

Een eerste indruk

Het vak Inleiding Multimedia, gedoceerd door Dhr. A. Eliens, was in het begin een groot vraagteken voor mij. Wat wordt er van mij verwacht? Wat was precies de opdracht? Waar moet ik al die kennis vandaan halen? Er stond al een week later een deadline gepland, wat nu? Kortom, hoe moest ik dit voor elkaar gaan krijgen. Dat was wel even schrikken. Met dank aan het team van Clima Futura werd al snel duidelijker wat de bedoeling was. Nog steeds niet helemaal zeker van onze zaak begonnen mijn projectpartner Ashton Setoe en ik aan de eerste deadline, namelijk het concept, alwaar wij al gauw ontdekten dat dit een vak is waar we heel veel eigen inbreng hebben en creatief moeten zijn.

De opzet en doelgroep

De eerste vier tot vijf weken van het project, was het de bedoeling dat er elke week een onderdeel op papier ingeleverd werd, een deliverable. Als eerste het concept, vervolgens een gedetailleerde beschrijving van het scenario, de storygraph en het gebruikte materiaal. Tegelijkertijd met de interactieve video applicatie wordt er ook een justification ingeleverd.

Het werd tijd om het eerste concept op papier te zetten. Hierbij werd rekening gehouden of al de plannen wel uit te voeren waren. Dit zou in een later stadium besproken en gerealiseerd worden. Het concept bevatte meer inhoudelijke informatie, dan de technische aspecten. Dit zou in een later stadium besproken en gerealiseerd worden. Al snel werd duidelijk dat alleen maar alles uitwerken op papier waarschijnlijk niet zou werken. Het werd gewoon proberen en uitvinden wat de mogelijkheden waren en hoe die het beste konden worden benut. Een beschrijving van de scenario's en het gebruikte materiaal was al heel snel duidelijk. De storygraph stond ook al gauw op papier. (Voor gedetailleerdere informatie over de deliverables, verwijs ik u graag door naar onze groepswebsite.)

De interactieve videoapplicatie zou grof gezegd het verband weergeven tussen klimaatveranderingen, technische innovatie en het studeren van exacte wetenschappen. Hierbij wordt laten zien hoe technische innovatie en de luxe die men tegenwoordig kent, het milieu beïnvloedt. De doelgroep is voornamelijk de eindexamen- en voorexamen leerlingen van het voorbereidend wetenschappelijk onderwijs zowel binnen als buiten Nederland. Om deze reden is zowel de viral als de interactieve video applicatie in het Engels.

De opzet was om zowel foto's als bewegende beelden te gebruiken om eigen stukjes film te maken. Foto's van het internet en bewegende beelden uit verschillende films of zelf opgenomen beelden. De gebruikte audio bestond uit fragmenten uit liedjes die de meeste mensen in de doelgroep wel kennen, om nog een extra pakkende factor aan de applicatie mee te geven. Aan de hand van de storygraph werden de kleine stukjes video gemaakt, waarbij elk punt in de graaf een filmpje voorstelde. Hiervoor is Windows Movie Maker gebruikt. Deze zouden later onderdeel worden van de interactieve applicatie.

De bedoeling is de doelgroep te laten nadenken over de gevolgen van onze levenswijze voor het klimaat. Voor de mensen in deze leeftijdscategorie in Nederland zijn dit namelijk 'ver-van-het-bed-problemen'. Om de kijker geïnteresseerd te houden en een beeld van de situatie weer te geven in enkele minuten zijn de beelden een afwisseling tussen waargebeurde beelden en dramatische beelden uit verschillende films. De waargebeurde beelden zijn voornamelijk van programma's van National Geographic Channel en CNN. Hier is bewust gekozen dit te laten zien in de applicatie. Op deze manier wordt getracht te laten zien dat de beelden waargebeurd zijn. Het fictie gedeelte komt uit films als 'Die Hard 4' en 'The day after tomorrow'. Wij hebben in totaal twee keuzemomenten in gebouwd, waarbij de fragmenten bewust vrij lang zijn. Dit omdat ons thema zo breed is en het voor de kijker interessant kan zijn om beide kanten van het verhaal te bekijken. De persoon hoeft hiervoor niet eerst verdwaald te raken in de interactieve applicatie.

De inhoud van de interactieve videoapplicatie

De kijker zal als eerst een afbeelding met een logo van de VU te zien krijgen en vervolgens instructies over hoe de videoapplicatie werkt. Hierna begint het eerste videofragment. Hier wordt de voorkant van de VU getoond, met op de achtergrond een geluidje van een hartslag. Hierna vind het eerste keuzemoment plaats. Hier staat verder geen tekst bij. Er verschijnen alleen grijze vakjes, het is aan de nieuwsgierigheid van de kijker om uit te vinden waar die voor zijn. Door de muis over de grijze vlakken te bewegen, leest de kijker 2 opties. Achter elk vakje een, namelijk een filmpje bekijken over hoe de wereld eruit zou zien zonder exacte wetenschappen en een filmpje waarbij de consequenties worden getoond van Global Warming, wat weer een consequentie is van teveel technologie. Vervolgens wordt de kijker een vraag gesteld, of hij hier verandering aan wil brengen. Dit geldt voor beide filmpjes. Kiest de kijker voor verandering, dan volgt er een filmpje over de VU, afsluitend met de websites van de FALW en van de FEW. Kiest de kijker voor geen verandering, dan volgt er een filmpje waarin de kijker nogmaals met zijn neus op de feiten wordt gedrukt en krijgt de boodschap mee dat hij zich nog kan bedenken. Weer volgen de websites van de FALW en FEW.

Aan dit geheel is nog een simpel scoresysteem verbonden. Dit is alleen maar om, afhankelijk van de keuzes van de kijker, een laatste boodschap mee te geven. Er is daarom ook maar bij een keuzemoment mogelijkheid tot scoren. Indien gekozen wordt voor verandering, scoort de kijker punten. Aan het einde zal hij de boodschap krijgen dat hij een goede keus heeft gemaakt. Kiest de kijker voor geen verandering, dan scoort hij geen punten en wordt nogmaals gewezen op het feit dat hij zich nog kan bedenken.

De realisatie van de interactieve videoapplicatie

Het idee uitwerken was niet een heel groot probleem, het echte werk begon pas tijdens het in elkaar zetten van de applicatie. Van al die losse stukjes moest er een werkende interactieve videoapplicatie komen, met behulp van Ximpel en Adobe Flex. Van Ximpel had ik nog nooit gehoord en van Flex wist ik alleen het bestaan, maar meer ook niet. Tijd om te gaan verdiepen en te gaan lezen. Aanvankelijk leek dit erg lastig. Ik besloot maar gewoon op zoek te gaan. Na het lezen van de tutorials en al het materiaal online te hebben bekeken, kwam ik er al snel achter, dat ik er met het lezen niet zou komen. Ik besloot gelijk aan de slag te gaan. Het was vrij lastig om te beginnen. Al die code zag er toch erg ingewikkeld uit, maar na de voorbeeldapplicatie te hebben vergeleken met de bijbehorende code, werd al snel duidelijk wat ongeveer de structuur was. Na nog een paar oefenopdrachten te maken, begon ik een beetje inzicht te krijgen in hoe dit allemaal werkte. Het was een andere vraag of ik het zelf kon reproduceren. Er was maar een manier om hier achter te komen, namelijk heel veel proberen en kijken of het werkte. Dit ben ik toen samen met mijn partner gaan doen. Hieronder een verslag van hoe mij dit vergaan is.

Het werd tijd om onze eigen filmpjes toe te voegen aan de code. Dit was op zich heel simpel en snel gedaan. Een minder eenvoudig en snel gedeelte, was de applicatie volledig werkend maken. Dit heeft meer moeite gekost en hiervoor hebben wij dan ook nogmaals de oorspronkelijke voorbeeldcode bekeken. Toen onze applicatie eenmaal werkte, werd het zoeken naar de locatie van het introscherm. De locatie was al snel gevonden, alleen het personaliseren van die pagina duurde vrij lang. Dit bleek achteraf te liggen aan een compileerfout. Het hele proces van de losse videofragmenten tot een volledig werkende interactieve videoapplicatie heeft veel tijd gekost, maar was toch niet heel veel werk. De reden dat het allemaal zo lang duurde, was het steeds uitproberen en uitzoeken hoe alles werkt.

Mijn ervaringen met de gebruikte software

Hoewel ik van mening ben dat de bouw van zo een interactieve videoapplicatie erg omslachtig is, heb ik het niet heel moeilijk gevonden. Met omslachtig bedoel ik dat er veel extra programma's voor nodig zijn geweest en veel verschillende formaten bestanden, waarvan sommigen niet zijn aangeraakt, maar wel nodig waren om de applicatie werkend te houden. Een kleine typfout in de code kan ervoor zorgen dat de hele applicatie vastloopt. Deze fout wordt vaak niet eens herkend door de XML-validator. De oorzaak hiervan is in ons geval geweest dat er binnen de files zoveel gedefinieerd wordt naar codes en afbeeldingen uit een ander bestand. Na een aantal van dit soort kleine schoonheidsfoutjes te hebben opgelost werkte de interactieve videoapplicatie, zoals wij dit bedoeld hadden.

Wij hebben ons vrij goed aan ons idee kunnen houden, wat ik gelijk een positief aspect vind aan zowel Adobe Flex 3 en Ximpel. Je eigen idee is goed uit te voeren zonder teveel defaults.

Al met al heb ik het prettig gevonden om te werken met Adobe Flex 3, Ximpel en Windows Movie Maker. Het was even wennen, maar toen het eindelijk duidelijk begon te worden, is het aardig gelukt.

De realisatie van de viral

Toen de interactieve applicatie af was, werd het tijd om de promotieclip te maken. Hierbij zijn beelden gebruikt die wij in de eerste instantie hebben gevonden voor de losse fragmenten uit de applicatie, maar hier niet of maar even zijn gebruikt. In de viral komen zowel beelden over de wereld zonder technologie, denk aan dingen als raketten en vliegtuigen, als beelden over de consequenties van Global Warming. De viral wordt afgesloten met de websites van de FALW en de FEW. Het in elkaar zetten van de promotievideo was ook niet al te moeilijk, aangezien wij onze ervaring met Windows Movie Maker al opgedaan hadden tijdens het maken van de filmpjes voor de applicatie.

Evaluatie van het vak Inleiding Multimedia

Ik heb veel geleerd van deze opdracht en veel nieuwe inzichten gekregen. Zo had ik niet verwacht dat het zoveel werk zou zijn om een interactieve applicatie te bouwen, die er heel simpel uitziet. Net zoals ik dacht dat het maken van een video veel moeilijker was. Wat betreft de opzet van het vak Inleiding Multimedia zelf, heb ik niet veel aan te merken. In het begin was het mij niet helemaal duidelijk wat precies de doelstellingen van het vak waren. Gewoon naar het college blijven gaan en lezen op de website heeft dit al snel duidelijk gemaakt. De manier van college geven was heel anders dan wat ik gewend ben. Dit hield het leuk om ernaartoe te blijven gaan. De presentaties van andere studenten hebben veel geholpen tijdens het maken van de opdracht. Op deze manier kon ik goed mijn eigen werk meten aan dat van anderen. Uiteraard liepen de ideeën heel erg uit elkaar, maar het was handig om te weten of wij op het goede pad zaten en op schema waren.

De enige aanmerking die ik heb op de opdracht zou zijn de deadlines ook daadwerkelijk beoordeeld zouden worden. De samenwerking tijdens dit project is goed verlopen en daar heb ik veel van geleerd, als het maken van duidelijke afspraken en taakverdelingen. Dit soort dingen zijn wel vaak aan de orde geweest, maar dit was een opdracht waarbij het onmogelijk was de hele opdracht samen te maken. Sommige gedeeltes werden afzonderlijk gedaan en later besproken, wat nog niet zo vaak is voorgekomen in zo een praktijkgericht project. Dit heb ik voornamelijk tijdens de wat meer theoretische vakken meegemaakt. Wat de theorie betreft heb ik wel het een en ander geleerd in de colleges, maar het meeste zat nog in het maken van de opdracht. Over het algemeen heb ik veel aan dit vak gehad en er met plezier aan gewerkt. Ik had van mezelf geen idee dat ik dit soort dingen leuk vond om te doen, maar dit vak valt zeker onder een van de leukste vakken van het jaar.