

Essay Pieter Hoppenbrouwers

Project Interactieve Multimedia

Groep 16

4 Juli 2017, Amsterdam

Introductie

Het laatste vak dat ik als eerstejaars IMM student aan de VU kreeg heet Project Interactieve Multimedia. Tijdens het eerste college werd al snel duidelijk dat het doel van het vak was om een interactieve applicatie te ontwikkelen. Dit project zou worden gedaan in duo's, dus ging ik op zoek naar een partner; Jorian Onderwater. Echter mocht dit niet zomaar een project zijn, maar moest het een zogenaamde 'career game' worden. Aanvankelijk klonk dit wat vaag, maar toen we later te horen kregen dat de ideeën van de game redelijk breed mochten zijn, begonnen we al snel te brainstormen en hadden we snel een concept.

Het concept

Ons 'career game' idee was om het leven van een student na te bootsen, door in het specifiek de speler zich in te laten leven in het leven van de student, om zo voor keuzes te komen te staan die de gemiddelde student elke dag maakt. Om dit concept een interactieve eigenschap te geven bedachten we de uitdaging die inhield dat de student de volgende ochtend een tentamen zou hebben. In de voorafgaande 24 uur krijgt de student meerdere keuzes op verschillende gebieden voorgelegd waarmee punten kunnen worden verdiend; de score. Deze score resulteert uiteindelijk in het eindcijfer dat de student behaalt op zijn tentamen.

Materiaal

Om het materiaal voor onze game te verzamelen besloten we zelf te gaan filmen. Het was de keuze tussen materiaal op internet verzamelen of zelf filmen, en sinds ons concept redelijk specifiek was leek het ons een beter idee om het zelf te gaan filmen. Dit deden we in één middag bij mij thuis in Amsterdam. Jorian filmde het grootste gedeelte, en ik speelde de hoofdrol van de game figurant.

Viral Video

De eerste deadline betreed het inleveren van de viral video; een video waarin je als het ware je game promoot. Voor het beeldmateriaal in deze video hebben we de zelfingenomen beelden uit de game gebruikt. Deze heb ik geïmporteerd in iMovie, een video editing programma van Apple waarin je snel aan de slag kan gaan met behulp van templates. Hierdoor kon ik snel editen en kwam de viral video snel tot een geheel. We zijn uiteindelijk zelf trots op het resultaat.

Uitwerking

Toen we eenmaal het beeldmateriaal hadden verzameld en de viral video af was, konden we beginnen aan het uitwerken van ons concept in de ximpel playlist. Jorian begon snel en maakte in de middag na het filmen al grote stappen richting het eindresultaat. Door het overzichtelijk benamen van de in mp4 format geschoten filmpjes, kon snel en gemakkelijk de 'leadsto' puzzel in elkaar worden gezet. Dit geheel stond de volgende dag vrijwel geheel in elkaar. Wel ontbraken er nog een aantal elementen, zoals de knoppen die gebruikt konden worden voor het maken van keuzes, en descriptions, om onduidelijke situaties in de game op te helderen. Dit hebben Jorian en ik samen gedaan.

Portfolio

De portfolio, de website waar ons project in kaart word gebracht, heb ik gemaakt. Ondanks dat ik gebruik heb gemaakt van bestaande code van ouderejaars medestudenten, was dit nog best een puzzel. Veel content met andere resoluties moesten vervangen worden en bovendien wilden we zelf nog extra containers en content toevoegen. Ik heb veel naar portfolio's van medestudenten gekeken om te kijken wat er allemaal in moest komen. Dit alles lukte, behalve het plaatsen van de Ximpel Applicatie op de website zelf. Daarom heb ik er voor gekozen om de applicatie toegankelijk te maken via een link naar een subdirectory.

Frustraties

Tijdens het gehele proces zijn we natuurlijk een aantal problemen tegen gekomen, die soms snel opgelost waren, maar soms ook leidden tot frustraties. Zo kregen we eerst onze content in mp4 formaat niet aan de praat in de applicatie. We zijn toen tientallen keren de playlist code nagelopen op zoek naar bugs maar konden niks vinden. Gelukkig deed de applicatie het opeens uit zichzelf wel en speelden de filmpjes af, terwijl we niks aan de code hadden veranderd. Vreemd, maar zolang het werkt, klagen we niet. Verder had ik vooral nog een paar problemen met de website; kleinigheden zoals het niet werkend krijgen van knoppen. Dit had vaak te maken met het niet juist doorlinken van knoppen omdat de code in eerste instantie gekopieerd was.

Samenwerking en evaluatie

Wat mij betreft verliep de samenwerking met Jorian vlekkeloos. Ik denk dat we allebei gelijk opgaand aan het project hebben gewerkt, en ondertussen werd er goed gecommuniceerd. Het filmen van de content was gezellig en verliep heel vlot, waar enige frustraties hadden kunnen zitten, maar nee. Alles bij elkaar vond ik het een zeer geslaagd project; speels, gezellig, doch leerzaam.