

ABSTRACT. Voor het vak Informatieve Multimedia hebben wij een applicatie gemaakt genaamd APTIAM, een interactieve film die is bedoeld om mensen, met name toeristen, alvast te laten wennen aan het chaotische openbaar vervoer in Amsterdam. Dit doen we doormiddel van filmpjes van verschillende locaties, waardoor het voor iemand die niet bekend is in Amsterdam eenvoudiger is om de route te onthouden, dan wanneer je een plattegrond zou raadplegen.

INTRODUCTION. Toen we met dit vak begonnen hebben we in eerste instantie getwijfeld of we een spel of een informatieve applicatie wilden maken. Uiteindelijk hebben we gekozen voor een informatieve applicatie omdat het ons leuk leek om mensen ook iets te leren. Al vrij snel kwamen we op het idee om iets met het openbaar vervoer te doen, omdat dit in Amsterdam vaak nogal chaotisch is en wij mensen, en dan met name toeristen, alvast kennis wilden laten maken met hoe je in Amsterdam snel van een locatie naar de andere kan komen met het tramnetwerk.

BACKGROUND. Toen we dit hadden bedacht zijn we vrij snel zelf gaan filmen, we hebben nog wel de youtube versie willen proberen, maar kwamen er al snel achter dat wat wij wilden niet met youtube filmpjes kon worden bereikt. Dit is ook de reden dat we niet Ximpel 2.0 maar Ximpel 1.0 hebben gebruikt.

Omdat het tramnetwerk in Amsterdam ontzettend uitgebreid is hebben we eerst bedacht tussen welke plaatsen we zouden willen reizen. Wij hebben hiervoor 5 locaties gekozen, zogenaamde 'hotspots' waar we graag tussen wilden kunnen reizen. Het betrof hier Centraal Station, De Dam, Rembrandtplein, Museum Plein en Leidscheplein. Eerst hebben we op elke locatie een 360° filmpje gemaakt zodat de mensen de locaties beter kunnen herkennen als ze er in het echt zijn. Hierna hebben we alle trams gefilmd die voor ons nuttig waren, de trams die tussen deze locaties rijden. Toen we met het maken van de applicatie begonnen waren we in eerste instantie van plan om de applicatie zo te maken dat je elke 'hotspot' één keer bezocht zodat je alle 5 de locaties zag en daarna was de applicatie afgelopen en kon je opnieuw beginnen. Elke keer dat je het speelde kon je dan een andere route nemen zodat je na verloop van tijd wist hoe je de verschillende trams moest nemen. Eerst hebben wij hiervoor het XML bestand zo aangepast dat we alleen nog maar de filmpjes erin moesten zetten. Zo konden we van te voren al testen of onze applicatie werkte.

SECTIONS. Toen de applicatie werkte zijn we nog een keer gaan brainstormen hoe we wilden dat onze applicatie werd gebruikt. Na enige tijd leek het ons toch een beter idee om de applicatie zo te maken dat je onbeperkt kon reizen tussen de verschillende locaties. Zo kun je de applicatie zo lang spelen als je wilt en als je er genoeg van hebt, kun je op elk moment stoppen.

We hebben onze applicatie modulair opgebouwd, dat wil zeggen dat we van alle trams één filmpje hebben gemaakt en deze filmpjes voor de verschillende locaties hebben gebruikt. Ook hebben we voor de tramrit één filmpje gemaakt en elke keer dat je tussen locaties reist zie je dan ook die film. Op deze manier is het makkelijk om de applicatie uit te breiden met meer locaties en meer trams. We hebben nog even getwijfeld over hoe we de overstappen wilden laten zien, maar uiteindelijk

hebben we ervoor gekozen om dit duidelijk te maken aan de hand van trams en een stuk tekst waardoor duidelijk is waar je moet overstappen en welke tram je dan moet nemen.

RELATED WORK. Wij hebben ons laten inspireren door sites zoals 9292ov.nl en google streetview. Een combinatie hiervan leek ons de beste oplossing om mensen sneller te laten wennen aan het openbaar vervoer in Amsterdam. Toch is er op dit gebied nog niet veel gedaan, er is eigenlijk nog geen site die aanbiedt wat wij hebben gemaakt. Toch zou er op dit gebied in de toekomst nog veel gedaan kunnen worden, door bijvoorbeeld de twee genoemde sites met elkaar te combineren.

CRITICS. Wij hadden met name met de overlays een probleem. Wanneer je namelijk met je muis over een overlay beweegt verdwijnt de tekst. Wij hebben nog geen situatie kunnen bedenken waarin dit handig zou zijn. Een overlay moet altijd een *leadsto* hebben naar een ander filmpje. Hierdoor ontstaat het volgende probleem en dat is dat je dit vaak helemaal niet wilt. Wij hebben in onze applicatie bezienswaardigheden die we aantonen met een overlay, maar als je op deze overlay klikt begint het filmpje wat je aan het kijken bent weer opnieuw. Het zou een goede uitbreiding zijn als je bij *leadsto* een webpagina kan invullen, dan kun je mensen meteen naar de website sturen van de bezienswaardigheid waar je op klikt. Ook zou het een mooie aanvulling voor ximpel zijn als de overlays konden bewegen in het filmpje. In ons filmpje zou dat leiden tot labels die echt aan een gebouw blijven plakken tijdens de 360 views.

Onze applicatie kan naast de standaard verbeteringen (beter video materiaal, mooiere interface en meer locaties.) vooral verbeterd worden door aan de labels van de bezienswaardigheden links te koppelen van sites met meer informatie. Ook is het ons opgemerkt dat door de first person view de gebruiker wel de weg kan vinden op de locatie zelf. Maar niet goed weet waar de locatie zich bevindt in relatie tot de andere locaties. Dit zou kunnen worden opgelost door een combinatie van een tweedimensionale kaart en de driedimensionale beelden. Ook zou het een verbetering zijn als de applicatie gekoppeld zou zijn aan een site als 9292ov.nl zodat de vertrek tijden van de trams ook nog in de applicatie verwerkt zouden zijn.

CONCLUSION. De applicatie zou in de toekomst gebruikt kunnen worden in de vorm van een informatie paal. Zo kunnen toeristen als ze in Amsterdam aankomen op een paal zien waar ze heen moeten en waar ze uit moeten stappen. Hierdoor kunnen toeristen snel zien waar ze heen moeten en hoe ze er moeten komen zonder op ingewikkelde informatie borden te moeten kijken. Ook zou onze applicatie voor veel meer toepassingen gebruikt kunnen worden. In bijvoorbeeld grote ziekenhuizen is ook vaak de weg ingewikkeld en ben je vaak aan het zoeken naar waar je moet zijn. Door in ziekenhuizen een interactieve multimedia paal neer te zetten is het voor mensen eenvoudiger te zien waar ze heen moeten, omdat mensen herkenningspunten kunnen onthouden die op een tweedimensionale kaart niet zijn te zien.

Wij zijn tevreden over de applicatie die we hebben gemaakt. De kwaliteit van de filmpjes kan wel beter, maar dat komt ook door de omzetting naar flv bestanden. Over het algemeen is het project ons goed bevallen en we zijn blij dat ons project ook goed in de smaak viel bij onze medestudenten en begeleiders.