

# Justification-Essay

**IM1132**

*By Rachad Debdoubi(rdi200)*

## Introductie

Dit project is ontwikkeld en gelanceerd door Rachad Debdoubi(yours truly) en Gianni Abdoelhak. We zijn 1e jaars IMM-studenten. Ik en Gianni werken al bijna aan elke opdracht dit jaar samen. We zijn een goede aanvulling op elkaar en zitten elkaar nauwelijks in de weg. We delen dezelfde gedachtes waardoor er dus nooit problemen worden veroorzaakt.

## What if...

We hebben een tijdje nagedacht over onze titel. Uiteindelijk moest het een titel zijn die ervoor zorgt dat mensen meer willen te weten komen over onze project. We zochten dus een naam die 'catchy' was en ook goed aansluit op wat wij wilden verbeelden.

## De telefoon

De telefoon heeft sinds begin 2000 erg veel invloed op het dagelijkse leven van ons. Waar het eerst heel zeldzaam was om een mobiele telefoon te hebben, hebben kinderen van 9 nu al eentje met internet en al. Dit zegt al genoeg over het feit wat voor rol de mobiele telefoon nu speelt. Mensen kunnen elkaar waar en wanneer ook maar bereiken. Echter, is het wel wat wij willen? Weten waar je bent(tegenwoordig zelfs wat je doet door Twitter en Facebook). Verlangen wij niet meer naar een vroegere tijd waar je bij elkaar moest aanbellen als je elkaar wilde spreken? Of dat je moest wachten tot je gebeld werd door het meisje of jongen waar je zo gek op was. Waarbij smsjes het nog eens misschien erger maken. Smsjes, 140 woorden om te sturen wat je denkt. Maar is dat wel zo sociaal? Het is veel makkelijker om iets te schrijven dan te zeggen. Logisch toch? Naar mijn mening is het wel veel leuker om gebeld te worden, waar je wat meer spannend bent en toch niet lang kan nadenken voor je wat zegt. Tegenwoordig door het internet is het ook mogelijk elkaar pushberichten te sturen bijvoorbeeld via Blackberry Messenger of Whatsapp. Smsjes worden nog nauwelijks gestuurd. Als je gebeld wordt is er meteen de gedachte dat er iets is gebeurd. Niemand belt meer zomaar. Toch vind ik niet dat de telefoon een slechte invloed kan hebben. Een telefoon is toch niets persoonlijks(hoop ik). Erg handig ook als je met vrouwen contact wilt houden. Stel je nou voor dat je je telefoon vergeet terwijl je een leuk meisje tegenkomt. Sinds je haast niet meer belt, weet je je nummer ook niet meer. Balen...

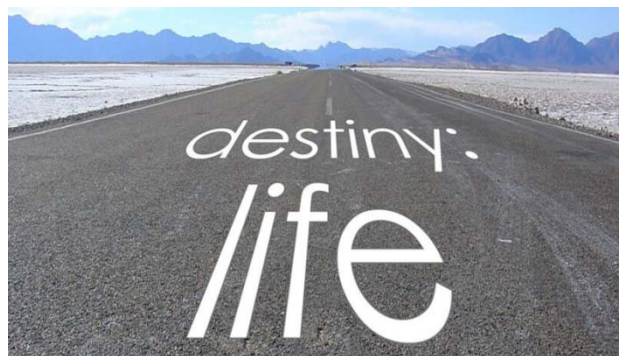
## Onze applicatie

Voor onze applicatie wilden wij een aantal scenarios filmen. Het begint met dat je wakker wordt thuis op je vrije dag. Na jezelf te wassen en stevig ontbeten te hebben krijg je geen keuze: Neem je je telefoon mee of niet? Dit creëert dus 2 scenarios, die vervolgens weer worden verdeeld in nog 2 verhalen. Hierdoor krijg je dus 4 verschillende eindes, die uiteindelijk vertellen wat voor een persoon je bent. We hebben ervoor gekozen om zelf te filmen om reden 1: het is gewoon veel leuker en een mooie ervaring. De tweede reden was het feit dat het moeilijk is om filmpjes op het internet te zoeken die zo goed op elkaar aansluiten om het filmpje duidelijk te maken en mooi te maken. Het filmen duurde over het algemeen niet echt lang. Ik gok dat het langer duurde om het filmpje te monteren. Samengevat, het zelf filmen was zeker de moeite waard.

## Moraal

Willen wij(mannen) allemaal wel niet een goed einde van een gebeurtenis? Ongeacht of we onze telefoon mee hebben of niet? We moeten ons wel afvragen of dit wel mogelijk is. Je kan er haast niet omheen namelijk, een telefoon is gewoon erg belangrijk. Maar is het erg als je het een keer thuis laat. Verloopt de dag dan anders? Misschien verloopt hij wel slechter. Zelf weet ik echter niet of dit wel het geval is. Alles kan van invloed zijn op hoe de dag verloopt. Een telefoon kan een licht verschil maken misschien.

Ik geloof niet in toeval. Alles is voorbestemd. One way or another. Er leiden vele wegen naar Rome en uiteindelijk moeten we ook naar Rome. Het is ook waar dat het niet uitmaakt of je links of rechts gaat want je komt waar je wilt zijn. Misschien met een omweg maar je zult er wel komen.



Ik geloof dus ook niet dat een telefoon in de weg kan zitten in wat een man(of vrouw) wilt. Een telefoon kan hooguit jezelf even afleiden, maar dat betekent niet dat een kans meteen vergooid is. Hij is hooguit wat verder gewaaid. Geduld is een schone zaak.

## **Project Interactive Multimedia**

Ik kan met een gerust hart zeggen dat dit het leukste vak was wat we hebben gekregen. Veruit zelfs. Naast webtechnologie en grafentheorie(wat moeilijk, maar interessant was) heb ik hiermee toch wel het meeste plezier gehad van allemaal. We kregen enorm veel vrijheid, maar hadden toch een aantal restricties opgekregen om niet te veel te verschillen van anderen. Uiteindelijk waren er toch veel leuke applications die erg origineel en tof waren. Gianni en ik hebben veel lol gehad om dit te maken en veel grappige dingen meegemaakt in de tussentijd.

## **Ximpel**

Ximpel sluit inderdaad goed aan op hoe het heet met een 1 letter verschil. Simpel namelijk. Het geeft heel veel keuzes en is makkelijk aan te passen. Daarnaast is er haast geen moeite met het vinden van fouten in je codes. We hebben intotaal misschien 3 uur gewerkt aan het in elkaar zetten van de interactive video applicaten. Uiteindelijk werkte hij niet, maar dit lag aan het feit dat wij de oudere Ximpel-versie gebruikte in plaats van ximpel 3.0.

## **Slot**

Ons project was redelijk uniek. Nergens konden wij iets vinden wat enigszins erop leek. Daarom hebben we ook niet echt inspiratie op kunnen doen bij andere dingen. Dit vonden wij echter ook niet nodig. Ik en Gianni zijn op de conclusie gekomen dat wanneer je enthousiast over iets bent het veel leuker is om de wat stommere dingen zoals monteren te doen en er ook meer tijd in steekt. We hebben over het algemeen alles op tijd ingeleverd en er ook niet echt te lang over gedaan. We hebben gebruik gemaakt van Google voor foto's, maar voor de rest niet echt. We moesten een aantal liedjes en deuntjes downloaden om te gebruiken voor onze clip en applicatie.