

ESSAY INLEIDING MULTIMEDIA

JAN WILLEM KLEINROUWELER – 1717693 – JKR690
IMM 08205

INLEIDING

In dit essay beschrijf ik hoe wij tot de (interactieve) video zijn gekomen. Ik geef verklaringen voor gemaakte keuzes en evalueer het eindproduct. De (interactieve) video heeft als thema genetwerkte wereld en gaat over een student die een dag beleeft aan de Vrije Universiteit.

KEUZE VAN HET THEMA

Het thema, genetwerkte wereld, sluit aan bij onze studie informatica. Als we nog niet zouden studeren, dan zouden wij de doelgroep kunnen zijn. Zowel Patrick als ik zijn geïnteresseerd in technieken die het mogelijk maken om te netwerken. Voorbeelden van hoe wij technieken gebruiken zijn: browsen op het Web, versturen van een sms en relaties onderhouden via chat en messenger programma's. Deze technieken gebruiken wij zo vaak en zo veel dat we afhankelijk geworden zijn van netwerktechnologie. Daarom denk ik dat we kunnen spreken van een "hot item" als we het over de genetwerkte wereld hebben.

DOELGROEP

De doelgroep van onze video zijn middelbare scholieren in het 5^e of 6^e jaar van het VWO. In deze jaren moeten zij een keuze gaan maken voor een studie en een instelling die deze studie aanbiedt.

CONCEPT

Het oorspronkelijke concept was het naspelen van een dag van een student op de Vrije Universiteit. Voordat de student naar college gaat moet de student door middel van netwerk technologie erachter waar het college plaatsvindt. De kijker van de interactieve video mag bepalen welke technologieën er gebruikt gaan worden. Na het kiezen van een techniek krijgt de kijker een informatieve video met vragen te zien. Afhankelijk van de gescoorde punten van de vragen krijgt de kijker een melding te zien of de student klaar is voor het tentamen of dat de student nog moet gaan leren.

De twee minuten durende video is een door ons gekozen pad door de storygraph.

STORYBOARD

We wilden proberen om de Vrije Universiteit een dynamisch indruk te laten geven. Om dit effect te bereiken gaan we de beelden snel afwisselen en vlotte muziek gebruiken.

HET VERHAAL

Een student komt met het openbaar vervoer (metro) naar de VU. Hij loopt vanaf de metro naar het W&N gebouw. In zijn wandeling naar en door het gebouw ziet de student andere studenten gebruik maken van netwerktechnologieën zoals bellen, sms'en, msn'en en browsen op het Web.

De student wil weten waar hij college heeft en om daar achter te komen gaat hij het aan een andere student vragen door middel van een netwerktechniek. Welke techniek dat is bepaald de kijker van de interactieve video. Hij/zij heeft de keuze uit SMS en MSN.

MSN

Als de kijker van de video voor MSN heeft gekozen ziet hij de student naar een computerzaal lopen. Daar zal de student via MSN aan Marco, de medestudent, vragen waar hij college heeft.

Daarna zal een informatieve video te zien zijn en worden er vragen gesteld over de gekozen techniek.

Marco weet echter niet waar de student college heeft dus zal de student voor een andere techniek moeten kiezen.

SMS

Als de student voor SMS heeft gekozen dan komt de telefoon van de student in beeld. De student typt een bericht, wederom aan Marco, waarin hij vraagt waar het college plaats vindt.

Na deze 'introductie' wordt er een informatieve video getoond er worden er vragen over MSN gesteld.

Omdat de student er niet achter kan komen waar het college is krijgt de kijker een nieuw keuzemoment. De kijker kan kiezen uit SMS of het Web, dan wel MSN of het Web. Dit is afhankelijk van de eerder gekozen techniek. Ook hier komt een introductie en een interactieve video.

NAAR COLLEGE

De student is er achter gekomen waar het college plaatsvindt, dus hij kan naar college. Een wandeling door het gebouw vindt plaats en zal eindigen in een collegezaal met een college.

VERANDERING STORYBOARD

Tijdens de colleges hebben we het storyboard gepresenteerd. In plaats van het gebruik van (getekende) afbeeldingen of foto's hebben we een preview van de video gemaakt. Hiervoor hebben we videomateriaal gebruikt die we ook gaan gebruiken in de interactieve video en de viral. Vanuit de feed-back van de presentatie hebben we vernomen dat niet al onze ideeën goed waren overgekomen. De focus op de technologieën was onduidelijk. Voor het "publiek" leek onze video een snelle wandeling door het W&N gebouw.

Omdat ons doel niet goed overkwam hebben we de focus op techniek veranderd. De video begint nu bij de student thuis. De student stapt uit bed en pakt zijn draagbare video/muziekspeler. Op deze speler start de student een video van een college wat hij van het internet heeft gedownload. Vervolgens is de reis van de student naar de VU te zien. Tijdens zijn reis kijkt hij het college op zijn videospeler. Aangekomen op de Vrije Universiteit gaat het verhaal verder volgens het oorspronkelijke storyboard.

De oorspronkelijke video eindigt in een college. De nieuwe video heeft een ander einde gekregen. In plaats van een college te zien, ziet de student een college op een monitor. In eerste instantie is zo ver ingezoomd dat de kijker dit niet door heeft. Door uit te zoomen komt langzaam de hele monitor in beeld en zal de kijker begrijpen dat de dag van de student eigenlijk een digitale dag was.

Voor de informatieve video's wilden we al bestaande video's gebruiken die al op het Web te vinden zijn. Deze waren echter schaars en de video's die we wel gevonden hebben waren niet interessant genoeg. Het is natuurlijk niet ons doel geweest om de kijker te verliezen dus hebben we besloten de informatieve video's te vervangen door grappige en leuke filmpjes die ook betrekking hebben op de gebruikte techniek.

DOEL VAN DE VIDEO

Door het veranderen van het storyboard is het doel van de video ook duidelijker geworden. Het basisdoel is het aangeven van de kracht van de genetwerkte wereld, hoe deze netwerken gebruikt kunnen worden om meer informatie over de genetwerkte wereld te vergaren en dat de Vrije Universiteit zich bezig houdt met en gebruik maakt van de genetwerkte wereld.

Door iets in te bouwen wat niet kan, het "teleporteren" van de student van de collegezaal naar zijn huis waar hij achter de monitor zit, creëren we bij de kijker een verwarring. Die verwarring moet het gevoel geven dat de mogelijkheden van genetwerkte wereld groter zijn dan in eerste instantie gedacht. De genetwerkte wereld maakt het mogelijk om op een plaats aanwezig te zijn en de omgeving te ervaren, zonder daar fysiek te zijn. De kijker zal denken dat de student echt naar de VU was gegaan, maar dit bleek door middel van netwerktechnologie te gebeuren.

PRODUCTIE VAN DE VIDEO

Voor het verwerven van de videobeelden hebben we gebruik gemaakt van YouTube en de beelden van de VU hebben we zelf gefilmd. Voor het monteren van de video hebben we het programma Premiere van Adobe gebruikt. Ik had al enige ervaring met monteren van digitale video vanuit de middelbare school.

Voor het converteren van de videobestanden naar FLV formaat hebben we gebruik gemaakt van FLV Encoder van Riva.

ERVARINGEN MET HET XIMPEL FRAMEWORK EN INTERACTIEVE VIDEO

Het maken van een interactieve video met behulp van het Ximpel framework was een eenvoudige opgave. Het toevoegen van videofragmenten en maken van keuzemomenten was 'simpel'. Door het

gebruik van XML was het erg eenvoudig om onze storygraph om te zetten naar een interactieve video.

Echter moet ik wel toegeven dat we de mogelijkheden en kracht van interactieve video hebben onderschat. Onze keuzemomenten zijn zo overduidelijk dat de kijker ook echt het gevoel heeft dat hij/zij een pad aan het volgen is. Ook is het vrij snel duidelijk hoe de storygraph in elkaar steekt. Dit geeft mij een gevoel dat ik nog steeds te weinig invloed heb op wat er gaat gebeuren. Door subtielere keuzemomenten in te bouwen is het mogelijk de kijker de dag op de VU meer te laten beleven.

In onze film bepalen wij wanneer je gaat kiezen terwijl het beter was geweest als de kijker dat zelf gaat bepalen. Misschien is dit nog niet helemaal te realiseren door de beperkingen aan het Ximpel framework. De uitbreiding die hiervoor nodig is, is het gebruik van dynamische overlays. In andere woorden, overlays die kunnen bewegen.

Een voorbeeld: Je loopt langs een sta werkplek. Die beweegt langs "jou" en door er op te kunnen klikken ga je naar de sta werkplek. Of het bepalen van je route door het klikken op richtingen of bewegwijzeringborden.

Het leuke aan het concept interactieve video is dat het aansluit bij ons thema. Een interactieve video is denk ik de volgende stap van de genetwerkte wereld. Door gebruik van het internet kunnen we studenten toch een kijkje geven op de VU zonder dat ze daar fysiek aanwezig moeten zijn. Het gevoel echt aanwezig te zijn op VU kan door middel van het interactieve aspect gecreëerd worden.

EVALUATIE EN VERBETERINGEN

Naast de eerder genoemde verbetering hadden we ook de hoeveelheid keuzemomenten anders moeten kiezen. Door het enkel kunnen kiezen tussen technologieën geef je de kijker niet de gewenste VU beleving. Ik vind dat we te weinig van de VU hebben laten zien, het warme en gezellige gevoel dat er heerst is niet merkbaar. We wilden de beelden snel laten zien, dat betekent dat we de beelden met meer dan 100% snelheid hebben afgespeeld. Het geluid is daarom niet meer bruikbaar en hebben we dus weg moeten nemen van de video. Voor de muziek hebben we daarom ook niet gekozen voor elektronische muziek, maar voor muziek uitgevoerd door een band wat een warmer gevoel moet geven. Mijn mening is dat we niet de snelheid en het dynamisch effect hadden moeten forceren. De omgeving was achteraf gezien al dynamisch genoeg. Door ons te focussen op effecten creëren door middel van montage, hebben we ons voor de omgeving afgesloten.

We zijn te laat begonnen met het beleven van onze video. Na het filmen en monteren voldeed de video aan onze doelstelling en ideeën, maar we zijn niet kritisch genoeg geweest of deze ideeën de juiste waren.

Het laten zien wat de kracht is van genetwerkte wereld komt redelijk goed naar voren. Het promoten van de VU, oftewel het laten zien dat de Vrije Universiteit jou wil leren over netwerktechnologie en dat de VU dat goed kan, komt minimaal aan bod. Ik krijg, als geïnteresseerde in de genetwerkte wereld, niet het gevoel dat de Vrije Universiteit mij een waanzinnige studietijd aan gaat bieden waarin ik kan leren over netwerktechnologieën en mijn bijdrage aan de ontwikkeling ervan kan leveren.

Als kijker van de video voelde ik mij een toeschouwer en niet een student. Het gevoel wat we je wilde geven is ons helaas niet gelukt te geven.

ERVARINGEN VAN HET VAK: IMM

Ik kan het vak Inleiding Multimedia als een leuke ervaring beschouwen. Dit komt mede door mijn interesse in video met in het bijzonder het maken ervan. Ook heeft het mij goed duidelijk gemaakt wat techniek kan doen en waar het voor gebruikt kan worden, maar ook dat de techniek niet het hoofddoel is. Door de techniek op een juiste manier te gebruiken is het mogelijk je doel te bereiken. Iets wat tegen informatici niet vaak genoeg gezegd kan worden, gezien wij een focus op en interesse in de techniek hebben. Daarbij vergeten we soms wat het doel van deze techniek is.