

Project interactive media 2017

Reflectieverslag - Tobias Bosveld - 2598892 - Groep 3

Inleiding

Project interactive media, de laatste course van het eerste jaar van imm, leek me een interessant vak om het jaar mee af te ronden. Het leek me leuk om een laatste groeps opdracht te doen. Ik had weinig verwachtingen voor wat de inhoud precies zou worden maar ik vond het leuk om het jaar er mee af te ronden omdat het eindresultaat iets is wat je ook kan laten zien aan mensen buiten je studie om zoals je familie en vrienden.

Ik vond het in het begin een beetje een twijfelachtig vak omdat me soms niet helder was wat de bedoeling was maar dat werd snel opgeklaart.

Concept

Het concept voor het project was een discussie puntje maar al snel wisten Julia en ik wat we wilden doen. We wilden een spel maken waarin je moest zoeken naar voorwerpen. Dit hadden we deels besloten omdat we iets wilden maken wat een beetje afweek van wat de rest van de groepjes deed. Voor ons gevoel draaide het bij hun namelijk allemaal om keuzes maken en dus leek ons een zoektocht leuk.

Het is een beetje een metaforische zoektocht. In het spel ben je namelijk op zoek naar voorwerpen die je moet gebruiken tijdens je studie. Dit staat natuurlijk metafoor voor het leven zelf. Iedereen is tijdens zijn of haar altijd een beetje op zoek naar de volgende stap in het leven. Deze zoektocht brengt je op rare plekken. In ons spel zou dit bijvoorbeeld kunnen zijn dat je een pen vindt in het toilet. Sommige dingen zijn ook onverwachts de laptop die je vindt bij de liften. Niet alles in het leven gaat zoals je het verwacht. Uiteraard moet je deze voorbeelden niet te letterlijk nemen maar het leek ons een grappige manier om dit soort keuzes te implementeren. Dat was dan ook onze insteek, om een humoristisch spelletje te maken want het leven moet je natuurlijk af en toe ook niet te serieus nemen.

Viral Clip

De viral clip was heel leuk om te maken. Hiervoor hebben Julia en ik een middagje genomen. Tijdens deze middag hebben we ook gelijk alle benodigde clipjes voor ons spel gemaakt en nog wat extra clipjes voor de trailer. We hebben gekozen om onze filmpjes zelf te maken omdat dat ons leuk leek maar ook omdat we moeilijkheden verwachten als we voor ons spel op het internet videoclipps moesten gaan zoeken. De insteek in onze trailer was net als bij ons spel om het humoristisch te maken. Dit is ons naar mijn mening goed gelukt gezien we tijdens de roundup zijn verkozen tot

de prijs beste filmpje. We hebben de viral clip gemaakt met Apple's iMovie programma. In dit programma zit een functionaliteit die de structuur van een trailer maakt. Vervolgens hoef je alleen nog maar de titels tussendoor te veranderen en je zelfgemaakte filmpjes in te voegen. hiermee werd het maken van onze viral clip een gemak en daarbovenop zeer gemakkelijk om uit te zoeken welke filmpjes we wilden gebruiken.

Storygraph

Het maken van de story graph was snel gebeurd. Tijdens het college hebben we hem eerst op papier gemaakt en later op de website draw.io nagemaakt. Het was een klein werk wat later zeer bruikbaar bleek tijdens het maken van de interactieve video omdat het makkelijk te zien is aan de hand van de graph hoe de playlist er uit moest gaan zien.

Interactieve Video

Voor de interactieve video moest de programmeertaal Ximpel worden gebruikt. In eerste instantie leek het me moeilijk weer een nieuwe taal aan te leren en begreep ik de documentatie niet helemaal. Maar na het een keer te herlezen en wat vragen te stellen aan medestudenten was ik onderweg. Het maken van een playlist was eigenlijk een simpele taak en met dank aan onze story graph was het makkelijk om alle videos in de correcte volgorde te krijgen.

Het doel van ons spel was dus om voorwerpen te verzamelen. Dit moest door telkens van locatie naar locatie te gaan en dan op het voorwerp te klikken om het op te rapen. Na de vier voorwerpen, een pen, een laptop, een samenvatting, en een blikje energy drink, te hebben verzameld kon je naar de bibliotheek gaan om daar alles klaar te zetten. In de bibliotheek wordt de speler met een laatste uitdaging die in het spel misschien wel minder uitdagend is dan in het echt. Namelijk, de keuze om te gaan studeren of om je mobiel erbij te pakken. Als de speler het mobiel pakte en dus afgeleid raakte haalde hij het tentamen alsnog niet door gebrek aan stuk en verloor hij dus. Bij de keuze om wel te leren haalt de speler het tentamen en wint de speler. Tijdens het zoeken is er ook een obstakel, namelijk het vermijden van de leraar. Het plot is namelijk dat om voor het tentamen te leren skipt de speler een college maar omdat het college verplicht is is het game over als de speler de docent alsnog tegen komt.

Problemen

Een probleem waar we eerst tegenaan liepen is dat het ons moeilijk leek om te zorgen dat iemand de universiteitsbibliotheek niet in kon voordat hij of zij alle voorwerpen had gevonden. Dit was gelukkig te omzeilen met conditions. Conditions waren alleen wel verborgen in de documentatie. Ze stonden niet op een logische

plek namelijk bij overlays in plaats van bij variabelen/score dus daardoor was dat eerste een moeilijkheid.

Een ander probleem was een goed implementatie van geluid. Ons spel is nu volledig stil omdat we geen goede toepasselijk muziek konden vinden en ook lukte het niet een geschikt moment te vinden waar we de muziek als we het wel hadden gevonden kunnen implementeren zonder dat het niet op zijn plek lijkt.

Verder was het in elkaar zetten van een mooi uitziende website een moeilijkheid. Daarom ziet hij er uiteindelijk dus ook nogal basis uit. Het portfolio is dus wel helemaal compleet maar het ziet er niet zo gelikt uit als bij sommige andere groepjes.

Workshops

De Ximpel workshop heb ik helaas moeten missen door treinproblemen maar de workshop van Victor De Boer vond ik zeer interessant. Aan het begin twijfelde ik over de algemene relevantie aan mijn studie maar het was eigenlijk ook een leuke afleiding en tijdens het maken van het spel bleken sommige film regels ook nog toepasselijk te zijn op de montage van onze videos.

Conclusie

Ik vond het een zeer geslaagd vak. Ik vond het maken van de viral clip en de interactieve video leuk. Ook was het leuk om de reacties van andere te horen op de clip en video.