

Dex Bakker – IM1111 – Justification & Essay

Terugblikkend op onze Ximpel applicatie 'The interactive guidance to rock' hebben we, naar eigen mening, toch leuk werk geleverd. Eenmaal voltooid vonden we de applicatie namelijk zelf erg handig om snel meer te leren over verschillende genres muziek. Dat is precies waar we deze toepassing voor hebben bedoeld. Vanaf het eerste level in de applicatie heb je zelf in de hand waar je meer over wilt weten en zonder te hoeven zoeken krijg je meteen de beste filmpjes van het web over het gekozen onderwerp voorgeschoteld. We waren zelf eigenlijk verbaasd hoe leuk het werkt en dan ga je eigenlijk al snel fantaseren over deze applicatievorm maar dan honderd keer grootser, de ultieme versie, met volledige documentaires, clips en lessen. Dat zou wel een heel mooi en leerzaam muziekarchief zijn!

Het idee voor de 'interactive guidance to rock' ontstond door onze eigen achtergrond in de muziek. We spelen beiden namelijk al jaren gitaar en zijn bekend maar tientallen stijlen en honderden verschillende bands uit het heden en de geschiedenis. Bij het brainstormen voor het onderwerp in week 1 was er eigenlijk geen discussie over nodig dat we iets met onze kennis over verschillende soorten muziek moesten doen. Niet dat wij de állergrootste muziekkenners zijn, maar het verbaasd ons steeds meer hoe veel mensen niet beter weten dan de top40 muzieklijst. Hier wilden we dus verandering in brengen, met onze applicatie en brengen we een stukje muziekgeschiedenis bij die iedereen zou moeten kennen.

De opzet

Het principe is simpel. De gebruiker krijgt de mogelijkheid te kiezen uit verschillende genres. In onze applicatie zijn dit er 4: blues, jazz, rock en country. Vervolgens kan men kiezen uit de mogelijkheid om meer te weten te komen over het genre middels een korte geschiedenisfilm, of kan er gekozen worden voor een clip van een prominent artiest uit het verkozen genre. Kiest men voor meer informatie over het genre dan bestaat er nog steeds de mogelijkheid om naar een artiest te gaan kijken, en natuurlijk vice versa met de tweede keuze. Als laatste en diepste niveau in onze applicatie is er nog de keuze om door middel van een biografisch filmpje meer te weten te komen over de betreffende artiest of, voor de geïnteresseerde gitarist, de mogelijkheid om een videoles te volgen waar je een nummer leert van de artiest of band.

Het ontwerp

Bij een interactieve video als deze is het erg belangrijk een goed design te hebben. De manier waarop mensen in deze tijd namelijk omgaan met media is razendsnel. Als de eerste tien seconden de kijker/gebruiker niet pakken dan is het gevolg simpel, met een klik is het weg en ga je naar de volgende. We wilden daarom beslist dat de gebruiker van onze applicatie over de mogelijkheid beschikt om snel te kunnen overschakelen tussen video's. Vanuit elke pagina/video moet de gebruiker dus verder of terug kunnen klikken naar hetgeen wat hem/haar wel aantrekt. Naast deze functie waren er twee kleine moeilijkheden tijdens het maken van de applicatie. Allereerst het vinden van bruikbaar en juist materiaal. Als ervaren gebruikers van sites als Youtube weten ook wij dat elke video in de applicatie moest voldoen aan bepaalde duur, informatie en context. Daarnaast komt ook nog de grootte van de bestanden kijken. In onze eerst build kwamen wij namelijk terecht op een applicatie van bijna 800 mb. Aangezien er op de server maar maximaal een grootte van om en nabij 300

mb kon worden geplaatst, was dit de grootste obstakel waar wij tegen aan liepen. Hierdoor moest elk videobestand geconverteerd en gecomprimeerd worden naar kleinere formaten om het te kunnen uploaden op onze website. Enige nadeel is dat bij dit bestand hier en daar wat watermerkjes op die video's zijn achtergebleven, maar daar valt doorheen te kijken.

Onze ervaring met Ximpel

In het begin van deze cursus was het voor onze eerst even aftasten welke vaardigheden er nou precies waren vereist voor het werken met Ximpel. In eerste instantie gingen we er na het college van Timen vanuit dat we met behulp van de de Adobe Flash Builder het geheel moesten programmeren. Uiteindelijk bleek dit echter niet per se te hoeven voor het maken van een leuke interactieve applicatie. Het verbaasde ons ontzettend hoe makkelijk het is gemaakt met de Ximpel software. Er zitten natuurlijk twee kanten aan dit verhaal. Aan de ene kant wordt het de studenten dus makkelijker gemaakt doordat ze niet per se hoeven te programmeren om aan de opdracht te voldoen. Ik denk echter dat met name door deze lage instap, juist het niveau van creativiteit veel meer zal groeien. Dit is nou eenmaal hoe wij werken. Pas als we beschikken over de kennis van alle tools ga je fantaseren of de leukste, verste en lastigste mogelijkheden die daarmee zijn te maken, wat bij dit project zeker het best tot zijn recht komt. Toch is daarmee niet het laatste woord gegeven. Ik wil ook zeker niet zeggen dat we geen technische aspecten hebben geleerd het laatste blok. Integendeel, we hebben dankzij Ximpel kunnen spelen met de xml taal waar ook wij nog geen ervaring mee hadden en dus erg handig was om te zien. Concluderend zijn wij dus erg positief te opzichte van Ximpel en het project interactieve multimedia.

Een mogelijke verbetering in de Ximpel software zou naar onze mening een uitbreiding op de youtube tag zijn. Het was nu namelijk erg onduidelijk of met de youtube tag dezelfde functies konden worden gebruikt als wanneer er een offline video werd gebruikt.

Interactieve media in de toekomst

Eigenlijk is er over het onderwerp interactieve media weinig te discussieren als we kijken naar de toekomst van deze media. Interactieve media is namelijk overal om ons heen aanwezig, bewust en onbewust. Zeker met de komst van de Apple Ipad is deze vorm van media geëxplodeerd. Interactieve media is zonder twijfel de toekomst.

Allereerst even de vraag: Wat wordt nou eigenlijk bedoeld met interactieve media? Is elke soort media namelijk niet een interactie tussen gebruiker en apparaat? Als ik een krant lees, is er ook interactie gaande tussen de tekst op het papier en de gedachte in mijn hoofd. Het antwoord is echter te vinden in games. Huidige generaties games reageren op hoe de gebruiker zich gedraagt in het spel en is het vervolg afhankelijk van de keuze van de gebruiker. Met een krant is er uiteraard geen sprake van. Ik als gebruiker kan geen specifieke invloed uitoefenen op wat er in de krant komt te staan. Met interactieve media kan dit wel. De gebruiker kiest de onderwerpen en gebruikt de functies die hij of zij interessant lijkt om mee te werken.

De vraag wat interactieve multimedia kan betekenen in onze samenleving is ook nog wel een vraagstuk waarbij stil kan worden gestaan. Met name in gebieden zoals het onderwijs zou dit soort media een nieuwe betekenis kunnen hebben. De hedendaagse student leert niet meer zoals vroeger, sinds 'googlen' een officieel werkwoord is geworden. Studenten lezen amper

nog boeken en zoeken alles op het web. Dit hebben we ook aan het begin van de colleges gezien in het vraagstuk wat Google voor impact heeft op het hedendaagse studeren. Ikzelf google ook alles waar ik over twijfel of vraagtekens bij heb. Dit heeft wel het effect dat de informatie die blijft hangen miniem is. Een goed voorbeeld is het opzoeken van een betekenis van een woord. Als je het vijf minuten later datzelfde woord weer tegen komt in een stuk tekst ben je het vaak alweer vergeten. Een ander mooi verbeeld vind ik het jongetje op de reclame van internetbedrijf Ziggo die zijn ouders precies de antwoorden weet te vertellen van een quiz op televisie en vervolgens wegloopt met een laptop onder zijn armen. De vraag is of dat nou een goede ontwikkeling is of juist zorgelijk?

Een informatiebron als het web is uiteraard een van de beste ontwikkelingen van de laatste eeuw. Echter gebruiken de meeste studenten het web voor geheel andere dingen studeren. Gemiddeld 80 procent van de tijd zit men namelijk op sociale netwerk sites als Facebook of Twitter. Daarnaast is niet alles wat op het internet te vinden is de juiste, al dan niet wetenschappelijke, informatie die je wil vinden om te kunnen leren. We kunnen hieruit dus alvast concluderen dat er met interactieve media goed zou kunnen worden ingespeeld op het mediagedrag van (studerenden) jongeren.

Naast het informatieve gedeelte zal het design ook erg belangrijk worden. De huidige en aankomende generatie is erg visueel ingesteld door verschillende technologieën en media als games. Met een aantrekkelijk design zijn mensen dus ook erg te prikkelen en aandachtig te houden. Dit is bijvoorbeeld ook goed te zien bij het merk Apple, waar een groot deel van de aantrekkingskracht te danken is aan het geweldig design van de apparatuur van het bedrijf.

Concluderend zien we een groeiende trend in interactieve media met verschillende voordelen. Informatie kan beter en duidelijker worden geordend, de gebruiker heeft zelf de hand in het materiaal wat voorgeschoteld wordt en mogelijk hebben we te maken met een nieuwe manier van informatie tot ons nemen en delen met de samenleving via sociale media. Wij hebben met onze Ximpel applicatie alvast een handig voorbeeld geprobeerd te ontwerpen.