

XIMPEL FIT – FITS YOUR LIFE

Door: Hildebrand Soethoudt, groep 5

XIMPEL Fit is een innovatieve manier om mensen te laten ervaren hoe bepaalde keuzes in het dagelijks leven een invloed hebben op de conditie van je lichaam. Het belang van deze keuzes wordt vaak onderschat, en daarom willen wij in onze applicatie op een ludieke en overdreven manier tonen dat het wel degelijk loont om de juiste keuzes te maken.

Scenarios/opzet:

XIMPEL Fit wordt onze presentatie van hoe bepaalde keuzes in het dagelijks leven invloed hebben op de gezondheid. Naar onze mening zijn alle huidige overheidscampagnes achterhaald en sluiten deze slecht aan bij de doelgroep. Met de conventionele media wordt niet het juiste publiek bereikt. Vooral kinderen, jongeren en jongvolwassenen (en dus ook studenten) moeten leren dat kleine keuzes in het dagelijks leven een grote impact op de gezondheid hebben op de lange termijn.

In het presentatiefilmpje (in postbus 51 stijl) willen we op een creatieve manier uitleggen dat het leven van een student al zwaar genoeg is, en dat je je gewicht op verschillende manieren kunt verlagen, en je conditie op verschillende manieren kunt verhogen.

In het interactieve deel toetsen we daarna of de kijker de boodschap wel heeft begrepen door hem/haar een dag lang het type levensstijl te laten bepalen. De speler ziet gelijk het effect van bepaalde keuzes.

Een student begint zijn zware dag met opstaan, en dan begint gelijk een moeilijke keus: ontbijten met een gezonde boterham en een kopje thee, of toch snel even een donut snacken met een kop koffie.

Terwijl de kilocaloriën nog hard bezig zijn om zich op de buik te vestigen komt de tweede keus alweer om de hoek kijken: pakken we de fiets, of lekker de tram? Aangekomen op de universiteit komt de echte elandstest: heeft de speler nog energie over om de trap te nemen, of word het toch echt de lift? In de pauze kan je aangeven of je alweer honger hebt of nog niet.

Nadat het werk op school gedaan is, is het tijd om boodschappen te doen: kies snel een maaltijd. We moeten alweer door naar de sportschool, of niet natuurlijk, dan mag je even lekker uitrusten in de chill-stoel. Maar de dag is nog niet voorbij, als je wilt kan je nog uitgaan. Uitgaan op zich is gezond, maar teveel biertjes drinken is natuurlijk niet bevorderlijk voor de gezondheid. Tot slot mag de speler zijn bed weer in kruipen.

Het effect van al deze keuzes willen we visueel uitbeelden op een ludieke manier: kies je voor keuzes die dik maken, dan zien we gelijk dat de persoon in de filmpjes dikker wordt. Bewandel je het gezonde pad, dan blijf je dun.

Ik geloof dat dit leuk wordt om te maken omdat veel aspecten van het dagelijks leven er in terug komen, en ik denk dat het leuk wordt voor de kijker/speler omdat het vaak lastig is om de juiste keus te maken, en langetermijns effecten vaak moeilijk te overzien zijn. Om het educatief te maken willen we er wat keuzes in stoppen waarvan veel mensen niet weten wat nu het meest gezonde is. Moet je bijvoorbeeld kiezen voor biefstuk of half-om-half gehakt? Kan je nu beter sla eten of broccoli?

Tijdslijn:

Opstaan

|

Ontbijten

|

Naar de VU gaan

|

Naar het lokaal gaan

|

Eten in de pauze

|

Boodschappen doen

|

Sporten op de sportschool

|

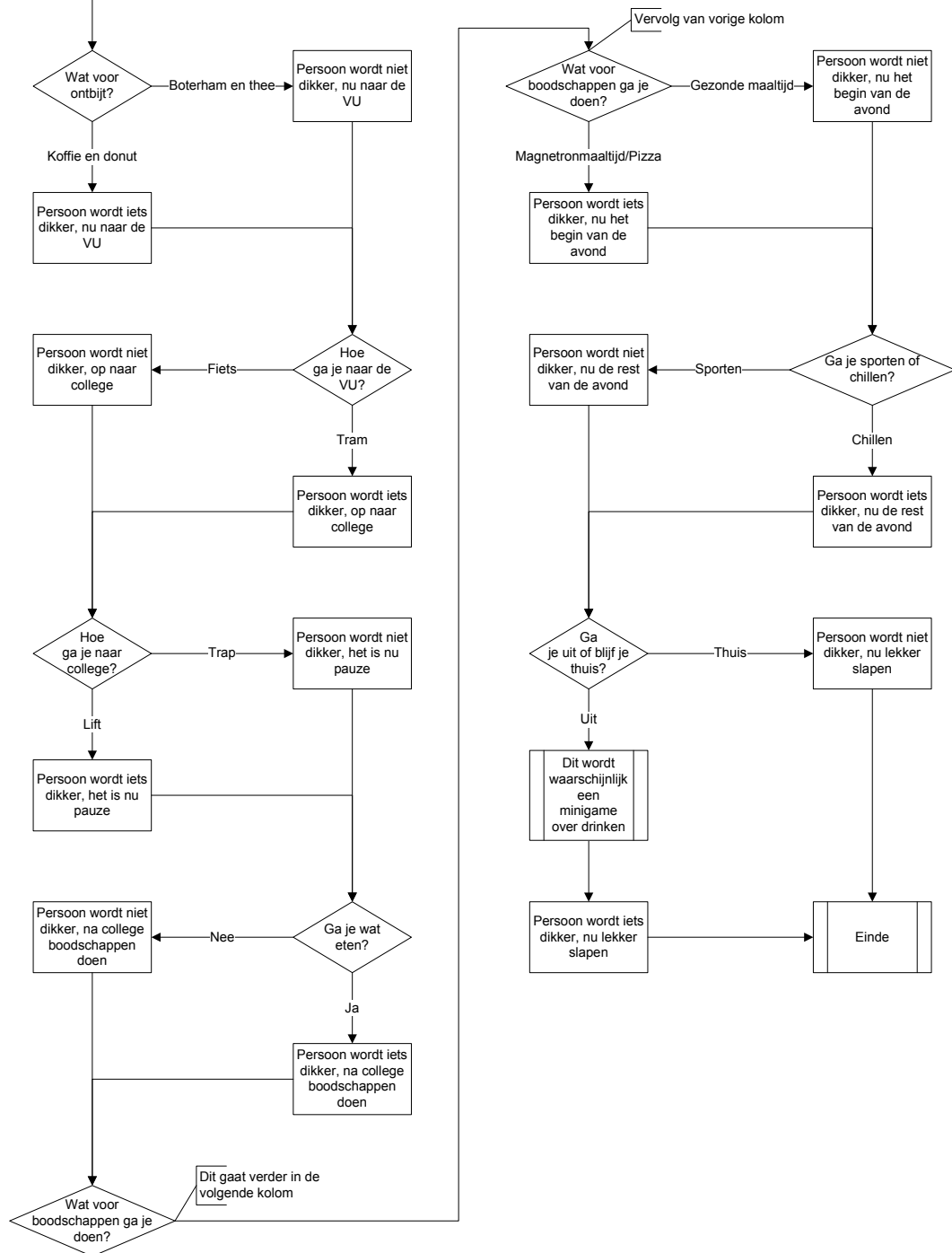
Uitgaan

|

Slapen

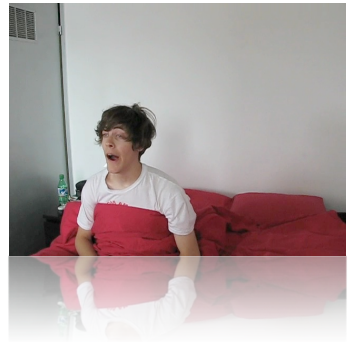
Interactie-graaf Ximpel-fit

Wednesday, June 10, 2009



Storyboard

Onze applicatie begint bij het opstaan, je krijgt te zien hoe de speler wakker wordt, kleren aan krijgt en vervolgens aan zijn ontbijttafel twijfelt wat hij zal eten.



Vervolgens volgen twee keuzes van ontbijt: 'gezond' of 'ongezond', respectievelijk een boterham met thee of een donut met koffie. Na deze keus zie je de speler eten, en vervolgens een weegschaal die aangeeft wat dit voor effect op je gewicht had.



Daarna loop je uit je studentenflat als speler, en krijg je de keus of je met de fiets naar de universiteit gaat of met de tram. Op dit moment zien we al de eerste gevolgen van je keuze bij het ontbijt. Ook deze keus wordt gevolgd door een weegschaal die aangeeft of je zwaarder wordt, of dat je hetzelfde gewicht blijft.



Aangekomen op de universiteit krijg je de keus of je met de lift of met de trap naar je college gaat. De weegschaal geeft nu een wat hoger gewicht aan als je op het slechte pad bent.



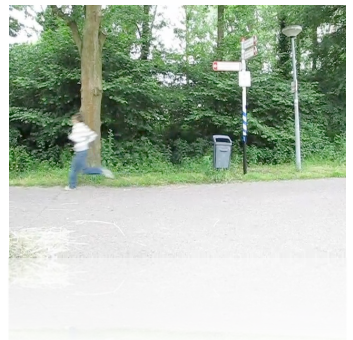
En in de pauze kan je kiezen of je wat wilt eten. Hierbij zien we dan dat de speler een stroopwafel uit de snoepautomaat haalt.



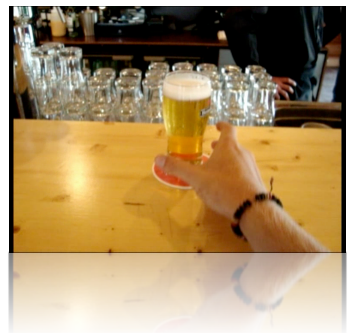
Na school ga je boodschappen doen, je kunt kiezen uit broccoli of pizza, dit eet je na het kopen direct op.



Al dat eten moet er ook weer afgesport worden, of kies je toch voor chillen? We zien hier de speler of zitten in z'n stoel met een biertje, of we zien de speler heen en weer rennen.



Eventueel kan je ook nog uitgaan. Teveel biertjes kan je echter fataal worden.



En dan eindelijk... slapen

Het technisch aspect van dit project wil ik ook even belichten, aangezien het XIMPEL platform zijn voor- en nadelen kent. XIMPEL is een flash applicatie die een aantal configuratiebestanden inleest en aan de hand daarvan een interface maakt om interactief videos af te spelen, gecombineert met een scoresysteem. De voordelen van flash zijn natuurlijk de grote bekendheid en aanwezigheid van de software op systemen, het feit dat het onder windows, linux en mac os draait en dat video breed wordt ondersteund. De nadelen zijn dat de videokaart niet gebruikt wordt om video af te spelen, dat het niet efficiënt werkt onder mac os (hoog processorgebruik), dat video niet standaard vloeiend wordt geschaald en dat het niet open source is.

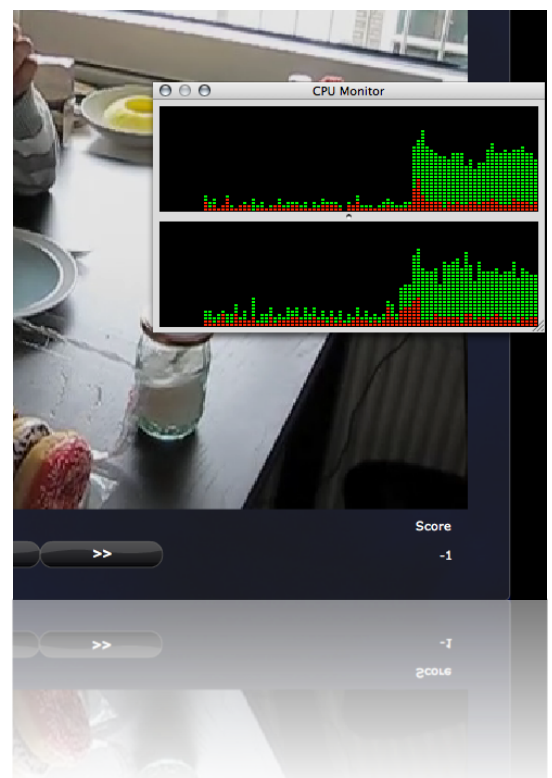
Alternatieven voor XIMPEL zijn er op dit moment niet echt. Met de gratis tool Avisynth zou je overlays kunnen maken over video, echter zijn deze niet interactief en in de browser. Met Microsoft Silverlight zou je een alternatief kunnen hebben voor een in een webpagina geïntegreerde videospeler, maar dan mis je weer de overlays en een goede ondersteuning van Linux. In ons eigen project is de meerwaarde van XIMPEL beperkt gebleven omdat we, door een gebrek aan tijd, geen speciaal gevormde overlays hebben gemaakt die echt in het beeld moesten staan. Kortom: XIMPEL is een goed platform, en eigenlijk niet ver van perfectie verwijderd.



Bekijken we de verschillende nadelen per stuk, dan zien we dat er al wel wat oplossingen zijn. Ten eerste is er het probleem van het niet vloeiend schalen van video. Links zien we hoe een vloeiende lijn in het videomateriaal door de standaard schaling van flash tot een kartelige lijn wordt gevormd. Dit is echter niet meer nodig. Verscheidene flash videospelers hebben namelijk al het vloeiend schalen van video

geïmplementeerd. Na een opmerking van iemand in de klas dat vloeiend schalen wel degelijk bestond binnen het flash platform ben ik gaan zoeken op internet. Uiteindelijk vond ik een artikel op fitchett.me (Fitchett, 2009) hier wordt uitgelegd met welke code dit in adobe flex valt te activeren. Het blijkt een kwestie te zijn van een component in Adobe Flex te laden en twee regels code toe te voegen aan je reeds bestaande project. Ik had het graag uit willen testen, maar helaas gooide een falende computer roet in het eten. Bij deze geef ik graag de uitdaging aan Winoe om dit alsnog in XIMPEL te implementeren. Ik ben van mening dat dit de kwaliteit van het project zeer ten goede zou komen.

Ten tweede is er het probleem van de inefficiëntie van de videodecoder in flash. Hiernaast zien we hoe het processorgebruik omhoogschiet bij het starten van een XIMPEL applicatie onder Mac OS X (10.4.11): twee processorkernen gebruiken ongeveer 70% van hun kracht om een relatief simpele applicatie uit te voeren. Flash gebruikt echter op dit moment al hardware versnelling om de video naar een ander formaat te schalen. Het zal helaas nog wel even



duren voordat ook het decoderen van de video volledig door de hardware kan worden uitgevoerd.

Al deze problemen zouden waarschijnlijk sneller opgelost kunnen worden als de broncode van flash openbaar zou zijn. Aangezien flash door zoveel mensen wordt gebruikt is het aannemelijk dat veel programmeurs zich er op zouden storten om bovenstaande problemen zo snel mogelijk uit de wereld te helpen.

Het gebruik van XIMPEL in dit project is verder goed bevallen: de duidelijke structuur van XML gecombineerd met de goede documentatie op ximpel.net zorgden ervoor dat de technische realisatie van de applicatie een fluitje van een cent was. Bij ons heeft het ook geholpen dat de workflow gelukkig eenvoudig was. De Canon PowerShot SX110 IS neemt standaard op in een motion jpeg formaat dat standaard door Quicktime en dus iMovie op de mac werd gelezen. Het is dan een kwestie van filmfragmenten in de goede volgorde slepen en opslaan als mp4 om goede kwaliteit mp4 fragmenten te krijgen die door flash werden geaccepteerd.

Het vak interactieve multimedia heb ik bewust gekozen als informatica student. Mij spreekt de toepassing van de techniek, die vaak door informatici wordt ontwikkeld, in de multimediale sfeer zeer aan. Met de moderne multimedia kan op zoveel manieren een boodschap worden overgebracht, en het mooie is dat de ontwikkelaar zelf kan kiezen welke techniek het beste die boodschap overbrengt. Dit vak is leuk om te experimenteren met techniek: het filmen, het monteren, het programmeren in XIMPEL, Flex en HTML, het toepassen van special effects, het verspreiden van je materiaal enz. Maar net zo leuk is het bedenken van jouw boodschap en hoe je die het beste kunt uitbeelden: wil je de kijker een dramatisch gevoel geven, een gevoel dat de kijker nu iets móet doen, dat de kijker iets verschrikkelijk over het hoofd heeft gezien of de kijker domweg blij maken.

In dit vak heb ik geleerd dat je altijd meer moet filmen dan je aanvankelijk denkt. Je probeert zoveel mogelijk materiaal in één keer te filmen, maar soms vergeet je toch een scene. Ook heb ik geleerd dat de technische kant en de acteerkant twee volledig verschillende dingen zijn, en dat deze beide onderdelen in orde moeten zijn voor een goed eindproduct. Verder heb ik geleerd dat vier weken erg weinig is om een kwalitatief goede videoapplicatie te produceren.

Bekende fouten:

- Als de speler aan zijn ontbijttafel twijfelt, heeft hij geen bril op.
- Als de speler donuts heeft ontbeten, en hij gaat naar de metro, is hij niet dik.
- Als de speler donuts heeft ontbeten, en hij gaat met de metro, is hij niet dik.
- Als de speler met de lift is gegaan, en hij twijfelt of hij iets neemt in de pauze, is hij niet dik.
- Als de speler iets heeft gegeven in de pauze, en hij twijfelt in de albert heijn, dan is hij niet dik.
- Als de speler de metro in gaat, heeft hij een tas, als hij de metro uit gaat, niet meer.

Bibliography

Fitchett, M. (2009, maart 25). *Adobe Flex - Scale down your video without making it pixelated using Smooth Video Display component*. Retrieved juni 23, 2009, from fitchett.me: <http://www.fitchett.me/?p=61>