

Project – Eten op de VU

Een kijkje achter de schermen

C. Kristianzee – cke290 - 1992708

Het eten op de VU. In de wandelgangen op de VU heb ik regelmatig mensen hun ongenoegen horen uiten over het eten op de VU. Het is saai/flauw/vies/koud/duur/etc. Op een dag heb ik in mijn eerlijkheid moeten toegeven dat het eten inderdaad niet van goddelijke kwaliteit is. Een logisch gevolg van deze beslissing is dat Bart (groepsgeenoot) en ik op zoek zijn gegaan naar een alternatieve bron voor voedsel. Na ruim een jaar hebben we meerdere goede eetlocaties gevonden. Deze informatie hebben we in onze applicatie verwerkt zodat andere studenten, die met het bovenstaande probleem zitten, nieuwe culinaire inspiratie op kunnen doen door onze applicatie te spelen. Dit essay gaat over hoe we op het idee zijn gekomen om onze applicatie te maken en over verschillende ontwerpbeslissingen en mijn/onze gedachtegang daarachter.

Nadat we het idee concreet gemaakt hadden, gingen we verder met het uitwerken. Wat voor een applicatie wordt het? Informatief of entertainend? Hoe komt het allemaal eruit te zien? Gebruiken we bestaand videomateriaal? Of gaan we eigen video's opnemen? Moet er nog een diepere lading in zitten? Dit zijn allemaal vragen waar we over na gedacht hadden voordat we daadwerkelijk aan de slag konden.

Het belangrijkste wat uit onze brainstormsessie bleek was dat wij onze applicatie graag informatief wilden houden. Er moesten geen entertainende elementen inzitten aangezien eten een serieuze aangelegenheid is. De applicatie moet de gebruiker inzicht verschaffen over de eetgelegenheden op en rondom de VU. Met dit doel in het achterhoofd zijn we de applicatie in elkaar gaan zetten. Maar niet voordat wij het uitgetekend hadden in een storygraph. Een storygraph is een graaf waarin je simpel en visueel de loop van het verhaal, en de verschillende beslissingsmomenten, in kaart brengt. Zo is het makkelijker om het grote geheel van je applicatie in te zien en kan je systematisch te werk gaan zodat achteraf niet blijkt dat je ineens een heel onderdeel van je verhaal bent vergeten te filmen of iets dergelijks. Omdat de applicatie al geen entertainende elementen zou bevatten hebben we besloten het materiaal voor de applicatie zelf te filmen. Dit om het een persoonlijke tint mee te kunnen geven.

De routes zijn gefilmd zoals we die gewoonlijk ook zouden lopen. We zijn met de camera in de hand op pad gegaan naar de verschillende tentjes om daar te wat te eten. Over het algemeen zijn het gerechten die we daar gewoonlijk ook zouden bestellen. De gerechten hebben we apart nog allemaal gefotografeerd zodat we deze konden laten zien. Een foto gaf een duidelijker beeld vonden wij dan als we het gerecht in een video zouden laten zien. Tijdens het filmen hebben we ook nog een aantal leuke dingen meegemaakt zoals; winkeleigenaren die dachten dat we van de krant waren en dol enthousiast met ons kwamen praten (terwijl dat normaal nooit gebeurt), mensen die panisch wegduiken zodra ze

een camera zien. Of winkelbediening die chagrijnig wordt zodra ze de camera zagen. Dit is echter allemaal informatie die we bewust niet in de Interactieve Multimedia Applicatie verwerkt hebben

Nadat we al het materiaal dat we nodig dachten te hebben (dit bleek later uiteraard niet zo te zijn) gefilmd hadden, gingen we verder met het monteren van de video's. Er is veel tijd gaan zitten in het omzetten van de video's aangezien we niet over snelle computers beschikken. Het converteren duurde dan ook even. De wandelingen naar de verschillende locaties toe hebben we ongeveer 12x versneld ten opzichte van het origineel. Dit omdat het anders te saai zou zijn om naar een wandeling van 10 minuten te kijken. Verder is nog steeds duidelijk te zien waar en hoe er gelopen wordt. Dit leek ons dan ook een aardige compromis. Het leek ons een leuk idee om de foto's die we van de verschillende gerechten hadden in een soort van fotoshoot idee te laten zien zoals gebruikelijk is op zenders als b.v. FashionTV, met overdreven camerageluid erbij en vanuit meerdere kanten gefotografeerd.

Na enige tijd waren we klaar met het converteren en bewerken van de video's en foto's. Nu konden we eindelijk door naar de volgende belangrijke stap in ons project: het daadwerkelijke in elkaar zetten van de applicatie. De applicatie moest gemaakt worden in het Ximpel framework. Dit is een Framework dat bovenop Adobe Flex is gemaakt. Ximpel moet het proces van het aan elkaar rijgen van filmpjes d.m.v. afspeellijsten vereenvoudigen. Het framework is ontwikkeld door oud-studenten van de VU en wordt gebruikt voor het vak Project Interactive Multimedia. Het idee is leuk en het werkt ook wel aardig. Wij vroegen ons echter continu af waarom het perse in Ximpel moet gebeuren. Het hele vak heeft eigenlijk één grote voorwaarde en dat is dat alles wat er gemaakt wordt (wat dat dan ook mag zijn) in Ximpel gedaan moet worden. Dit beperkt, mijns inziens, voor een groot deel de creativiteit aangezien er rekening gehouden moet worden met een framework die bij niemand bekend is. De voor en nadelen zijn niet bekend en er is weinig documentatie om problemen of mogelijkheden van Ximpel in op te zoeken. Ik ben van mening dat als men voor deze opdracht een programma naar eigen keuze mocht gebruiken dat er dan meer variatie in concept zou zijn. Ook zouden er applicaties uit komen die er mooier en afgewerkt uit zouden zien aangezien de studenten dan mogen werken met een programma dat ze al gewend zijn. Een suggestie om Ximpel te verbeteren is dan ook een uitgebreidere documentatie en meer voorbeeld applicaties online te zetten. Zo is het makkelijker om uit te zoeken wat Ximpel wel of niet kan. Dit voorkomt ook dat er vanaf het begin af aan onrealistische doelen worden gesteld die later niet gehaald kunnen worden aangezien het niet uitvoerbaar is in Ximpel.

Nadat wij ons mentaal over het bovenstaande (klein) negatief punt hebben gezet zijn we gaan worstelen met Ximpel en zijn we tot het eindresultaat gekomen dat op onze Project pagina staat. Wij zijn hier zelf overwegend tevreden over. Het mocht er allemaal wel net wat flitsender uitzien maar wegens tijdgebrek hebben we op het gebied van 'flitsendheid' wat in moeten leveren. Verder vind ik dat we het doel dat we ons van te voren hadden gesteld (dat het een puur informatieve applicatie moest zijn) goed in gedachte hebben gehouden en dat het eindproduct ook in lijn met ons doel is.