

Algemeen

Na het eerste college van (P)IM kregen we een opdracht mee om na te denken over het thema om een interactieve video applicatie te maken met open source software pakket XimpeL. Ik opperde het idee iets te doen met data/web-mining en Marijn vulde dit aan met het idee om ook iets te doen met de eventuele negatieve gevolgen van de data die op steeds grotere schaal wordt verzameld. In eerste instantie hebben we een en ander uitgedacht en gaandeweg zijn we uiteindelijk na wat schaven en slijpen gekomen tot ons eindproduct – de interactieve video applicatie over Data Mining.

Concept

Na onze eerste brainstormsessie heb ik het concept verder uitgewerkt. Hierin staan een aantal ideeën waarvan we er een aantal hebben gebruikt. In eerste instantie wilde ik een video applicatie maken waarbij na een korte introductiefilm met uitleg over wat Data/Web Mining inhoudt vervolgens vier toepassingsgebieden nader zouden worden uitgediept (te weten: Data/Web Mining bij Amazon/Bol.com; bij grote bedrijven; bij banken en bij Social Media toepassingen). Als afsluiting een korte video over de eventuele gevolgen van Data Mining en Data Collectie voor de toekomst.

Uiteindelijk hebben we een aantal positieve video's over Data Mining geselecteerd en een aantal video's waarbij ook de eventuele nadelige gevolgen en effecten van Data Mining en Data Collectie worden belicht. Met deze selectie zijn we daarna verder gaan werken.

In eerste instantie verschijnt er een grid van 6 overlays op het beginscherm van de video applicatie. De kijker kan vervolgens kiezen welke video over Data Mining hij/zij interessant genoeg vindt om te bekijken. Nadat de kijker een keuze heeft gemaakt door op een overlay te klikken, wordt er doorgelinkt naar de video die hoort bij deze keuze. Na afloop van de video krijgt de kijker een vraag waarop hij/zij met "ja" of "nee" kan antwoorden. Afhankelijk van het antwoord krijgt de kijker een nieuwe video voorgeschoteld.

Het idee hierbij is dat de kijker een bepaalde idee of houding heeft t.a.v data verzameling/mining en eventuele negatieve effecten op privacy. Het doel van onze video-applicatie is om de kijker bewust te maken van afwegingen die je kunt maken ten aanzien van dit onderwerp. De kijker krijgt bijvoorbeeld wanneer hij een open en minder voorzichtige houding heeft juist eerder video's voorgeschoteld die wat meer de negatieve gevolgen van Data Mining & Data Collectie benadrukken. Stel dat de kijker juist al behoudender en voorzichtiger is dan zal dit te merken zijn aan de antwoorden die hij geeft en krijgt hij afhankelijk daarvan juist meer informatie over de positieve kanten van Data Mining. Ten slotte sluit de applicatie af met de vraag of de getoonde video's zijn/haar mening hebben beïnvloed. Wanneer de kijker met "nee" antwoord verschijnt de overlay de tekst "to bad" wanneer hij met "ja" antwoord verschijnt er "great" in beeld. Dit is natuurlijk niet serieus bedoeld maar als de kijker met "nee" antwoord wordt hij weer doorgelinkt naar het beginscherm (menu), zodat hij weer overnieuw kan beginnen. Wanneer de kijker met "ja" antwoord krijgt hij een score te zien en wordt hij ingedeeld in een (eind)profiel.

Scenario

Het scenario is uiteindelijk iets gewijzigd ten opzichte van de allereerste opzet (die ook op de website is geplaatst). De belangrijkste wijzigingen hebben betrekking op de manier waarop de video's zijn gestructureerd en uiteraard ook door de uiteindelijk door ons geselecteerde video's. Daarom schets ik hieronder nogmaals een keer kort het scenario aan de hand van de video's die uiteindelijk door ons zijn geselecteerd.

Achtergrond video: Een mogelijk toekomstscenario uit de film "Minority Report": Tom Cruise krijgt persoonlijke commerciële aanbiedingen in een shopping mall doordat zijn ogen worden gescand.

Achtereenvolgens de video's waaruit de kijker kan kiezen en wordt doorgelinkt afhankelijk van de antwoorden die hij geeft op de gestelde vragen:

Vraag 1 "What aspects of DataMining is interesting to you?"

Video 1: Lot's of data: laat zien dat de hoeveelheid data die wordt verzameld en gegenereerd in de loop der jaren exponentieel toeneemt en dat dit mede veroorzaakt wordt door internet en de social media "hype" (ofwel Web 2.0 etc).

Vraag 2: "Do you think the positive effects of the continuous growth of data will outweigh the negative effects?"

Video 2: Getting to know your customer: Filmpje met uitleg over hoe je door op de juiste manier data te verzamelen en op te slaan over je klanten, je deze klanten specifiek en gerichte aanbiedingen kunt doen waardoor zij meer opleveren en je jouw klanten "blijer" maakt.

Vraag 3: "Do you think you should decide what organizations gather about you?"

Video 3: Generate Value en Profit: Video over Amazon.com en Last.FM en hoe zij gebruik maken van zogenaamde recommender systems die op basis van informatie van de klant zelf (likes van bepaalde muziek of boeken) en automatische analyse van deze gegevens bepaalde producten aan klanten kunnen aanbevelen.

Vraag 4: "Do you trust organizations to respect your privacy in eternity?"

Video 4: Governing society or spying: Be aware over alles wat (o.a. door de regering) over je wordt verzameld: camera's etc.

Vraag 5: "Do you think your privacy is more important than solving e.g. felony committed by criminals?"

Video 5: Incorrect attribution: who is effected? Deze video gaat over privacy matters en de negatieve bij-effecten van Data Collectie en Data Mining.

Vraag 6: "Do you think it's in the best interest of organizations to categorize you incorrectly?"

Video 6: The future and beyond: Data-verzameling is een hypotheek op de toekomst....

Vraag 7: "Has this movie altered your viewpoints about the subject?"

Timeline

De timeline is eveneens iets aangepast ten opzichte van de eerste opzet doordat voor een aantal andere video's is gekozen. De video's variëren in lengte tussen de 45 sec en 90 sec. Waarbij we zelf wel opmerken dat de video's die langer zijn dan 60 seconden misschien als te lang zullen worden ervaren (zeker wanneer je dit vergelijkt met de applicaties van andere studenten). Omdat we de gegeven informatie toch interessant genoeg vinden en juist ook wat meer verdieping willen op dit onderwerp hebben we ervoor gekozen om deze video's toch in zijn geheel te tonen. Indien de kijker zijn interesse kwijtraakt heeft hij immers altijd de keuzevrijheid om verder te klikken naar de volgende video.

Storygraph

Voor de storygraph geldt hetzelfde als voor de timeline. Deze is ook iets aangepast ten opzichte van de eerste opzet. Voor het complete en up to date overzicht verwijs ik naar de Scenario beschrijving in dit essay waarin eveneens de gestelde vragen worden weergegeven.

Assets

Al het door ons zorgvuldig geselecteerde videomateriaal komt vanaf Youtube. De direct youtube links zijn te vinden op de Assets-pagina op de website.

Storyboard

Het Storyboard geeft in schetsen weer hoe de uiteindelijke video applicatie eruit komt te zien en voor welke structuur is gekozen. Marijn Huizendveld heeft deze ingescand en als images op de website geplaatst. Deze zijn te bezichtigen via de website onder "Storyboard".

Technical realisation

Marijn Huizendveld heeft gekozen om te werken met het programma/applicatie GitHub wat aan versie-beheer doet. Dit programma genereert automatisch een log van alle wijzigingen en toevoeging die je uitvoert aan de code. Voor een overzicht kun je klikken op de link naar het tekstdocument "History.txt".

In eerste instantie heb ik me verdiept in de beschikbare documentatie over de Ximpel code en heb ik een eerste opzet gemaakt om video's achter elkaar te kunnen vertonen. Ik wilde dit het liefst doen aan de hand van Youtube filmpjes. Echter ik kreeg dit niet voor elkaar. Daarna heeft Marijn dit ook nog geprobeerd maar ook hem lukte dit niet. Het schijnt wel te moeten kunnen. Vervolgens heeft Marijn alle video's omgezet naar flash bestanden en heeft hij de code om de flash bestand heen gebouwd.

Tijdens de technische realisatie van de video applicatie met Ximpel zijn we tegen een aantal dingen aangelopen, zoals onder andere documentatie over Ximpel die niet up to date is met de laatste versie (3.0) en vonden we het onhandig dat de documentatie op verschillende locaties verspreid was. Een aantal punten die we tegenkwamen heb ik aan het eind van dit document opgesomd onder het kopje "Mijn ervaringen t.a.v. de documentatie rond Ximpel 3.0".

Viral Clip

Voor de promotie van onze interactieve video applicatie heb ik een clip samengesteld met behulp van het programma Camtasia Studio 7. Ik heb selecties uit ons video-materiaal gemaakt en deze vervolgens achter elkaar gezet. Op dusdanige wijze dat de kijker getriggered wordt op de echt video applicatie te gaan bekijken. In het slotfragment van de clip staat een doorverwijzing naar de website.

Interactieve video applicatie

De video applicatie zelf is te vinden op de website onder het kopje "interactieve video applicatie".

Uiteindelijk hebben we meerder dagen besteed aan het inlezen in de Ximpel documentatie, het testen van de code, het selecteren van video-materiaal vanaf Youtube en internet en het monteren en in elkaar zetten van de video applicatie en clip zelf. Af en toe viel dit iets tegen maar uiteindelijk zijn we er (met af en toe wat hulp van Timen) toch uitgekomen. Het bleek met name ook lastig om een goede structuur te kiezen voor het gekozen video-materiaal. Hierdoor zijn we uiteindelijk ook iets afgeweken van onze eerste opzet.

Conclusie

Al met al een heel leuk vak/project om aan te werken. Zowel inhoudelijk, creatief als technisch. Het leuke aan de colleges vond ik de verschillende video's die getoond werden en ook de toevoegingen van Victor en Winoe. Ik vond het leuk om wat meer te weten te komen over wat belangrijk is bij het maken en monteren van video-materiaal ook al hebben wij uiteindelijk niet zelf gefilmd en eigenlijk weinig van deze tips kunnen toepassen. Verder was het ook interessant dat de studenten zelf een aantal keer hun vorderingen presenteerden zodat je ook van elkaar kunt leren.

Toch nog een puntje van kritiek is dat ik niet alle college's even boeiend vond en dat kwam met name omdat er bij tijd en wijle weinig nieuwe interessante informatie werd gegeven. Misschien is het een idee om meer onderwerpen in de college's op te nemen waar je ook echt wat mee kunt, zoals het verhaaltje van Victor over hoe video's aan elkaar te monteren. Wellicht kan er in de toekomst bijvoorbeeld ook nog wat meer ondersteuning gegeven worden bij het programmeren van de de video-applicatie in de vorm van een werkcollege waarbij bijvoorbeeld student-assistenten rondlopen waaraan je vragen kunt stellen.

Mijn ervaringen t.a.v. de documentatie rond Ximpel 3.0

Voor zover ik heb kunnen beoordelen is met de tag <youtube id="nQbVD5hlddk" start="0" stop="10"> is niet hetzelfde mogelijk als met de tag <video file="">.

-Met de tag <video file=""> is het bijvoorbeeld niet mogelijk om in het Ximpel script aan te geven wanneer het filmpje moet beginnen of eindigen (dus voor MP4 en FLV bestanden). Dit kan wel met de youtube tags.

-Met de tag <youtube id="nQbVD5hlddk" start="0" stop="10"> is het niet mogelijk om te werken met overlays en question tags. Misschien kan het wel maar ik ben er niet uitgekomen. Naar mijn idee zijn er te weinig voorbeelden beschikbaar in de documentatie hoe en wat je allemaal kunt met youtube tags.

De volgende code werkt wel voor de tag videofile maar niet voor youtube tag:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<ximpel>
<subject id="PictureExample">
<description>Picture example</description>
<media>
<youtube id="g9gmgeoRIIU" start="3" stop="10"/>
<canvas>
  <overlay x="10" y="15" width="200" height="140" color="0x000000"
    textfont="ArialBold" hover_textfont="ArialBold" alpha="0.8" hover_color="0xFFFFF"
    hover_alpha="0.8" textsize="20" textcolor="0xFFFFF" hover_textsize="20"
    hover_textcolor="0x000000" leadsto="lots-of-data" text="What
    is data?" hover_text="What is data?" />
</canvas>
</media>
</subject>
</ximpel>
```

De documentatie op deze site: <http://ximpel.few.vu.nl/documents.html> is niet up to date (veel dingen gelden niet voor versie 3.0). Voorbeeld: Custom media types. Hierdoor wordt de suggestie gewekt dat je hier iets mee moet voordat je met andere media types kunt werken in Ximpel. Echter toen ik navraag deed bij Timen bleek dat dit gold voor versie 2.0 en dat dit voor versie 3.0 niet meer nodig is. De mediatype voor youtubevideos zit dus al standaard in Ximpel 3.0.

In http://ximpel.few.vu.nl/XIMPEL_30_rel (de releas notes) staat het volgende voorbeeld wat niet juist is (het is overlay en niet overlaycel):

```
<video file="clip01">
<canvas>
<overlaycel x="500" y="100" width="200" height="200" leadsto="RunAway"
starttime="4" duration="7"/>
</canvas>
</video>
```

Ten slotte vond ik de documentatie te veel verspreid over het internet, lijkt me praktischer en overzichtelijker om alles up to date voor versie 3 bij elkaar te plaatsen op één website, dat werkt volgens mij veel makkelijker:

-<http://ximpel.few.vu.nl/>

- http://ximpel.few.vu.nl/XIMPEL_30_release_notes.pdf

- <http://www.timelessfuture.com/portfolio/ximpel/>

- <http://sites.google.com/site/ximpelinteractivevideo/download>

- <https://sites.google.com/site/interactivemultimediavu/question-s-answer-s>

- <http://www.cs.vu.nl/~eliens/.CREATE/resource-ximpel.html>

- <http://www.few.vu.nl/~eliens/pim/resource-im.html>