Career Calls

Project Interactieve Multimedia

Stasz Renaud

2600462

01-07-2017

Het project interactieve multimedia, met de werktitel Career Calls is uitgevoerd in samenwerking van Daan van der Weele en ik, Stasz Renaud. Ik ben eerstejaars student Informatie, Multimedia en Management aan de Vrije Universiteit in Amsterdam. In deze essay geef ik een toelichting en nabeschouwing op het project interactieve multimedia, ons concept en uitvoering daarvan, het gebruik van het XIMPEL platform en een afsluitend woord.

Dit project trok mijn aandacht toen ik leerde over de mogelijkheden van interactieve video’s. Door mijn voorliefde voor films en series leek het mij interessant om met videofragmenten te kunnen werken. Games en de psychologie achter games hebben mijn interesse, het beviel mij dus goed dat gamification ook een rol speelt in dit project. Het college van Victor de Boer gaf verdieping in het gebruik van camerapositionering. Alhoewel dit interessant was, hebben wij weinig gebruik kunnen maken van deze les. De reden hiervoor is het gebruik van YouTube fragmenten en filmscènes waarin dit al voor ons bepaald was. Wij hebben door middel van het XIMPEL platform een interactieve video gemaakt die tevens een game element bevat. Doordat de speler eigen keuzes maakt, bepaalt hij zelf het verloop van het verhaal. Niet elke keuze is de juiste, soms is het schijn. De speler moet keuzes maken op basis van zijn of haar gevoel. Als je eerlijk tegen jezelf kan zijn, kan je vertrouwen op je onderbuik gevoel. Als je dat weet te combineren met een dosis wilskracht en doorzetvermogen, bepaal je je eigen succes.

Door middel van het XIMPEL platform is het voor ons mogelijk gemaakt om een video afspeellijst te maken met verscheidene parameters. Hierdoor is het bijvoorbeeld mogelijk om video’s op een bepaald moment te laten stoppen en te herhalen vanaf het begin. Door gebruik te maken van zogenaamde ‘overlays’, die letterlijk als een laag boven de video zelf verschijnen, is het mogelijk om onder andere tekst en knoppen in te voegen. In de codering van de XIMPEL interactieve video is aangegeven naar welke volgende video het klikken op een specifieke knop leidt. De knoppen zijn geplaatst op specifieke x-as en y-as coördinaten om onderaan in beeld te verschijnen. Overlays verschijnen na een vooringesteld aantal seconden terwijl een video afspeelt. Hierdoor heeft de speler tijd om eerst te focussen op de video en krijgt later pas tekstuele prikkels. Kort nadat de tekst met de situatieschets is verschenen, verschijnen daaronder twee knoppen. Wij hebben een interactieve video gemaakt waarin de speler begint als student die zijn carrière pad zelf in de hand heeft. De speler maakt keuzes die niet altijd zo uitpakken als verwacht. Uiteindelijk bepaalt de speler zelf welk pad hij of zij bewandelt op de weg naar de top. Het is dus mogelijk om de interactieve video op meerdere manieren tot het einde uit te spelen. Gedurende het spelen van de interactieve video is er een scoreteller in beeld. Het is voor de speler interessant om de verhouding tussen score x, y en z; geld, leren en plezier, te kunnen volgen. Hierdoor kan de speler leren wat mogelijke gevolgen van het nemen van bepaalde beslissingen zijn. Terwijl de speler op de knoppen in de video’s klikt wijzigt de score. Het is in bepaalde situaties mogelijk om in een ‘loop’ te blijven. Door in een loop te blijven gaat de speler niet verder naar een andere video, maar wijzigt de score wel. Dit is een bewuste keuze. De speler kan op een gegeven moment een baan hebben waar hij ongelukkig van wordt, als de speler kiest om te blijven, is dat een slechte keuze in de game, maar het blijft wel bij de score ‘geld’ optellen, dit zou in de realiteit ook mogelijk zijn.

Career Calls is een interactieve video die als onderliggend doel heeft om te benadrukken dat er in het leven een soort driehoeksverhouding bestaat tussen ‘geld’, ‘leren’ en ‘plezier’. Tijdens je carrière kom je voor heel veel keuzes te staan die invloed hebben op deze drie factoren. Een nieuwe baan levert misschien meer geld op, maar zou ten koste kunnen gaan van je plezier en hoeveel je leert op je werk. Daar staat tegenover dat soms een keuze verassend kan uitpakken. Sla je de baan af, heb je meer tijd om plezier te maken en kom je misschien wel iemand tegen die je een unieke kans voorlegt. Soms levert een keuze simpelweg niks op waardoor je verder komt. Zonder motivatie kom je niet verder. De keuzes die je maakt hebben dus altijd invloed op het verloop van de interactieve video, wat een weerspiegeling van de realiteit moet voorstellen. Er zit een duidelijke opbouw in het verhaal van student naar het werkleven. De manier waarop de speler uiteindelijk hoger op de spreekwoordelijke ladder komt, ligt in de speler zijn eigen handen. Dit project kan bijdragen aan het inzien van mogelijke gevolgen van keuzes in bepaalde scenario’s met betrekking tot je carrière. In enige vorm toont deze interactieve video een gekleurd beeld waarin succes een keuze is en gemeten wordt aan slechts drie factoren.

Het concept bestaat uit een carrière spel in een waarin de speler te maken heeft met keuzes en de gevolgen in op de driehoeksverhouding tussen geld, leren en plezier. Gedurende het spelen kan de speler punten scoren op deze drie factoren. De speler bepaalt zelf wat hij belangrijk acht tijdens het verloop van zijn carrière. Het is aan de speler om in te schatten wat de invloed op deze factoren gaat zijn van zijn keuzes. Soms pakt het verassend uit. Bij het concept is al vastgesteld dat het uiteindelijke doel voor de speler is om zijn eigen sleutel tot succes te vinden. Dit is uitgebeeld in de bijlage ‘het concept’ op onze projectpagina.

Het storyboard is een gedetailleerde weergave van de verbanden, verhoudingen het verloop van alle video’s in het eindproduct. In deze weergave is te zien voor welke keuzes de speler komt te staan en wat alle mogelijke routes zijn. Blokken zijn scenario’s en de ruiten zijn de keuzes die de speler kan maken. Daarnaast staan ook de gevolgen op de score weergegeven. Het is aangeraden om deze afbeelding niet uitgebreid te observeren vóór het spelen van de interactieve video. Het storyboard geeft een compleet overzicht van alle scenario’s, waardoor het deels de speelervaring weg zal nemen.

De viral trailer bestaat uit veelal korte fragmenten en shots waarin scenario’s uit Career Calls te zien zijn. De video’s voor de trailer zijn een mix van fragmenten die daadwerkelijk in Career Calls verwerkt zijn én fragmenten die qua inhoud overeenkomen met fragmenten uit Career Calls. Hier is bewust voor gekozen om te zorgen dat een speler door het zien van de trailer niet al een te groot deel van de fragmenten uit Career Calls ziet. Dit zou een deel van de ervaring wegnemen. Er is gekozen voor opzwepende muziek om de speler wat druk op te leggen en het gevoel over te brengen dat hij soms in benarde situaties keuzes moet maken.

Het XIMPEL platform heb ik ervaren als gemakkelijk om mee te werken. Dit is in mijn opinie grotendeels te danken aan de duidelijke documentatie van het platform. De documentatie is duidelijk opgebouwd, geeft een stap-voor-stap uitleg en zorgt daarmee dat het een platform is waar met enige HTML-kennis gemakkelijk mee te werken is. Een minpunt aan het XIMPEL platform vind ik dat het ‘startTime’ attribuut wél werkte voor overlays, maar niet voor YouTube video’s, terwijl de documentatie aangeeft dat dit wel kan. Er verscheen geen ‘play’ knop meer als ik het startTime attribute voor een of meerdere van de YouTube video’s gebruikte. Door het te proberen met de eerste YouTube video in de afspeellijst, kon worden opgemerkt dat de video bleef laden en niet startte. Dit probleem is uiteindelijk omzeild door gebruik te maken van YouTube fragmenten die vanaf 00m00s met de juiste scene beginnen. Een kanttekening hierbij is dat tijdens het testen van de startTime voor YouTube fragmenten gebruik is gemaakt van de Safari en Google Chrome webbrowsers. Hierdoor laat ik dit geen negatieve invloed hebben op mijn conclusie over het XIMPEL platform. Het startTime attribuut werkt wellicht in bijvoorbeeld de Firefox webbrowser. Het XIMPEL platform is een relatief makkelijke opstap naar het creëren van allerlei interactieve toepassingen. Hier zie ik zelf kansen voor bijvoorbeeld educatie, bewustwording, virtuele rondleidingen, games en interactieve speelfilms. Een toevoeging aan de documentatie van XIMPEL die ik voorstel is een set screenshots met voorbeelden van x en y coördinaten zodat de gebruiker niet zo hoeft te schatten in het begin.

Concluderend heb ik dit project ervaren als leerzaam en heb het met plezier uitgevoerd. Een creatief vak als dit is een interessante afwisseling op de rest van het academische jaar. Om het vak uitdagender te maken zouden er wellicht meer vereisten opgesteld kunnen worden die de creativiteit niet in de weg staan. Hier valt te denken aan een minimaal aantal ‘subjects’ in de XIMPEL afspeellijst. Een ander idee dat wel deels een beperking op de creativiteit is, is het verplichten van zelf beeldmateriaal opnemen. Hierdoor is er meer stimulatie om echt na te denken over camerapositionering en volgorde van scènes en close-ups e.d. Indien er meer tijd voor het project gereserveerd zou kunnen worden, kan het anderzijds interessant zijn om het project te combineren met een cursus animaties maken. Na het afsluiten van het project kan een student dan interactieve animaties maken met behulp van het XIMPEL platform en bijvoorbeeld Adobe Character Animator/After Effects. Interactieve animaties kunnen een krachtig communicatiemiddel vormen door de visuele aantrekkelijkheid en gebruik te maken van de input van de gebruikers.