

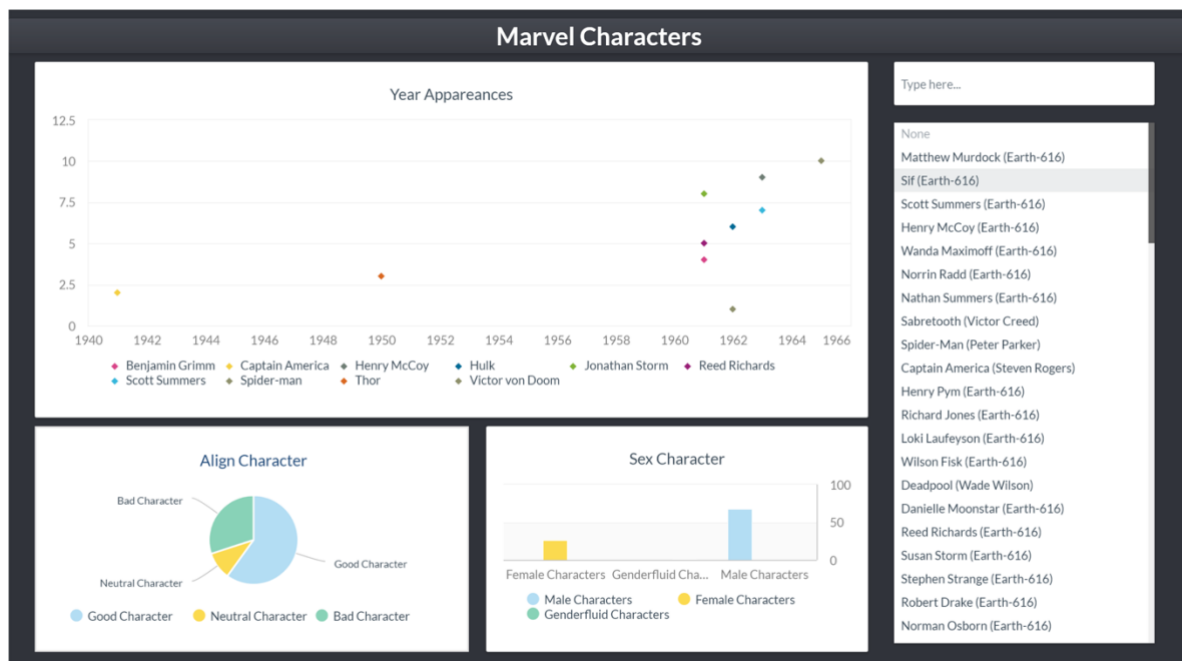
Opdracht1: Explanatory || Static ||

Gebruikte data: Marvel karakters

Link naar de opdracht: <https://ehbali.clicdata.com/v/9rpuf96sEMO8>

Voor deze opdracht heb ik een interessante tool gevonden (<https://clicdata.com>), met deze website kan je u eigen data inladen ofwel zelf handmatig invullen, daarna kan je met je data een mooi werkstuk maken, jij kunt verschillende diagrammen maken met de data dat je hebt ingeladen aan de website.

Ik heb met de data van Marvel karakters verschillende diagrammen gemaakt en de data gevisualiseerd, u kunt ook zelf een karakter vinden in lijst. Elke diagram geeft een andere data voor.



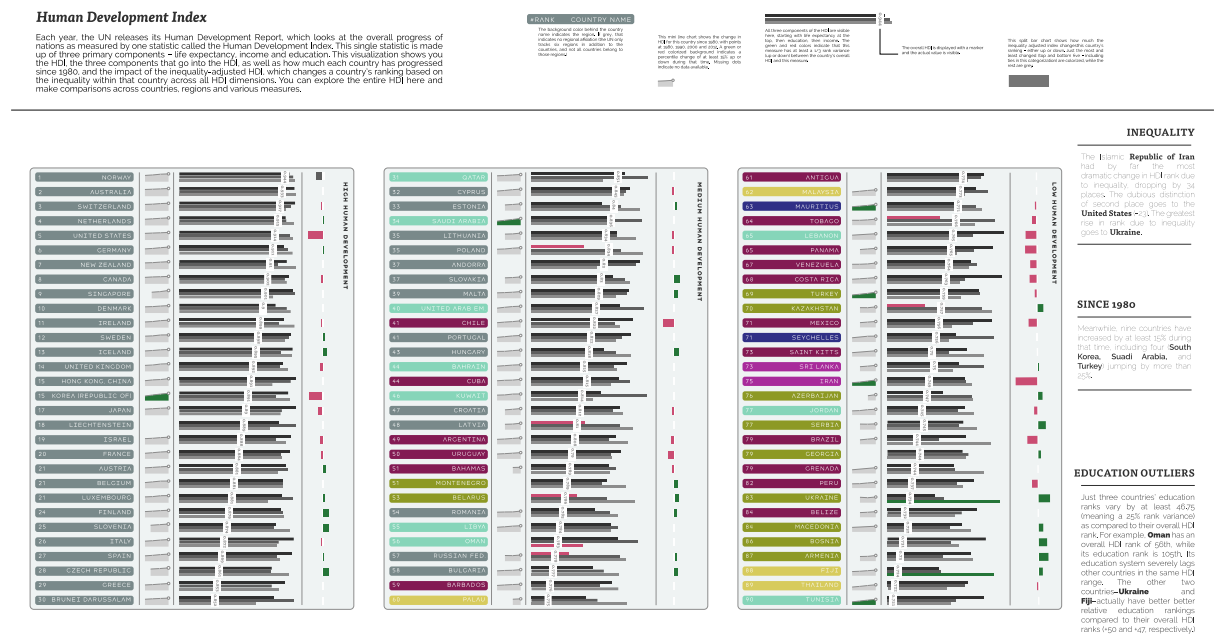
Opdracht2: Explanatory || Linear || 2D

Gebruikte data: Human development index

Voor deze opdracht heb ik in 2d via illustrator getekend en de data toegevoegd in verschillende design dat ik gemaakt heb.

Ik heb de data van Human development index genomen, elke detail geeft een andere data weer onder andere de kleur van elke land dat heeft geeft het regio weer. De volgorde van de lijst geeft de rank van het land.

“Elk jaar publiceert de VN haar Human Development Report, dat kijkt naar de algehele vooruitgang van landen zoals gemeten aan de hand van één statistiek die de Human Development Index wordt genoemd. Deze enkele statistiek bestaat uit drie hoofdcomponenten: **levensverwachting**, **inkomen** en **opleiding**. Deze visualisatie toont u de HDI, de drie componenten die deel uitmaken van de HDI, evenals hoeveel elk land sinds 1980 heeft bereikt.”

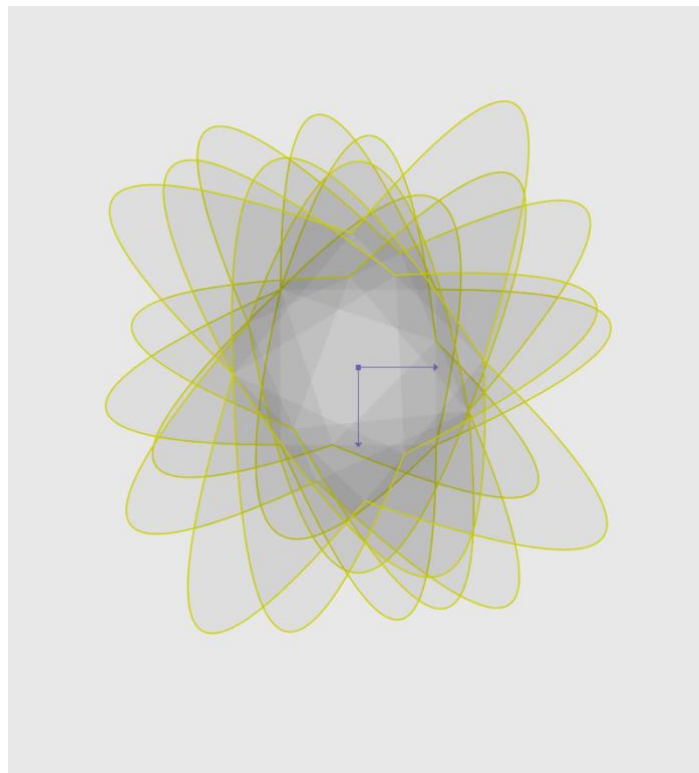


Opdracht3: Exploratory || Interactive || Node-based

Gebruikte data: NASA Facilities

Voor deze opdracht heb ik node-based gebruikt om mijn data te laten verschijnen en deze te animeren. Voor deze opdracht heb ik het voorbeeld gebruikt dat we in de les hebben gedaan.

De beeld dat ik gemaakt heb, heeft een vorm van ster, de animatie is dat de ster rond draait rondom zichzelf, voor de data heb ik de tabel “gemiddelde van het geïntegreerde profiel” de data was heel te lang en heb ik maar de eerste 10 cijfers van de tabel genomen.



Opdracht4: Exploratory || Physical || 3D

Gebruikte data: Beslissingen van de mens

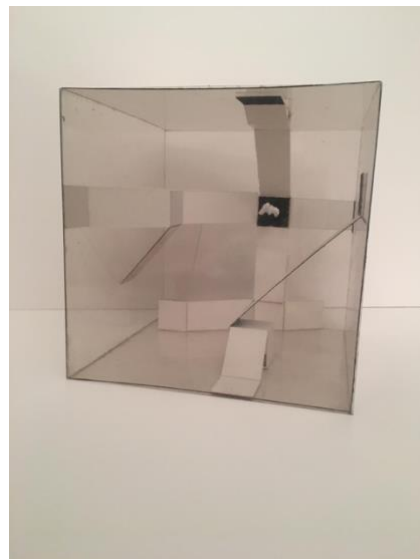
Mijn concept was om de beslissingen van de mensen die ze nemen in hun leven te visualiseren in dit maquette. Ik heb me geïnspireerd door de “kunstwerk trappenhuis”. Elk trede dat de mens neemt is een beslissing die hij neemt, goede beslissing en dat je neemt brengt je hoger in de kubus, en elke slecht beslissing dat je neemt laat je dalen en zo creëer je een soort van labyrint in je innerlijkheid. En zo begin je aan het punt waar je vertrokken bent.

Heb ook transparante trede geplaatst dat zorgt ervoor dat er bepaalde beslissingen zijn die eigenlijk niet veel verschil uitmaken in u leven. Maar welke beslissing je neemt, wat je allemaal meemaakt kom je altijd op je vertrekpunt. En dat komt ook zoo uit in de maquette, waar je ook vertrekt welke beslissing je ook neemt of het goed of slecht is kom je terug op je vertrek punt.

De innerlijkheid van de mensheid heb ik proberen te weergeven in mijn 3d simulatie.

Zwarte trappen = slechte beslissingen

Witte trappen = goede beslissingen



Opdracht5: Explanatory || Interactive || D3

Gebruikte data: Pokémon

Link naar de opdracht: <http://dtsl.ehb.be/~ali.sonmez/data/index.html>

Voor deze opdracht heb ik via lynda.com de cursus van d3 gevolgd en daarna een opdracht gemaakt dat de data van de Pokémon type toont.

Voor deze opdracht heb ik animatie toegevoegd en deze met de data gecombineerd, de grootte van de bollen geeft de “attack” van de Pokémon voor en de kleur is voor het type Pokémon (water: blauw, gras: groen, vuur: oranje).

Pokemon Type

Type Water: Blue
Type Grass: Green
Type Fire: Orange

