

Kraak Het Of Maak Het

Auteur: Anne Jon Schoonhoven (asn860, 1707434)

Practicumpartner: Patrick van Rietschoten

Groepsnummer: 08106

Groepsleider: Sven Gude

Datum: 12 mei 2008

Onderwerp: Beschrijving en Rechtvaardiging IMM Project.

Inleiding

Waarom wel? Waarom niet? Waarom zus, waarom zo? Bij een project als dit, komen veel keuzes om de hoek kijken. Allereerst al bij de introductie ervan. Waarom krijg ik deze opdracht voorgeschoteld? De opdracht voor het vak Inleiding Multimedia (IMM) bedroeg het volgende: Maak een interactieve videoclip met bijpassende viral, die in het teken staat van promotie van de VU.

Wat leer ik als IT student van het maken van een filmpje? Een viral is een korte online videoclip, die je graag aan je vrienden zou willen laten zien. Omdat je vrienden op hun beurt dit ook zullen doen, verspreid de clip zich op virale (virus) wijze over der wereld. Het liefst met een (verborgen) reclame boodschap.

Tegenwoordig heerst er de media gekte. We zijn de jaren gepasseerd dat we alleen text-only webpagina's konden bekijken met onze internetverbinding. Audio en video fragmenten maakten hun opmars. We leven nu in een wereld waar we nieuws niet meer op teletext bekijken, maar online via uitzending gemist. Alles wat los en vast zit wordt aan elkaar gelinkt. Onze keuzemogelijkheden worden vergroot. We willen zelf steeds meer de touwtjes in handen hebben. Zo ook met videoclips.

Bij video's is het normaliter het geval dat de maker ervan bepaald wat de kijker wel of niet te zien krijgt. De verhaal lijn staat vast. De keuzes die we hier kunnen maken zijn zwart wit gezegd wel of niet kijken. Het zou dus interactiever kunnen. En dat kan. Via verschillende applicaties en extensies, zoals FLEX en XIMPEL, kan er een interactieve videoclip gegenereerd worden. De kijker krijgt de touwtjes meer in handen. Bepaalt zelf de verhaallijnen. Bepaalt zelf de informatie die hij of zij wil zien en horen.

Ha, het toverwoord. Informatie. Informatica is een vakgebied die zich bezighoudt met de het analyseren, ordenen en presenteren van Informatie. Interactieve videoclips zijn een zeer goed medium om verschillende soorten informatie te bundelen tot één geheel. Als IT-er is het belangrijk om te weten welke mogelijkheden er zijn om informatie te verwerken. Het is dus belangrijk om te weten wat er te bereiken valt met deze techniek.

Er kan gedacht worden aan entertainment, maar ook bijvoorbeeld aan educatie. Afhankelijk van je kennisniveau en verwachtingen kan je een op maat gekozen informatiebron gebruiken. Ik denk dat dit wel een van de betere toepassing is van deze techniek. Voor "entertainment" is er natuurlijk ook een functie, maar vaak wil je als kijker graag verrast worden met het onverwachte, een mening of interpretatie van een ander persoon om zo je eigen belevingswereld te verbreden.

Concept

Ons eerste ontwerp was een soort spel. De reis van Centraal Station naar de VU, waarbij je tussen verschillende vervoersmiddelen kon kiezen. Ook zou je (on)verwachte gebeurtenissen voor je kiezen krijgen. Het was een redelijk goed ontwerp, waarbij kon worden laten zien hoe de Ximpel-techniek toepast kon worden. We bedachten vanuit de gebruiken techniek de toepassing ervoor, zodat deze zo goed mogelijk er bij zou passen. De viral zou dan stukken van je reis bevatten. We waren druk mee aan het concepten. Om ons heen kijkend zagen we andere groepen iets vergelijkend doen. Laten zien hoe het in en om de VU is. We wilden toch wel graag iets anders, iets onderscheidends.

Het uiteindelijke balletje begon te rollen op het metro station. In Amsterdam staan tegenwoordig bij ieder metro station OV-Chip poortjes met bijhorende uitleesapparaten. Waarom kraken we de OV-Chipkaart¹ niet en laten we aan de wereld zien hoe je dat moet doen? Ik zou het zeker doorsturen als ik een dergelijk filmpje voor mijn neus zou krijgen. Het is iets wat het interessegebied van de meeste mensen ligt. Naast dat het een actueel onderwerp is, geldt ook: gratis met OV reizen, wie wil dat nou niet.

We zijn als ervaren internetclip kijkers ook geïnspireerd door anderen. Het viel ons op dat op videosites de "howtodo" filmpjes het altijd erg goed doen, zeker als deze een praktisch of sensationeel resultaat geven. Met deze observatie in ons achterhoofd zijn we met vertrouwen begonnen aan het uitwerken van ons idee.

We werkten het concept zo geloofwaardig mogelijk uit, zodat een leek het zeker zou geloven. Het principe is als volgt: Je hebt een reiskaart met een te laag saldo, die je via je laptop met Bluetooth-functie oplaad naar een positief saldo. We vermeden het kopiëren van andermans kaarten. Het zou een grotere imago breuk kunnen veroorzaken. Je zou namelijk zelf persoonlijk getroffen kunnen worden door zoiets soort kraak. Bij deze manier heb je het heft helemaal in eigenhand. Daarnaast hebben we het ook toegankelijk gemaakt. Bluetooth mogelijkheden zijn goed verkrijgbaar, en de meeste mensen hebben wel een laptop. Ook is het verhaal dat we het signaal van een oplaadpunt imiteren goed te slikken. Hoeveel mensen zijn er namelijk bekend met het protocol wat er voor gebruikt wordt?

De clip bevat een dergelijke hoeveelheid informatie, dat er wel duidelijk is wat er gebeurt, maar niet hoe. Voor de uitleg van de kraak verwijzen we door een website met daarop de interactieve video. Door de schare informatie die we geven in de viral hopen we dat we de nieuwsgierigheid prikkelen van de kijker, om door te gaan naar de website. Hiervoor hebben we speciaal een apart domein aangevraagd, namelijk www.AJ-PRoductions.nl (Anne Jon Schoonhoven en Patrick van Rietschoten)

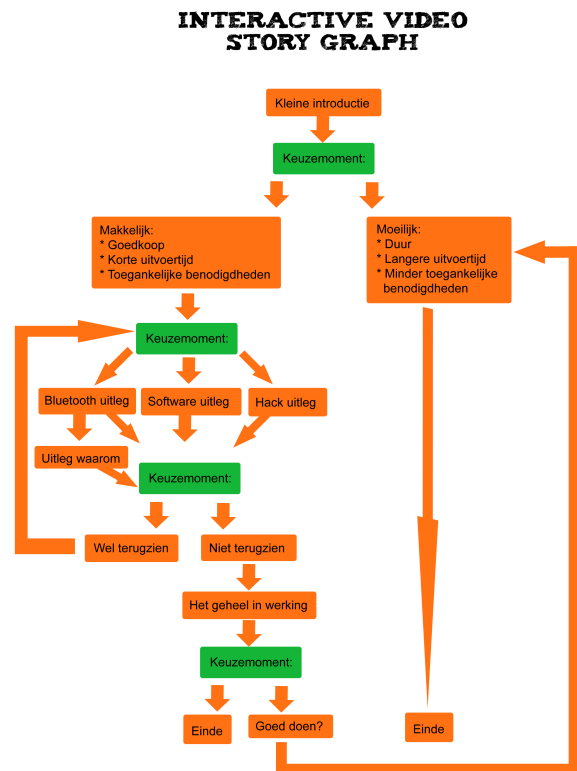
Met behulp van de Ximpel-technologie hebben we een interactieve clip gemaakt die uitlegt hoe je de kraak prepareert. Waar mogelijk, kan je zelf kiezen of je extra uitleg wilt, of alleen een stukje van de instructies wilt zien. Geheel op de behoeften van de gebruiker af te stemmen. Het VU aspect hebben we toegevoegd door het te presenteren als beste manier om met Openbaar Vervoer te reizen. Je bent als student namelijk in bezit van een OV-kaart. Ook presenteren we de VU zodanig dat deze uitdagingen biedt.

¹ <http://www.ov-chipkaart.nl/> Zie ook de Appendix

De Interactieve Video

De interactieve video is zo ontworpen, dat deze je eerst de verkeerde kant opstuurt. Dit hebben we gedaan door voordelen en nadelen van beide manieren op te sommen, waarbij de balans naar de kant van de kraak uitslaat. Een studie kost toch namelijk minstens 7500,- euro... Gelukkig is de verhaalgraaf zo geconstrueerd, dat wat voor keuzes je ook maakt, de VU altijd in beeld komt. Er zit wel een pad die niet direct naar de VU verwijst, voor het geval je niks te maken hebt met het VWO-niveau.

Na het kiezen van de makkelijke route, krijg je de mogelijkheid om informatie en instructies te bekijken over de verschillende componenten die nodig zijn om de OV-Kaart te kraken. Deze zijn in ieder gewenste volgorde te bekijken, waarbij men kan kiezen of ze extra informatie willen zien. Dit past geheel in onze gedachte over de toepassing van de Ximpel-techniek, namelijk voor het geven van instructie video's.



Het probleem dat we hadden was dat we niet een echte kraak konden uitvoeren. Wat zou de kijker te zien krijgen als hij de software² die we leveren op zijn computer uitvoert? We lieten de software een foutmelding geven, met een verwijzing naar de readme. In de readme promoten we de vu en vertellen we dat de kraak een hoax is. De readme file blijft verborgen totdat de gebruiker het programma heeft uitgevoerd. Hiermee voorkomen we dat mensen die wel een readme van te voren lezen er al te vroeg achter komen dat het een grap is.

De 'moeilijke' weg leidt naar een instructie filmpje waarin uitgelegd wordt hoe men zich inschrijft voor een studie op de Vrij Universiteit.

² De software is te vinden op www.few.vu.nl/~asn860/ovhack

Conclusie

Welk viraal aspect zien wij in deze uitvoering? De link van bijzonders, ludiek, actueel en technisch willen we leggen met de VU. De bedoeling is dat mensen denken, hé, wat grappig. Als ervaren studie kiezers, weten we dat als je op een rationele manier verschillende universiteiten vergelijkt, je genoeg informatie vind om dat te doen. Faciliteiten, slagingspercentages etc. zijn vrij op te zoeken. Het gaat ons om de groep mensen die emotioneel voor een universiteit/studie kiest. Die proberen we op deze manier te bereiken.

Ik vind dat onze opzet geslaagd is. Wel hebben we een tijdsnood ondervonden omdat we vrij laat met onze definitieve concept kwamen. Goede ideeën haal je niet zomaar even uit de supermarkt. Met meer tijd zouden we de Ximpelplayer meer bijgeschaafd hebben en beter video. Bovenal was het een leuk en interessant project. Eens wat anders dan de studieboeken. De opgedane ervaring kan ons goed van pas komen voor presentaties.

XIMPEL

Mijn mening over Ximpel is vrij uiteenlopend. Ik zie de potentie van het idee, de uitvoering is alleen nog niet goed, soms ronduit slecht. Ook is het voor een beginnening met deze technologie een karwei om uit te puzzelen waar wat voor dient. Een tip voor volgend jaar zou een uitgebreidere documentatie zijn, die vooral ook wat dieper in gaat op de details. De techniek is nog wat te grof. De zogenaamde “layers”, waarmee je klikbare velden creëert, zijn lastig precies te configureren. Ze vormen een belangrijk element in je presentatie. Een serie roze blokken passen niet altijd bij de stijl die je gebruikt.

Met een goede doorontwikkeling zal het zeker een techniek zijn waarmee veel mensen aan de slag kunnen gaan voor professionele doeleinden. Kort samengevat: Onder de motorkap zit het goed maar het dashboard is nog ontoereikend voor de mogelijkheden.

My Media

In mijn middelbare schooltijd ben ik geregeld bezig geweest met videobewerking en fotograferen. Hierdoor heb ik al enige ervaring opgedaan met het “schieten” en editen van beeldmateriaal. Voor de realisatie van dit project ben ik aan de gang gegaan met Adobe Master Collection Creative Suite 3³. Dit zeer uitgebreide software pakket is zeer geschikt om verschillende soorten media te bewerken. Voor dit project heb ik er nog niet mee gewerkt.

We ondervonden problemen met het renderen van het ene bestandsformaat naar het andere. Vaak viel geluid weg of was de kwaliteit ver te zoeken. Gelukkig zijn we toch tot een kwalitatief degelijk resultaat gekomen.

³ Bestaande o.a. uit Premiere (Video) Photoshop (Beeld) Soundbooth (Geluid) en Dreamweaver (Web content)

Gerelateerd werk

- Eerste concept: <http://www.few.vu.nl/~imm08106/Concept.pdf>
- Eerste scenario: <http://www.few.vu.nl/~imm08106/Scenario.pdf>
- Eerste storygraph: <http://www.few.vu.nl/~imm08106/Story%20Graph.pdf>
- Definitieve Concept: <http://www.few.vu.nl/~imm08106/concept.html>
(Ook voor het Scenario en de Storygrafen.)
- Logboek: <http://www.few.vu.nl/~imm08106/development.html>
- Site met links naar video's - <http://www.few.vu.nl/~imm08106/result.html>
- Handleiding voor schrijven van essay - <http://www.cs.vu.nl/~eliens/media/essay.html>
- Interessante links voor interactieve video -
<http://www.few.vu.nl/~hchuurde/master/mlinks.htm#Interactive%20Video%20articles>

Appendix

De OV-Chipkaart maakt gebruik van de zogenaamde RFID techniek. Dit staat voor Radio Frequency Identification. In de pas zit een chip die een radio signaal uitzend als identificatie. Ook is het mogelijk om via radiosignalen informatie op de kaart te schrijven. Bluetooth werkt ook met radio signalen. Het elementaire verschil tussen de twee signalen is dat Bluetooth op een frequentie werkt van 2,45 GHz en de OV-Chipkaart op 13.56 MHz

Bronnen

<http://nl.wikipedia.org/wiki/Bluetooth>
http://nl.wikipedia.org/wiki/Radio_frequency_identification
http://en.wikipedia.org/wiki/ISO_14443
<http://www.climafutura.nl/>
<http://www.ximpel.net>
<http://www.cs.vu.nl/~eliens/imm/>