Career Calls

Project Interactieve Multimedia

Daan van der Weele

2592566

04-07-2017

Voor dit project interactieve multimedia heb ik samengewerkt met Stasz Renaud. De samenwerking tussen ons ging eigenlijk heel goed. We hadden al voor een ander vak samengewerkt dus we wisten ook al wel een beetje wat we aan elkaar hadden. We hebben de taken goed verdeeld en eigenlijk hebben we het meeste gewoon samen gemaakt. We waren ook beide bij praktisch alle colleges, dus er waren ook veel momenten waarop we konden overleggen of even bij elkaar konden gaan zitten om aan het project te werken. In de samenwerking zijn er geen problemen geweest en we hebben zelfs plezier gehad tijdens het werken aan dit project.

Nu het project zelf. We hebben een interactieve video gemaakt met de titel Careercalls. In de game is het de bedoeling dat je keuzes maakt die dan weer tot andere situaties leiden, waarin weer een keuze gemaakt moet worden. Op deze keuzes is de rest van je carrière gebaseerd. Er zijn geen goede of slechte keuzes. Je maakt gewoon carrierekeuzes en die pakken op een bepaalde manier uit, maar dat betekent niet dat veel geld betekent dat je meer de goede keuzes hebt gemaakt. Geld is namelijk niet de enige factor die je geluk bepaalt. Ook zitten er keuzes in die niet het effect hebben dat je op het eerste gezicht zou verwachten. Zo kan het bijvoorbeeld zo maar zijn dat je naar een feestje gaat in plaats van te studeren, en je daar een geweldige kans voor je carrière kan pakken. Bijvoorbeeld door de juiste mensen te ontmoeten.

We hebben gekozen voor een soort score systeem, waarin we de driehoeksverhouding tussen leren, geld en plezier willen laten zien. Dit zijn volgens mij drie belangrijke dingen in het leven, misschien wel de belangrijkste. In de game krijg je telkens twee keuzes, die verschillende invloeden op de score hebben. Zo kan je geld bijvoorbeeld naar beneden gaan en je plezier omhoog, of net andersom. Zo heb je dus een bepaalde score voor elk element van de driehoek, waaruit blijkt of je vooral voor geld bent gegaan, of toch voor plezier. Er is in onze game geen sprake van winnen of verliezen, of van falen of slagen, je krijgt gewoon puur een beeld van waar jouw carrière op gefocust was, zonder dat het een beter is dan het ander.

Omdat we allebei best wel van films en series houden, hebben we ervoor gekozen om bekende (en minder bekende) fragmenten uit films en series te gebruiken. We hebben er ook nog even over nagedacht om zelf dingen te gaan filmen. Dit hebben we niet gedaan omdat we ten eerste niet zulke goede filmpjes zouden maken als we nu hebben gebruikt, en het daarnaast juist een belangrijk onderdeel van ons concept was om fragmenten uit films en series te gebruiken. Ook konden we bij veel van keuzes en gebeurtenissen uit onze storygraph meteen al het perfecte fragment bedenken.

De Ximpel implementatie van ons idee was vrij goed te doen. De documentatie op de website van Ximpel is vrij duidelijk, waardoor je het eigenlijk al vrij snel snapt en kunt beginnen met het daadwerkelijke programmeren van de game. Het is wel even een geklooi om de code van je game overzichtelijk en werkbaar te houden, zeker als je steeds meer dingen toevoegt en met loops werkt. Het is hierbij belangrijk dat je goed gestructureerd werkt en goed oplet wat je aan het doen bent. Als je met Ximpel gewoon netjes en gestructureerd werkt is het heel goed te doen. We hebben eigenlijk maar een probleem gehad met Ximpel, en dat is dat de StartTime voor youtube filmpjes niet goed werkte, dit zou eventueel aan ons kunnen liggen, maar volgens ons hadden we in ieder geval gedaan wat in de documentatie stond. Voor onze fragmenten leverde dit niet echt problemen op, behalve in een filmpje (casino scene) waar ongeveer een seconde iets in beeld staat wat we eigenlijk niet zouden willen hebben.

Het vak zelf was leuk om te volgen. Sommige colleges waren naar mijn idee wat minder nuttig en een beetje kort, maar over het algemeen heb ik veel van de colleges geleerd. Bijvoorbeeld het college van Victor de Boer, waarin hij meer vertelde over principes en regels in het filmen van films etc. was interessant omdat je een idee krijgt van dingen waarbij je normaal niet echt stilstaat. Daarvoor had ik nog nooit echt opgelet op hoe de camera zich verhoudt tot de mensen in beeld. Sinds dat college let ik hier wel op, Er zijn me sinds dat college in films ook al meerdere momenten opgevallen die eigenlijk best raar waren omdat ze ze zich niet aan de 'regels' houden waar Victor over vertelde tijdens dit college.

Het is ook leuk om echt iets te leren tijdens een vak. Na het volgen van Project Interactieve Multimedia, heb ik het idee dat ik iets praktisch geleerd heb wat ik nog een keer voor iets anders kan toepassen. Ik betwijfel of ik in de nabije toekomst dit soort interactieve video’s ga maken, maar het is in ieder geval leuk om het te kunnen. En misschien is het wel een mooie toevoeging om te gebruiken in een ander vak van bijvoorbeeld volgend jaar.

Als laatste vond ik het leuk om een keer een vak te hebben dat niet lijkt op alle andere vakken. Project Interactieve Multimedia is niet een vak waarbij iemand je verteld wat je moet doen, en hoe je het moet doen. Voor mijn gevoel is de enige vereiste dat het over carrière gaat, en voor de rest kun je dit zelf invullen. Ik vind het ideaal dat je je eigen creativiteit kunt gebruiken, waardoor je je als student ook op dat gebied kunt ontwikkelen. Het is met een dergelijk project ook erg fijn dat je gewoon de vrijheid hebt om zelf te bepalen wat je doet. Dit kan misschien ook als gevolg hebben dat je uiteindelijke resultaat niet optimaal is, maar ook daar leer je van. Al met al vind ik dit vak dus een erg nuttige en leuke toevoeging aan de rest van het programma van afgelopen collegejaar.

Samengevat vond ik het project interessant, leerzaam en leuk. Het onderwerp, samen met de praktische toepassing en relatieve vrijheid spreken mij heel erg aan. Ik heb echt het idee dat ik wat heb gehad aan dit vak, op verschillende gebieden.