

The interactive gameshow



Essay
Project Interactieve Multimedia
Kees van de Fliert (cft200)
Groep 12 (im1112)

Woord vooraf:

De in dit essay te lezen visies zijn niet persé die van mijn collega Chris Remington. Voor zijn visie lees het essay van Chris op www.few.vu.nl/~im1112.

Abstract

Een tv quiz interactief maken door middel van Ximpel.

Introductie

Ons project is voortgekomen uit de zoektocht naar vernieuwend vermaak. Ik ben een groot fan van Britse quizen waaronder “8 out of 10 cats” en het leek mij dan ook leuk om hier iets interactiefs mee te maken.

Door de kijker van de serie mee te laten doen in het beantwoorden van de vragen en door hem/haar een score toe te kennen naar gelang het aantal goede/foute antwoorden hebben we de quiz interactief gemaakt en hiermee hopen we dat de kijker een nieuwe ervaring krijgt bij het kijken van “8 out of 10 cats”.

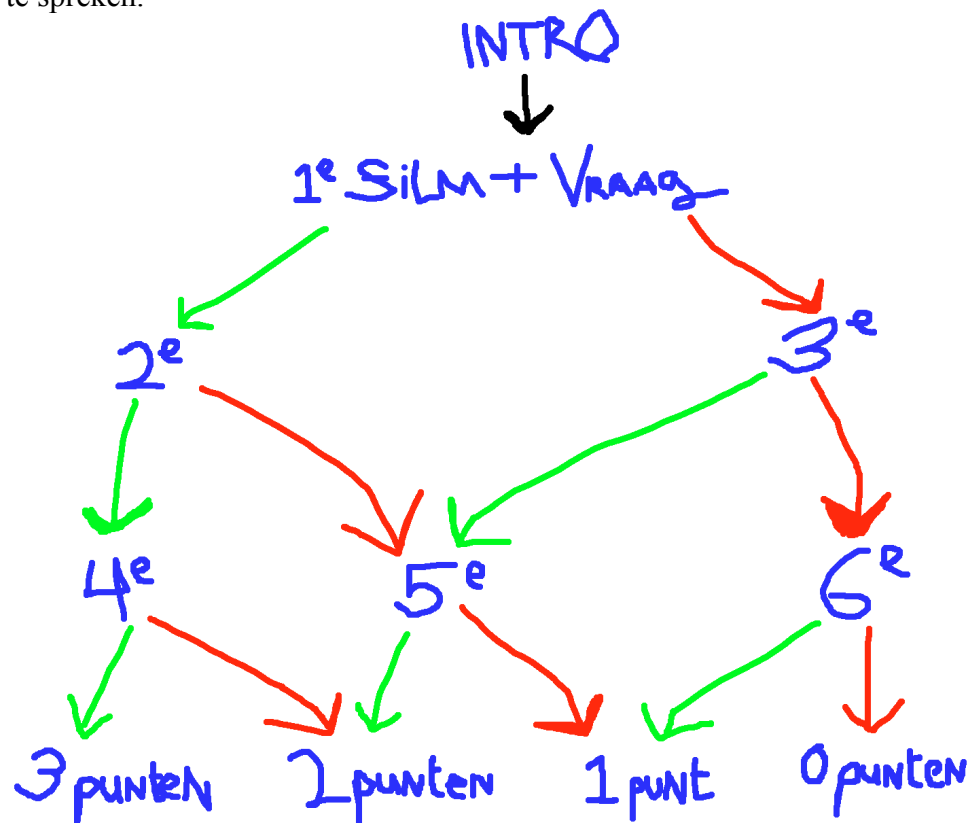
Aanpak

Na een middagje brainstormen waren Chris en ik het eens over hoe wij de applicatie eruit wilden laten zien en welke quiz we wilden gaan gebruiken. Ook besloten we dat we geen genoeg namen met één voorbeeld van hoe één zo’n aflevering eruit zou zien, wilden we de gebruiker meteen een overdosis aan opties presenteren. Gezien tijdsdruk helaas ook altijd een factor speelt hebben we genoeg genomen met 9 initiële opties die elk op zichzelf ook weer een ingekorte aflevering van “8 out of 10 cats” beslaan.

We zijn vervolgens gewoon aan het schetsen gegaan om te kijken of we op die manier een simpele en effectieve opbouw konden ontdekken die we konden gebruiken voor onze applicatie. Na wat wikken en wegen besloten we voor elke aflevering een verschillend intro te gebruiken van een willekeurige aflevering om vervolgens als via een boom de quiz te doorlopen. Na het intro krijgt de gebruiker een filmpje te zien gevolgd door een, enigszins, relevante vraag. Dit laatste wilden we dan een paar keer herhalen, (zie afbeelding hieronder) afhankelijk van de hoeveelheid materiaal en tijd die we nog zouden hebben, waarna de score zou worden weergegeven. Uiteindelijk hebben en via wat knip en plak werk de stem van de presentator gebruikt om de scores te zeggen.



Voor we begonnen met Ximpel was ik nog enigszins benieuwd hoe het zou gaan wat programmeren betreft. Eenmaal begonnen was dit echter zo gepiept. Al vrij snel hadden we door hoe we het makkelijkst punten konden toe dienen en tegelijkertijd gebruik konden maken van alternatieve routes binnen één aflevering. Op de boom hieronder is goed te zien hoe we de punten uitdelen en hoe het komt dat naargelang je andere antwoorden geeft je ook andere filmpjes te zien krijgt. Dit in Ximpel implementeren was zeer eenvoudig en over het resultaat was ik ook zeer te spreken.



Toen we klaar waren met het programmeren in Ximpel hoefden we alleen nog maar de viral video te maken. Chris kende een programma om dat snel en gemakkelijk te doen en het was dan ook appeltje eitje om die viral in elkaar te zetten.

Punten van verbetering

Er zijn zeker een aantal punten die ik graag anders had gewild. Zo wou ik initieel meer rondes hebben (nu zijn er maar 3), en meer aan thema's doen zoals dat ook gebeurt in de quiz. Verder zou het nog mooi zijn als nadat een vraag beantwoord is er ook een linkje met meer info beschikbaar zou zijn. Als laatste was het nog leuk geweest dat wanneer iemand het maximale aantal punten heeft gescoord, hij/zij een menu met alle vragen en bijbehorende filmpjes te zien krijgt als een soort van beloning.

Redenen dat deze punten er niet al in zaten komt door tijd gebrek. En voor de laatste extra feature komt het ook het ontbreken van de daarvoor benodigde programmeer vaardigheden.

Conclusie

Ondanks dat er nogal veel punten van verbetering zijn ben ik blij met hoe de applicatie geworden is. Ik heb veel plezier gehad aan het samen met Chris programmeren en het programma Ximpel was een aangenaam platform om de applicatie mee te bouwen. De viral video is helemaal geworden zoals ik hoopte, het enige minpuntje daaraan is dat de kwaliteit van de video niet optimaal is. Maar dat mag je ook niet verwachten wanneer je gratis software gebruikt.

Referenties

- <http://www.youtube.com>
- <http://www.dumpert.nl>
- <http://ximpel.net>
- <http://www.onetruemedia.com>