

note(s) – im08

- progress
- ximpel
- course

comment(s) – about ximpel (2008)

XIMPEL – bevindingen en verbeteringen

In het onderstaande zijn in zeer compacte vorm een aantal noodzakelijke verbeteringen voor ximpel aangegeven, mede gebaseerd op de (in verkorte vorm opgenomen) opmerkingen¹ van studenten.

requirement(s) – ximpel

- documentation – functionality, API for customization
- example(s) – in particular story graphs, and minigames
- behavior as standard (video) component
- improvement(s) – text layout, image hot spot markers
- event level integration of video & game event(s)
- renamable IVConfig.xml – backslash must be slash (for online play)
- video guidelines – conversion, no spaces in filenames, no FLV but flv!

observation(s) – im08 – ximpel

1. **101-fokke:** Mijn ervaringen met het XIMPEL platform zijn redelijk positief, het is een erg leuke tool om interactie aan video's toe te voegen op een relatief simpele manier.
2. **103-schaap:** We hebben dus zeer goede ervaring gehad met het XIMPEL platform, het was simpel te gebruiken met veel opties (die eventueel nog uit te breiden zijn).
3. **103-vuong:** Maar dankzij de voorbeeldbestanden die werden aangeboden was XIMPEL makkelijk te begrijpen en was het niet moeilijk om de interactieve videoapplicatie naar ens te maken.
4. **104-ijkema:** Het programma werkt met XML files dus daar moet je een beetje verstand van hebben. Uiteindelijk zijn we er gelukkig uitgekomen.
5. **104-lammers:** Ximpel bleek achteraf dus wel mee te vallen, maar wel weet ik zeker dat als we iets meer voorbereid waren voor het werken ermee zou het me heel veel tijd gescheeld hebben.
6. **106-rietschoten:** Conclusie is dat XIMPEL een goed en leuk idee is, alleen nog een stuk meer uitgewerkt zal moeten worden voordat het toegankelijk voor producenten is.

¹www.cs.vu.nl/~eliens/im/note-im08-ximpel.html

7. **106-schoonhoven:** Mijn mening over Ximpel is vrij uiteenlopend. Ik zie de potentie van het idee, de uitvoering is alleen nog niet goed, soms ronduit slecht. Ook is het voor een beginnening met deze technologie een karwei om uit te puzzelen waar wat voor dient. Een tip voor volgend jaar zou een uitgebreidere documentatie zijn, die vooral ook wat dieper in gaat op de details.
8. **107-mun:** Verder hebben we drie suggesties ter verbetering van het XIMPEL platform: ondersteuning voor hyperlinks, de mogelijkheid tot het embedden van .swf spelletjes en kleinere overlay velden.
9. **111-mennink:** ... Maar goed, dit is misschien te uitgebreid en misschien ook niet de bedoeling van Ximpel. Het feit blijft: Het is een makkelijk te gebruiken, simpel aan te passen toepassing.
10. **111-virgil:** Voor de rest heb ik niet veel problemen gehad met het programma. Het programma was zoals de naam al aangeeft simpel en ik heb er veel van geleerd. Het was leuk om een keer een interactieve video te maken.
11. **201-schootemeijer:** Het XIMPEL platform was gelukkig niet erg moeilijk om te gebruiken, zoals de naam al suggereert. Met behulp van de voorbeeldvideo, over Dorland Kroonenburg kon je heel snel begrijpen hoe het in elkaar zat en wat je moest doen. ... Deze raar gekleurde vierkantjes vind ik niet echt mooi. Maar ik vind XIMPEL een fijn programma om te gebruiken.
12. **205-vliet:** Mijn ervaringen met het ximpel framework waren dat het een easy to use programma was. In het begin zie je door de bomen het bos niet meer, maar naarmate de cursus vorderde ging het ons steeds makkelijker af.
13. **206-bindraban:** Wij hebben ons vrij goed aan ons idee kunnen houden, wat ik gelijk een positief aspect vind aan zowel Adobe Flex 3 en Ximpel.
14. **206-setoe:** Het was even wennen en er doken veel vragen op als het ging om Ximpel. Wat is Ximpel? en Wat is Flash? ... Het was een lastige opgave, maar het is gelukt. De moeilijkheidsgraad was voor deze opdracht niet te hoog. Conclusie: Mijn ervaring met Ximpel was positief.
15. **208-overeem:** Het idee achter XIMPEL is prima, het werkt ook best ok zoals het is, maar het mag iets gebruiksvriendelijker en iets meer aanpasbaar.
16. **208-remmel:** Het aanpassen van de .xml-file van het practicum-voorbeeld was niet erg moeilijk. Het plaatsen van video.s wees voor zich.
17. **213-banaszak:** It was the first time that I was using XIMPEL and in the beginning it looked quite complicated. However, after playing with an exemplary interactive video, I saw that it is really very simple application that gives you a lot of possibilities.
18. **213-mechlinska:** Using the XIMPEL platform occurred to be a really nice work. In the beginning I thought that it will be very complicated if we can create such advanced interactive videos with XIMPEL. But when I started to learn how to do it, I saw that this platform is really very easy to use.
19. **304-erkamp:** Het XIMPEL platform is zeer makkelijk in gebruikt en is niet moeilijk om te leren. Het is alleen nog jammer dat de documentatie van dit platform nog in de beginfase is. Zelfs zonder de documentatie was het wel mogelijk om snel, gemakkelijk en eenvoudig een interactieve video te creeren.

20. **305-willems:** Wij hebben uiteindelijk goed met de benodigde tools kunnen werken. We zagen er wat tegen op, omdat we dit nog nooit eerder hadden gedaan, maar het viel gelukkig mee. Ik zou zeggen dat Ximpel een goed geslaagde applicatie is geworden.
21. **306-gooijer:** Ximpel is (gelukkig) simpel te gebruiken, het enige wat er hoeft te gebeuren is het aanpassen van de XML file. Helaas kan je er verder ook niet echt veel mee als je je niet erg gaat verdiepen erin. De documentatie is moeilijk te vinden en daarnaast nog niet helemaal compleet.
22. **108-kroon:** Na het lezen van de handleiding kon ik snel met Ximpel aan de slag, ... Ook vind ik het jammer dat er geen wysiwyg gereedschap bij het platform zit. Dit zou het in elkaar zetten van een video veel makkelijker maken. Het nadeel van xml is je snel een typfout maakt waardoor de hele afspeellijst niet werkt.
23. **309-akin:** k ben er erg onder de indruk dat je zo binnen een maand tijd een video applicatie kan maken. Het is erg leuk en interessant om kennis te maken met Ximpel (xml) en om te zien dat het niet zo erg moeilijk is.
24. **309-alzaghtity:** en het begin was het moeilijk om te werken met xml code maar met behulp van de begeleider en handleiding van de interactieve video die op de website van het inleiding multimedia staat wij hebben alles wat wij nodig gehad.

101-fokke:

Omdat we van mening waren dat de huidige versie van de XIMPEL - player prima voldeed aan onze eisen, hebben we maar wat kleine aanpassingen gedaan in het design en de tekst. Eerst waren we van plan om de player verder te gaan veranderen, maar we kwamen echter tot de conclusie dat hier te veel tijd in ging zitten om de code helemaal onder de knie te gaan krijgen.

Mijn ervaringen met het XIMPEL platform zijn redelijk positief, het is een erg leuke tool om interactie aan video's toe te voegen op een relatief simpele manier. Helaas bleek de versie waarmee wij werkte wel erg simpel te zijn, ook grafisch niet erg mooi. Mijn handen begonnen te jeuken om dit aan te passen, alleen daar was de tijd niet voor. Ik denk dat deze versie op dit moment te simpel is om te implementeren in youtube bijvoorbeeld, maar ik zie zeker mogelijkheden om het uit te breiden. Voor iemand die niks met informatica heeft is het een leuke tool, maar ik denk dat mensen die kunnen programmeren liever zelf een applicatie maken, omdat de huidige versie niet voldoet aan hun eisen. Natuurlijk zijn er API beschikbaar, maar volgens mij is het doel van XIMPEL dat je er meteen mee kan werken. Ik zou dat ook willen adviseren om zeker door te gaan met ontwikkelen, maar ook eens iemand, die niks weet van Informtica, erbij te betrekken en hem vragen wat hij mist. Bekijk het daardoor vanuit een ander perspectief, dat van de gebruiker. Ik kijk zeker uit naar een nieuwe versie van XIMPEL en ga me zeker zelf ook verdiepen in de mogelijkheden.

103-schaap:

We hebben geen gebruik gemaakt van de extra opties die het platform ons bood. Zo hebben we niet gebruikt gemaakt van de optie om vragen te stellen tijdens de video's, dit leek ons overbodig omdat onze applicatie bedoelt is om informatie te geven en sfeerimpressies te geven aan de gebruiker. Om dan de

gebruiker dan lastig te vallen met vragen leek ons niet nuttig. Ook hebben we geen gebruik gemaakt van verborgen layers waarmee je extra bonuspunten kunt krijgen en extra filmpjes kunt bekijken. Dit hebben we niet gebruikt omdat zoals hiervoor al gezegd we de nadruk wilden leggen om de applicatie duidelijke informatie en leuke sfeerimpressies te geven en dat de gebruiker zijn optimale trac kan bekijken zonder fratsen. We hebben dus zeer goede ervaring gehad met het XIMPEL platform, het was simpel te gebruiken met veel opties (die eventueel nog uit te breiden zijn).

103-vuong: De technologie bood ons de mogelijkheden om een interactieve videoapplicatie te maken. et XIMPEL was het mogelijk keuzemomenten in te bouwen, zodat de gebruiker tijdens et afspelen van de interactieve video het verdere verloop kan bepalen. Wij hebben dan ok dankbaar gebruik gemaakt van die mogelijkheid. Een andere XIMPEL-feature is dat e vragen kon stellen tijdens het afspelen van de interactieve videoapplicatie. Van die eature hebben we geen gebruik gemaakt, omdat we er in onze interactieve ideoapplicatie geen meerwaarde van inzagen. Met XIMPEL valt wel redelijk mee te erken, alleen het debuggen is erg lastig. Als er iets fout is, en de applicatie geeft aan dat et de XML file niet kon laden dan komt er geen specifieke foutmelding. Hierdoor is het astig om de fout te lokaliseren. Ook het gebrek aan een uitgebreide compiler draagt bij an de moeilijkheid van debuggen. Een typfout of een tag vergeten kwam vaker voor dan ns lief was. Maar dankzij de voorbeeldbestanden die werden aangeboden was XIMPEL akkelijk te begrijpen en was het niet moeilijk om de interactieve videoapplicatie naar ens te maken.

104-ijkema Na alles opgenomen te hebben hebben we het eerst gemonteerd met behulp van het programma Adobe remiere Pro cs 3. Hierna moesten we de verschillende filmpjes interactief maken met behulp van IMPEL. Dit zijn onze ervaringen met het programma. ls eerste een minpuntje: het is erg storend dat er geen documentatie van is. De enige 2 XIMPEL sites die op internet te vinden zijn zijn: www.few.vu.nl/~ximpel/ en ximpel.blogspot.com/

Het lijkt dus alsof je aan je lot wordt overgelaten. Gelukkig heeft de docent na een aantal weken wel een voorbeeld interactieve video online gezet met broncode, waarmee je nog wel een eind kan komen. Een tip voor verbetering van de XIMPEL code is de position, het is niet duidelijk of dit in pixels of in cm's. Ook zou ik een hoogte en een breedte gebruiken in plaats van 1 cordinaat.

Het programma werkt met XML files dus daar moet je een beetje verstand van hebben. Uiteindelijk zijn we er gelukkig uitgekomen. Het programma is niet heel makkelijk om mee te werken en het is ook niet heel duidelijk waar je iets moet aanpassen of toevoegen om een interactief filmpje te maken.

104-lammers Toen we alle filmpjes bij elkaar hadden werd het tijd om er een interactieve video van te maken met behulp van ximpel. Dit was in het begin echter een totale ramp omdat ik verkeerd begrepen had hoe je ermee om moest gaan. Dus uiteindelijk na heel wat uren zwoegen kwam ik erachter hoe het met die positie zat en met het formaat van de overlay van de filmpjes. Toen ik eenmaal

door had hoe het werkte was de klus toch eigenlijk nog vrij snel geklaard en ben ik tevreden met het resultaat. Ximpel bleek achteraf dus wel mee te vallen, maar wel weet ik zeker dat als we iets meer voorbereid waren voor het werken ermee zou het me heel veel tijd gescheeld hebben.

106-rietschoten We kregen de opdracht om de techniek XIMPEL te gebruiken om onze interactieve video te produceren. XIMPEL is a Flex based framework under development to enable interactive use of various media like video, text, but also embedded games. Currently, XIMPEL is being used for the development of the Clima Futura8 game, a game about climate change. - ximpel.blogspot.com

Wij zijn blij dat wij zo'n stuk techniek aangeboden krijgen en niet zelf met behulp van flash9 hoeven te produceren. Echter zijn we niet helemaal tevreden met de XIMPEL. Allereerst is de documentatie niet bepaald volledig en duidelijk. Voor een leek is het erg moeilijk om de interactieve video precies zo aan te passen als hij/zij wil. Wij zouden aanraden om volgend jaar een uitgebreidere documentatie beschikbaar te stellen of in ieder geval een soort van tutorial. Wat wij ook jammer vonden is dat we bijvoorbeeld het niet voor elkaar kregen om de roze keuzeblokjes te veranderen in een andere kleur en dat we niet op willekeurige plekken van het scherm tekst konden laten verschijnen in plaats van rechtsboven.

Conclusie is dat XIMPEL een goed en leuk idee is, alleen nog een stuk meer uitgewerkt zal moeten worden voordat het toegankelijk voor producenten is.

106-schoonhoven: Mijn mening over Ximpel is vrij uiteenlopend. Ik zie de potentie van het idee, de uitvoering is alleen nog niet goed, soms ronduit slecht. Ook is het voor een beginnening met deze technologie een karwei om uit te puzzelen waar wat voor dient. Een tip voor volgend jaar zou een uitgebreidere documentatie zijn, die vooral ook wat dieper in gaat op de details. De techniek is nog wat te grof. De zogenaamde layers, waarmee je klikbare velden creert, zijn lastig precies te configureren. Ze vormen een belangrijk element in je presentatie. Een serie roze blokken passen niet altijd bij de stijl die je gebruikt. Met een goede doorontwikkeling zal het zeker een techniek zijn waarmee veel mensen aan de slag kunnen gaan voor professionele doeleinden. Kort samengevat: Onder de motorkap zit het goed maar het dashboard is nog ontoereikend voor de mogelijkheden.

107-mun: Voor onze interactieve video hebben we gebruik gemaakt van XIMPEL versie 1.3 distro. Het blijkt inderdaad niet zo moeilijk, zoals de naam al impliceert. Het duurde niet lang voordat we begrepen hoe XIMPEL werkt: slechts het practicum doornemen en kijken naar de bestaande voorbeelden bleek genoeg.

Wij hebben de distro versie gebruikt om zo onze eigen Mario plaatje als intro scherm in te stellen. Ook hebben we de achtergrond veranderd en het instructiescherm en eindscherm aangepast. Bij het eindscherm hebben we het scoretotaal weggelaten, omdat wij besloten hadden om niet met scores te werken (zie Ontwerp beslissingen). We wilden het Score: gedeelte rechtsonder in de XIMPEL player weghalen, maar wisten echter niet hoe we dit konden doen dus hebben we het er laten staan. Ook lukte het ons niet om de alpha van de achtergrond te veranderen.

Verder hebben we drie suggesties ter verbetering van het XIMPEL platform: ondersteuning voor hyperlinks, de mogelijkheid tot het embedden van .swf spelletjes en kleinere overlay velden. We wilden in onze interactieve video een werkende link plaatsen naar een online Mario spelletje van .swf formaat, maar het maken van een link bleek helaas niet mogelijk in XIMPEL. De bedoeling was dat deze link een webpagina opent in een nieuw venster van je browser. Het liefst zouden wij deze link dan klikbaar hebben gemaakt in een overlay veld. Als alternatief wilden we het spelletje in onze interactieve video applicatie embedden, maar ook dat bleek niet mogelijk. Hoewel dat misschien wel in een latere versie mogelijk zal zijn volgens de XIMPEL site¹, vermelden we het hier toch als suggestie. Ten slotte zouden we graag hebben gewild dat de overlay velden uit kleinere blokken bestonden, zodat we wat nauwkeuriger de blokken konden plaatsen in het beeld.

111-mennink: Een manier om dit alles te realiseren is Ximpel. Ximpel staat voor eXtensible Interactive Media Player for Entertainment and Learning. Ximpel kan niet echt gezien worden als programma. Het bestaat uit configuratie bestanden, XML opmaak files en natuurlijk de gemonteerde beelden in FLV formaat. Het enige wat de gebruiker hoeft te doen is het aanpassen van de XML file. Deze is zo gestructureerd dat het voorbeeld direct gebruikt kan worden. De code kan zo gekopieerd worden en aangepast worden om de juiste beelden te tonen. De ingewikkeld lijkende keuzemomenten worden hier in n regel code gemaakt. Drie regels code erbij en er staan al selecteerbare vakken in het scherm. De Dragons Lair afbeelding van het begin lijkt moeilijk om te veranderen, maar dat valt ook erg mee. Het is maar 1 klein stukje in een andere file dat aangepast moet worden. Zo zijn er dus voldoende configuraties mogelijk om het een flexibel product te maken. Dit in combinatie met het makkelijke gebruik maakt dat Ximpel mogelijk een goed product voor op de markt zal zijn.

Er zijn misschien nog wel een paar dingen die aangepast kunnen worden. Zo zou het misschien handig zijn als je bijvoorbeeld een plaatje als achtergrond bij een keuze zou kunnen zetten. Zo hoef je niet nog een apart kort filmpje te monteren voor elk keuzemoment. Daarnaast zou het misschien ook handig zijn om ondersteuning te bieden aan andere formaten, of een interne FLVcompiler in te bouwen. Ook is het, mocht het programma een nog breder publiek willen aanspreken, handig als er een hele GUI2 omheen komt. Zo kun je per scherm, eventueel per frame, aanpassingen maken aan de film. Bijvoorbeeld de overlays makkelijk vormgeven, sneller even een afbeelding in een frame zetten. Misschien is het ook een idee om Ximpel niet alleen een taal te laten zijn, maar ook een editor te laten worden. Zo worden alle functies gecentraliseerd in het programma en zou de eventuele gebruiker alleen Ximpel hoeven te gebruiken om zijn interactieve film in elkaar te draaien. Maar goed, dit is misschien te uitgebreid en misschien ook niet de bedoeling van Ximpel. Het feit blijft: Het is een makkelijk te gebruiken, simpel aan te passen toepassing.

111-virgil: Ik was al gauw begonnen met de tutorial van Ximpel, omdat het me leuk leek om een keer een interactieve film te maken. Het college van interactieve film zag er leuk ook, dus wilde ik het meteen uitproberen. Het Ximpel programma

deed me een beetje aan HTML denken, door de open en sluit tags en de setup is ook gelijk (boom structuur). De tutorial was gemakkelijk te begrijpen en ik ging er al gauw doorheen. Na de tutorial had ik meteen wat eigen filmpjes in elkaar gezet om wat te experimenteren. Het programma werkte een stuk makkelijker dan ik had verwacht. Het enige waar ik wat moeite had was het aanpassen van het openingsplaatje, maar toen de files voor het maken van een custom player op de site beschikbaar lukte dit na enig proberen. Ik kon eerst niet vinden waar dit precies aangepast moest worden en kon het in de tutorial en read me ook niet vinden. Toen ik alle files had bekeken, had ik gevonden waar het plaatje aangepast kon worden.

Op sommige gebieden vond ik Ximpel wel wat beperkt. Bijvoorbeeld je hebt een filmpje nodig voor een vraag, je kan hem niet achteraan een filmpje plakken dat was wel jammer, maar opzicht was dit niet zo'n groot probleem hiervoor hebben wij een filmpje met "Decision time" gemaakt die zichzelf herhaald tot de vraag is beantwoord, ook wordt onoverzichtelijk als je veel subjects heb en het is jammer dat bij elke vraag een subject hoort en dat de vraag niet aan te passen is als je bijvoorbeeld het zelfde filmpje via een andere weg wilt invoegen moet je eerst een apart subject maken als de vraag iets anders geformuleerd is. Ook is het ons niet gelukt het filmpje via de site werkend te krijgen, dit zou wel gemakkelijk geweest zijn. Het zou ook handig zijn als je met Ximpel de beelden kan bewerken, bijvoorbeeld geluid invoegen of beelden versnellen/vertragen, het was namelijk best lastig om een flv editor te vinden. Onze oplossing hiervoor was eerst de flv bestanden te convergeren naar wmv en daarna in Windows Movie Maker te bewerken en vervolgens weer terug te convergeren naar flv. Hierbij trad bij sommige filmpjes kwaliteitsverlies op, maar dit konden we weer oplossen door het geluid van het beeld te scheiden en dan het filmpje met een scherm opnameprogramma weer op te nemen. Voor de rest heb ik niet veel problemen gehad met het programma. Het programma was zoals de naam al aangeeft simpel en ik heb er veel van geleerd. Het was leuk om een keer een interactieve video te maken.

201-schootemeijer: Het XIMPEL platform was gelukkig niet erg moeilijk om te gebruiken, zoals de naam al suggereert. Met behulp van de voorbeeldvideo, over Dorland Kroonenburg kon je heel snel begrijpen hoe het in elkaar zat en wat je moest doen. Het komt gewoon neer op jouw video's in de video map zetten en in de XML file neer te zetten waar in de boom die video afgespeeld moet worden. Dat ging allemaal wel goed, dat is mooi simpel gehouden. Video herhalen, vragen en keuzemomenten inbouwen, het was allemaal snel gedaan. XIMPEL is alleen een beetje beperkt in de mogelijkheden. Zal zo zijn om het simpel te houden, maar iets meer opties zal fijn zijn. Wel interessant was het toen versie 2 uitkwam. Nu kon je het beginplaatje en de tekst om de video's heen aanpassen. Dat maakt het toch leuker, omdat het meer voelt alsof je het zelf gedaan hebt. Wat ik nog leuk zou vinden als verbetering is een andere mogelijkheid om keuzemomenten te laten zien. Deze raar gekleurde vierkantjes vind ik niet echt mooi. Maar ik vind XIMPEL een fijn programma om te gebruiken.

205-vliet: Mijn ervaringen met het ximpel framework waren dat het een easy to use programma was. In het begin zie je door de bomen het bos niet meer, maar naarmate de cursus vorderde ging het ons steeds makkelijker af. Jammer dat de we met de player in het diepe werden gegooid en er nog zo veel beperkingen aan zaten. Dat we contact hadden met de schrijvers van het programma was geweldig, onze eisen die groeide door het gebruiken van de player zijn aangepast en met de nieuwere versies waren we weer even zoet om onze video verder uit te breiden.

Natuurlijk weten wij het allemaal beter en hopen dat ximpel in de toekomst nog beter te gebruiken wordt. We hebben de laatste paar uur besteed aan het rommelen aan de code om wat hele kleine aanpassingen te maken aan de player. Met wat meer begeleiding, door bijvoorbeeld practicum lessen met het ximpel framework hadden we misschien meer leuke dingen kunnen ontdekken. Zo zou ximpel heel simpel en toegankelijk worden gemaakt en misschien minder afschrikken op het eerste gezicht.

206-bindraban: Wij hebben ons vrij goed aan ons idee kunnen houden, wat ik gelijk een positief aspect vind aan zowel Adobe Flex 3 en Ximpel. Je eigen idee is goed uit te voeren zonder teveel defaults. Al met al heb ik het prettig gevonden om te werken met Adobe Flex 3, Ximpel en Windows Movie Maker. Het was even wennen, maar toen het eindelijk duidelijk begon te worden, is het aardig gelukt.

206-setoe: Het was even wennen en er doken veel vragen op als het ging om Ximpel. Wat is Ximpel? en Wat is Flash? . Nadat het allemaal duidelijk was, was het een kwestie van zelf uitproberen. De code die we hebben geschreven voor onze interactief filmpje was niet lastig te schrijven, omdat we vooral hadden gekeken hoe de code eruit zag bij de tutorial. Het was ook de bedoeling om daar verder mee te gaan voor je eigen interactieve filmpje. Helaas zaten er soms typfouten in ons werk waardoor de code niet goed werd toegepast en dat werkte soms wel tot frustraties, maar dat hoort erbij.

Wij hadden ervoor gekozen om onze Ximpel player aan te passen. We vonden het plaatje van Dragonlair niet mooi staan voor ons begin van het interactief filmpje en vanwege witte achtergronden in ons interactief filmpje moest de kleur van de lettertype ook veranderd worden. De scoretelling moest veranderd worden omdat wij vonden dat het niet echt een nuttige functie had in ons interactief filmpje. Het was goed zoeken waar alles stond en hoe alles met elkaar gelinkt was, maar uiteindelijk hebben we het beginplaatje, de tekstkleur en de score kunnen veranderen. Het was een lastige opgave, maar het is gelukt. De moeilijkheidsgraad was voor deze opdracht niet te hoog. Conclusie: Mijn ervaring met Ximpel was positief.

208-overeem: Nadat we de afzonderlijke beelden voor onze video applicatie in Adobe Premiere bewerkt hadden zijn we verder gegaan met onze video applicatie door XIMPEL te gebruiken. Op college is beknopt uitgelegd hoe we met XIMPEL moesten werken. Dat gaf ons enig houvast bij het beginnen met het werken met XIMPEL, want geen van ons beiden had ooit eerder iets met XIMPEL gedaan. In het begin was het even kijken hoe alles werkte, hoe de XML-file precies in elkaar

zat en hoe XIMPEL reageerde op wijzigingen in die XML-file. Maar na ongeveer 5 minuten, en zonder de documentatie te lezen waren we eruit hoe het werkte en konden we beginnen. Dat geeft maar aan dat XIMPEL best makkelijk in elkaar zit en er simpel mee te werken valt.

We hebben de functie om tussendoor (zeg maar onder een filmpje) vragen te stellen die je goed of fout kunt beantwoorden niet gebruikt. Dit omdat dat niet in onze video applicatie in te passen was en we het dus niet nodig vonden om deze functie te gebruiken. Wel hebben we het punten systeem in XIMPEL gebruikt. Dit systeem zorgt ervoor dat de uitslag in de rechterkant van onze story graph zeer slecht wordt, bij de keuze voor links en dan hoofdgebouw redelijk goed en bij de keuze voor links en dan FEW zeer goed . We waren dit eerst niet van plan, maar vonden dit toch iets extra s toevoegen aan onze video applicatie. Het feit dat XIMPEL simpel en makkelijk werkt heeft helaas ook een keerzijde. Er is namelijk naar mijn mening iets te weinig aan te passen aan eigen voorkeur. Zo kan het startscherm van de video applicatie niet worden aangepast en ook de tekst daarna niet. Verder kan de lay-out niet worden veranderd (wat naar mijn mening op zich niet zo erg is aangezien de lay-out best strak is). Een paar puntjes die misschien minder voor de hand liggen maar mij toch opvallen zijn er echter ook. En van die dingen komt voor bij een branchquestion . In de XML file moet voor elk afzonderlijk deel van de video applicatie een subject worden ingevuld. Dit subject komt ook automatisch naar voren als tekst bij het selecteren van een mogelijke keuze bij een keuzemoment. Dit vind ik niet handig. Ik zou bijvoorbeeld bij een keuze moment 8 willen weergeven: Kies voor blabla , en dan als subject linksonder, terwijl het filmpje speelt alleen de tekst blabla. Een klein detail dat misschien makkelijk op te lossen is. Verder zou ik graag gezien hebben dat wat meer teksten die voorkomen in de video applicatie aan te passen waren zoals de teksten bij de score uitslagen en alle teksten die standaard tijdens het afspelen van de video s worden weergegeven. Een laatste puntje van kritiek heeft betrekking op de keuze momenten. De gebruiker maakt een keuze door op een vierkant dat in beeld verschijnt te klikken. De grootte en positie van die vierkanten is heel onnauwkeurig in te stellen en kan slechts met grote sprongen worden versteld. Dat is som niet erg praktisch.

Over het algemeen vond ik het werken met XIMPEL goed te doen. Ik weet niet of ik het vaker ga gebruiken omdat ik het nog niet genoeg aanpasbaar vind en het aanpassen van de XML-file aan mijn wensen best wel wat tijd kost en behoorlijk vervelend werk is om te doen. Het idee achter XIMPEL is prima, het werkt ook best ok zoals het is, maar het mag iets gebruiksvriendelijker en iets meer aanpasbaar.

208-remmel: Omdat Ximpel V2 pas erg laat beschikbaar kwam, en wij onze Interactieve video die dag daarvoor al af hadden, hebben we Ximpel V1 gebruikt. Het aanpassen van de .xml-file van het practicum-voorbeeld was niet erg moeilijk. Het plaatsen van videos wees voor zich. Een paar punten waar we tegenaan liepen waren:

- Het maken van stilstaande beelden was onmogelijk. Daardoor moest je bij

ieder keuzemoment een stilstaande .flv-file maken, wat erg onhandig is.

- De positionering van een keuze-kader was erg beperkt, je kon alleen in groffe stappen dit kader verplaatsen
- De aanpassingsmogelijkheden van de teksten binnen het Interactieve Videogedeelte waren heel klein. Enkel de videos en de vragen konden veranderd worden.

Al met al had ik het gevoel dat we met een interactieve video-applicatie hebben gewerkt die nog midden in de ontwikkelfase zat en nog lang niet klaar was om bewerkt te worden op z'n manier als wij deden. Volgend jaar beter...

213-banaszak: It was the first time that I was using XIMPEL and in the beginning it looked quite complicated. However, after playing with an exemplary interactive video, I saw that it is really very simple application that gives you a lot of possibilities.

You can create just an interactive video, but also games and the effect is surprisingly impressive. You can make really complicated scenarios and enrich your application with visual effects. Thanks to the access to .mxml and .css files, you can create your custom player in a very simple way. You just have to know a little bit about HTML language and CSS styles. I think I have not even explore all the possibilities of XIMPEL application, so it is hard to say what should be improved. However, it would be nice if it supported also other files than .flv. I would also try to make more detailed overlays (the highlighted parts when a branch question appears). Now the screen is divided into 25 parts, but it could be over hundred, so it would be possible to make interactive games with a lot of details that you can "click". There is also a very small limit of possible overlays that amounts to 3. I would like to have at least 10 of them, because of the reason that I mentioned before. The last change would be in questions requiring positive or negative answer. It would be nice if I could modify the text that shows after decision - "wrong!" and "right!". I was looking for it in configuration files, but did not find...

These are just suggestions for the future reference, but I still think, that XIMPEL application is really advanced and it does not really need any improvements.

213-mechlinska: Using the XIMPEL platform occurred to be a really nice work. In the beginning I thought that it will be very complicated if we can create such advanced interactive videos with XIMPEL. But when I started to learn how to do it, I saw that this platform is really very easy to use. If you know a little bit of XML, you will manage. It is much harder to think of a funny game and find good movies, than just write an .xml file that will create an interactive video application in XIMPEL.

The platform is already very useful and you can create advanced applications with it. It is simple, but you just have to try different things and see how far your programmer's imagination can lead you. It could be improved in some fields, like for example it could support more file types. I would also try to increase the

amount of possible overlays per video, because now there are only 3. The next nice thing to have, would be a possibility of multiple questions per video.

3202-yuksel: Het werken met Ximpel was vrij simpel, omdat ik wel met codes kan omgaan. Ik had al een paar clipjes van onze film meegenomen om thuis ermee te experimenteren. Eerst moest ik de clipjes omzetten in flv. Hiervoor heb ik de Riva encoder gebruikt. Ik heb eerst de oude versie van Ximpel gebruikt. Deze versie had minder bestanden waardoor alles overzichtelijk. Al snel zag ik het practicum.xml bestand. Na een tijdje naar de code gekeken te hebben begon ik een paar wijzigingen in de teksten te maken. Daarna bekeek ik het interactief filmpje om te kijken wat ik er precies eraan veranderd had. Zo heb ik de codes een beetje onder de knie gekregen en heb ik alvast een beginnetje gemaakt van onze interactieve film. Ik heb onze eigen flv bestanden erin gestopt en de keuzemomenten verandert. Op een gegeven moment zat ik vast omdat ik niet meer dan drie keuzemomenten kon maken. Ik begon me ook al aardig te irriteren aan het mannetje die je steeds aan het begin van de film zag, dus ik stopte ermee.

Bij het volgende college kreeg ik gelukkig gelijk antwoord op mijn vragen waardoor we verder konden gaan. Ook kreeg ik weer een goede vraag van iemand uit de klas die vroeg: krijgen we alleen witte vlakken te zien bij de keuzeknoppen. Op dat moment schoot me iets te binnen dat ik dat wel iets kan opvrolijken door er knoppen erin te photoshopen. Wiard heeft na de college geknutseld aan de afbeelding aan het begin van de film en aan de lay-out. Terwijl ik en Daniel de rest van de keuzemomenten er keurig in stopten. Met een paar technische vertragingen was onze interactieve film uiteindelijk helemaal af!

304-erkamp: XIMPEL is een platform waarmee je zelf interactieve videos kan maken. Het staat voor eXtensible Media Player for Entertainment and Learning, en is een uitbreidbare Flex applicatie voor de alom beschikbare flash plugin. XIMPEL werkt hierdoor alleen met het FLV bestandstype voor filmpjes. XIMPEL is ontwikkeld door Eliëns, Huurdeman, Bhikharie en van de Watering. XIMPEL is een platform waarmee je makkelijk interactieve videos kan maken. Dit is mogelijk door middel van XML. Als je een XML bestand, 'video.xml', aanpast dan kan je met de regels `<video file=link naar filmpje></video>` als een nieuw filmpje toevoegen. Het XIMPEL platform is zeer makkelijk in gebruikt en is niet moeilijk om te leren. Het is alleen nog jammer dat de documentatie van dit platform nog in de beginfase is. Zelfs zonder de documentatie was het wel mogelijk om snel, gemakkelijk en eenvoudig een interactieve video te creëren.

Punten van verbetering

- Punten niet in duizendtallen doen maar gewoon in 1 2 3 4 5. Het geeft wat meer duidelijkheid.
- Het zetten van blokken (overlays) in pixels in plaats van wat er nu gebruikt wordt.
- Ook het gebruik van relative waardes van grotes en positie (

- Documentatie, een van de meest belangrijke dingen van een nieuwe techniek is dat deze goed gedocumenteerd is en dat deze voldoende voorbeelden heeft waar men mee aan de slag kan.
- Een makkelijkere manier om tekst te veranderen in het platform. Voorbeelden zijn de instructies, eerste plaatje en op eerste pagina de titel en de credits.
- De mogelijkheid dat het werkt als je het op internet zet. Nu krijg je alleen maar XML/video.xml not available.

305-willems: Wij hebben uiteindelijk goed met de benodigde tools kunnen werken. We zagen er wat tegen op, omdat we dit nog nooit eerder hadden gedaan, maar het viel gelukkig mee. Ik zou zeggen dat Ximpel een goed geslaagde applicatie is geworden. Ik weet alleen niet precies, waarom er gekozen is voor het uitsluitend werken met het FLV format. Dit was in ieder geval voor mij best vervelend, omdat je toch een knappe FLV converter moet vinden als je geen flash beschikbaar heb. Verder doet Ximpel gewoon echt goed waar het voor bedoeld is. Het is voor een FEW student, en misschien zelfs voor scholieren, gemakkelijk om mee te werken. Ik moet zeggen dat ik de Ximpel player er ook echt goed uit vind zien en het werkt intuïtief. Voor gebruikers is dit een grote plus. Als iemand niet goed overweg kan met een applicatie zal hij niet snel geneigd zijn om verder te kijken en waarschijnlijk voortijdig stoppen.

306-gooijer: Ximpel is (gelukkig) simpel te gebruiken, het enige wat er hoeft te gebeuren is het aanpassen van de XML file. Helaas kan je er verder ook niet echt veel mee als je je niet erg gaat verdiepen erin. De documentatie is moeilijk te vinden en daarnaast nog niet helemaal compleet. Ook het feit dat je pers het flv formaat moet gebruiken is jammer. Bij het converteren van een video formaat naar flv verlies je veel kwaliteit. Het is wel mogelijk om mooie filmpjes te maken, maar daarvoor moet je een pakket kopen bij Adobe, die weer prijzig is. Daarnaast wilden we in eerste instantie steeds aan het eind van een film een keuze hebben. Dit bleek niet zo makkelijk want als het filmpje was afgelopen en je nog geen keuze gemaakt had was het game over! Het zou toch mogelijk moeten zijn om een keuze moment op het laatste frame van een video te moeten plakken, zonder dat de video verder wordt afgespeeld tot dat jij een keuze gemaakt hebt.

108-kroon: Na het lezen van de handleiding kon ik snel met Ximpel aan de slag, toch ik een aantal kanttekeningen. In de zip file zit ook een shockwave bestand. Bij elke verandering moet je dit bestand opnieuw openen of laden, dit vind ik onhandig. Verder was het me niet duidelijk dat dit bestand alleen in de browser geopend kan worden, eenvoudig dubbelklikken werkt niet. Daarnaast vind ik het vervelend dat elke clip in het flv formaat moet staan, want de meeste montagepakketten ondersteunen dit formaat niet. Ook was het me niet duidelijk welke bewerkingen het beste in Ximpel gedaan worden en welke bewerkingen bij voorkeur in een video editor gemaakt worden. Ook vind ik het jammer dat er geen

wysiwyg gereedschap bij het platform zit. Dit zou het in elkaar zetten van een video veel makkelijker maken. Het nadeel van xml is je snel een typfout maakt waardoor de hele afspeellijst niet werkt. Ook vond ik het lastig om de knoppen in een branchequestion juist te positioneren, dit komt ook doordat er geen wysiwyg tool beschikbaar is.

309-akin: Ik ben er erg onder de indruk dat je zo binnen een maand tijd een video applicatie kan maken. Het is erg leuk en interessant om kennis te maken met Ximpel (xml) en om te zien dat het niet zo erg moeilijk is. Dat het voor ons niet zo erg moeilijk was kwam voornamelijk doordat wij konden experimenteren met practicum mapje en dat er al een stukje code voor ons al was geschreven. Omdat alles binnen een maand moest gebeuren kon het ook niet anders denk ik.

309-alzaghtity: Een het begin was het moeilijk om te werken met xml code maar met behulp van de begeleider en handleiding van de interactieve video die op de website van het inleiding multimedia staat wij hebben alles wat wij nodig gehad. In onze interactieve video staat meerdere keuze en video s daarom was het moeilijk om te weten welke code van xml wij moeten verbeteren, wij hebben de code van video en overlay veranderen en de code position en size op onze video opgepaste Wij hebben ook de start foto titel veranderde naar het logo van de VU en onze titel.

comment(s) – about IMM (2008) – as pilot (P)IM

(Project) Interactieve Multimedia – bevindingen en verbeteringen

In het onderstaande zijn in zeer compacte vorm een aantal noodzakelijke verbeteringen voor het toekomstige vak (P)IM aangegeven, op grond van de pilot van dit jaar, en mede gebaseerd op de (in verkorte vorm opgenomen) opmerkingen² van studenten.

requirement(s) – course (2009)

- website(s) – very different, need more uniform style
- format(s) – some online accessible, some only as zip, must be online
- clip(s) – flv and wmv must be mandatory, no quicktime
- video(s) – 313 with flash, must be ximpel (in principle)
- recommendation(s) – more strict supervision in 2009
- essay(s) – in future only in pdf, not all read guidelines (ok means received!)
- config(s) – change in / in IVConfig.xml, to play online!
- filename(s) – avoid spaces, and use flv instead of FLV.
- online(s) – in 2009, everything must be deliver online, in web-friendly formats

observation(s) – im08 – course

²www.cs.vu.nl/~eliens/im/note-im08-course.html

1. **101-fokke (BWI)**: Al met al vond ik het een superleuk project en heb ik eigenlijk een beetje spijt dat ik niet deze richting op ben gegaan met studeren.
2. **103-ploeger**: Over de redenen om dit promotiemiddel door studenten te laten maken heb ik eerlijk gezegd zo mijn twijfels. Natuurlijk is het belangrijk dat studenten zelf zogenaamde .media literacy? opdoen door deze hands-on aanpak, maar het moge duidelijk zijn dat het bureau Marketing en Werving profiteert van de kostenbesparingen.
3. **103-schaap**: Nog kort over het vak IMM, op zich ben ik persoonlijk wel blij met de praktischere aanpak van dit vak dan de theoretische aanpak. Na het doorlezen van de syllabus kreeg ik de indruk dat je wel meer leert door praktisch bezig te zijn met multimedia in de vorm van dit project.
4. **104-ijkema**: Tijdens dit vak heb ik wel aardig wat geleerd.
5. **104-lammers**: Mijn conclusie over dit vak is achteraf toch wel erg bijgedraaid nu je het eindresultaat gezien hebt. In het begin had ik het idee dat je wel heel erg aan je lot werd overgelaten van dit is de opdracht kijk maar hoe je het doet. En daarbij had ik het idee dat het me niet zou lukken. Maar als je dan uiteindelijk met dit eindresultaat komt en terugkijkt op het hele proces moet ik toch zeggen dat ik veel geleerd heb, veel meer dan ik aan de hand van de eerste les zou verwachten en dat is altijd leuk om zoiets te kunnen zeggen.
6. **105-dijkstra**: This project was quite nice to do and a refreshing distraction from the regular theoretical and programming courses.
7. **105-rietschoten**: En het materiaal dat behandeld werd in de colleges was vaak meer vermaak dan onderwijzend. Desondanks heb ik wel aardig wat geleerd en kunnen toepassen, maar ik zou zeggen dat ik dat vooral uit de praktijkvoorbeelden geleerd heb.
8. **106-schoonhoven**: Bovenal was het een leuk en interessant project. Eens wat anders dan de studieboeken. De opgedane ervaring kan ons goed van pas komen voor presentaties.
9. **108-kroon**: Het leukste van deze cursus vond ik de practicumopdracht en de vrijheid die we hierbij kregen. Ik vind het jammer dat er in de colleges weinig ruimte was voor theorie. Positief vind ik de presentaties in de colleges want hiermee kun je oefenen met pitchen. Een minpunt van deze cursus vind ik het ontbreken van een blackboard pagina en de onoverzichtelijke website
10. **111-mensink**: Ook de verwachtingen die ik voor het vak had zijn aangepast. Eerst dacht ik dat het een saai, nutteloos vak zou zijn. Nu valt het wel mee, het is goed om ook eens uit de code te kruipen en iets te maken wat andere mensen ook kunnen waarderen.
11. **111-virgil**: Ik keek er in het begin tegen op om een film te maken en zag het nut er niet helemaal van in, maar nu we klaar zijn viel het eigenlijk reuze mee. Ik heb veel geleerd van de cursus en achteraf gezien was het best leuk om een keer een film te maken.
12. **201-schootemeijer**: Al met al een leuke opdracht, alleen het vele typewerk was niet zo leuk. Een justificatie en een essay is toch een beetje teveel van het goede.
13. **205-kleinrouweler**: Ik kan het vak Inleiding Multimedia als een leuke ervaring beschouwen. ... Iets wat tegen informatici niet vaak genoeg gezegd kan worden, gezien wij een focus op en interesse in de techniek hebben. Daarbij vergeten we soms wat het doel van deze techniek is.

14. **205-vliet:** De cursus IMM vond ik een leuke afwisseling tussen al de wiskundige vakken, hier konden we onze andere creativiteit kwijt.
15. **206-bindraban:** Een eerste indruk: Het vak Inleiding Multimedia, gedoceerd door Dhr. A. Eliëns, was in het begin een groot vraagteken voor mij. ... Evaluatie van het vak Inleiding Multimedia: Ik heb veel geleerd van deze opdracht en veel nieuwe inzichten gekregen. ... Ik had van mezelf geen idee dat ik dit soort dingen leuk vond om te doen, maar dit vak valt zeker onder een van de leukste vakken van het jaar.
16. **206-setoe:** Mijn eerste gedachte was: Nee, hier heb ik geen zin in.. . Maar naarmate de tijd verstreek ben ik het eigenlijk steeds leuker gaan vinden. ... Ik vind dat dit vak gegeven moet blijven worden om de creativiteit van de student te blijven stimuleren.
17. **208-overeen:** Ik vond het vak Inleiding Multimedia een welkome afwisseling op de wat meer theoretische vakken die we gedurende het jaar gekregen hebben. .. Al met al kan ik concluderen dat het vak Inleiding Multimedia me goed bevallen is.
18. **208-remmel:** Al met al vond ik het persoonlijk leuk om gewerkt te hebben aan een interactieve video, puur om het .vakgebied eens te bekijken.
19. **213-banaszak:** Making such a project for Inleiding Multimedia course was a nice experience. I learned how to create interactive videos and games. It was not only a typical informatics project, but also a project requiring creative thinking and hitting on an idea.
20. **213-mechlonska:** It is not only fun, but you can also learn XML and more. I think I am going to use this application in the future to do some other university projects or just for fun.
21. **302-vaassen:** Onze docent geeft op een geheel eigen manier college. Tijdens het college staat hij in constant contact met de computer. Deze, op haar beurt, staat online. Gesproken zinnen vult hij aan met materiaal van internet. ... Het maken van een filmpje en het op internet zetten spreekt mij bijzonder aan. ... Misschien ga ik het maken en ordenen van beeldmateriaal ook toepassen in mijn eigen lessen. Ik heb er veel van geleerd.
22. **302-yuksel:** Na zes weken hard werken zijn we eindelijk klaar met onze film. In deze zes weken heb ik behoorlijk wat geleerd.
23. **304-erkamp:** Het vak was erg leuk, al dacht ik er anders over in het begin, ik heb veel geleerd over hoe en wat van het maken van een film. XIMPEL is een mooi systeem en makkelijk te gebruiken.
24. **305-willems:** Vanaf de eerste les IMM viel het mij wel op dat het verre van een exact vak is. Er zijn erg veel vage begrippen naar mijn idee en er kwamen soms best kunstzinnige dingen voorbij. Ik kan mezelf daar nooit zo goed in vinden. Afgezien hiervan heb ik uiteindelijk wel echt goede dingen geleerd hierdoor.
25. **306-gooijer:** Het is wel een leuke leer ervaring geweest voor mij en ik vind de technologie ook interessant. Ik denk dat nadat het uit de kinderschoenen is gegroeid kan het nog heel wat worden. Ik hou het in de gaten.
26. **309-akin:** Hierbij wil ik eerst zeggen dat ik het een erg leuke opdracht vond. Naast dat het leuk is heb ik ook zeer veel geleerd. ... In het kort samengevat vond ik de opdracht erg interessant, leuk en leerzaam.

101-fokke (BWI): Ook zo het leuker zijn geweest als het project meer diepgang had, bijvoorbeeld zelf programmeren. Natuurlijk kon dit nu ook, maar was de tijd te krap om dat echt te gaan doen. Dit kan ook alleen als het project ondersteund wordt door goede tutorials over FLEX en video bewerking, echter is hier niet de tijd voor. Misschien is het een optie om het project langer te maken en meer ECTS?

Al met al vond ik het een superleuk project en heb ik eigenlijk een beetje spijt dat ik niet deze richting op ben gegaan met studeren.

103-ploeger: De cursus is dit jaar een soort proefcursus? met het oog op de komende onderwijsvernieuwingen. Vanwege deze reden is dit essay ook voorzien van commentaar (waar relevant) op de cursus zoals deze in 2008 gegeven werd.

Over de redenen om dit promotiemiddel door studenten te laten maken heb ik eerlijk gezegd zo mijn twijfels. Natuurlijk is het belangrijk dat studenten zelf zogenaamde media literacy? opdoen door deze hands-on aanpak, maar het moge duidelijk zijn dat het bureau Marketing en Werving profiteert van de kostenbesparingen. Een professioneel bureau inschakelen om dergelijk promotiemateriaal te laten maken zou natuurlijk vele malen duurder zijn geweest.

103-schaap: Het vak IMM begon op 1 april 2008. Na het volgen van het eerste college was volgens mij het overgrote deel van de klas nog steeds niet op de hoogte wat nou precies de bedoeling was van het vak. Een interactieve videoapplicatie maken Met een platform dat nog niet beschikbaar was. Met enige vaagheid in mijn hoofd gingen volgde ik het tweede college. Het bleek dat het overgrote deel van de klas inderdaad niet echt snapte wat nou precies de bedoeling was. Na de afspraak met de studentassistent werd het al een stuk duidelijker. We begonnen aan het project. Naarmate het project vorderde begon ik in te zien dat het toch niet zón vaag vak was zoals ik dacht na het eerste college. Na enkele weken hadden we al flink wat materiaal en het XIMPEL platform was beschikbaar. Alles wees zich grotendeels vanzelf met het XIMPEL platform en daarvoor de complimenten aan het Clima Futura Lab. Over de begeleiding heb is er niet veel te zeggen, na de eerste afspraak hebben we niet veel meer gehoord van de studentassistent (we hadden niet dan ook niet nodig omdat het project goed liep maar dat terzijde). Anderhalve week voor de inleverdatum kregen we nog een kort mailtje om te melden hoe het vlotte met het project. Dit vond ik wel erg simpel gedaan van de betreffende studentassistent, maar aangezien wij ook geen hulp nodig hebben gehad van de studentassistent hoeven wij ook niet te klagen, maar ik kan begrijpen dat andere groepen misschien wel hulp of in ieder geval misschien iets meer aansturing nodig hebben gehad van de assistenten.

Nog kort over het vak IMM, op zich ben ik persoonlijk wel blij met de praktischere aanpak van dit vak dan de theoretische aanpak. Na het doorlezen van de syllabus kreeg ik de indruk dat je wel meer leert door praktisch bezig te zijn met multimedia in de vorm van dit project.

104-ijkema: Tijdens dit vak heb ik wel aardig wat geleerd. Ik had hiervoor nog geen ervaring met filmen, dus dat is sowieso een ervaring die ik heb opgedaan tijdens dit vak. Daarna moesten we monteren, wat ook een nieuwe ervaring is voor mij. Hier heb ik best veel plezier aan gehad. Het interactieve filmpje vond ik best leuk om te maken en is naar ons idee ook best goed geworden.

104-lammers: Uiteindelijk heb ik toch behoorlijk veel van het vak geleerd. Dit was namelijk de eerste keer dat ik een filmpje echt zelf al opnam eigenlijk en deze dan ook nog eens ging bewerken met leuke effecten. Maar niet alleen dit soort vaardigheden heb ik geleerd. Ook de tijd die nodig is voor zo'n relatief kort filmpje verbaasde me heel erg. Als je kijkt hoeveel minuten beeldmateriaal is opgenomen en uiteindelijk maar echt goed bruikbaar is valt dit toch wel vies tegen. En anderzijds heb je tijdens het opnemen ook het idee dat je niet teveel moet opnemen omdat je anders te ver over de tijd zou komen te zitten en daar hebben we achteraf nog wel eens spijt van gekregen als we bepaalde opnames dan best hadden kunnen gebruiken. Ook is het vrij lastig plannen omdat je wel weet welke dingen je wil filmen maar je toch ook veel van die dingen niet zelf in de hand hebt.

Mijn conclusie over dit vak is achteraf toch wel erg bijgedraaid nu je het eindresultaat gezien hebt. In het begin had ik het idee dat je wel heel erg aan je lot werd overgelaten van dit is de opdracht kijk maar hoe je het doet. En daarbij had ik het idee dat het me niet zou lukken. Maar als je dan uiteindelijk met dit eindresultaat komt en terugkijkt op het hele proces moet ik toch zeggen dat ik veel geleerd heb, veel meer dan ik aan de hand van de eerste les zou verwachten en dat is altijd leuk om zoiets te kunnen zeggen.

105-dijkstra: This project was quite nice to do and a refreshing distraction from the regular theoretical and programming courses. Still, in my opinion, the focus of the classes is a little too broad and this distracts from the actual goal, which is building interactive media applications. Some classes on video editing and maybe even a little bit of Actionscript/Flex would be nice. However, I hear things are going to change significantly next year, so what I'm saying may not even be relevant anymore.

105-rietschoten: Het was een leuk en geslaagd project en we zijn tevreden over het resultaat, helaas kwamen we iets te laat op ons uiteindelijke idee waardoor we een beetje in tijdsnood kwamen. Ook was het duidelijk te merken dat we in een overgangsjaar zaten, veel instructies waren niet geheel duidelijk en de deadlines werden niet altijd gehaald. En het materiaal dat behandeld werd in de colleges was vaak meer vermaak dan onderwijsend. Desondanks heb ik wel aardig wat geleerd en kunnen toepassen, maar ik zou zeggen dat ik dat vooral uit de praktijkvoorbeelden geleerd heb. Wat wel erg leuk was, was dat er een prijs uitgelooft werd voor de meest succesvolle clip, dit leverde toch wat extra motivatie op.

106-schoonhoven: Waarom wel? Waarom niet? Waarom zus, waarom zo? Bij een project als dit, komen veel keuzes om de hoek kijken. Allereerst al bij de introductie ervan. Waarom krijg ik deze opdracht voorgeschoteld? De opdracht voor het vak Inleiding Multimedia (IMM) bedroeg het volgende: Maak een interactieve videoclip met bijpassende viral, die in het teken staat van promotie van de VU.

Ik vind dat onze opzet geslaagd is. Wel hebben we een tijdsnood ondervonden omdat we vrij laat met onze definitieve concept kwamen. Goede ideeën haal je niet zomaar even uit de supermarkt. Met meer tijd zouden we de Ximpelplayer meer bijgeschaafd hebben en beter video. Bovenal was het een leuk en interessant project. Eens wat anders dan de studieboeken. De opgedane ervaring kan ons goed van pas komen voor presentaties.

108-kroon: Het leukste van deze cursus vond ik de practicumopdracht en de vrijheid die we hierbij kregen. Ik vind het jammer dat er in de colleges weinig ruimte was voor theorie. Positief vind ik de presentaties in de colleges want hiermee kun je oefenen met pitchen. Een minpunt van deze cursus vind ik het ontbreken van een blackboard pagina en de onoverzichtelijke website. Zelfs na het lezen van de readme heb ik niet het gevoel dat ik snel iets kan vinden op de website en dit werkt demotiverend tijdens de cursus. Ik verwacht bijvoorbeeld duidelijke aanwijzingen bij het binnenhalen van ximpel op de eerste pagina. Scrollen is langzaam op de website, dit komt misschien door de scriptjes in combinatie met een geanimeerde achtergrond.

111-mensink: Ook de verwachtingen die ik voor het vak had zijn aangepast. Eerst dacht ik dat het een saai, nutteloos vak zou zijn. Nu valt het wel mee, het is goed om ook eens uit de code te kruipen en iets te maken wat andere mensen ook kunnen waarderen.

111-virgil: Ik keek er in het begin tegen op om een film te maken en zag het nut er niet helemaal van in, maar nu we klaar zijn viel het eigenlijk reuze mee. Ik heb veel geleerd van de cursus en achteraf gezien was het best leuk om een keer een film te maken.

201-schootemeijer: Na veel gedoe en weggegooide ideeën (en een mislukt concept) is er toch een aardig scenario uitgerold. Deze bleek echter niet gedetailleerd genoeg te zijn, en het filmpjes zoeken was nog een heel werk. Het editen met Windows Movie Maker ging mij prima af, alleen het converteren de hele tijd vond ik niet prettig. XIMPEL is leuk en makkelijk te gebruiken om interactieve video's te maken. Al met al een leuke opdracht, alleen het vele typewerk was niet zo leuk. Een justificatie en een essay is toch een beetje teveel van het goede.

205-kleinrouweler: Ik kan het vak Inleiding Multimedia als een leuke ervaring beschouwen. Dit komt mede door mijn interesse in video met in het bijzonder het maken ervan. Ook heeft het mij goed duidelijk gemaakt wat techniek kan doen en waar het voor gebruikt kan worden, maar ook dat de techniek niet het hoofddoel

is. Door de techniek op een juiste manier te gebruiken is het mogelijk je doel te bereiken. Iets wat tegen informatici niet vaak genoeg gezegd kan worden, gezien wij een focus op en interesse in de techniek hebben. Daarbij vergeten we soms wat het doel van deze techniek is.

205-vliet: De cursus IMM vond ik een leuke afwisseling tussen al de wiskundige vakken, hier konden we onze andere creativiteit kwijt. Heel erg jammer dat veel van mijn medestudenten dit vak niet konden waarderen, het was veel leuker als iedereen meer van zich liet zien, dus een mooi overzicht van de vorderingen van meerdere groepen. Ik vond het heel jammer dat er zo weinig enthousiastelingen aanwezig waren. Misschien is het net de balans vinden tussen theorie, praktijk en creativiteit. Theorie en praktijk zoals droge colleges en een practicumuur waarin we droog bezig zijn met programmeren en werken aan ximpel. Zodat we zelf onze hoeveelheid creativiteit kunnen invullen, dit was dit jaar zeker ook het geval (dat we zelf onze hoeveelheid creativiteit konden bepalen) maar ik kreeg het gevoel dat het de studenten niet bond. Het idee om het tentamen te schrappen lijkt me ook helemaal niet verkeerd om dit te bereiken al haalt het wel een vangnet weg voor mensen die zich te veel op hun nek hebben gehaald met hun interactieve video, en hierdoor dan ook in de problemen zijn gekomen.

206-bindraban: Een eerste indruk: Het vak Inleiding Multimedia, gedoceerd door Dhr. A. Eliëns, was in het begin een groot vraagteken voor mij. Wat wordt er van mij verwacht? Wat was precies de opdracht? Waar moet ik al die kennis vandaan halen? Er stond al een week later een deadline gepland, wat nu? Kortom, hoe moest ik dit voor elkaar gaan krijgen. Dat was wel even schrikken. Met dank aan het team van Clima Futura werd al snel duidelijker wat de bedoeling was. Nog steeds niet helemaal zeker van onze zaak begonnen mijn projectpartner Ashton Setoe en ik aan de eerste deadline, namelijk het concept, alwaar wij al gauw ontdekten dat dit een vak is waar we heel veel eigen inbreng hebben en creatief moeten zijn.

Evaluatie van het vak Inleiding Multimedia: Ik heb veel geleerd van deze opdracht en veel nieuwe inzichten gekregen. Zo had ik niet verwacht dat het zoveel werk zou zijn om een interactieve applicatie te bouwen, die er heel simpel uitziet. Net zoals ik dacht dat het maken van een video veel moeilijker was. Wat betreft de opzet van het vak Inleiding Multimedia zelf, heb ik niet veel aan te merken. In het begin was het mij niet helemaal duidelijk wat precies de doelstellingen van het vak waren. Gewoon naar het college blijven gaan en lezen op de website heeft dit al snel duidelijk gemaakt. De manier van college geven was heel anders dan wat ik gewend ben. Dit hield het leuk om ernaartoe te blijven gaan. De presentaties van andere studenten hebben veel geholpen tijdens het maken van de opdracht. Op deze manier kon ik goed mijn eigen werk meten aan dat van anderen. Uiteraard liepen de ideeën heel erg uit elkaar, maar het was handig om te weten of wij op het goede pad zaten en op schema waren.

De enige aanmerking die ik heb op de opdracht zou zijn de deadlines ook daadwerkelijk beoordeeld zouden worden. De samenwerking tijdens dit project is goed verlopen en daar heb ik veel van geleerd, als het maken van duidelijke

afspraken en taakverdelingen. Dit soort dingen zijn wel vaak aan de orde geweest, maar dit was een opdracht waarbij het onmogelijk was de hele opdracht samen te maken. Sommige gedeelten werden afzonderlijk gedaan en later besproken, wat nog niet zo vaak is voorgekomen in zo een praktijkgericht project. Dit heb ik voornamelijk tijdens de wat meer theoretische vakken meegemaakt. Wat de theorie betreft heb ik wel het een en ander geleerd in de colleges, maar het meeste zat nog in het maken van de opdracht. Over het algemeen heb ik veel aan dit vak gehad en er met plezier aan gewerkt. Ik had van mezelf geen idee dat ik dit soort dingen leuk vond om te doen, maar dit vak valt zeker onder een van de leukste vakken van het jaar.

206-setoe: Mijn eerste indruk over het vak Inleiding Multimedia: Toen ik over het vak Inleiding Multimedia hoorde, had ik geen idee wat ik ervan moest verwachten. We kregen tijdens het eerste college vage filmpjes te zien en we hoorden dat het de opdracht was om zelf een viral en interactief filmpje te maken. Daarnaast kon jouw interactief filmpje gekozen worden door Marketing en Werving om echt gebruikt te worden en daarmee maakte je ook nog eens kans op een geldbedrag van 100,- (Leuk extraatje, toch?). Na het college van A. Eliëns en de mensen van Clima Futura, was het redelijk duidelijk wat het materiaal was dat we moesten gebruiken, namelijk; XIMPEL en Flash. Het was het eerste vak van het jaar waar we echt creatief aan de gang moesten gaan.

Mijn mening over het vak Inleiding Multimedia (Recap) Na het volgen van dit vak kan ik zeggen dat ik het eigenlijk een leuk vak vond. Het was de eerste keer dit jaar dat we echt creatief te werk konden gaan. Mijn eerste gedachte was: Nee, hier heb ik geen zin in.. . Maar naarmate de tijd verstreek ben ik het eigenlijk steeds leuker gaan vinden. Nadat het concept af was en we wisten hoe de viral en het interactief filmpje eruit moesten zien, kregen we zin om aan het werk te gaan. Het college over het editen was ook interessant om te zien. Het was eens wat anders dan een heel schooljaar alleen maar over computers, wiskunde enz te leren. Dit liet de wereld van de film zien en dat vind ik interessant, met name omdat ik een filmfhebber ben. De moeilijkheidsgraad van het vak sloot goed aan op wat ik al kon. Het was niet moeilijk en door gewoon de instructies te volgen en de tutorials te lezen was het niet lastig om tot het eindproduct te komen. Het kostte wat moeite, maar we zijn zelf heel tevreden over het eindresultaat.

n van de minpunten was dat het niet makkelijk was om over de website van het vak Inleiding Multimedia te navigeren.

Ik vind dat dit vak gegeven moet blijven worden om de creativiteit van de student te blijven stimuleren.

208-overeen: Begin periode 5 werden wij als studenten van de faculteit exacte wetenschappen van de VU geconfronteerd met een nieuw vak: Inleiding Multimedia. Toen in het eerste college de bedoeling van het vak duidelijk werd zag ik het wel zitten. Filmpjes maken heb ik namelijk al wel eens vaker gedaan.

Ik vond het vak Inleiding Multimedia een welkome afwisseling op de wat meer theoretische vakken die we gedurende het jaar gekregen hebben. Ik vond het goed dat we binnen dit vak redelijk vrij werden gelaten in wat we gingen filmen en

hoe we dat precies gingen doen. Er waren ook een paar minpunten. Ik vond de opdrachten in het begin vrij onduidelijk. Het heeft ons een mailtje naar onze begeleider gekost om het n en ander duidelijk te krijgen. Zo was het in het begin niet duidelijk of we n of twee filmpjes moesten maken en wat die filmpjes precies moesten inhouden. Na het antwoord op ons mailtje snapten we het wel, maar misschien is het een tip voor volgend jaar om het op een andere manier uit te leggen. Verder is het verschil tussen de justification en het essay mij niet heel erg helder. Daarom is bij mij het essay meer een uitgebreide versie van de justification geworden waarin ik geprobeerd heb om duidelijk en uitgebreid uit te leggen wat we gedaan hebben, waarom we dat gedaan hebben en hoe we dat gedaan hebben.

CONCLUSIE: Al met al kan ik concluderen dat het vak Inleiding Multimedia me goed bevalen is. Ik ben tevreden over het eindresultaat dat mijn groepsgenoot Christiaan van Bommel en ik hebben neergezet.

208-remmel: In mijn ogen is interactieve video iets leuks, maar is het zeker geen ontwikkeling voor de toekomst. De mogelijkheden zijn te beperkt en achterhaald en alles wat je in een interactieve video kan, kan je al veel langer in games, waar het ook nog eens mooier is vormgegeven. Ook denk ik dat het grote publiek nooit bereikt zal worden met de interactieve video. Als je kijkt naar mijn generatie internetgebruikers wil iedereen iets wat makkelijk toegankelijk is en waar weinig moeite voor gedaan hoeft te worden. Een goed voorbeeld is YouTube; hoe makkelijk is het om alleen maar te kijken en zelf niets te hoeven doen. Zodoende denk ik dat de interactieve video enkel beperkt zal blijven tot een groepje fans van de interactieve video en het grote publiek nooit echt zal bereiken en dat het geen grote ontwikkeling zal zijn in de toekomst.

Al met al vond ik het persoonlijk leuk om gewerkt te hebben aan een interactieve video, puur om het vakgebied eens te bekijken. Het filmen vond ik erg leuk, omdat je een persoonlijke draai kon geven aan je video. De realisatie van de video in XIMPEL vond ik daarentegen weer wat tegenvallen, vooral omdat XIMPEL nog niet lekker werkt.

213-banaszak: Making such a project for Inleiding Multimedia course was a nice experience. I learned how to create interactive videos and games. It was not only a typical informatics project, but also a project requiring creative thinking and hitting on an idea. The game made in XIMPEL shows students' life and can be entertaining for them. Who knows, maybe one day there will be a student, that will make a decision about coming to Amsterdam, based on my game?

213-mechlonska: Everybody that knows at least a little bit about XML can become familiar with XIMPEL application. It can give you a lot of joy to create your own interactive video. My game is such an example. My friends really liked it and they would like to do something similar on their own. It is not only fun, but you can also learn XML and more. I think I am going to use this application in the future to do some other university projects or just for fun.

302-vaassen: Onze docent geeft op een geheel eigen manier college. Tijdens het college staat hij in constant contact met de computer. Deze, op haar beurt, staat online. Gesproken zinnen vult hij aan met materiaal van internet. In het eerste college krijgen wij de opdracht. In de daarop volgende colleges de technieken om de opdracht te kunnen doen.

Het maken van een filmpje en het op internet zetten spreekt mij bijzonder aan. YouTube vind ik een interessant concept. Het valt mij op hoe gemakkelijk mijn collega's zich de nieuwe technieken eigen maken. Ze gaan er splenderwijs mee om.

Conclusie: Ik verwacht niet dat een keuzemoment, aangebracht op beeldmateriaal, de volgende manier van surfen op internet zal zijn. Internet is op de eerste plaats een informatief medium en informatie associëren wij met tekst. Daarom zal het navigeren via tekstlinks, volgens mij, de standaard blijven. Wat ik wel als een interessante toepassing zie op het net, is het plaatsen van film als ondersteuning van educatief materiaal. Ik ben economieleraar op een middelbare school en het komende jaar wil ik uitleg over bepaalde onderwerpen op YouTube zetten. Sommige onderwerpen leg ik steeds weer op dezelfde manier uit. Voor een leerling is het kunnen herbeleven van een dergelijke uitleg een goede manier om de informatie in het geheugen op te frissen en gestructureerd op te slaan. Misschien ga ik het maken en ordenen van beeldmateriaal ook toepassen in mijn eigen lessen. Ik heb er veel van geleerd.

302-yuksel: Na zes weken hard werken zijn we eindelijk klaar met onze film. In deze zes weken heb ik behoorlijk wat geleerd. Als eerste is het heel belangrijk om een goede voorbereiding te maken. Ik zie nu het belang van de wekelijkse practicumopdrachten. Daarnaast vond ik het goed dat we presentaties moesten houden voor de klas. Zo kregen we vragen en suggesties in de klas over ons werk, en zagen we ook hoe onze medestudenten het allemaal aanpakten. Ik heb ook veel gehad aan de website van de heer Eliëns. Er staat daar alle nodige informatie. Alleen is het wel een hele zoektocht elke keer als ik iets wil vinden. Wat ik jammer vond is dat we niet veel gehad hebben aan onze practicumbegeleider. Misschien is het een ideeetje voor volgend jaar, dat de practicumbegeleiders elk week een werkcollege geven waarin ze de opdracht van de week uitleggen en een paar voorbeelden laten zien. Het probleem van dit jaar was dat niet ieder student begreep wat er nou precies van ze verwacht werd. Dit kan een o.a. de oorzaak zijn waarom ze niet opkwamen opdagen bij de colleges.

304-erkamp: Zowel het project als het eindresultaat zijn goed. In het begin ging niet alles even makkelijk, omdat het een beetje verwarrend was wat we nou moesten gaan doen. Uiteindelijk is alles goed gekomen en is het duidelijk geworden. Het vak was erg leuk, al dacht ik er anders over in het begin, ik heb veel geleerd over hoe en wat van het maken van een film. XIMPEL is een mooi systeem en makkelijk te gebruiken. Ik denk zelf dat onze interactieve video goed gelukt is en nog beter is dan toen we aan het concept begonnen.

305-willems: Ten slotte zal ik nog gaan vertellen over mijn ervaring en uiteindelijke resultaat van dit practicum. Vanaf de eerste les IMM viel het mij wel op dat het verre van een exact vak is. Er zijn erg veel vage begrippen naar mijn idee en er kwamen soms best kunstzinnige dingen voorbij. Ik kan mezelf daar nooit zo goed in vinden. Afgezien hiervan heb ik uiteindelijk wel echt goede dingen geleerd hierdoor.

306-gooijer: Het maken van een interactieve film brengt meer met zich mee dan alleen op het knopje Record drukken van een camera. Het ontwerp maken, de filmpjes maken, de filmpjes bewerken, Ximpel programmeren etc. Geen van dit alles is echt moeilijk, teminste niet als je een simpel filmpje wil maken. Als je wat meer wil daar en tegen, is Ximpel (nog) niet toereikend. Het is wel een leuke leer ervaring geweest voor mij en ik vind de technologie ook interessant. Ik denk dat nadat het uit de kinderschoenen is gegroeid kan het nog heel wat worden. Ik hou het in de gaten.

309-akin: Hierbij wil ik eerst zeggen dat ik het een erg leuke opdracht vond. Naast dat het leuk is heb ik ook zeer veel geleerd.

Ik ben er erg onder de indruk dat je zo binnen een maand tijd een video applicatie kan maken. Het is erg leuk en interessant om kennis te maken met Ximpel (xml) en om te zien dat het niet zo erg moeilijk is. Dat het voor ons niet zo erg moeilijk was kwam voornamelijk doordat wij konden experimenteren met practicum mapje en dat er al een stukje code voor ons al was geschreven. Omdat alles binnen een maand moest gebeuren kon het ook niet anders denk ik.

In het kort samengevat vond ik de opdracht erg interessant, leuk en leerzaam.