

De weg naar Movie Match..

Al bij de cursusomschrijving van dit vak werd duidelijk dat er hier veel eigen inbreng en creativiteit werd verwacht. Na al die theoretische en compleet 'voorgeschreven' vakken, zag ik een vak als dit wel zitten. Ik begon samen met mijn partner Ashton Setoe dan ook enthousiast. Wat precies het project in zou houden, was voor ons op dit moment nog niet duidelijk, maar we hadden er zin in.

Bij het eerste college werd al duidelijk dat het beeld dat ik van het vak had, omtrent de eigen inbreng de juiste gedachte is geweest. De manier van college geven was al een stuk spannender dan de meeste andere colleges, die toch vaak neerkomen op een aantal slides, die vervolgens toegelicht worden. De uitspraak 'Beeld spreekt 1000 woorden' is op dit vak dan ook goed van toepassing. Deze vertelden mij wel dat ik waarschijnlijk een leuk project tegemoet zou gaan.

Een eerste idee en doelgroep

Toen de opdracht eenmaal bekend was en duidelijk werd dat wij geacht werden binnen twee dagen met een concept te komen, zijn wij gelijk begonnen met nadenken. Het duurde niet lang om met een onderwerp te komen. Omdat mijn project partner en ik allebei van films houden, hebben wij besloten deze richting op te gaan. Nog steeds erg enthousiast zijn wij dezelfde dag nog begonnen met het schrijven van een concept. Hierbij hebben wij de technische realisatie buiten beschouwing gelaten. Het idee werd een interactieve applicatie die gebruikt zal kunnen worden door een bioscoop. Het zal dan ook geen verrassing zijn dat onze doelgroep de bioscoopgangers zijn. Het grootste deel zal bestaan uit de 'minder ervaren' bioscoopganger (of toeristen). Het leek ons leuker om in de vorm van een interactieve applicatie erachter te komen welke films een optie zouden kunnen zijn om naartoe te gaan, dan simpelweg een lijst met films (zoals dat nu op de meeste websites van bioscopen staat).

Het duurde niet lang of de globale plannen stonden op papier. Er zou worden gewerkt met beelden die wij uit diverse films zullen halen, zowel van dvd's als van het internet. Deze films legden de basis voor compilaties van verschillende genres, die weer de basis legden voor onze applicatie. Het idee was om de interactie zo te maken, dat de kijker na het zien van een compilatie van een bepaald genre een tweetal keuzes kreeg. Aan de hand van deze keuzes werd een nieuwe compilatie laten zien, wat uiteindelijk zal resulteren in een advies over de films die er in de bioscoop zullen draaien. Hierbij is er de optie om door te klikken naar de trailer van de desbetreffende film. Wij hebben gekozen om vijf genres te gebruiken, waarbij elk drie trailers horen. Deze zouden wij aanvankelijk aanbieden met behulp van XimpelTV.

De (technische) realisatie

Allereerst hebben wij een website opgezet waarop al ons werk gevolgd kan worden. Deze hebben wij bewust eenvoudig gehouden. Wij wouden de nadruk namelijk niet leggen op onze website, hoewel we wel van mening waren dat presentatie erg belangrijk is. We hebben er wel voor gezorgd dat de site er overzichtelijk en verzorgd uitziet.

Nog dezelfde week, na de presentatie van het concept zijn wij aan de slag gegaan met een storygraph. Deze moest uiteraard ons idee visualiseren. Dat is aardig gelukt op papier. Het werd tijd om de eerste compilaties in elkaar te zetten. Deze klus was binnen een aantal dagen geklaard. Wij hebben om de filmpjes te monteren de simpele software 'Windows MovieMaker' gebruikt. De films die wij hebben uitgekozen om in de compilaties terug te laten komen, zijn allemaal vrij bekend. Dit hebben wij bewust gedaan, zodat de gebruiker er niet lang over hoeft na te denken waar hij naar kijkt. Over het algemeen zijn de films die gebruikt zijn minstens een jaar oud.

Toen wij begonnen met de technische realisatie (het in elkaar zetten van de applicatie), kwamen wij er al snel achter dat ons eerste idee eigenlijk toch niet zo goed was, als we eerst dachten. Het was namelijk zo dat de gebruiker nergens mee geholpen werd, wat toch wel ons hoofddoel was. Het idee wat er toen stond was meer ter entertainment, dat was niet helemaal de bedoeling. Hier hebben wij ons plan dan ook aangepast. Onze storygraph en het concept werd herzien en werden op de website geplaatst.

De compilaties werden in een vaste volgorde gezet. De kijker mag bij elke compilatie gelijk beslissen of hij tevreden is met dit genre en de trailers wil bekijken of dat hij liever nog even verder kijkt naar de andere genres. De kijker krijgt zowel tijdens de compilaties, als daarna de gelegenheid zijn keuze te maken. In de meeste gevallen komt deze optie op na 45 seconden, alleen bij het genre 'Horror' verschijnt deze optie al na 25 seconden. Dit is gedaan omdat het zou kunnen dat de kijker deze clip te eng vindt en sneller weg wilt.

Omdat mijn projectpartner en ik allebei niet zo van programmeren houden en het eigenlijk ook niet echt nodig was in onze applicatie, hebben wij ervoor gekozen dit niet te doen en ons te concentreren op het vinden van een balans tussen de interactie in de applicatie en het leuk in elkaar zetten van de compilaties. Dit is naar mijn mening overigens wel aardig gelukt.

Naarmate er meer (werkende) code stond, begon het steeds meer tot mij door te dringen dat we het project misschien iets anders hadden kunnen aanpakken. In plaats van het gebruiken van films die al uit zijn, hadden wij misschien toch beter beelden uit nieuwe films kunnen gebruiken. Hier stond weer tegenover dat men het niet zou herkennen en daarnaast de kans liep twee keer naar dezelfde trailer te kijken. Hierop besloten wij onze compilaties iets aan te passen, door er af en toe ook een nieuwe film doorheen te gooien. Tijdens het in elkaar zetten van de applicatie zijn wij niet tegen technische problemen aangelopen die wij zelf niet konden oplossen. Weliswaar met enige moeite, maar het is ons wel steeds gelukt om op de een of andere manier te bereiken wat wij wilden. (Complimenten voor de duidelijke documentatie en voorbeelden op de Ximpel website.) Wij hebben bijvoorbeeld in deze fase besloten geen XimpelTV meer te gebruiken, maar de trailers in de vorm van klikbare posters aan te bieden.

Aanpassingen aan Ximpel

Wij hebben geen grote aanpassingen gedaan aan de Ximpel Player. Het enige wat wij gedaan hebben, zijn een aantal buttons een andere naam gegeven. Het voorgeprogrammeerde introductiescherm hebben wij er ook uitgehaald. Wij hebben geen gebruik gemaakt van de scoremogelijkheden.

De finishing touch

Een van de details waar wij even mee hebben gezeten, is hoe wij het keuzemoment aan de kijker kunnen voorleggen. Wij hebben besloten een 'MovieMatch' achtergrond te maken met daarop twee aanklikbare smileys. Deze smileys zijn na enkele seconden ook terug te vinden in de compilaties (de keuzemomenten), zodat de kijker niet perse steeds alles af hoeft te kijken. Een introductie was ook nog wel even een discussie waard. Wij hebben uiteindelijk ervoor gekozen deze kort te houden, door simpelweg af te tellen van 5 tot 1 (een beetje het idee van vroeger) met daarachteraan de tekst 'MovieMatch'. Een startknop is ook nog eventjes in beeld gekomen, maar die vonden wij uiteindelijk toch wel overbodig, aangezien de applicatie automatisch start na een aantal tellen en als je daar niet op wil wachten, je altijd op de player zelf op start kan drukken. Verder hebben wij tijdens de keuzemomenten tijdens de compilaties geprobeerd de mogelijke antwoorden aan te passen aan het genre dat op dat moment afgespeeld wordt. De tekst komt in beeld bij een muisovergang op de desbetreffende smiley.

Ervaring met de gebruikte software

Om de beelden die gebruikt zijn in de compilaties te vergaren, heb ik gebruik gemaakt van YouTube en verschillende dvd's. Met behulp van het programma 'Any Video Converter' heb ik de beelden, in het juiste formaat op mijn computer kunnen krijgen. Deze converter is tevens gebruikt om de compilaties om te zetten in Flash Video's, zodat ze in de Ximpel applicatie konden, zonder daar moeilijk over te doen of extra code te gebruiken.

Over Ximpel zelf valt ook niets te klagen. De website en de colleges over de technische aspecten hebben zeker geholpen beter inzicht te krijgen over wat er allemaal kan met Ximpel (en Flex). De XML-codes die beschikbaar werden gesteld, waren genoeg om snel te begrijpen hoe het geheel werkte, maar waren ook weer niet zo duidelijk dat het een copy-paste klusje werd van een uur tje en daarmee was de applicatie af. Het steeds uitproberen van kleine aanpassingen in de code heeft geleid tot wat inzicht in XML, waar ik eigenlijk nog nauwelijks tot geen ervaring mee heb gehad.

Copyright

Na aanleiding van een kleine discussie over al het copyright die wij hebben geschonden met het gebruiken van zowel beeld als geluid, zal ik hier nog kort mijn visie over meegeven. Uit eerdere ervaring met YouTube is gebleken dat beeld en geluid dat gebruikt wordt voor commerciële doeleinden niet gewaardeerd wordt. Onze applicatie, daarentegen gebruikt de beelden slechts om een idee uit te dragen en daarmee meer mensen naar de bioscoop te krijgen. Hiermee promoten wij geen enkele specifieke commerciële organisatie. De context waarin de applicatie gemaakt is (daarmee bedoel ik dit vak), is naar mijn idee geen reden om rekening te houden met de rechten op beelden. Er is ook meerdere malen aangegeven dat dit gewoon toegestaan is voor het vak zelf. Naar mijn idee zijn de door ons gebruikte beelden niet aanstootgevend, wat overigens ook een rol heeft gespeeld in het kiezen van de beelden. Gezien al deze punten vind ik, en daar is mijn projectpartner het mee eens, dat wij ons voor dit project niet zullen laten beperken door het copyright. Zeker niet zolang wij hier niemand kwaad mee doen.

De clip

Onze korte clip zal gaan over de activiteiten in Amsterdam Zuid-Oost en Amsterdam Centrum. Dit omdat dat de plekken zijn waar bioscopen omheen liggen in Amsterdam. Het idee om deze clip te maken is ontstaan uit onze applicatie. Wij hebben tijdens een van de presentaties de vraag 'Wat als nou geen enkel genre bevalt?' gehad. Het antwoord hierop is dus deze clip. Er zal dan ook een verwijzing hiernaartoe terug te vinden zijn in de interactieve applicatie. Ons doel is *niet* om onze interactieve applicatie te promoten, maar meer om de activiteiten rondom de bioscopen te promoten. De beelden voor deze clip hebben wij allemaal zelf opgenomen en ze zijn ook weer gemonteerd met Windows MovieMaker. De clip is ingedeeld in verschillende categorieën, namelijk 'Food', 'Leisure', 'Night life', 'Shopping' en 'For the kids'. In elk van de categorieën, zijn een aantal van de gelegenheden die in Amsterdam Zuid-Oost (Arena Boulevard) en Amsterdam Centrum (Tussen de Dam en Rembrandtplein).

Evaluatie van het vak Project Interactieve Multimedia

Ik heb tijdens dit vak veel nieuwe inzichten gekregen omtrent het gebruik van multimedia. In zekere mate tijdens de colleges, maar ook tijdens het zelf experimenteren met de code. Al vanaf het eerste college was duidelijk wat er verwacht werd en het project werd dan ook direct in gang gezet. De afwisseling tussen de presentaties van de studenten en de technische ondersteuning hebben bijgedragen aan een leuke reeks colleges, waar ik veel nieuwe ideeën op heb gedaan over het gebruik van Multimedia. Het prettige aan dit vak vond ik dat er een projectomschrijving was, met enkele eisen, maar dat de vrijheid volledig bij de studenten lag om zelf aan de slag te gaan en zichzelf uit te dagen iets te maken, door ermee te experimenteren. (Naar mijn idee gebeurt dat veel te weinig op de universiteit). De wekelijkse presentaties waren prettig om twee redenen, namelijk de feedback van zowel de docent, de assistenten en de medestudenten, die allemaal een andere beleving van het vak hadden en dus met z'n allen een complete feedback konden geven. Een tweede reden is dat het tempo in het project blijft zitten, omdat er een week later toch al dingen moesten worden laten zien. Tijdens de presentatie kwamen er dan ook een aantal beperkingen en ideeën in mij op die er waarschijnlijk niet zouden zijn geweest als ik in mijn eentje (of met mijn projectpartner) achter de computer zat en naar de code keek.

Een van de dingen die voor mij min of meer als verrassing kwamen tijdens het vak, is dat een redelijk eenvoudige applicatie al heel veel gedoe met zich mee kan brengen. Na twee jaar op de opleiding ben ik nog steeds verbaasd over de hoeveelheid errors er kunnen zitten in zo een kleine applicatie als deze. Ik heb tijdens dit project dan ook geleerd hoe ik hiermee om kan gaan, in een wat tastbaardere vorm. (Als er iets nieuws bij werd gezet in de code, was er ook daadwerkelijk iets zichtbaar veranderd in de applicatie.) Op een gegeven moment hanteerde(n) ik(wij) een soort eXtreme Programming benadering. Na elke regel die erbij kwam even kijken of de applicatie nog wel werkte. Naast de wat meer technische leermomenten vind ik dat dit vak ook op het sociale vlak een goede bijdrage levert. Er kan op een niet te gespannen manier geleerd worden te presenteren en daartegenover ook weer kritisch te zijn tegenover medestudenten (in dit geval). Dat vind ik ook een belangrijk aspect, waar te weinig mee wordt gedaan over het algemeen. Het is mij dan ook opgevallen dat in een maand tijd de presentatie van een aantal groepen echt vooruit is gegaan.

Dus...

Al met al heb ik met veel plezier aan dit vak gewerkt en er veel van geleerd, dat ook nog in de praktijk valt te brengen. Niet alleen het maken van een interactieve applicatie, maar ook de planning, de presentatie en de samenwerking die hierbij komt kijken. De manier van begeleiding van dit vak beviel mij erg goed. Beter dan de verplichte bijeenkomsten, waarbij vaak de assistenten niet eens nodig zijn, maar de studenten daar aanwezig zijn omdat dat moet. Het vak is in mijn ogen dan ook compleet genoeg om op deze manier te vervolgen. Een idee zou eventueel nog kunnen zijn om in de laatste week wat meer tijd in te bouwen, zodat er wat meer applicaties kunnen worden getoond.