

Essay Project Interactieve Multimedia

Prashant Bindsrisingh (pbh500)
im1128

Inleiding

Aan het begin van dit vak wist ik totaal niet wat ik van dit vak moest verwachten. Het was allemaal een beetje vaag, maar gelukkig werd het na de eerste week duidelijk wat de bedoeling was van dit vak. Namelijk dat ieder groepje een eigen interactieve applicatie moest ontwikkelen. Eindelijk eens wat anders dan een theorie vak die je moet afsluiten met het maken van een tentamen.

Ik was heel enthousiast over het feit dat we helemaal zelf mochten beslissen waar de interactieve applicatie over ging, dus je kon je creativiteit gebruiken. Dit stimuleert je natuurlijk ook om extra je best te doen voor dit vak.

Je mocht aan dit project met zijn tweeën werken, dus ging ik samen met Thom Boekel aan de slag, met wie ik dit jaar al heel veel heb samengewerkt bij andere vakken. We hadden niet veel moeite om een onderwerp te verzinnen voor ons project. Voor het project was het de bedoeling om gebruik te maken van Ximpel. Door Ximpel heb je de mogelijkheid om de gebruiker zelf op een interactieve manier keuzes te laten maken.

Applicatie

Na een paar dagen te hebben nagedacht over een onderwerp voor onze applicatie kwamen we uiteindelijk bij de bekende reeks van 'Will it blend'. De titel van onze applicatie is daarom ook 'Will it blend'. In onze applicatie laten we zien wat er eigenlijk allemaal in de blender kan, dat kan uiteenlopen van voedsel tot niet-eetbare producten zoals iPhones, golfballen etc.

De video's die we gebruiken worden gemaakt door BlendTec, dat is een producent van blenders in de Verenigde Staten. De presentator van het programma, Tom Dickson, test telkens welke producten in een blender kunnen en of het daadwerkelijk blend.

De bedoeling van ons project was dat de gebruiker op een interactieve manier keuzes kan maken welke producten hij/zij in de blender ziet verschijnen. Er zijn verschillende categorieën waaruit de gebruiker steeds de producten kan kiezen, die hij/zij in de blender ziet verschijnen. De 2 hoofdcategorieën zijn food en non-food en die zijn elk weer onderverdeeld in subcategorieën. Na elke video heeft de gebruiker ook de mogelijkheid om terug te keren naar de hoofdmenu om vervolgens nog een aantal video's te bekijken.

We zaten alleen met een klein probleem waarop wij waren gewezen bij onze concept presentatie, namelijk dat onze applicatie geen verhaallijn bevatte. Dus

moesten we een verhaallijn bedenken wat best lastig was. Uiteindelijk hadden we bedacht dat we de prijzen van ieder product die in de blender gaat erbij vermelden. Dus wanneer de gebruiker uiteindelijk stopt, dan ziet hij/zij de totale waarde van de producten die hij/zij heeft zien blenden in de video's. Dat kan wel oplopen tot een paar duizend euro. Zo was dat probleem dus ook opgelost.

Ximpel

Ik had bij de inleiding al verteld dat we bij dit vak gebruik moesten maken van Ximpel. Ximpel is een platform dat de mogelijkheid biedt om interactieve media applicaties te creëren.

Ximpel is heel makkelijk in gebruik dat kwam o.a. doordat er al een voorbeeld applicatie op de site stond, dus die kon je gebruiken voor je eigen project.

Ximpel maakt gebruik van XML, bij webtechnologie hadden we al met XML gewerkt dus dat kwam goed van toepassing. We hadden niet echt de handleiding van Ximpel doorgenomen, we begonnen gewoon met het veranderen van een paar dingen. Zo kwamen we al een heel eind. De syntax was gelukkig ook zeer duidelijk en overzichtelijk. In Ximpel zat gelukkig ook een functie waarmee je de start- en stoptijd van de video's kon veranderen dat kwam heel goed uit, omdat onze video's allemaal dezelfde intro bevatte en die konden we op deze manier dus uit de video's knippen. Dat scheelt de gebruiker veel tijd, want die denkt ook na een tijdje van dit word mij wat eentonig of dit duurt mij te lang. Ik denk dat we ongeveer rond de 3 a 4 uurtjes bezig zijn geweest met het in elkaar zetten van onze applicatie.

Conclusie

Ik heb met veel plezier aan dit project gewerkt, dat kwam o.a. door de enorme vrijheid die we hadden. De samenwerking met Thom verliep heel erg goed, zoals we tot nu toe altijd gewend zijn. Je moest soms wel hard doorwerken om de opdrachten op tijd af te krijgen, maar dat is gelukkig allemaal gelukt. Ik hoop dat onze medestudenten het ook een leuke applicatie vinden.

Project interactieve multimedia is zonder twijfel het leukste vak dat we dit jaar hebben gehad. Een hele mooie afsluiting van dit schooljaar en gelukkig zonder het maken van een tentamen.

Prashant Bindesrisingh