

De jeugd en OMA

M.B. Groot (1853279), 1IMM, Groep im0919

Abstract

In dit essay zal ik ingaan op onze interactieve video die we hebben geproduceerd voor 'project Interactieve Multimedia'. Ik zal uitleggen hoe en waarom we bepaalde keuzes hebben gemaakt. Ook zal ik mijn uiteindelijke mening over het resultaat en het vak geven.

Het idee

Het idee voor het maken van onze film kwam voort uit een van onze frequente bezoeken aan campuscafé 'The Basket'. Na een van de eerste colleges zaten we onder het genot van een biertje wat te brainstormen. De oplossing was echter dichtbij en na nog wat gepraat (en gedronken) te hebben, was ons idee geboren. Een educatieve video over alcohol in combinatie met het verkeer ging het worden. Of zoals wij het onderling noemden: "Bier en auto's".

De naam voor het project: OMA. OMA staat voor 'Omgaan Met Alcohol'. De slogan was na deze dijk van een naam ook niet meer ver te zoeken: 'Geniet, maar drink met OMA'. Wij waren van mening dat dit enigszins vermakelijk overkomt en toch een zekere 'blijft-in-je-hoofd-hangen'-factor heeft.

Nu we een idee en een naam hadden, konden we ons richten het ontwerpen.

Scenario

We wilden bij het 'spelen' van onze video, dat het verhaal echt op de speler betrekking had. Dit hebben we gedaan door het te filmen vanuit een 'first-person view'. Dit betekent dat het lijkt alsof je uit de ogen van de speler kijkt.

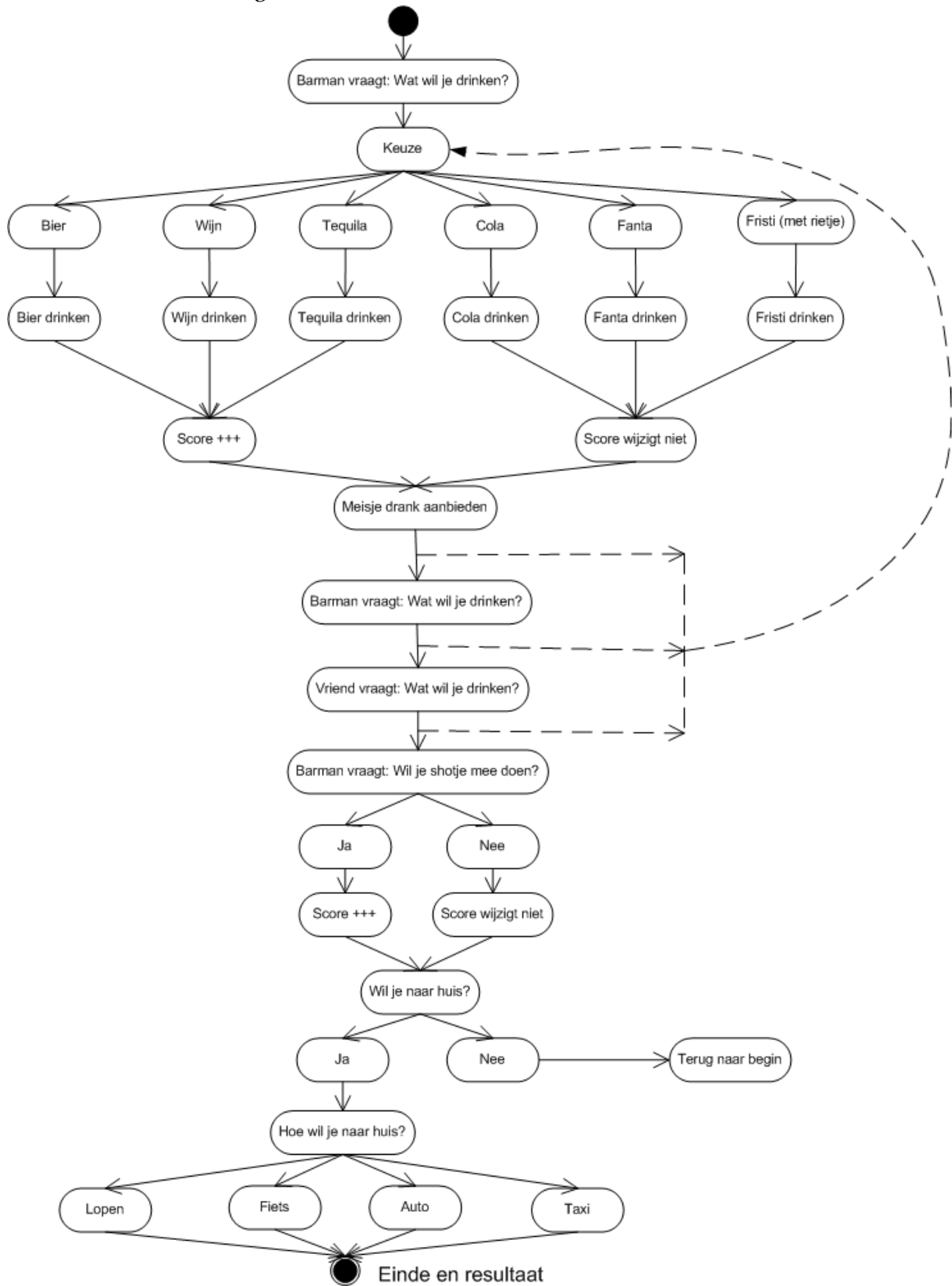
Een ander punt was dat we vonden dat de speler enigszins verleid moet worden alcoholische drankjes te nuttigen. Dit omdat dit bij een doorsnee stapavond ook gebeurt. We hebben dit weten te realiseren door andere personen in de film (een vriend, een meisje, de barman, etc.) (proberen) invloed op je te laten uitoefenen.

Als de speler er uiteindelijk voor kiest om na een gezellige avond naar huis te gaan, heeft hij hier meerdere keuzes voor. Zo kan hij kiezen voor de auto, de fiets, een taxi of om te gaan lopen. Als de speler voor lopen of de taxi kiest, komt hij altijd veilig thuis. Bij de fiets en de auto hangt dit van zijn score af. De score representeert de hoeveelheid gedronken alcoholische drankjes.

Tevens vonden we het leuk om tussen verschillende fragmenten een soort quizvragen te stellen een de speler. Dit om de kennis over alcohol (en het verkeer) te toetsen.

Een schematische weergave van ons scenario, de zogenaamde 'story-graph' is weergegeven in *figuur 1*.

Voor onze viral wilden allemaal doembeelden van alcohol in het verkeer laten zien. Te denken aan kotsende mensen en grote carcashes.



Figuur 1, story-graph OMA

Uitvoering

We begonnen in de tweede week met het realiseren van het concept. Dit deden we (uiteraard) door te filmen. We hebben gefilmd met een doorsnee SONY Cybershot camera. We hebben verschillende scènes opgenomen in ‘The Basket’. Zoals het drinken van een biertje en interactie met de barman. Zo konden we ook alvast een begin maken met bewerken van de filmpjes en alvast XIMPEL¹ een beetje leren kennen.

In de derde week hebben we getracht de resterende scènes te filmen. Dit is niet geheel gelukt, maar we hadden genoeg materiaal om de filmpjes te bewerken en in XIMPEL te zetten. Tijdens al deze handelingen zijn we erachter gekomen dat we niet al onze ideeën konden verwezenlijken. Zo hebben we bijvoorbeeld het aantal te kiezen drankjes verlaagd van zes naar vier. Dit omdat dit makkelijker was en de meerwaarde van de twee weggelaten drankjes miniem was.

Ook de volgorde van opeenvolgende acties is uiteindelijk niet precies volgens *figuur 1*. De volgorde is (ongeveer):

- I. De speler komt de bar binnen
- II. De speler kan uit een overzicht van de bar, welke steeds terugkeert, een drankkeuze maken.
- III. Een vriend biedt je wat te drinken aan. *De speler krijgt het overzicht weer te zien en drinkt zijn of haar keuze.*
- IV. De speler krijgt een vraag voorgeschoteld waarbij er een beroep wordt gedaan op zijn kennis over alcohol. Dit heeft geen invloed voor de score o.i.d.
- V. De speler vindt geld op de grond waardoor de speler drank kan kopen. *De speler krijgt het overzicht weer te zien en drinkt zijn of haar keuze.*
- VI. De speler krijgt een vraag voorgeschoteld waarbij er een beroep wordt gedaan op zijn kennis over alcohol. Dit heeft geen invloed voor de score o.i.d.
- VII. De barman vraagt aan de speler of hij/zij een shotje wil.
- VIII. Na deze laatste keuze komt de speler uiteindelijk weer bij het overzicht terecht. Hier is echter nu ook een knop toegevoegd om naar huis te kunnen gaan.
- IX. Indien de speler niet naar huis wil, keert hij/zij terug naar het overzicht waar hij/zij zich ten overvloede te goed kan doen aan de drankjes. Dit totdat er uiteindelijk wel wordt besloten naar huis te gaan.
- X. Indien de speler wel naar huis wil, loopt de speler naar buiten en komt de vervoerskeuze.
- XI. Na een keuze gemaakt te hebben, hangt het een veilige thuiskomst af van de hoeveelheid gedronken alcohol (dus de score).

We hebben bij de vervoerskeuze het aantal mogelijkheden beperkt tot twee keuzes. Dit om min of meer dezelfde reden als bij het gewijzigde aantal drankjes. Ook hebben we, bij gebrek aan leuke meisjes, de scène met het meisje eruit gelaten. Als vervanging hebben we een scène geïntroduceerd waarbij de speler €10 op de grond vindt.

¹ www.ximpel.net

Na bijna alles gefilmd, bewerkt en verXIMPELd te hebben 23 juni, de dag van de deadline, de puntjes op de I gezet.

Voor onze viral hebben we uiteindelijk gekozen voor een filmpje wat autoriteit uitstraalt. We hebben namelijk een dokter aan het woord. De beste man vertelt hoe erg 'binge drinking' wel niet is en komt met de oplossing. Die is namelijk; stoppen met binge drinking. Hier zijn wij het natuurlijk niet mee eens, want de oplossing is OMA. Dit hebben we dan ook in de viral laten zien.

Resultaat

Ik ben erg blij met het uiteindelijke resultaat. Ik ben van mening dat onze applicatie interactief, educatief en vermakelijk is. Alles wat we wilden hebben. Ook heb ik het idee dat onze applicatie de speler na het eerste keer spelen uitnodigt tot een nieuw spel. Dit om dan te kijken wat er gebeurt als de speler net één biertje meer of minder had gedronken.

Ik vond een project als deze erg leuk om te doen. Dit omdat je vrij bent in de onderwerpskeuze, waardoor je een onderwerp kan kiezen wat jou aanspreekt. Hierdoor werk je enthousiaster wat niet alleen het resultaat ten goede komt, maar ook jezelf.

Het gebruik van XIMPEL was, na een kleine introductie, erg makkelijk. Ik heb bij onze applicatie in combinatie met XIMPEL weinig problemen ondervonden. Enkel dat we vaak precies hetzelfde subject kopieerden en dan enkel de verwijzing ('leadsto') moesten wijzigen. Dit was nodig om het verhaal er goed in te houden. Voor de rest werkten de overlays e.d. goed. Het feit dat de playlist in XML is, vergemakkelijkt het gebruik ook. We hebben gebruikt gemaakt van het 'Advanced' package, omdat we functies nodig hadden om het einde van de score te laten afhangen.

Ik ben erg te spreken over de begeleiding bij dit vak. Het feit dat je wekelijks feedback krijgt en elke groep een eigen statuspagina heeft vind ik zeer goed. Zo krijg je een goede indruk van hoe het gepresenteerde werk overkomt. Ook het feit dat praktisch elke week er gepresenteerd werd door de groepen en voor de groepen. Zo kan je hier rekening mee houden en elke week (kleine) veranderingen doorvoeren. Ik vind het dan ook jammer dat we 'slechts' vier weken hadden voor dit project. Als dit meer was geweest, hadden we misschien de applicatie nog iets leuker en iets leerzamer kunnen maken. Concluderend ben ik zeer tevreden over dit vak en over ons resultaat.