

Essay: Project Interactive Multimedia

door: Alessandro Tadema (2539517)

GROEP 23 | TOM TOL & ALESSANDRO TADEMA

Introductie

Als afsluitende periode van dit academisch jaar, begonnen wij aan het vak Project Interactive Multimedia. Dit vak zou in tweetallen gevolgd worden, dus al gauw vond ik mijn vertrouwde partner Tom Tol om met mij samen te werken. Tijdens het vak leer je niet alleen het technische aspect van het leren maken van een XIMPEL (Flash) Applicatie, maar ook de creative geest wordt gestimuleerd, door middel van het bedenken van allerlei scenario's tot zelfs het schetsen van een storyboard.

Concept

Het concept voor ons onderwerp is gekomen tijdens de presentatie van Jan-Jacob, tijdens een van de eerste colleges.

Tijdens een van Jan-Jacobs voorbeelden kwam een specifieke situatie voor tussen een manager en een medewerker. Voornamelijk uit inspiratie van die video zijn wij verder gaan werken en kwamen wij met de titel: "Managing Feedback In Different Environments".

Ook in de praktijk komt het redelijk vaak voor dat managers het moeilijk vinden om op een constructieve manier feedback te geven aan zijn medewerkers.

Andersom kan het voor de medewerker ook heel lastig zijn om deze te ontvangen, voornamelijk zijn houding en de manier van antwoorden zijn uiterst belangrijk.

Scenario's

In week 2 zijn wij meteen begonnen met het, in detail, uitwerken van de scenario's.

Al snel kwamen wij op het idee, mede door de ruwe schetsen die we hadden gemaakt voor onze interactieve video, om twee verschillende 'omgevingen' te bouwen.

De ene zal een oefenmethode beslaan, terwijl de andere een echte test betreft, waarbij ook een score te behalen valt, welke laat zien wat voor soort manager jij bent.

Allereerst begonnen wij met het onderdeel 'Test', waar wij het idee kregen om als eerst met een introductievideo te beginnen met duidelijke uitleg, alvorens de daadwerkelijke test begint.

Wij kozen voor een opgenomen introductie, omdat wij al snel van mening waren dat de uitleg een stuk beter overkomt op mensen, dan dat je een geschreven uitleg gebruikt.

Na deze introductievideo komen er verschillende managing situatie's aan bod.

Het gedeelte 'Test' besloeg uiteindelijk vier verschillende situaties, waarbij sommige een andere opzet hadden dan de rest. Het was bijvoorbeeld ook heel goed mogelijk dat je de keuze had tussen drie verschillende antwoorden, welke je moest beantwoorden door middel van drie verschillende potentiële reacties op de feedback.

Het Learn gedeelte had een iets andere opzet. Hier ging het voornamelijk op het trainen van het begrijpen van verschillende managing tactieken. De nadruk lag dus niet per definitie op de moeilijkheidsgraad.

Storygraph

Na de uitwerking van de scenario's, konden wij aan de slag met de Storygraph.

Deze storygraph geeft zo nauwkeurig mogelijk weer, wat de exacte stappen zijn van onze interactieve video.

In onze storygraph hadden we al vastgesteld dat we twee introductie videos wilden. Eentje voor de introductie van de gehele interactieve video. Deze video bevat uitleg over wat verwacht kan worden in onze interactieve video en hierin wordt je aangespoord om de interactieve video te doen. De tweede introductievideo is voor de introductie van het learn gedeelte. Tijdens deze introductie wordt uitgelegd in welke categorieën de reactie van een medewerker geplaatst kan worden en hoe dit in zijn werk gaat.

Na de introductie video's waren de verschillende managing situaties aan de beurt. Allereerst hebben we hierbij de situaties voor het test gedeelte uitgewerkt. Dit zijn uiteindelijk vier verschillende situaties geworden met bij iedere situatie drie verschillende mogelijkheden hoe je er op kan reageren. Als laatste hebben we de scenario's voor het learn gedeelte bedacht. Dit zijn er uiteindelijk drie verschillende geworden, waarbij je na de video, 1 van de 3 mogelijkheden uit het quadrant van Jan Jacob aan moet selecteren, voor het juiste antwoord.

Filmmateriaal

Nu het moment aangebroken was dat zowel de Storygraph als de Scenario's geschreven waren, konden wij overgaan tot het daadwerkelijk filmen voor onze interactieve video.

Hiervoor hebben we een lokaal geclaimd op de zesde verdieping van het W&N gebouw zodat we alles konden filmen zonder te worden gestoord. Allereerst hebben we de introductie video's gefilmd. Dit mislukte eerst een aantal keer maar uiteindelijk hadden we snel geschikt videomateriaal om te gebruiken voor de interactieve video. Hierna kwamen te test situaties, omdat de camera bij deze shots op grotere afstand stond dan bij de introductievideo's was het geluid slecht. Om dit op te lossen hebben we een aparte microfoon gebruikt. Omdat we alle shots opnieuw moesten doen door het slechte geluid duurde dit stukken langer dan de vorige video's. Uiteindelijk hebben we als laatste de video's voor het learn gedeelte gefilmd. Omdat we nu al wisten dat we een aparte microfoon moesten gebruiken waren deze video's snel gemaakt.

Na het filmen van de verschillende situaties hebben we eerst weer het goede geluid onder de video's geëdit. Nadat alle video's hun definitieve vorm hadden bereikt zijn we begonnen met het maken het eerste deel van de XIMPEL video. Het eerste deel bestaat uit het invoegen van de eerste introductie video en vervolgens de homepage van de video.

Viral Clip

Toen bleek dat de Viral Clip eerder af moest zijn dan onze interactieve video, zijn wij onze prioriteit daaraan gaan leggen. Voor het maken en bewerken van de trailer hebben wij al onze bestaande schots doorgespit en een keuze gemaakt welke nuttig waren voor onze, natuurlijk van kortere duur zijnde, video te gebruiken.

Met behulp van het programma iMovie zijn wij aan de slag gegaan met het daadwerkelijk monteren van de Viral Clip.

Omdat we met de introductievideo's en de learn en test video's nog te weinig geschikt videomateriaal hadden, hebben we nog wat extra video's geschoten.

XIMPEL Interactive Video

Het maken van de interactieve video hebben we het meeste tijd aan besteed. Hier hebben we eerst de video's in het test deel geplaatst, hierna hebben we de verschillende keuzes

die na de video verschijnen erin geplaatst. Als laatste hebben we in het test deel de resultaten toegevoegd die afhankelijk is van de gegeven antwoorden. Bij dit gedeelte hebben we meerdere problemen gehad met XIMPEL. In de code stonden helaas meerdere fouten waardoor we lange tijd hebben moeten zoeken naar de fouten. Achteraf bleek dat er één klein foutje zat in een stuk code dat we op meerdere stukken hebben gebruikt. Een klein foutje heeft ons dus veel tijd gekost.

Bij het learn deel zijn we hetzelfde te werk gegaan als bij het test deel. We zijn dus eerst begonnen met het erin plaatsen van de video's en vervolgens hebben we ook hier weer de keuzes toegevoegd. Na de keuzes krijg je het correcte antwoord met uitleg erbij waarom dat het antwoord is. Nadat het antwoord is gegeven wordt nu de volgende video gestart. Bij dit deel werkte de code ook niet meteen maar hadden we de fouten, in tegenstelling met het test gedeelte, snel gevonden.

Conclusie

Al met al vind ik het resultaat, zowel onze interactieve video als onze website, boven verwachting geslaagd, in dit tijdsbestek van vier weken tijd.

De uiteindelijke interactieve video is zo geworden zoals wij hadden bedoeld in ons concept, scenario en uiteindelijk ook de storygraph.

In dit vak en dus tijdens deze periode heb ik enorm veel geleerd, niet alleen op het gebied van technische aspecten met videobewerking en programmeren, maar ook intensief op het gebied van samenwerken, luisteren en doorzettingsvermogen.