

De technische documentatie

Voor mijn project 'syn' heb ik gebruikt gemaakt van de Spotify API. Mijn eerste stap was om de API zo werkend te krijgen dat ik JSON data van elk nummer dat op Spotify staat kon binnenkrijgen. Dit was nog lastiger dan gedacht omdat Spotify verschillende beveiligingen erin heeft gebouwd waarbij je moet verifiëren dat jij de data gebruikt. Hierdoor kwam ik er niet in mijn eentje uit daarom heb ik hulp gevraagd aan een mede interaction designer (Max), die mij heeft geholpen met het schrijven van een php bestand die de data van Spotify kan halen.

Toen ik de data van Spotify kon opvragen, ging ik aan de slag met het maken van de applicatie die de JSON data om gaat zetten naar een visualisatie. Ik heb gekozen om aan de slag te gaan met Swift omdat ik deze programmeer taal op dit moment ook aan het leren ben.

Mijn eerste prototype was een versie waar ik wilde dat ik de JSON data van mijn server kon uitlezen in mijn Swift project, zodat ik het daar kon gaan gebruiken. Ter visualisatie heb ik er toen voor gekozen om alleen 1 kleur te gebruiken zodat ik alleen nog behoefte te focussen op het maken

van een programma die de JSON data kan uitlezen. Ook moest er een invulveld komen zodat je in de app de Song ID in kan vullen. In twee dagen kreeg ik dit uiteindelijk werkend en had ik een canvas waar ik op kon gaan werken. Toen kwam de uitdaging om met de vier componenten (Valance, Danceblity, Tempo en Energy) die ik uit de Spotify data ging gebruiken. Er een esthetisch mooie visualisatie van te maken maar die ook een patroon in zich heeft zodat het niet "willekeurig" aan gaat voelen. Het was vooral lastig omdat ik nog veel moest opzoeken waardoor

ik pas na 2 - 3 dagen een interessante visualisatie had met een patroon, maar het was een erg plat en relatief saai beeld. Daarna kreeg ik een beter beeld hoe ik in Swift code een "interessantere" visualisatie kreeg, dat meer op een vingerafdruk zal gaan lijken. Maar om dat te bereiken betekende dat dat ik mijn code eigenlijk helemaal opnieuw moest gaan opbouwen omdat de basis waar de visualisatie "getekend" wordt niet goed aanpasbaar was. Door de tijdsdruk heb ik er daarom voor gekozen om niet alles om te gooien en het gene wat ik had te gaan finetunen. En er een prettige user interface bij te ontwerpen.

Dit project was een goede leerweg voor mij omdat ik helemaal nog niet bekend was met JSON. Hierdoor heb ik veel kunnen bijleren op technisch gebied en zie ik nieuwe mogelijkheden voor projecten in de toekomst.

