

Project Interactieve Multimedia

Project Interactieve Multimedia is een 1^{ste} jaar vak van de studie Informatica. Ik studeer zelf Bedrijfswiskunde & Informatica (tegenwoordig Business Analytics) en heb dit project samen met 2 andere medestudenten van mijn opleiding gevolgd voor onze vrije keuze ruimte. We vonden het interessant om dit project te volgen omdat we alle drie informatica een leuk en leerzaam onderdeel vinden en het sprak ons erg aan om zelf een interactieve videoclip te maken. Dat is namelijk het uiteindelijke doel van dit project. Bedenk een goed concept voor een verhaallijn of iets dergelijks waarmee je het uiteindelijk kan uitdrukken in een interactieve videoclip, een video waarin je keuzes kan/moet maken en die keuzes beïnvloeden het gevolg van de video. Nadat er een concept is bedacht vertaal je dit in een scenario waarin alle situaties worden besproken. Daarbij maak je een storygraph en storyboard. Nadat dit alles is gebeurd ontwerp je een virale clip die een soort trailer moet voorstellen en die al een beeld geeft van hoe jouw interactieve videoclip er uiteindelijk uit gaat zien en wat het verhaal is met de keuzes die je moet maken. Tijdens het project wordt er van je verwacht dat je het concept, storygraph en/of storyboard goed weet te presenteren. De laatste stap is de interactieve videoclip maken in Ximpel en een afsluitend essay schrijven over de interactieve videoclip. Bij deze mijn laatste onderdeel.

“Weersta de verleidingen op weg naar een 10!”

Één van de moeilijkste onderdelen van het project was om een goed concept te bedenken waarmee we uiteindelijk te werk zouden gaan. Na zeer veel onderwerpen en mogelijkheden besproken te hebben is het idee om voor de videoclip de laatste week van een student te laten zien voordat hij/zij zijn herexamen heeft. Jij speelt hierin de student dus jij maakt de keuzes. Je moet dit herexamen halen wil je een leuke zomer tegemoet gaan. Er zit echter een addertje onder het gras; je vrienden Tim, Erik en Ralf zijn al geslaagd, zijn alleen maar leuke dingen aan het doen en ze zullen het je erg lastig gaan maken om braaf te gaan studeren. Ga je hard studeren of kies je toch voor het feestje? Ga je voor die 6 of zit je toch liever op de bank een goede film te kijken? Je keuzes zullen je eindcijfer beïnvloeden. Hiermee wordt laten zien dat de keuzes die een student maakt positieve of negatieve invloed zal hebben op zijn/haar cijfer. Als de student alleen maar leuke dingen gaat doen, zal hij/zij niet veel hoger halen dan een 3 voor het herexamen. Zit men alleen maar in de boeken dan zit een dikke voldoende er absoluut in.

De interactieve videoclip: aanpak

De aanpak was om een duidelijke verhaallijn te ontwerpen die iedereen makkelijk kan begrijpen en deze uit te werken op papier. We werkten in een groep van 3 dus we hebben allemaal 2 onderwerpen bedacht waarvan wij dachten dat het leuk en origineel was en waarmee de student voor een lastige keuze wordt gesteld. Na deze bedacht te hebben zijn we de scenario's gaan uitwerken en hadden we een goede basis voor ons idee en de clip. We zijn gelukkig daarna ook niet meer van ons concept afgestapt en hebben dit verder uitgewerkt in de storyboard en storygraph. Nadat we een virale clip hadden gemaakt die een soort teaser moest zijn zodat je onze interactieve clip wilt afspelen zijn we begonnen aan het ontwikkelen van de interactieve clip in Ximpel. We konden kiezen om filmmateriaal te zoeken of om zelf dingen te gaan opnemen. Ons idee was om al het film materiaal van youtube te halen zodat je een leuke, afwisselende clip zou zien die vooral niet saai of langdradig mocht zijn. We hebben erg veel gedownload van youtube en daaruit een selectie gemaakt wat ons geschikt leek. Deze filmpjes hebben we uiteindelijk als flash video bestanden aan Ximpel toegevoegd. Ook al is ons verhaal redelijk lineair hebben we geprobeerd om toch wat verdere interactie in filmpjes te implementeren. Zo kan de student op een gegeven moment kiezen om naar een dance feest te gaan. Als hij/zij dit doet komt er nog een verleiding, de afterparty! De keuzes zijn simpel; je kunt lekker gaan slapen en dat doe je dan ook, of je gaat naar de afterparty en drinkt jezelf dronken en je ziet dat je in slaap valt bij je vrienden die je vervolgens in je slaap gaan pesten door slagroom op je te spuiten. Op deze manier sta je ook voor wat verassingen en dat maakt het interessanter en leuker. Uiteindelijk eindig je hoe dan ook in een groot collegezaal waar je het herexamen gaat afleggen. Op het einde zie je de verhaallijn en je uiteindelijke cijfer. In Ximpel houden we een score bij, je begint met een 1 en dit kan je verhogen tot een 10. Elke dag dat je gaat studeren krijg je er punten bij, immers je bent beter voorbereid op je herexamen. Er zijn 6 dagen waarop keuzes gemaakt moeten worden dus het aantal punten dat je kunt scoren zou logischerwijs 1.5 zijn. We hebben er echter voor gekozen om dit niet te doen, want niet elke keuze die je kunt maken weegt even zwaar in onze ogen. Als je kiest voor een avondje sporten in plaats van studie heeft dit minder effect dan een dag snel op en neer gaan naar Las Vegas. Je uiteindelijke score heeft dus ook te maken met welke keuzes je maakt én wanneer.

De interactieve videoclip: scenario

Zaterdag:

Tim belt op en vraagt of je zin hebt om met hem mee te gaan naar Awakenings, een groot feest dat overdag is dus het zal niet te laat worden. Wat doe je?

1. Je gaat studeren
 - Je gaat naar bed.

2. Je gaat naar Awakenings met Tim en het feest is super. Op het einde van de avond krijg je toch nog een andere verleiding. Wat dacht je van de afterparty?
 - Nee, je gaat lekker slapen.
 - Natuurlijk, waarom niet! Mooi feestje maar als gevolg:
 - Je valt bij Tim dronken in slaap en wordt vervolgens bespoten met slagroom.

Zondag:

Ralf vraagt of je zin hebt om mee te gaan naar een voetbaltoernooi waar de mooiste cheerleaders zijn. Wat doe je?

1. Je gaat studeren
 - Je gaat naar bed.
2. Je gaat naar het voetbaltoernooi en je scoort een wereldgoal.
 - Je ziet de mooiste cheerleaders
 - Je gaat naar een première met een mooie vrouw.
 - Je gaat naar bed

Maandag:

Erik belt en vraagt of je zin hebt om op tv de Matrix Trilogy te kijken. Wat doe je?

1. Je gaat studeren
 - Je gaat naar bed.
2. Je gaat de beste trilogy ooit kijken.
 - Je gaat naar bed

Dinsdag:

Tim belt en vraagt of je zin hebt om een heerlijk dagje te gaan gamen. Wat doe je?

1. Je gaat studeren
 - Je gaat naar bed.
2. Je gaat gamen, het is geweldig en je verslaat iedereen samen met Tim. Tim vraagt vervolgens of je zin hebt in een jointje. Wat doe je?
 - Nee bedankt, je gaat lekker slapen.
 - Ja prima! Je bent lekker aan het roken en Tim vraagt of je ook niet zwaar aan het spacen bent?
 - Nee niet echt, ik ga lekker slapen!
 - Ja man, wat gebeurt in?
 - Je zit in een cart op een circuit en je speelt live een potje mario cart.

Woensdag:

Erik vraagt of je lekker mee gaat sporten. Wat doe je?

1. Je gaat studeren.
 - Je gaat naar bed.
2. Je gaat even lekker sporten.

- Je gaat naar bed.

Donderdag:

Ralf heeft een tripje Las Vegas gewonnen voor 4 personen en hij vraagt jou mee. Je bent morgen op tijd terug voor het examen. Wat doe je?

1. Je gaat studeren.
 - Je gaat naar bed
2. Je vliegt naar Vegas.
 - Je rijdt over de Strip waar alle casino's staan.
 - o Je staat midden in een vette poolparty.
 - Je vliegt snel terug.

Vrijdag:

Je doet het examen en je ziet vervolgens je cijfer.

De interactieve videoclip: de weerstanden

Waar we meteen tegenaan liepen was ons gebrek aan kennis van XML. Tim en ik hebben ook het project Webtechnologie gevolgd dus we wisten er gelukkig wel aardig wat van af. Dit was erg handig want het is een absoluut vereiste voor Ximpel. In Ximpel gebruik je veel XML syntax en na de site van Ximpel goed afgespeurd te hebben ben ik de workshop gaan doen die op de site staat. Na deze gedaan te hebben waren voor mij meteen veel meer dingen duidelijk over Ximpel en heb ik onze video's in Ximpel gezet. We wisten echter nog niet wat alle mogelijkheden waren. Zo hebben we eerst geprobeerd om onze flash video bestanden zelf in te korten omdat we niet wisten hoe dit anders kon. Nadat we dit in AVS geprobeerd hadden bleek in de nieuwe versie een heel mooi logo van AVS middenin de filmpjes te staan. Waardeloos dus. Vervolgens lazen we ergens dat we gewoon deze tag konden gebruiken: <youtubevideo> en commando's als start en stop konden gebruiken maar dit lukte echter niet. Wat wel lukte was om onze flash video's met start en stop af te spelen. Dit had wel als gevolg dat ons bestand enorm was. Ik heb daarom die avond nog laat alles in een andere software wel kunnen trimmen waardoor ons bestand aanzienlijk kleiner was. Net voordat we alles online moesten zetten kwamen we erachter dat je in plaats van <youtubevideo> alleen <youtube> moest gebruiken. Zoals je kunt lezen hebben we daar dus aardig wat tijd in moeten steken.

Wat verder ons wat tegenhield qua snelheid van het werken was de score die we graag wilden bijhouden en het commentaar daarbij. Na wat uitproberen en veranderen van waarden is dat uiteindelijk goed gelukt.

Weerstand in ons groepje waren er gelukkig niet. We hebben van het begin af aan duidelijke afspraken gemaakt en we hebben veel contact gehouden zodat we niet van onze planning zouden afwijken.

Ximpel

Het was helemaal nieuw om met Ximpel te werken, maar het is geweldig bevallen. Zoals eerder aangegeven sprak het project me sowieso aan, het idee om een interactieve videoclip te maken leek me erg uitdagend en vooral leuk om te doen. Daardoor leek het me dus ook interessant om met Ximpel te werken. Ik denk ook dat dit soort programma's voor de toekomst heel handig wordt, het hele leven staat al in het teken van de consument, bijna alles wordt daarop aangepast. Door middel van Ximpel kan je zelf keuzes maken en doen en kijken wat jou interesseert of wat jou leuk lijkt.

Na de eerste colleges dacht ik dat Ximpel een software programma was waarin je video's kon bewerken e.d. maar dat bleek dus heel anders te zijn. Ik heb vervolgens op de site van Ximpel de downloads bekeken en heb door Ximpel-basic en de workshop een prima beeld gekregen van wat ik ermee kon doen en hoe. Ik heb wel erg veel zelf moeten uitproberen en veranderen voordat ik echt wist wat sommige tags pas betekende en dit had ik misschien dan ook wel graag in commentaar in het bestand willen zien. Dat zou het voor mij al wat duidelijker maken. De video's bewerken en de keuzes implementeren waren me al snel duidelijk geworden en het is ook heel erg leuk om ermee te spelen. Wat me wel handig lijkt is een overzicht van alle tags die je kunt gebruiken en de betekenis ervan. Maar dit zijn kleine puntjes want ik ben erg positief over Ximpel!

Conclusie

Mijn doel was om zelf een interactieve videoclip te kunnen maken met daarin een duidelijke boodschap. Allebei de doelen heb ik gelukkig bereikt. De interactieve video waarin een student een week lang verleidingen aangeboden krijgt om niet te studeren voor zijn herexamen die hij over een week heeft is erg goed geslaagd denken wij. De boodschap die wij hieraan mee wilden geven is dat het belangrijk is dat je goede keuzes maakt. Alleen maar leuke dingen doen en te weinig studeren zal je geen voldoende opleveren, maar je kunt zeker wel zo nu en dan wat leuks doen.

Al met al ben ik blij dat ik dit project in mijn vrije keuze ruimte heb gekozen. Ik heb mezelf verder ontwikkeld op het gebied van informatica en ik heb daarbij een hele leuke tijd gehad tijdens deze weken met het maken van de clip, de colleges te volgen en het eindresultaat te zien.

Referenties

Youtube: (www.youtube.com)

<http://www.youtube.com/embed/ApQ2uNGaax4>
<http://www.youtube.com/embed/sWJ6Fu0SHWA>
http://www.youtube.com/embed/O8_fhBNzYNo
<http://www.youtube.com/embed/fEdoiwnJyW0>
<http://www.youtube.com/embed/3keX224Fg9M>
<http://www.youtube.com/embed/E8Vh8Vbp6MM>
<http://www.youtube.com/embed/LVd5DrtHRFQ>
<http://www.youtube.com/embed/9g1xEscAvec>
<http://www.youtube.com/embed/-h4zTEwgCpQ>
<http://www.youtube.com/embed/kkvB-sobWHo>
<http://www.youtube.com/embed/f5Jb0jal1x4>
<http://www.youtube.com/embed/lysrlu55vmg>
<http://www.youtube.com/embed/DAj36YdckTQ>
http://www.youtube.com/embed/grPvRCNTT_U
<http://www.youtube.com/embed/yEiAQjiE0ZE>
<http://www.youtube.com/embed/Tc3PZ3Im5aQ>
http://www.youtube.com/embed/T2_4DZcKaB0
http://www.youtube.com/embed/BzmJDW1_K78
<http://www.youtube.com/embed/H39QCsdauk>
<http://www.youtube.com/embed/QkWJpW5nc8o>
<http://www.youtube.com/embed/UejWmvx1hR0>
<http://www.youtube.com/embed/UM5yepZ21pl>
<http://www.youtube.com/embed/Ed-3qkxvP8E>
<http://www.youtube.com/embed/NhoaoTZJSX4>
<http://www.youtube.com/embed/vRyjbnpcbqM>
<http://www.youtube.com/embed/WbXeNVy1Dx4>
<http://www.youtube.com/embed/SmKjINwrbNw>
<http://www.youtube.com/embed/KDMnoKawpS4>
<http://www.youtube.com/embed/wWXN-Ys5yJE>
<http://www.youtube.com/embed/TtW6FMLr9rl>
http://www.youtube.com/embed/g4OEV6_UKWM
<http://www.youtube.com/embed/EYb6dikoeN4>
<http://www.youtube.com/embed/vm5ZmKiNshw>
<http://www.youtube.com/embed/TMc-3fEVhIQ>
<http://www.youtube.com/embed/9KClom-1mdw>

AVS: (www.avs4you.com)

RealPlayer: (www.real.com)

Ximpel: (www.ximpel.net)

Project interactieve multimedia: www.cs.vu.nl/~eliens/im

En natuurlijk onze eigen site: www.few.vu.nl/~im1130