

THE INTERACTIVE GUIDANCE TO ROCK!

Gert Jan Oostenrijk
gok300
IM 1111

Inleiding

Het schrijven van deze essay is de laatste taak die ik voor het vak Project Interactieve Multimedia hoof te volbrengen. Tijdens deze cursus heb ik samen met Dex Bakker gewerkt aan dit project. De cursus was erg vernieuwend en verfrissend ten opzichte van de vakken die wij hiervoor hebben gevolgd. Aan het begin van het vak waren ons de leer- en projectdoelen nog niet helemaal duidelijk, maar na verloop van tijd werden die doelen helder en bleek het ook dat wij onze creativiteit erop los konden laten. Iets wat wij het afgelopen jaar nog niet veel konden doen.

Totstandkoming

Toen wij in de eerste week van de cursus een onderwerp van ons concept moesten bedenken, keken we als eerst naar onze overeenkomsten. Eén duidelijke overeenkomst kwam naar voren, namelijk onze passie voor muziek en gitaarspelen in het bijzonder. We spelen beide al een paar jaar gitaar en die hobby konden we nu goed gebruiken voor ons project.

In de voorbeelden die gegeven werden tijdens het college zagen we vooral interactieve video's waar de gebruiker een verhaal kon beïnvloeden, zodat hij op die manier zijn eigen (speel) film kan creëren. Maar in een ander voorbeeld zagen we ook een meer statische applicatie waar een brandplan stond opgesteld voor een gebouw. De gebruiker kon op een plattegrond een kamer aanklikken, wat resulteerde in een pagina waar specifieke notities over brandveiligheid stonden voor die kamer. In een ander voorbeeld begon de applicatie met een wereldkaart, waar de gebruiker vervolgens op een locatie kon klikken en hij daarna een filmpje zag over een acteur die een stunt uitvoert in die stad/regio. Deze manier van 'navigeren' door de applicatie sprak ons aan en op die basis zijn we tot ons concept gekomen.

Concept

Na het brainstormen kwamen we tot de conclusie dat de gebruiker de mogelijkheid krijgt om te kiezen uit verschillen de genres binnen de muziek.

Wij hebben gekozen om voor de volgende vier genres: blues, rock, jazz en country. Na op een genre geklikt te hebben kan de gebruiker kiezen om meer te leren over het genre of om een artiest van dat genre bekijken. Als men klikt om meer te leren over het genre, zal een korte geschiedenisfilm getoond worden. Kiest men voor de artiest komt men opnieuw voor een keuze te staan terwijl er op de achtergrond een lied (videoclip) van de artiest wordt afgespeeld. Bij deze nieuwe keuze kan men kiezen voor meer informatie over de artiest, of voor de lerende gitarist een instructievideo om een nummer van die artiest te leren.

De gebruiker heeft vanaf elk punt de mogelijkheid om direct verder te gaan of om weer een stap terug te gaan binnen de applicatie.

Het proces

Een van de grootse uitdagingen waar we mee te maken hebben gehad is de grote hoeveelheid video's die we in de applicatie wilden verwerken. Het eerste doel was om juist en bruikbaar videomateriaal te vinden. YouTube is de grootste bron van materiaal, maar toch was het lastig om geschikt materiaal te vinden. YouTube is zo gigantisch groot, dat het vaak lastig is om een video, die je bijvoorbeeld vorige week gezien hebt, terug te vinden. Ook het vinden van fatsoenlijke instructievideo's was vaak lastig, omdat veel 'pogingen' van mensen die een lesje geven vaak niet van juiste kwaliteit zijn. Dit is ook een reden wat wij deze applicatie wilden bouwen, om een bron te zijn voor goed videomateriaal. Een soort kenniscentrum zou je kunnen zeggen, een verzameling van het beste materiaal.

Na ruim 20 video's van YouTube te hebben gedownload was het voor ons de taak om al deze files (715 megabyte) te converteren tot een wat lichtere applicatie, aangezien de server die wij ter beschikken hebben ongeveer een capaciteit heeft van 300 mb. Het converteren was een zeer tijdrovende bezigheid, bovendien was het bijna jammerlijk om het mooie beeldmateriaal te zien aftakelen door lagere beeldresoluties. De converteer software die wij gebruikte liet tijdens het converteren ook een watermerk achter op de video's. Maar ondanks dat is het ons toch gelukt de applicatie te doen reduceren tot een bestand van zo'n 240 mb.

Ximpel

Het daadwerkelijke bouwen van de applicatie gebeurde in Ximpel. Aan het begin van de cursus was het nog een beetje onduidelijk hoe wij het ooit voor elkaar zouden moeten krijgen om die applicatie te maken. Eerst dachten we dat we dat in Adobe Flash Builder Ook het idee dat we moesten gaan 'programmeren' schrok ons een beetje af aangezien wij het programmeervak dit jaar niet gehaald hadden. Maar dit 'programmeren' viel gelukkig razend mee. Ook maakten wij voor het eerst kennis met xml.

Werken met Ximpel is gebruiksvriendelijk en is een ideale manier om op een makkelijke manier toch een mooie interactieve video te maken. Doordat Ximpel relatief makkelijk te begrijpen is, is het een goede manier om je creativiteit er op los te kunnen laten. Door even de xml-playlist te bestuderen van het standaard programma heb je al snel door hoe de syntaxis in elkaar steekt. De tags die je in de xml-playlist gebruikt zijn overzichtelijk en erg intuïtief; je snapt snel en gemakkelijk wat je aan het programmeren bent. Even een paar keer een video'tje testen of het allemaal werkt en je bent klaar om erop door te bouwen.

Conclusie

Ik ben erg tevreden met ons eindresultaat, we hebben ons doel bereikt en we kijken met plezier terug naar dit laatste vak. Het was zeker een mooie afsluiter van mijn eerste jaar IMM. Het vak Project Interactieve Multimedia zie ik ook als een echt IMM vak, bovendien was dit ons eerste multimedia vak die we gehad hebben.

Behalve leren werken in XML heb ik ontzettend veel ervaringen opgedaan met het ontwikkelen en werken in een project. Ook vaardigheden als het maken en onderhouden van een website was erg nuttig. Dit was de eerste keer dat ik een functionele website heb gemaakt die ook werkelijk wordt gebruikt. Dus ook voor mijn html en css vaardigheden was dit project nuttig. Al met al kijk ik met plezier terug naar het vak. Het was het erg leuk om creatief bezig te zijn.