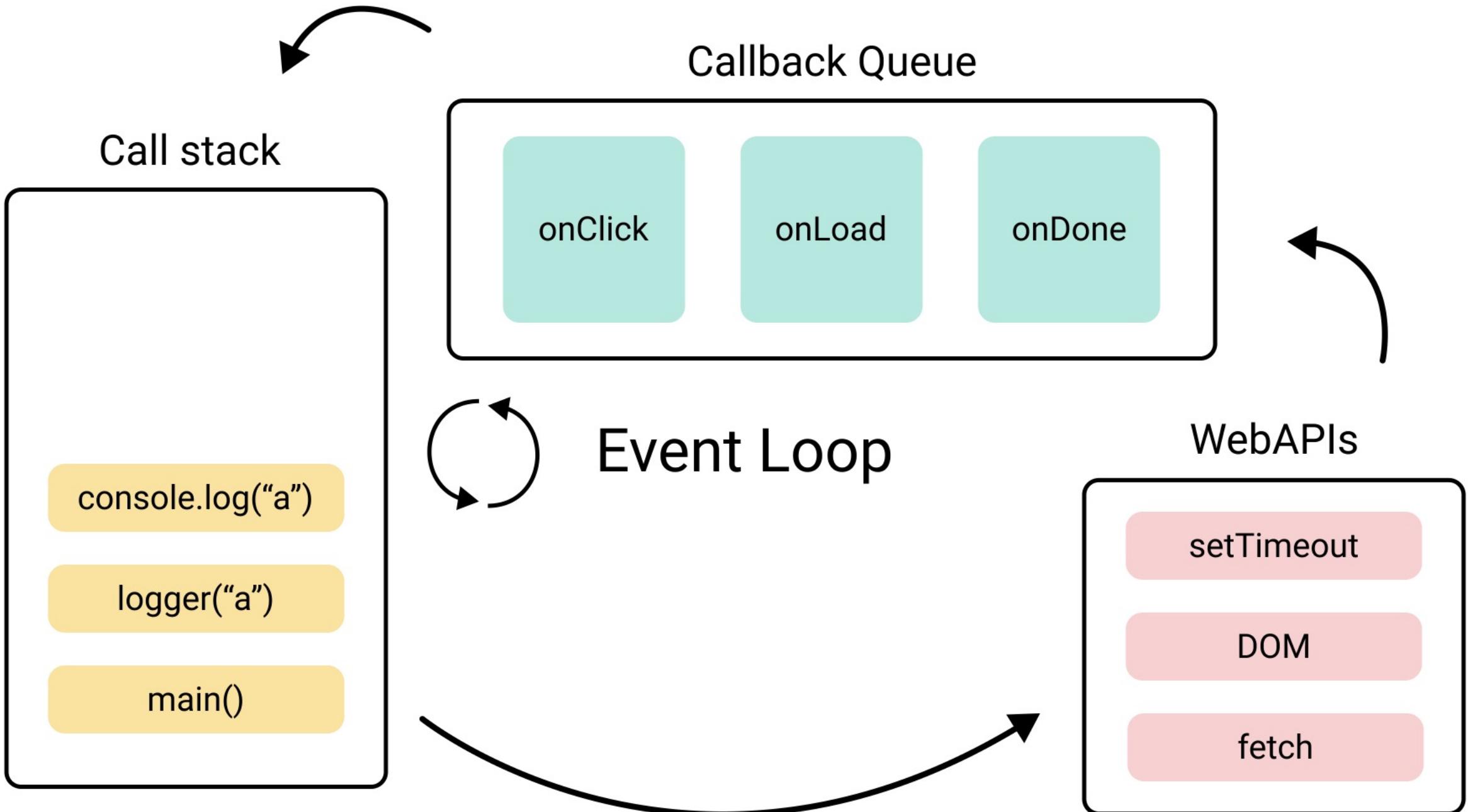


OUR CODE

```
function calculateAge(yearOfBirth) {  
    return 2016 - yearOfBirth;  
}  
  
var johnsAge = calculateAge(1990);  
  
function yearsUntilRetirement(name, yearOfBirth) {  
    var age = calculateAge(yearOfBirth);  
    var retirement = 65 - age;  
    if (retirement >= 0) {  
        console.log(name + ' retires in ' + retirement + ' years.');//  
    } else {  
        console.log(name + ' is already retired.');//  
    }  
}  
  
yearsUntilRetirement('John', 1990);
```

JAVASCRIPT ENGINE



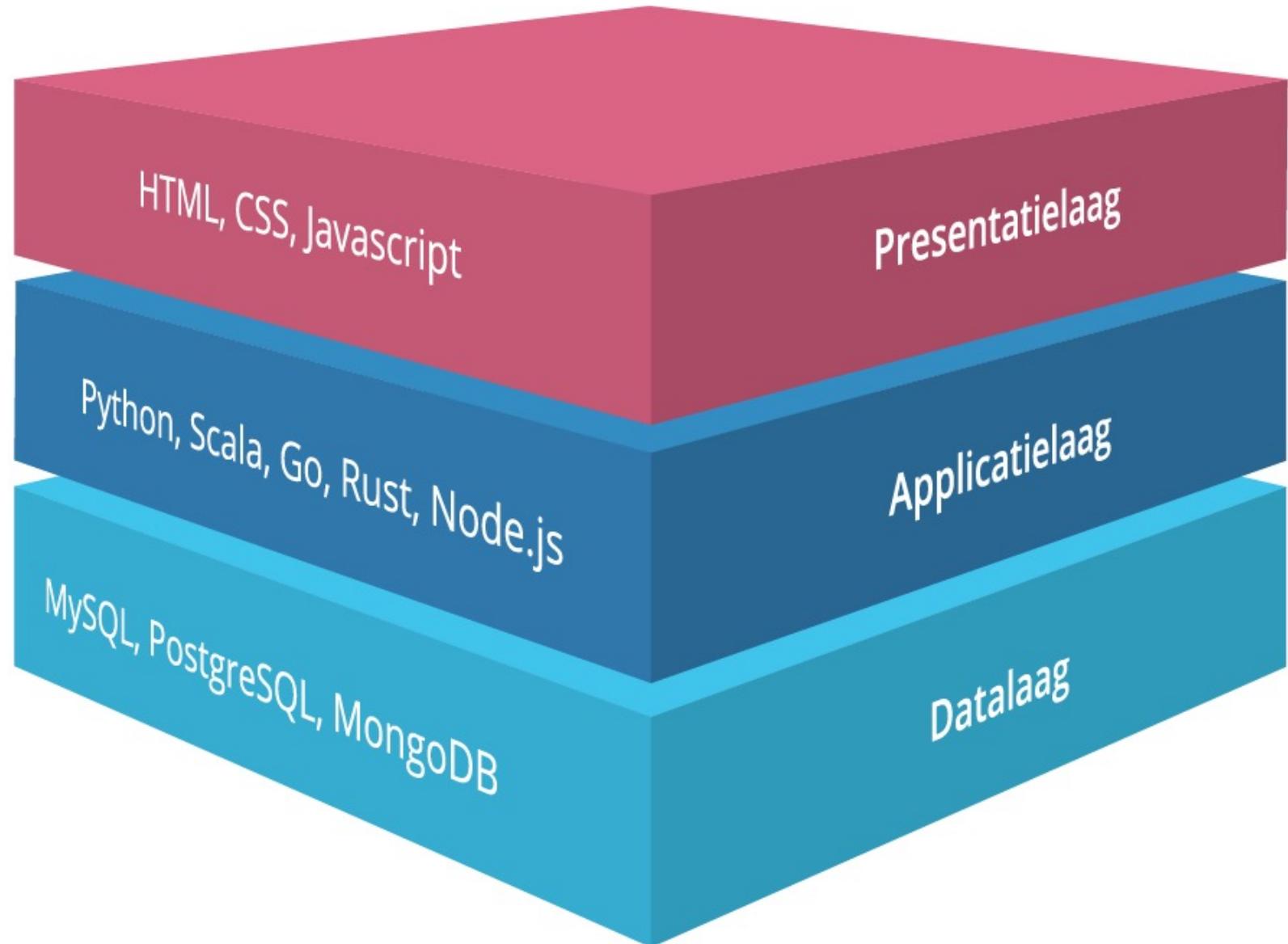


Hoe werkt het WEB?

Hoe werkt de browser?

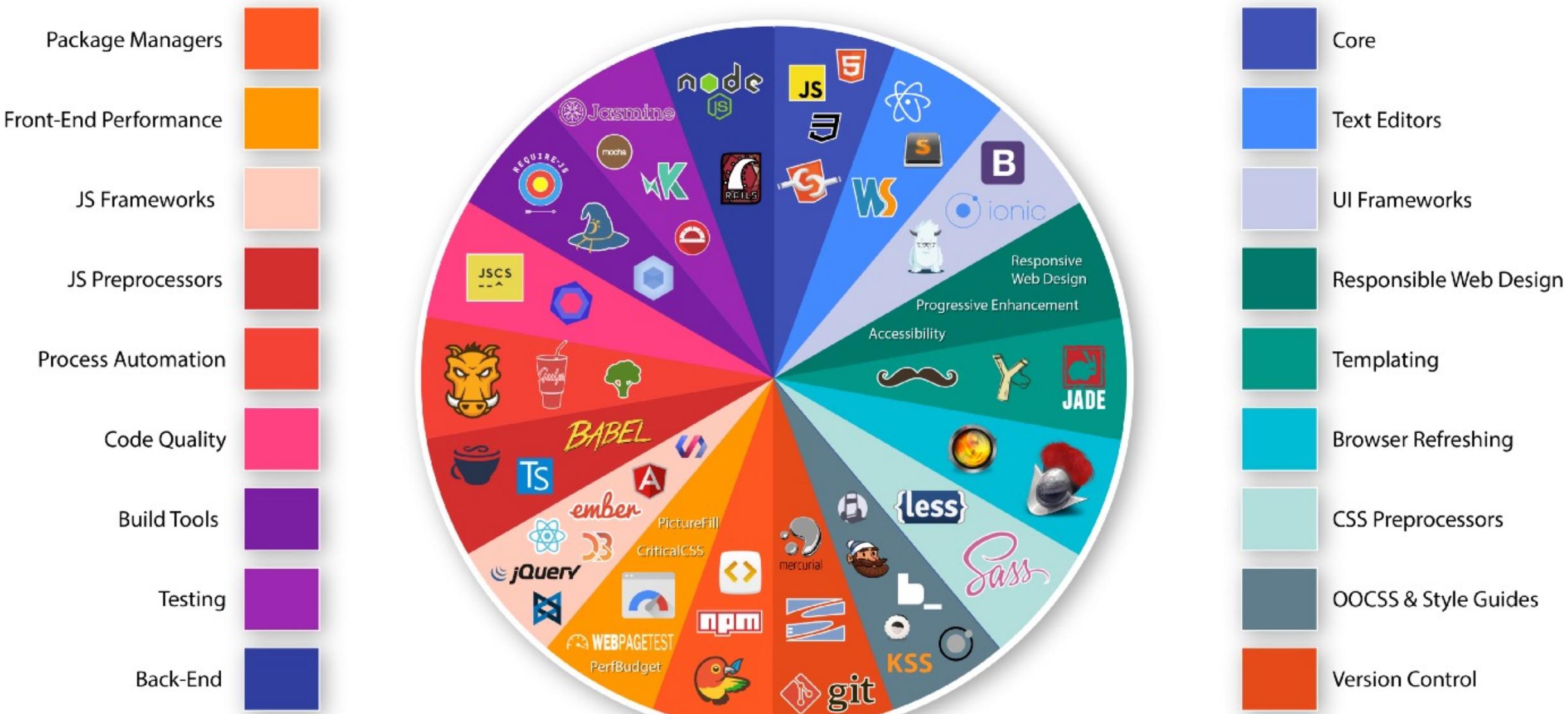
Hoe werkt JavaScript?

Hoe werkt WAFS?





THE FRONT-END SPECTRUM



**There is no faster way to
slow down a site than to use
a bunch of JavaScript.**

Tim Kadlec

Opdracht Teampagina

User Story:

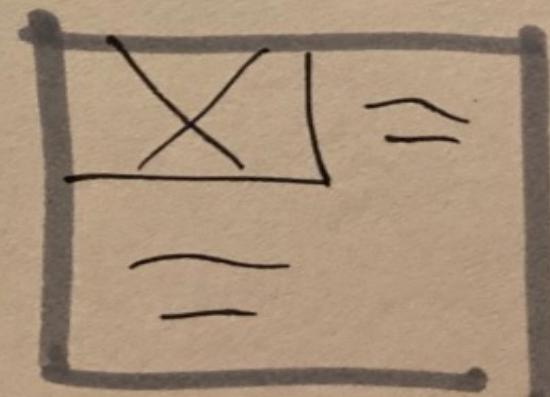
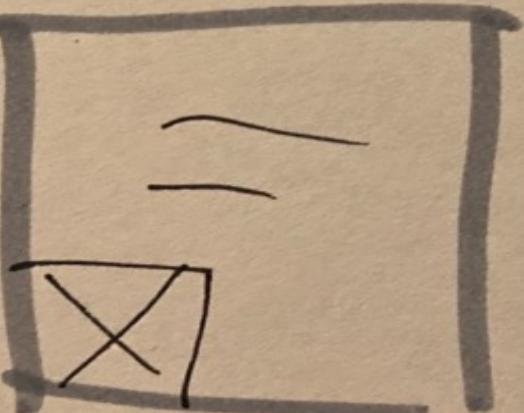
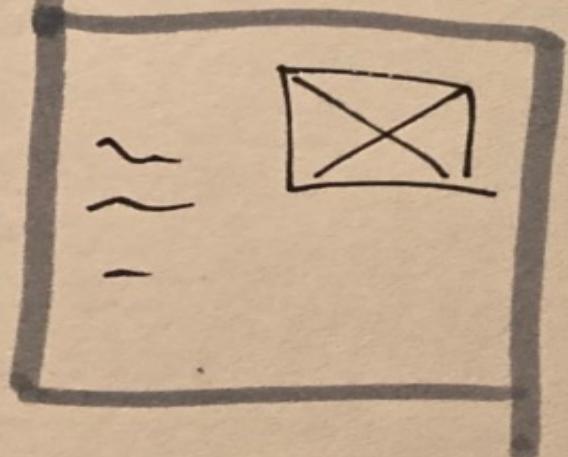
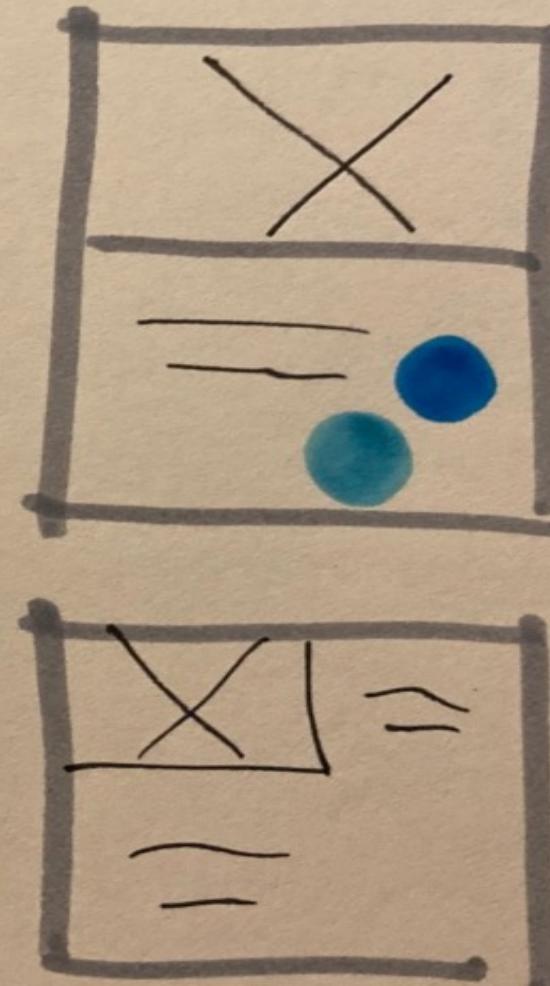
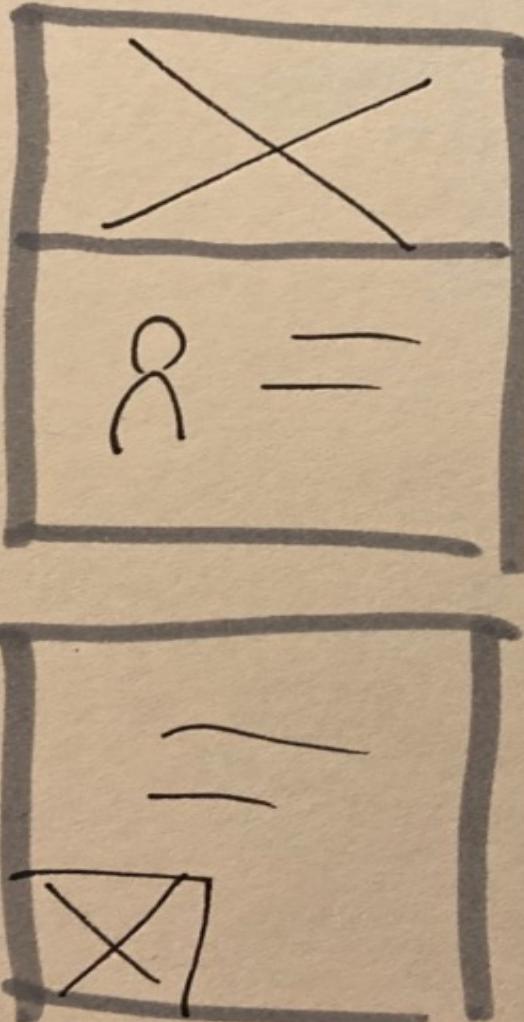
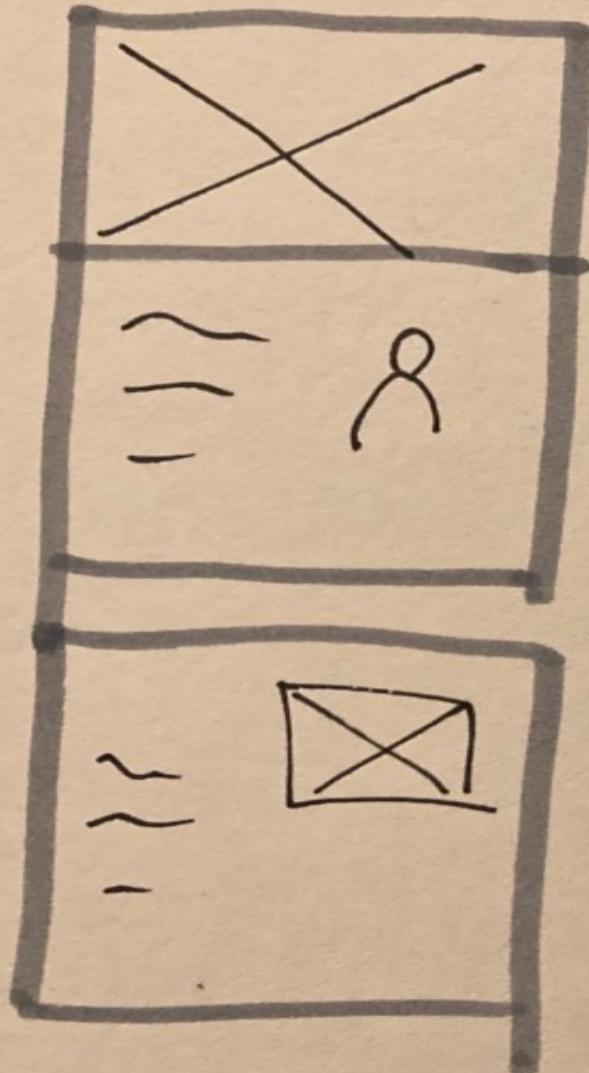
*Als minor web student of docent,
wil ik de teampagina van studenten kunnen bekijken,
zodat ik een goed beeld krijg van de teams die de minor dit jaar doen.*

Opdracht Teampagina

Werkwijze:

1. Maak met elkaar kennis door je visitekaartje te presenteren.
2. Bedenk samen met je team een teamnaam, en een logo ! Of niet ...
3. Schets samen ideeën voor de teampagina,
bedenk creatieve, originele, of (technisch) uitdagende manieren om
alle de teamleden te tonen.

6-UP DRAWINGS + DOT VOTING



SAMEN SCHETSEN



Opdracht Teampagina

Werkwijze:

4. Maak gezamenlijk een break-down schets van jullie ontwerp.
5. Fork de opdracht van Github (staat bij week 1) .
6. Maak één repo aan voor het team, werk samen in deze repo.
7. Haal data van alle members van het team op uit de Tribe API.
Gebruik dit voor de teampagina.

Repo van het vak:

github.com/cmda-minor-web/web-app-from-scratch-2122

Opdracht Teampagina - uitdaging

Funky browser API's gebruiken?:

- Long press interactie
- Force touch (bestaat dat nog?)
- Telefoon schudden
- Speech
- Web GL
- Canvas
- ...

**A user interface is like a joke.
If you have to explain it, it's not that
good.**