

Project Interactieve Multimedia: Code of Conduct

Dwayne Gefferie,

Vrije Universiteit,

Groep 14

d.r.gefferie@student.vu.nl

Inleiding

Het project interactieve multimedia, is een eerstejaars vak voor de opleiding Informatie, Multimedia en Management aan de Vrije Universiteit. Tijdens dit vak is de doelstelling om een serious game te ontwikkelen op het platform Ximpel. In dit verslag leg ik uit hoe ik van concept ontwikkeling tot afronding ben gekomen en wat dit vak mij heeft geleerd.

Concept ontwikkeling

Het ontwikkelen van een serious game begint met het bedenken van een goed concept. Mijn doelstelling was om een game te creëren dat ook daadwerkelijk gebruikt zou worden door anderen. De voorbeelden zoals, een tour door het FEW gebouw of het maken van een broodje, waren leuk maar voor mij niet uitdagend genoeg. Na wat brainstormen kwam ik al heel snel op het idee om een business game te maken. Een game waarbij de beslissingen die je neemt een effect hebben op het resultaat van het bedrijf. Zo kon ik me al voorstellen dat je aangenomen werd in een bedrijf en gebaseerd op beslissingen in investeringen, het aannemen of ontslaan van medewerkers, het kiezen van producten, snel carrière maakte of binnen de korstte keren buiten de deur stond. Dat idee, hoe geweldig het ook leek op papier, was iets te ambitieus. Dus besloot ik om het concept te veranderen naar een test waarin medewerkers een aantal beslissingen moeten maken, om er achter te komen wat hun management stijl is.

Onderzoek ethisch framework

Winoe, de maker van Ximpel gaf ons de uitdaging om enkele ethische vraagstellingen te verwerken in onze game. Vanuit dat standpunt ben ik gaan kijken naar hoe ik ethiek kon verwerken in mijn Business Game. Als eerste ben ik onderzoek gaan doen naar ethiek en zakelijke ethiek. Hoewel fascinerend, waren er heel weinig artikelen te vinden die duidelijk konden uitleggen wat voor type ethische karakters er zijn. Vanwege de complexiteit van zakelijke ethiek heb ik mij gefocust op het een type ethisch probleem in management. Gebaseerd op Manuel G. Velasquez, Business concepts and cases, heb ik me gericht op "Avoiding or Eliminating". Hierin legt hij uit hoe medewerkers van bedrijven, voornamelijk in situaties waar ze zelf iets te winnen of verliezen hebben, situaties ontwijken of elimineren. Voor de dilemma's die ik zou stellen heb ik besloten om alleen te richten op dit onderwerp. Met meer tijd, had ik ook ethische dilemma's zoals racisme, vooroordelen en corruptie kunnen verwerken.

Portfolio maken met Bootstrap

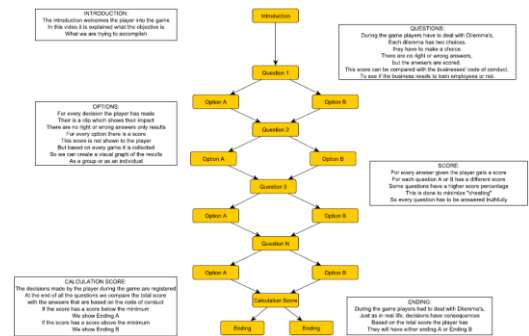
Melvin de onderwijsassistent, heeft ons tijdens een college gemotiveerd een portfolio te maken op Bootstrap. Bootstrap is een front-end framework voor snellere en makkelijker web ontwikkeling. Daarnaast heeft hij ons leren omgaan met Filezilla, Brackets en JQuery, wat ontzettend behulpzaam en interessant was.

Programmeren met Ximpel

Tijdens het vak web technologie hebben we kennis gemaakt met XML en de verschillende web talen, daarom was het programmeren in Ximpel redelijk eenvoudig. De grootste uitdaging lag voornamelijk in het weten wat je wilt doen en of het programma het aan kon. Maar met de documentatie op de website waren de meeste dingen simpel uit te voeren.

Storyboard maken

Het maken van een storyboard was dankzij het vak probleem oplossen goed te doen. Tijdens dat vak hebben we geleerd flowcharts te maken. Een storyboard is in principe een flowchart, die van scene naar scene gaat, met een uitleg van wat er gebeurt. In dit geval was mijn storyboard ook vrij rechttoe rechtaan, maar wilde ik door middel van een split screen in een scene twee mogelijke antwoorden geven. In mijn storyboard heb ik dat verwerkt als een flow chart die door de verschillende vraagstellingen gaat, met een optie A en een optie B.



Script schrijven voor opnamen

Het idee voor Code of Conduct moest voornamelijk veel tekst hebben om uit te voeren. Zo heb ik een aantal vraagstellingen bedacht gebaseerd op dilemma's die zich echt hebben afgespeeld. Sommige dilemma's zijn door het management van het bedrijf goed aangepakt, andere dilemma's zijn wat minder goed aangepakt. Voor het schrijven van de teksten heb ik dus gekeken naar het ethische gedrag van het management en of dat viel onder afwijkend of eliminerend. Gebaseerd op de antwoorden, ben ik alternatieve antwoorden gaan bedenken, die het tegenovergestelde waren van wat het bedrijf daadwerkelijk heeft gedaan. Voor de dilemma's heb ik een vrij simpel concept bedacht. Een situatieschets en de vraagstelling: "Wat zou het bedrijf moeten doen?". Daarnaast heb ik een introductie en een twee verschillende eindes geschreven.

Opzet voor het filmen van productie

Als Informatie, Multimedia en Management student, zouden we praktisch moeten wonen in de Multimedia afdeling in het hoofdgebouw van de VU, helaas doen we dat niet. Maar dit project was de ideale mogelijkheid om gebruik te mogen maken van de verschillende faciliteiten. Zo heb ik een HD camera gehuurd, editing cube gebruikt en een vergaderruimte veranderd tot een opname studio.

Editen in Adobe Premiere Elements

De grootste uitdaging was het editen van de opnames. Waar ik in het verleden wel eens de Youtube editor of Windows Movie Maker heb gebruikt om mijn opnames te monteren, was mijn idee voor het creëren van een split screen in deze programma's niet mogelijk. Omdat ik niet wilde wijken van het idee, ben ik online op zoek gegaan naar een tutorial die dat uitlegde. De beste tutorial was een uitleg in Adobe Premiere Elements. Samengevat komt het erop neer dat beide video's moeten worden uitgesneden. Hierbij passen ze in hetzelfde frame en kan er een split screen effect ontstaan. Door de scenes op te nemen met een effen achtergrond, kan de optische illusie ontstaan, dat de zelfde persoon twee keer in hetzelfde frame staan. Daarnaast was het een kwestie van clips knippen en plakken voor soepele overgangen en het effect dat de acteur naar zich zelf kijkt in de scene.

Feedback Winoe

De feedback die ik van Winoe heb gekregen was vrij eenvoudig. Hij gaf als suggestie om logo's van de bedrijven in de applicatie te verwerken en bij het kiezen van een antwoord, een samenvatting te hebben van wat de keuze was. Daar had ik tijdens het maken van mijn applicatie aan gedacht, maar vond de invoering ervan te tijdrovend. Hij gaf me toen aan dat het met overlays simpel toegevoegd kon worden. Dit heb ik dan vervolgens in een uur gedaan, wat de totale productiewaarde aanzienlijk omhoog heeft gebracht en het beeld dat ik voor ogen had verder heeft geëvenaard.

Ruimte voor verbetering

Tijdens dit project, waren vooral de colleges de momenten waar de creativiteit gevoed werd. Door het bekijken van wat anderen doen, begin je kritischer na te denken over wat je zelf hebt gedaan en hoe je het nog beter kan doen. Als ik mijn project zou verbeteren zou ik meer grafische effecten willen toevoegen. Hoewel het geheel gericht is op de zakelijke markt en vrij sober over komt, denk ik dat het gebruiken van meer grafische effecten, het spel wat professioneler kan laten over komen en eventueel voor trainingsdoeleinden kan worden ingezet. Daarnaast zou ik ook geluid en licht verbeteren.

Toepassing in de zakelijke omgeving

Met het creëren van Code of Conduct wilde ik voornamelijk iets creëren dat in het zakelijk leven ook toegepast kan worden. Zo heb ik tijdens dit project vooral vanuit de visie van een werkgever of een Human Resource medewerker gekeken. Dat maakt het spel een stuk soberder, maar mocht een bedrijf dit willen toepassen voor het opleiden van hun personeel, dan is de opzet al heel duidelijk.

Reacties van buitenaf

Als student is het heel simpel om verliefd te worden op wat je hebt gemaakt, maar is het interessanter om feedback te krijgen van mensen die er in het zakelijk leven misschien wat mee zouden kunnen. Zo heb ik een aantal contacten van mij gevraagd wat ze ervan vonden. Thijs Hakkenberg van iFresco IT Project Management zei: "Ontzettend interessant, als het uitgebreid kan worden, zou het voor trainingen zeker een toegevoegde waarde kunnen zijn". Michel van der Gulik van de Hollandsche Incasso Maatschappij zei: "Wij moeten jaarlijks al onze medewerkers informeren en toesten over de laatste regelgeving, door het op deze manier te doen zouden we heel veel geld en tijd kunnen besparen". Natuurlijk waren er opmerkingen over de kwaliteit van de productie en hoe de gegevens verzameld kunnen worden, maar de mening was voornamelijk positief.

Conclusie

Het project Interactieve multimedia is in het schooljaar 2012/2013 het meest creatief uitdagende vak geweest. Als grote filmliefhebber, vond ik het college over film dan ook het interessantste, maar waren het vooral de andere colleges dat alles tot een geheel maakte. Tegenwoordig gebruiken we camera's, editing software en Youtube zonder daar een opleiding voor te krijgen, maar om een project van begin tot eind te bedenken en uit te voeren, was ontzettend inspirerend, leerzaam en een duidelijke bevestiging dat ik een opleiding doe waar ik nog heel veel van kan opsteken.

Split Screen Tutorial: <http://www.youtube.com/watch?v=ikHKk-zQoyk>

Ethical Framework: http://www.ftms.edu.my/pdf/download/diplomastudent/velasquez_c8.pdf

Storyboard: <http://www.few.vu.nl/~dge500/assets/assets/img/examples/storygraph.pdf>