

Essay

DOMINIQUE VAN SCHAGEN - 2599318 - PROJECT INTERACTIEVE MULTIMEDIA - DINSDAG 4 JULI 2017 - VU

Introductie

Het laatste vak van dit schooljaar, project interactieve multimedia. Toen ik begon aan de studie IMM wist ik niet goed wat ik kon verwachten. Ik had een keer meegelopen, in deze course weliswaar, maar toen werd de Ximpel applicatie uitgelegd en snapte ik er dus vrij weinig van. Nu begon ik aan deze course, en wist ik dus eigenlijk nog steeds niet echt wat me te wachten stond, behalve Ximpel. Verder is de uni zelf een heel ander niveau dan de middelbare school, je wordt veel meer vrij gelaten. Maar het is gelukt, want we zijn alweer aan het einde van het laatste vak.

Project Interactieve Multimedia

Voor Project Interactieve Multimedia moesten we een Ximpel applicatie passend in het onderwerp 'Career Games' maken. Dit is een vrije interpretatie, dus het was ook helemaal aan jezelf wat je wilde gaan maken. Ook moest er (uiteraard) een portfolio komen met de Ximpel applicatie zelf, en een viral clip en andere dingen die we in de colleges hebben gedaan, zoals het moodboard tijdens de workshop. Verder was de website ook aan jezelf wat je daarvan wilde maken.

Ik wist al wel dat de im.eliens.net site bestond doordat ik vorig jaar had meegelopen, en toen dacht ik bij mezelf: wat een chaotische site. Daar denk ik nog steeds hetzelfde over, maar ik weet nu wel beter waar alles te vinden is wat belangrijk is. Met deze informatie konden we de server aanvragen en een portfolio website aanmaken, en dan kon het project echt beginnen.

Concept

Ons groepje, groepje 1, bestaat uit Max van der Burg en ik. Wij hadden in de eerste week nog geen idee wat we wilden gaan doen, omdat het zo'n breed onderwerp was. Na een tijdje denken besloten wij om de speler keuzes voor te leggen, zowel qua persoonlijkheid als interesses. Uit deze verschillende keuzes zou er dan een bedrijfstak komen die geschikt zou zijn voor de speler. Eigenlijk een soort beroepskeuzetest.

Na de presentaties in diezelfde eerste week besloten wij om toch iets anders te gaan doen, simpelweg omdat je bij een beroepskeuzetest op teveel vlakken moet focussen waardoor er een te breed scala aan beroepen beschikbaar is, en dit zou nooit lukken in de tijd die we hadden. Dus we besloten iets anders te gaan doen. Uiteindelijk hebben wij ervoor gekozen om een bedrijf te starten genaamd Anylink B.V.. Met dit bedrijf hebben wij onze game opgebouwd.

De game

In onze interactieve game krijg je 5 keuzes voorgeschoteld. Wij maken gebruik van 3 soorten scores: de Success Rate, de Risk Rate en de score. De success rate en de risk rate stijgen of dalen bij een bepaalde keuze die je maakt, en daaruit wordt de score berekend die je voor die vraag krijgt. Aan het einde van de 5 keuzes die je hebt gemaakt krijg je te zien of Anylink door jou klanten heeft verloren (slecht gespeeld) of heeft binnengehaald (goed gespeeld). Als je twee keer een 'bad' score hebt, dan kun je het spel niet meer winnen en zul je altijd klanten verliezen. Na elke vraag komt er ook een uitleg waarom je de behaalde score precies behaald hebt.

Viral clip

Bij een interactieve game hoort natuurlijk promotie. Bij dit project was dat in de vorm van een viral clip. Onze viral clip bevat elementen uit onze eigen game, maar ook elementen van daar buiten. Aangezien je bij ons bedrijf zelf de eigenaar bent, hebben wij ervoor gekozen om succesvolle CEO's op een rijtje te zetten en die te gebruiken als rolmodel, waarna de vraag aan de kijker volgt of zij de volgende succesvolle CEO gaan zijn. Dit stukje tussen het einde van de rolmodellen en de vraag bestaat uit fragmenten van onze eigen XIMPEL applicatie: de twee mogelijke eindes en de vraag wat jij zou kiezen; die komt ook aan het einde van elke vraag in de XIMPEL applicatie.

De beelden die wij gebruikt hebben voor de viral clip komen allemaal van Youtube. Wij hebben deze beelden geknipt en geplakt via iMovie, en daar bijpassende muziek onder gezet: *He's a pirate* van de films van *Pirates of the Caribbean*. Wij vonden dat als je een viral clip hebt, het spannend hoor te zijn zodat mensen willen blijven kijken en nieuwsgierig worden naar wat er daarna gaat komen, waardoor zij ook automatisch nieuwsgierig worden naar de game zelf. Dit nummer paste daar perfect bij, mede doordat we de beelden perfect op de muziek konden laten afspelen. Hierdoor blijven mensen gefocust en komt er aandacht voor de game.

Samenwerking

Ik vond de samenwerking met Max erg goed gaan. We hadden beide onze, hoewel niet per se vastgelegde, taken, en zijn daar ook beiden serieus mee om gegaan en hebben daar beiden veel tijd in gestoken. Ikzelf ben meer bezig geweest met het uitvinden hoe de XIMPEL code werkte, omdat deze hele programmeertaal nieuw voor ons was, en heb de code in elkaar gezet; wanneer iets niet lukte of ik hulp nodig had bij het vinden van de juiste getallen en/of coderingen, was Max er wel altijd om te helpen. Ook heb ik de storyboard van ons project in elkaar gezet. Max heeft de viral clip in elkaar gezet en de animaties voor onze interactieve video gemaakt. Ook heeft hij een groot deel van het portfolio gemaakt. Het portfolio hebben we wel samen gemaakt, maar aangezien ik vaak druk was met de XIMPEL code, heeft hij er meer aan gedaan dan ik. Uiteindelijk hebben we beiden ongeveer evenveel tijd besteed aan dit project.

Problemen

We zijn in dit project eigenlijk maar echt tegen één groot probleem, dat erg frustrerend was, aangelopen, en dat was de score. Wat we ook probeerden, we kregen het maar niet werkend. Uiteindelijk hebben we gemailld met Winoe en toen hij zei dat we in de index.html iets moesten toevoegen, terwijl wij helemaal geen index.html konden vinden, kwamen we erachter dat er meerdere versies van XIMPEL online stonden die je kon downloaden. Wij hadden dus de verkeerde gedownload. Toen dit probleem verholpen was ging eigenlijk alles weer voorspoedig en konden we weer verder met de rest van de applicatie, voor zover dat nog nodig was. Naast dit probleem heb ik in de course niet echt problemen ondervonden. Wel hadden we wat kleine dingetjes waar we moeite mee hadden, zoals het online zetten van de applicatie zonder dat je direct naar een nieuw venster ging. Met wat hulp van onze medestudenten was dit eigenlijk heel snel opgelost. De viral clip was, met wat handige wetenschappen van Max, ook zo op de site geplaatst en verder ging alles eigenlijk heel soepel. Wel vond ik het verwarrend dat er meerdere sites met documentaties online stonden, waardoor ik wel eens de verkeerde documentatie gebruikte en het niet werkte omdat dit verouderd was.

XIMPEL

In het begin vond ik het werken met XIMPEL wel lastig, omdat er maar één documentatie van is. Wel zijn er, zoals eerder gezegd, meerdere sites met documentatie maar er is er maar één die met deze XIMPEL naar behoren werkte. Dit komt omdat XIMPEL een applicatie is die ontwikkeld is door Winoe van de VU zelf, en daardoor kun je als je tegen problemen aan loopt ook niet echt snel iets vinden, omdat je altijd weer bij die documentatie uitkomt. En als daar niet in staat wat je nodig hebt, dan kom je er zelf vaak ook niet uit. Verder vond ik XIMPEL wel een begrijpelijke taal, een beetje vergelijkbaar met de opbouw van een HTML website. Alles wat ik deed was eigenlijk heel logisch en als het niet werkte wist ik vaak ook precies waar ik de fout moest zoeken. Op de kleine problemen na die ik al heb benoemd, ging de code opzetten eigenlijk vrij makkelijk. Als je eenmaal één subject opgebouwd had, kon je ook zo de andere subjects opzetten omdat het allemaal zo goed als hetzelfde is, alleen met wat kleine aanpassingen. Over het algemeen ben ik heel blij met het gebruik van XIMPEL, na wat uitleg en het lezen van de documentatie kom je er over het algemeen wel uit. En het is weer iets nieuws wat we hebben geleerd.

Course

Ik vond de course Project Interactieve Multimedia een zeer leuk vak. Je werd vrijgelaten in je game, zolang het maar te maken heeft met Carriere. Ook was het fijn dat we inspiratie konden halen uit de presentaties en daarin errors konden zien die wij misschien zelf ook hadden. Het vak is heel anders dan de vakken die wij tot dan toe hadden gehad, en dat maakt het ook leuk. Je kunt je eigen vooruitgang steeds bijhouden, en ook zien hoe anderen het hebben gedaan. Verder ben ik erg tevreden hoe ons portfolio, de viral clip en de game eruitzien. Kortom: een leuk vak met een leuk resultaat!