

ESSAY

PROJECT INTERACTIEVE MULTIMEDIA

CULTURE SCHOCK

GROEP 7
ESRA ATESCELIK
STUDENT NR: 1783262
JUNI 2009
Eak500@few.vu.nl

Inhoudsopgave

1. Concept 'Culture Shock'.....	3
1.1 Definitief concept.....	4
1.2 Interactief gedeelte van de film.....	4
1.3 Motivatie voor doelen van de film 'Culture Shock'.....	4
2. Samenstelling van de introductie film	5
3. Voortgang van de introductie film.....	5
4. Samenstelling van de cultuur film over het land.....	6
5. Maken van de film 'Culture Shock' interactief	7
6.1 1 ^e versie van Project Interactieve Multimedia website.....	8
6.2 2 ^e versie van Project Interactieve Multimedia website.....	8
7. Maken van de story graph.....	8
8. Omgaan met de feedback van de assistenten en de docent....	9
9. Samenwerking binnen de projectgroep.....	9
10. Conclusie- Mijn leerdoelen.....	10

1. Concept 'Culture Shock'

Inleiding: In dit essay krijgt u voornamelijk een duidelijk antwoord op de volgende vragen:

- Wat heb ik gedaan om tot de film 'Culture Shock' te kunnen komen?
- Hoe heb ik dat gedaan?
- Wat voor problemen ben ik tegengekomen bij het volgen van het project 'Interactieve Multimedia'?
- Wat waren mijn oplossingen voor deze problemen?
- Wat heb ik geleerd tijdens het volgen van dit project?
- En wat is mijn evaluatie over dit project?

1.1 Definitief concept

Voordat ik nog andere ideeën gevonden had, of denk hierbij aan de concepten die te maken hebben met de studie of iets dergelijks, kon ik heel makkelijk het belang van de cultuur inzien. Wat ik meer hiermee bedoel is dat de cultuur in de samenleving een belangrijke rol speelt. Om mijn standpunt duidelijker te maken en om het begrip 'cultuur' meer te kunnen begrijpen, laten we dan eerst naar de definitie van 'cultuur' kijken. Cultuur heeft een aantal definities, zoals:

- alles wat door de samenleving wordt voortgebracht
- het patroon naar de menselijke activiteit en de symbolische structuren, die deze activiteiten een zekere betekenis geven.

Volgens mij bevat het begrip 'cultuur' meer dan de bovenstaande definities: Cultuur is iets van je verleden, van je gewoontes, van je geschiedenis. Cultuur brengt mensen tot elkaar. Het gaat hier niet alleen om een zelfde cultuur, maar de verschillende culturen kunnen ook de mensen tot elkaar brengen. Dit kan ervoor zorgen dat de mensen heel veel van de culturen kunnen leren om hun problemen op te lossen, om mensen te begrijpen. Zoals dit (alles wat door de samenleving wordt voortgebracht) al zegt, is en blijft de cultuur een werk van de mensen en van de samenleving.

Kortom, het laten zien van verschillende kanten van culturen was een van mijn ideeën. Om dit te kunnen realiseren wilde ik me beperken tot de culturen van de verschillende landen in de wereld, denk hierbij aan de landen zoals Nederland, Rusland, Nieuw Zeeland, Iran maar ook Zuid Afrika, Mexico enz.

Om de bedoeling van onze film duidelijker te maken en om bepaalde dingen concreter te kunnen maken, hebben ik en mijn groepslid de betreffende continenten, dus ook de landen bepaald, namelijk: Nederland, Duitsland, Rusland, China, Amerika, Argentinië, Mexico, Arabië, Iran, Nieuw Zeeland, Australië, Zuid Afrika, Egypte.

1.2 Interactief gedeelte van de film

Dat de gebruiker als eerste keuze kan maken tussen de vijf continenten en als tweede keuze kan maken tussen de landen die bij het betreffende werelddeel horen. Bijvoorbeeld als de gebruiker voor het continent 'Oceanie' heeft gekozen dan zou hij/zij een keuze kunnen maken tussen Nieuw Zeeland of Australië. Met 'Nieuw Zeeland' wordt er bedoeld dat de gebruiker een korte film tegenkomt die over de cultuur van Nieuw Zeeland gaat. Hoewel deze film ons heel kort lijkt, kan de gebruiker hieruit heel veel (nieuwe) informatie en uiteraard verschillende gevoelens krijgen. Nadat de gebruiker voor de cultuur van een land heeft gekozen, kan hij teruggaan naar het begin (waar de boeken in de boekenkast naast elkaar staan) of naar de landen van het gekozen continent om opnieuw voor een ander land uit zelfde continent te kunnen kiezen. Als een laatste keuze zou de gebruiker het platform kunnen verlaten.

1.3 Motivatie voor doelen van de film 'Culture Shock'

Ik denk dat wij met deze film de verschillende kanten van verschillende culturen laten zien en we willen laten zien hoe de cultuur een centrale rol kan spelen in de samenleving en ook in het persoonlijk leven van de mensen. Natuurlijk zegt zo'n korte film niet alles over de hele cultuur van die landen. Maar de aspecten die in deze film naar voren komen, maken over het algemeen deel van de cultuur van het betreffende land.

Wat ik opmerkelijk vind, is dat de cultuur van persoon tot persoon kan verschillen. Bijvoorbeeld als ik beweer dat alle nieuw zeelanders aardig en leuk zijn, dan kan dit niet meer geldig of niet waar zijn wanneer we een slechte ervaring meegemaakt hebben met een nieuw zeelander. Of we zouden ook heel snel kunnen zeggen dat deze uitspraak waar of niet waar kan zijn, omdat we nog niet zo'n ervaring meegemaakt hebben en omdat we nu dan niet zouden waar kunnen maken of het waar of onwaar is.

Ik denk dat wij hierbij zeker niet moeten vergeten dat iedereen bepaalde dingen vanuit hun eigen perspectief bekijkt. Maar wat we zeker wel willen bereiken is de interessante kanten van de cultuur laten zien. Ik denk bijvoorbeeld dat de concrete uitspraken zoals 'Amerikanen zijn direct' of 'de tijd is voor Amerikanen een heel belangrijke aspect.' heel interessant kunnen lijken voor iemand die slechts bekend staat met Arabische cultuur. Dit kan ertoe leiden dat de mensen van elkaars culturen iets relevant voor zichzelf kunnen nemen.

Een ander doel van deze film zou kunnen zijn dat (zoals ik al eerder heb aangegeven) de mensen verschillende gevoelens kunnen meemaken en naar de wereld van dat land gaan, wanneer ze naar deze film kijken. Wanneer ik naar Mexico gekozen heb en de film 'Mexico' bekeken heb, dan kan ik me voelen alsof ik in Mexico ben en alsof ik daar een onderdeel van ben.

2. Samenstelling van de introductie film

Nadat we ons definitief concept concreet gemaakt hebben, zijn we met de introductie gedeelte van de film aan de slag gegaan.

2.1 Problemen bij de samenstelling van de introductie film

Wij zijn eerst op zoek gegaan naar de boeken die als titel de naam van een continent bevatten, (zodat het boek bekend kan zijn voor de gebruiker, dus zodat de gebruiker voor een bepaald continent kan kiezen), maar dergelijke boeken hebben we in de bibliotheek niet kunnen vinden.

2.2 Oplossing voor het bovenstaande probleem

Als oplossing hebben we de titels van de continenten getypt, geknipt en vervolgens op vijf verschillende boeken geplakt. En om ervoor te zorgen dat de gebruiker een keuze kan maken voor de cultuur van het gekozen land, hebben wij op internet foto's gevonden die specifiek over de cultuur van het betreffende land gaan. Bijvoorbeeld een eigen dansvorm van Nederland vertelt ons ook iets over de Nederlandse cultuur. Als laatste hebben wij deze foto's op de boeken geplakt.

3. Voortgang van de introductie film

Het introductie film gaat als volgt door: Iemand (zij is niet in het beeld) opent de deur van de bibliotheek en vervolgens loopt zij langs de boekenkasten en als laatste stopt zij bij een boekenkast waarin de vijf boeken (met andere woorden continenten) te zien zijn. Als de gebruiker voor een continent heeft gekozen en dan haalt deze persoon het boek uit de boekenkast en opent zij het boek, dit maal maakt de gebruiker een keuze tussen de landen die bij het werelddeel horen.

4. Samenstelling van de cultuur film over het land

Nadat we de introductie film gemaakt hebben, zijn we meteen op zoek gegaan naar de video en foto materialen op het internet, daarnaast hebben we ook informatie gezocht naar de sites die ons veel informatie zouden kunnen geven over de cultuur van een specifiek land.

Stap 1

Na de oriëntatie hierop hebben we ons gefocust op de geschikte foto en video materialen over de cultuur van al de dertien landen. Op Youtube en Google video hebben we heel veel video en audio materialen kunnen vinden. En op deze site <http://www.kwintessential.co.uk/> heb ik heel veel informatie kunnen vinden over de cultuur van een bepaald land bijvoorbeeld Nieuw Zeeland, Iran, Mexico enz.

Ik vind het wel van belang om aan te geven dat wij op internet heel veel video en foto materialen tegengekomen zijn. Omdat de film niet heel land moest duren konden we niet alles gebruiken. Zo heb ik bijvoorbeeld interessante delen van een video in de film gebruikt.

Stap 2

Als de volgende stap hebben wij de introductie video's en de video's op de websites zoals Youtube of Google video gedownload en we hebben ze vervolgens naar de wmv formaat omgezet, zodat we deze zouden kunnen verwerken in Windows Movie Maker.

Probleem bij het volgen van stap 2

Als een lid van mijn groep denk ik dat het vinden van een goede, juiste video converter aanvankelijk een moeilijke taak was. Ik was bekend met Keepvid (een site waarop je video op andere site kan downloaden). Deze website heeft mij heel veel geholpen bij het downloaden van de video's op Youtube. Aangezien we de video's alleen in flv kunnen downloaden, hadden we een converter nodig die de video's ook naar wmv kon omzetten.

Op internet hebben we heel veel converters gevonden en gedownload, maar slechts een of twee hiervan waren goed en kwalitatief. Bijvoorbeeld deze online converter <http://media-convert.com/omzetten/> was heel bruikbaar bij het downloaden en omzetten van een video (formaat).

Stap 3

Nadat alle materialen (denk hierbij aan video, foto's, tekst, muziek) beschikbaar waren, zijn we begonnen met maken van korte clipjes voor de cultuur van de landen. Hiervoor hebben wij Windows Movie Maker gebruikt. Ik denk dat wij de film persoonlijker en misschien interessanter hebben gemaakt door een muziek toe te voegen die specifiek bij het land hoort. Bijvoorbeeld we kunnen een heel duidelijk verschil zien tussen een muziek van Zuid Afrika en een muziek van Amerika.

5. Maken van de film 'Culture Shock' interactief

Inleiding: In dit hoofdstuk krijgt u een goed beeld van wat voor rol ik gespeeld had in mijn groep en wat voor bijdrage ik hierbij ingeleverd had. Ik had al wat ervaring opgedaan op het gebied van Ximpel. Ik wist bijvoorbeeld al wat voor codes daarin zouden kunnen gebruikt worden, bijvoorbeeld wat de aanwezigheid van overlays in Flex betekent,

Problemen en oplossingen bij het maken van de interactieve film 'Culture Shock'

maar ik wist eerlijk gezegd nog niet hoe ik hiermee moest beginnen, met andere woorden wat voor codes ik in het begin in Flex moest gebruiken. Maar tegelijkertijd wilde ik graag weten hoe ik mijn geschreven codes kon testen. Op een enkele manier wilde ik ze werkend krijgen.

Dit was uitgelegd in het college, omdat ik het college gemist had, wist ik niet meer hoe ik dit moest oplossen.

Vervolgens heb ik dit probleem bij de assistent voorgelegd, hij heeft me een heel goede uitleg gegeven over hoe ik dit kon aanpakken. De oplossing was dat ik eerste basic pakket op Ximpel site moest downloaden en dat ik mijn eigen video's in video map van Flex moest zetten. En zo zou ik stuk voor stuk kunnen bekijken waar de codes voor zijn en hoe ik deze simpele codes van basic pakket zou kunnen toepassen voor mijn eigen applicatie.

Daarnaast was het de heel belangrijk dat ik vanuit bijvoorbeeld in fast.xml mijn eigen codes moest schrijven.

Terugkijkend naar het hele proces, denk ik dat dit een effectieve aanpak was. In plaats van al de codes in een keer te schrijven heb ik dat stuk voor stuk geschreven.

Aangezien de structuur van de interactieve film al bekend was, heb ik op Ximpel site heel veel bruikbare informatie gevonden over het programmeren van keuze momenten en het laten spelen van een video of het zetten van een score.

Een ander technisch probleem bij het maken van onze interactieve film was het toevoegen van een plaatje aan onze applicatie. We hebben het begin (het eerste beeld) van de interactieve film kunnen aanpassen, bijvoorbeeld we hebben dat aangepast naar een plaatje die te maken heeft met de cultuur. Maar we wisten nog niet hoe je in de film een plaatje kon zetten. Dit hebben we opgelost door van een plaatje een korte clip te maken.

Een van de moeilijkheden dat ik hierbij tegenkomen was het korter, langer, groter of kleiner maken van de keuze gebieden, beter gezegd het goed bepalen van keuze momenten. Bijvoorbeeld als het boek geopend is, wil de gebruiker precies op het plaatje drukken, zodat hij zijn keuze kan maken. Het klikbare gedeelte moest geschikt zijn voor het plaatje op het boek. Met behulp van mijn groepslid heb ik dit probleem kunnen oplossen.

Een ander belangrijk punt was dat de naam van de video's moest overeenkomen met de namen in de Ximpel codes, anders zou onze applicatie niet werken.

Wat het mij vooral veel tijd kostte was het opnieuw zetten van mijn video's in de video map, wanneer ik iedere keer iets van mijn video aangepast had. Het aanpassen van mijn video betekende dat ik mijn video's opnieuw moest omzetten naar flv formaat, aangezien Flex alleen video's in flv accepteert.

6.1 Eerste Project Interactieve Multimedia website

In het begin had ik geen idee over wat voor website ik zou kunnen maken, ik had al ervaring met het maken van een website, maar de structuur van onze groepswebsite was nog onduidelijk. Op internet heb ik informatie gezocht over wat voor structuur, layout ik zou kunnen gebruiken voor onze groepswebsite. Ik heb wel een aantal goede voorbeelden gevonden over hoe de links eruit zouden kunnen zien. Vervolgens heb ik zelf een structuur bedacht voor onze groepsite. Om op de website nog meer informatief en leuk te kunnen maken heb ik een aantal achtergrond informatie toegevoegd, denk hierbij aan de spreuken die te maken hebben met de cultuur.

Maar vervolgens is het gebleken dat de links op de andere browsers niet zo goed werkten.

6.2 Tweede Project Interactieve Multimedia website

Na onze groepspresentatie ben ik met mijn groepslid aan de slag gegaan om een nieuwe, betere website te maken. Onze eerste werk was het veranderen van de achtergrond. We hebben op internet een geschikte plaatje kunnen vinden dat we gebruikt hebben als de achtergrond voor onze website.

Vervolgens hebben we de kleur van de website aangepast.

7. Maken van de story graph

Terwijl we bezig waren met het maken van de groepswebsite, moesten we tegelijkertijd wekelijkse opdrachten inleveren en die moesten we op onze site zetten. Een van deze opdrachten was de story graph. Een van de doelen van de story graph was het concreet maken van ons concept. Later hebben we bedacht dat de gebruiker naar het gekozen continent of naar het begin terug kan gaan. Vervolgens heb ik dit in Microsoft Visio getekend en op website gezet.

Op zelfde manier zijn de scenario's en technische realisatie gemaakt.

8. Omgaan met de feedback van de assistenten en de docent

De feedback van docenten en assistenten hebben ervoor gezorgd dat de opdrachten en de film die we zullen moeten maken duidelijker en overzichtelijker wordt. Bijvoorbeeld een van de feedback van de assistenten was dat de introductie film heel lang was (namelijk 30 seconden). Dit hebben we later korter gemaakt.

Een andere feedback was dat de homepage van onze website nog minder druk kon zijn. Bepaalde dingen op de home pagina hebben we later verwijderd.

9. Samenwerking binnen de projectgroep

Terugkijkend naar de samenwerking met mijn groepspartner denk ik dat de samenwerking goed verlopen is. We konden met elkaar goed communiceren en de gemaakte afspraken nakomen. En er was een evenwichtige taakverdeling tussen mij en mijn groepslid. Vooral de communicatie binnen de groep is op een goede manier gegaan.

Voor de wekelijkse opdrachten en het maken van de korte clips hebben we de taken verdeeld.

10. Conclusie- Mijn leerdoelen

Na het volgen van het project Interactieve Media kan ik met volle zekerheid zeggen dat ik hiermee een grote deel van mijn leer(persoonlijke) doelen behaald heb.

- Ten eerste heb ik tijdens dit project geleerd hoe ik zelfstandig een interactieve video kan maken.
 - Het volgen van dit project heeft me geholpen bij het ontwikkelen van mijn communicatieve vaardigheden, denk hierbij aan rapporteren, presenteren
 - Dit heeft me geholpen bij het ontwikkelen van mijn creativiteit
 - Ik ben nu in staat om een website met een duidelijke layout te maken
 - Hierdoor heb ik beter inzicht gekregen in de programmeer aspecten (denk hierbij aan html, maar ook Ximpel)
 - Ik heb nu meer kennis opgedaan op het gebied van de culturen in de verschillende delen van de wereld
 - Ten slotte sta ik nu bekend met de begrippen zoals interactieve film, Flex, Ximpel, Movie Maker enz.