

Essay Interactieve Videoapplicatie

Door: Rowan Schaap

Studentnr: 1706535

Groepnr: imm08103

Groepsleden: Johnny Vuong, Thomas Ploeger

<http://www.few.vu.nl/~imm08103/>

Inhoud:

- Introductie
- Conceptualisatie
- Scenario en Story Graph
- Materiaal
- Technologie en XIMPEL platform
- De applicatie in zijn geheel
- Conclusie

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8" ?>
<playlist xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance"
- <subject name="intro">
  <longname>Vrije Universiteit campus</longname>
  <score>2</score>
- <videos>
  <video file="intro" />
  - <video file="intro2" repeat="true">
    <branchquestion>Waar wil je nu heen</branchquestion>
    - <overlays>
      <overlay position="01" size="23" label="Vrije Universiteit"></overlay>
    </overlays>
  </video>
</videos>
</subject>
- <subject name="storm">
  <longname>Studievereniging STORM</longname>
```

Figuur 1 : een deel XML code uit het XIMPEL platform

Introductie

Voor het vak Inleiding Multimedia was de opdracht dit jaar om een interactieve videoapplicatie te maken met als thema de VU, studeren, Amsterdam en exacte wetenschappen. Ook was de opdracht op basis van deze interactieve videoapplicatie een viral te maken die mensen aan zou zetten om de applicatie te “spelen”. Deze clip zal worden beoordeeld door het *Bureau Marketing en Werving*. Dit essay gaat over de interactieve videoapplicatie en de viral die ik (samen met mijn groepje imm08103) heb gemaakt. Hierbij worden een aantal aspecten belicht zoals hoe de applicatie tot stand is gekomen, materiaal dat gebruikt is en het platform XIMPEL waarin de applicatie geschreven is. Het project is opgebouwd in een aantal fasen. Deze fasen zal ik achtereenvolgens behandelen in de hoofdstukken zoals aangegeven in de Inhoudsopgave.

Conceptualisatie

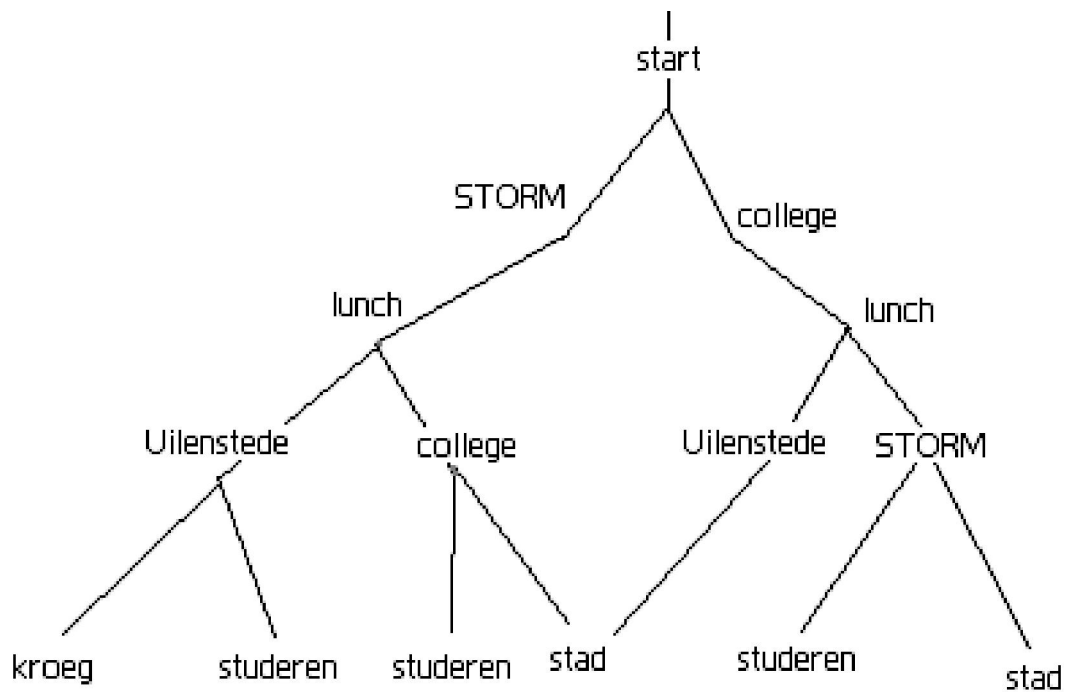
In deze fase hebben we nagedacht over het concept, en hoe we willen dat onze applicatie er uit komt te zien. Ons eerste idee was dat we door middel van verschillende filmpjes de volgende drie onderwerpen te belichten:

- Vrije Universiteit (met name de exacte wetenschappen)
- Uilenstede
- Amsterdam

We hebben voor deze onderwerpen gekozen omdat we denken dat deze drie onderwerpen het meest interessant zijn voor de (eventueel) aankomende student, door deze onderwerpen positief te belichten kan de aankomende student de leuke dingen zien van de drie onderwerpen en dus de keuze maken om naar de VU te komen. Hierbij wilden we een scherpe lijn trekken tussen wat de kijker verwacht van de VU/Amsterdam en hoe het in de werkelijkheid aan toe gaat. Over Uilenstede wilden we vooral een positieve sfeerimpressie geven hoe het is om op Uilenstede te wonen.

Scenario en Story Graph

Uiteindelijk is dit eerste idee in grote lijnen gelijk met het uiteindelijke scenario dat we verzonnen hebben voor onze applicatie. We bieden de gebruiker van de applicatie een aantal keuzes die bepalen hoe hun dagje aan de VU/Amsterdam eruit ziet. Naar college te gaan, naar de STORM kamer te gaan, naar Uilenstede te gaan, gaan studeren of naar de stad gaan behoren tot de mogelijkheden. Op deze manier kun je veel verschillende tracés verzinnen, en voor elke mogelijke gebruiker zal er dan wel één leuke/interessante tracé bij zitten. Op deze manier kun je gemakkelijk een zeer groot publiek aanspreken en informeren over de VU en andere zaken die daarbij horen. Hieronder staat de story graph in simpel weergegeven en zijn alle tracés die mogelijk zijn terug te vinden.



Figuur 1: Story Graph van onze applicatie

Voorbeeld van een tracé

We beginnen op de campus van de Vrije Universiteit. We gaan weer naar STORM. Nadat we gelunched hebben volgen we een college. Ten slotte gaan we studeren.

In het volgende hoofdstuk zullen het verschillende materiaal die we gevonden hebben besproken worden, zo wordt duidelijk wat we willen laten zien aan de gebruiker die bijvoorbeeld het voorbeeldtracé volgt.

Materiaal

In dit hoofdstuk zal ik een beschrijving geven van het materiaal en de reden waarom we dit hebben gekozen voor de verschillende stukjes in onze story graph. We waren begonnen met zoeken van geschikt materiaal op youtube. We hebben zoveel mogelijk materiaal gezocht dat geschikt was en dat later met videobewerking de meest sprekende stukken gebruikt van het gevonden materiaal.

- *Intro*
In de intro laten we eerst duidelijk het logo van de VU zien zodat men weet dat het over de VU gaat. Dan laten we een paar filmpjes zien van het terrein van de VU om een algemeen gevoel te krijgen hoe de VU eruit ziet, en als men de VU al kent dat het zich herkent en dat het duidelijk is dat het zich op de VU afspeelt. Dit alles met een rustig muziekje op de achtergrond.
- *College*
In dit filmpje willen we de een simpele impressie geven hoe een college werkt, we laten een lege zaal zien, een docent zien die college aan het geven is en een volle collegezaal om te zien hoe dat nou is om een college te volgen.
- *Kroeg*
In dit filmpje beginnen we met een grappig element dat het duidelijk maakt dat we ons in hartje Amsterdam bevinden, dan een paar shots van een kroeg en een zaal met DJ, daarna nog een stukje over het Leidseplein en de Dam om het avondje Amsterdam af te sluiten. Deze clip heeft een pakkende beat als achtergrondmuziek.
- *Lunch*
Hier laten we een algemeen beeld zien van de faciliteiten op de VU om te lunchen. Een shot van de kassa's, van de producten op zich, en van de kantine waar je rustig kunt lunchen.
- *Stad*
Door het inzoomen (en aan het einde uitzoomen) van Amsterdam maken we weer duidelijk dat het over Amsterdam gaat. Daarna een (waarschijnlijk bekend) grappig clipje waardoor men door Borat wordt al wordt overgehaald dat Amsterdam een mooie stad is. Daarna een korte tour door Amsterdam.
- *Storm*
We beginnen met het logo van STORM waarna we een panorama van de STORM kamer laten zien. Daarna komen een paar foto's van STORM (bij gebrek aan goed beeldmateriaal) waarna we eindigen met een clip van de bestuurskamer van STORM.
- *Studeren*
Onder een rustig muziekje worden een aantal studerende studenten getoond, zowel studerend achter de computer als studerend uit de boeken wat duidelijk de mogelijkheden weergeeft die in de VU beschikbaar zijn.
- *Uilenstede*
We laten het Uilenstede Sportcentrum, Café Uilenstede en nog kort het gebouw van het Cultuurcentrum de Griffioen zien ter impressie van Uilenstede.

Technologie en XIMPEL platform

In dit hoofdstuk bespreken we de technologieën, programma's en applicaties die we gebruikt hebben bij het maken van onze interactieve videoapplicatie. Eveneens belichten we het XIMPEL platform.

Voor het rippen van de youtube filmpjes hebben wij de webapplicatie gebruikt van keepvid. (www.keepvid.com) Via deze site kon je gemakkelijk youtube filmpjes in .flv formaat of in mp4 formaat downloaden. Wij hebben alles in mp4 formaat gedownload zodat we de filmpjes zelf nog konden bewerken en samenvoegen met behulp van een videobewerkings-programma. Omdat we niet voor alle onderdelen van onze interactieve videoapplicatie geschikt materiaal konden vinden op youtube hebben we een aantal clips zelf gefilmd.

Alle clips die we gevonden hebben en zelf geschoten hebben konden we daarna met Windows Movie Maker bewerken tot we het gewenste resultaat hebben bereikt (zie het hoofdstuk 'Materiaal'). Ook de muziek hebben we met behulp van Windows Movie Maker toegevoegd aan de filmpjes. De filmpjes hebben we opgeslagen met Windows Movie Maker als .wmv bestanden, en daarna convert naar .flv bestanden met behulp van de 'Allok Video to FLV Converter' zodat ze konden gebruikt worden in onze interactieve videoapplicatie.

Toen al onze video's klaar waren in het .flv formaat konden we met behulp van het XIMPEL platform de video's in de boomstructuur verwerken zoals we hadden verzonnen als in de story graph. Dit was (afgezien van de typefouten welke steeds errors opleverde) niet veel werk. De boomstructuur was simpel in de XML te verwerken m.b.v. de <subject> tags, zo kon je ook meerdere keren naar hetzelfde subject verwijzen wat aanzienlijk typewerk scheelde. We hebben de gehele applicatie (die origineel in het Engels was) vertaald naar het Nederlands voor extra gebruikersgemak.

We hebben geen gebruik gemaakt van de extra opties die het platform ons bood. Zo hebben we niet gebruikt gemaakt van de optie om vragen te stellen tijdens de video's, dit leek ons overbodig omdat onze applicatie bedoelt is om informatie te geven en sfeerimpressies te geven aan de gebruiker. Om dan de gebruiker dan lastig te vallen met vragen leek ons niet nuttig. Ook hebben we geen gebruik gemaakt van verborgen layers waarmee je extra bonuspunten kunt krijgen en extra filmpjes kunt bekijken. Dit hebben we niet gebruikt omdat zoals hiervoor al gezegd we de nadruk wilden leggen om de applicatie duidelijke informatie en leuke sfeerimpressies te geven en dat de gebruiker zijn optimale tracé kan bekijken zonder fratsen. We hebben dus zeer goede ervaring gehad met het XIMPEL platform, het was simpel te gebruiken met veel opties (die eventueel nog uit te breiden zijn).

Toen de interactieve videoapplicatie klaar was moesten we nog een viral maken. Die hebben we gemaakt met behulp van Windows Movie maker; we hebben één bepaalde tracé uitgekozen en die verkort weer te geven als viral en aan het einde de kijker uit te nodigen om zijn eigen dagje aan de VU samen te stellen met behulp van onze applicatie.

Nadat alles afgerond was hebben we alles geupload naar onze groepssite zodat alles online te bekijken is.

De applicatie in zijn geheel

In dit hoofdstuk wil ik nog een klein stukje vertellen over het project op zich (met de applicatie perspectief) .

We zijn zeer tevreden over het eindresultaat, een enthousiast publiek toen we onze applicatie in het laatste college lieten zien stelt ons ook goed. Als terugblik op het hele project als applicatie perspectief denk ik dat alles goed is verlopen. Het materiaal vinden en zelf opnemen is beter en soepeler verlopen dan we hadden verwacht in eerste instantie toen we aan het project begonnen. Ook het XIMPEL platform werkt uitermate simpel en intuïtief zodat je snel je interactieve applicatie in elkaar had gezet. Ons originele idee hebben we grotendeels aangehouden waardoor we een duidelijk beeld hadden van wat we precies wilden doen en maken in dit project, dat zorgt voor een snelle en effectieve samenwerking bij het bouwen van de applicatie als geheel.

Conclusie

In deze conclusie wil ik nog wat kwijt over het vak IMM zelf met betrekking tot het project, het XIMPEL platform en de begeleiding bij dit vak.

Het vak IMM begon op 1 april 2008. Na het volgen van het eerste college was volgens mij het overgrote deel van de klas nog steeds niet op de hoogte wat nou precies de bedoeling was van het vak. Een interactieve videoapplicatie maken... Met een platform dat nog niet beschikbaar was. Met enige vaagheid in mijn hoofd gingen volgde ik het tweede college. Het bleek dat het overgrote deel van de klas inderdaad niet echt snapte wat nou precies de bedoeling was. Na de afspraak met de studentassistent werd het al een stuk duidelijker. We begonnen aan het project. Naarmate het project vorderde begon ik in te zien dat het toch niet zo'n vaag vak was zoals ik dacht na het eerste college. Na enkele weken hadden we al flink wat materiaal en het XIMPEL platform was beschikbaar. Alles wees zich grotendeels vanzelf met het XIMPEL platform en daarvoor de complimenten aan het Clima Futura Lab. Over de begeleiding heb ik er niet veel te zeggen, na de eerste afspraak hebben we niet veel meer gehoord van de studentassistent (we hadden niet dan ook niet nodig omdat het project goed liep maar dat terzijde). Anderhalve week voor de inleverdatum kregen we nog een kort mailtje om te melden hoe het vlotte met het project. Dit vond ik wel erg simpel gedaan van de betreffende studentassistent, maar aangezien wij ook geen hulp nodig hebben gehad van de studentassistent hoeven wij ook niet te klagen, maar ik kan begrijpen dat andere groepen misschien wel hulp of in ieder geval misschien iets meer aansturing nodig hebben gehad van de assistenten.

Nog kort over het vak IMM, op zich ben ik persoonlijk wel blij met de praktischere aanpak van dit vak dan de theoretische aanpak. Na het doorlezen van de syllabus kreeg ik de indruk dat je wel meer leert door praktisch bezig te zijn met multimedia in de vorm van dit project.