Over mij

Mijn naam is Jesse Warman, ik ben student op Aeres, waar ik de studie Geo Media & Design doe. Ik ben in jaar 3 van mijn opleiding. Ik hou mij tijdens de opleiding veel bezig met stedelijke ontwikkeling, en klimaatproblemen. Ook leer ik verschillende programma’s gebruiken, zoals ArcGIS, QGIS, FME en Adobe programma’s. Waar ik ook mee werk is HTML, CSS en JScript, voor webdevelopment. Deze website is daar een voorbeeld van. Hier zal ik een paar verschillende elementen laten zien die ik tijdens de lessen van Niene Boeijen heb geleerd. Ook zal ik kort vertellen over de inhoud van de verschillende lessen die wij van haar kregen over webdevelopment.

Het vak HGAV07 wat wij hebben gekregen, werd gegeven door Niene Boeijen, een gastdocent op Aeres. Ze heeft haar eigen bedrijf waar ze werkt als web cartograaf. Ook is zij voorzitter bij OSGEO NL. Dit betekent dat ze meer dan geschikt is om ons meer te leren over webdevelopment en vooral de link tussen het web en cartografie. Tijdens de lessen hebben we onder andere geleerd op welke verschillende manieren webmaps werken, hoe wij deze kunnen toevoegen aan onze site en hoe we ze kunnen bewerken voor onze eigen doeleinden. Als laatste hebben we wat basiskennis gekregen op het gebied van JavaScript, en wat gevorderde kennis van hoe dit toegepast kan worden op webmaps.

Les1

Tijdens deze les begonnen we met het definiëren van verschillende begrippen, die in de lessen aan bod zouden komen. De volgende definities heb ik geschreven op basis van verschillende bronnen, waaronder Google, ChatGPT en eigen inzicht.

Kaart - Symbolische weergave van een fysiek gebied, vaak met locatiegebonden data over dit gebied.

Cartografie - Het maken, bijhouden en publiceren van kaarten.

Geo Design - Een methode om verschillende factoren visueel weer te geven om hiermee geografisch gebonden problemen op te kunnen lossen.

Design - Het weergeven van bepaalde informatie of data op een bruikbare, duidelijke en visueel aantrekkelijke manier, afgestemd op de doelgroep.

3D Model - Een model van een bepaakd object of omgeving, virtueel in 3d gezet.

3D Visualisatie - Het weergeven van bepaalde informatie of data op een bruikbare, duidelijke en visueel aantrekkelijke manier, in een virtuele 3D omgeving, afgestemd op de doelgroep.

Augmented Reality - Interactieve visualisatie van een bepaalde ervaring, zo weergegeven dat het samenhangt met de realiteit.

Virtual Reality - Virtuele 3D omgeving waar iemand met behulp van bijvoorbeeld een VR bril in kan zien en kan interageren met deze omgeving.

Geo Dashboard - Een weergave van verschillende geo visualisaties waarmee je overzicht kan houden over deze verschillende kaarten, omgevingen of andere producten.

Data Visualisatie - Het weergeven van bepaalde informatie of data op een bruikbare, duidelijke en visueel aantrekkelijke manier.

Les1 deel2

Ook hebben we ChatGPT gevraagd een aantal begrippen te definiëren. Dit deden we met de prompt “Define (begrip) in 3 sentences.”.

Geo-visualization is the use of visual tools to represent geographic data, helping to reveal patterns and trends in location-based information. It combines maps, charts, and other visuals to make complex data easier to understand. This technique is widely used in fields like urban planning, marketing, and environmental science.

Cartography is the art and science of creating maps to represent geographic areas. It involves designing, analyzing, and interpreting spatial data for various purposes. Cartographers use different techniques to ensure maps are accurate, informative, and visually appealing.

Geodesign is the process of using geographic data and design principles to create sustainable solutions for land use and urban planning. It combines spatial analysis, modeling, and collaboration to evaluate the impacts of design decisions. This approach helps ensure informed, data-driven choices for more effective planning and development.

Les1 deel3

Ook hebben we DeepAI wat afbeeldingen laten genereren, deze zijn rechts van de tekst te zien.

De prompts waren: “Generate a map.”,”Generate a cartographer.” en “Generate a geo-designer.”

Waar ik in deze les veel over nadacht is het gebruik van AI, en de implicaties die dat heeft. Wanneer is AI verantwoordelijk om te gebruiken, wanneer is het ethisch? Iets wat zoiezo waar is, is dat AI heel nuttig is als hulpmiddel bij coderen. Vooral als analysetool kan je het er goed voor gebruiken, het controleren van code kunnen veel AI chatbots tegenwoordig wel. Naar mijn mening is het gebruik van AI niet heel ethisch verantwoord, vooral door de impact op het milieu dat dit heeft. Ik probeer daarom ook mijn gebruik van deze tools te verminderen, en ik heb op deze website geen AI gegenereerde teksten. Natuurlijk zijn de afbeeldingen hier wel afkomstig van AI, maar dat was dan ook de opdracht van de les.

Les2 deel1

Tijdens deze les zijn we begonnen met het ontwikkelen van de website, ook hebben we een GitHub opgezet. Dit is een handig programma waarmee je makkelijk je versies kan bijhouden en publiceren.

Hier rechts kan je zien hoe dit programma eruit ziet. Je kan hier alle oudere versies terug vinden, en terughalen. Als je uiteindelijk tevreden bent met je bestanden, kan je ze pushen, en zijn ze op het platform van GitHub online te vinden. Ik heb hier tijdens het ontwikkelen alle veranderingen bijgehouden en gemarkeerd.

Ik vind de GitHub workflow erg handig, ik heb al meerdere keren met de history tab wijzigingen in code teruggevonden en teruggedraaid. Ook is het voor de docent handig, omdat zij mee kan kijken met mijn code, op afstand, en zonder dat ik mijn website daadwerkelijk online hoef te publiceren. Ook bij het vragen van advies op online forums is een GitHub repository erg handig, zo kan je deze linken, met alle bijbehorende bestanden, zodat andere gebruikers makkelijk uitgebreide feedback kunnen geven.

Les2 deel2

Ik heb ook een wireframe gemaakt, rechts van de tekst te zien, waar ik de algemene opbouw van de website heb gedefinieerd.

Een wireframe maken is erg belangrijk bij het ontwikkelen van een website, omdat het schrijven van code niet echt hetzelfde is als het ontwerpen in een programma zoals illustrator, is het soms moeilijk ideeen om te zetten naar HTML code. Door het eerst te schetsen, en in te delen in bijvoorbeeld div elementen, maak je het een stuk makkelijker voor jezelf. Ik doe dit dan ook altijd, en ben van plan dat te blijven doen.

Les3 deel1

Tijdens de 3e les hebben we meer uitleg gekregen over webmaps, webtiles, vector tiles en de verschillen en overeenkomsten hiertussen. Verschillende formats hebben verschillende situaties waar ze het beste werken. Waar wij vooral mee werken zijn de minder intensieve opties, dus bijvoorbeeld maplibre, en mapbox.

Het verschil weten tussen al deze opties is belangrijk, voorheen snapte ik het eigenlijk niet heel goed, en wist ik alleen dat er verschillen waren. Ik snap nu welke optie in welke situatie past.

Ook hebben we huiswerk gekregen voor deze les, namelijk het lezen van een aantal interessante artikelen.

Een van deze artikelen was het artikel Map Poetry, van Lisa Charlotte Muth. Ik vond dit een heel leuk artikel, met veel interessante informatie die mijn perspectief op het gebied van kaartdesign heeft veranderd. Na het lezen van dit artikel was ik geïnspireerd door haar stuk over “internal maps”, dus heb ik een abstracte kaart van mijn stad gemaakt, puur op basis van hoe ik deze ervaar.