

6. onderzoek

video annotation requires a logical approach to story telling

objective(s)

In dit hoofdstuk wordt een schets gegeven van de onderlinge samenhang van de verschillende onderdelen in het onderzoek, de ontwikkeling(en) daarin, alsook een toekomst-perspectief. Centraal staat daarin de vraag hoe het multimedia onderzoek zich verhoudt tot het vakgebied van de software engineering.

Bij nadere inspectie lijkt het dat de onenigheid met betrekking tot het onderzoek niet eens zozeer ligt aan het onderzoek zelf, maar veeleer aan de gekozen publicatiekanalen, te weten multimedia-gerelateerde workshops en conferenties. Inhoudelijk is een duidelijke relatie met de software engineering en architectuur van complexe multimedia systemen te beargumenteren, en is in ieder geval een duidelijke relatie en continuïteit met het eerdere onderzoek aan te wijzen.

samenhang In de beginperiode betrof het onderzoek vooral web-applicaties met bijvoorbeeld media componenten, waarbij gebruik werd gemaakt van object-technologie en embedded scripting om de functionaliteit te realiseren. Voor alle duidelijkheid, multimedia-technologie werd slechts toegepast als component in een meer omvattende software architectuur.

topic(s)

- web-applications – with media components
- embedded scripting or logic – in software architecture
- multimedia technology – as component(s) or object(s)

In deze eerste periode werd weinig aandacht besteed aan de esthetiek van de applicaties en waren de publicaties vooral in de doorsnede van software engineering en informatie systemen.

ontwikkeling(en) Met de ontwikkeling van het *intelligent multimedia platform* gingen we ons meer richten op zaken als de presentatie van (multimedia) informatie en de animatie van humanoid agents in virtuele werelden.

trend(s)

- intelligent multimedia platform – with embedded (distributed) logic

- game technology – for serious applications

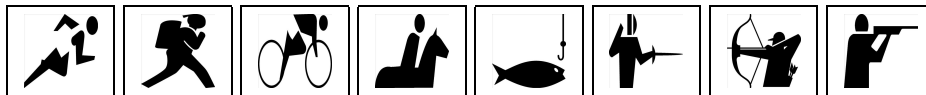
Recentelijk hebben we dit onderzoek echter, gebruikmakend van meer geavanceerde multimedia technologie, zoals DirectX en de Halflife 2 SDK, ondergebracht bij het thema *game technology for serious applications*, inspelend op de behoefte vanuit educatie en communicatie aan meer 'compelling' en 'immersive' applicaties. Voor de toekomst is het zaak onze eigen *intelligent multimedia technology* ook in te zetten voor deze nieuwe toepassingen van geavanceerde multimedia technologie.

toekomst-perspectief Afhankelijk van de uitkomst van het conflict zijn er verschillende scenarios voor de toekomst denkbaar. Hoe dan ook, twee aandachtspunten zijn van belang:

- de software architectuur van game/multimedia platforms
- de exploratieve ontwikkeling van 'serieuze' applicaties

Weglating van een van deze aandachtspunten zou ongetwijfeld een verarming betekenen voor zowel onderzoek als onderwijs.

thema(s) en variatie(s) In het onderzoek dat onder mijn directe verantwoordelijkheid heeft plaatsgevonden, en waarin ik zelf vaak ook een belangrijk (technisch) aandeel heb gehad, heeft *exploratieve ontwikkeling* altijd een belangrijke plaats ingenomen. Bij de toepassing van game technologie voor serieuze applicaties zal echter, meer dan in het verleden, samengewerkt moeten worden met culturele instellingen zoals ICN of Montevideo/Institute of Time-based Arts.



question(s)

1. (*) Hoe speelt het conflict in het onderzoek?

artwork

1. signs – sports, van Rooijen (2003), p. 272, 273.