



De titel ZOO FUNNY

De titel van ons project is ZOO FUNNY. Hiervoor hebben wij gekozen omdat dit een dubbele betekenis heeft. Namelijk; ZOO (dierentuin in het Engels) en zoo als zo leuk! Dus grappige dierentuin en zo grappig.

Wie zijn wij?

Het project is gemaakt door Maiko Saan en Lisa Oud. Wij studeren informatie, multimedia en management en zitten in ons eerste jaar. Wij hebben er voor gekozen om samen te werken omdat wij al vaker hebben samen gewerkt en dit tot nu toe goed is bevallen. We hebben een aantal onderdelen verdeeld en een groot gedeelte van het project samen uitgevoerd op de VU.



Wat is onze boodschap?

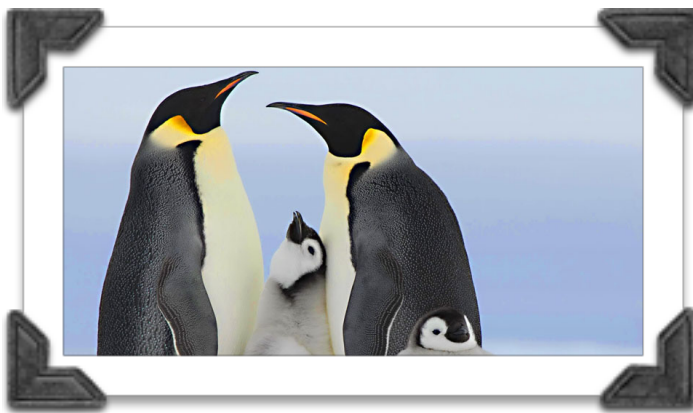
De boodschap die wij willen geven met ZOO FUNNY is niet zozeer een directe boodschap. U zou het meer kunnen zien als een grappige film die voor vermaak zorgt voor bijvoorbeeld kinderen die nooit de kans krijgen om naar een dierentuin te gaan maar ook voor kinderen die wel regelmatig de dierentuin bezoeken maar het gewoon een leuke interactieve film vinden!

Introductie

Wij hebben bij de aanpak van dit project alle onderdelen die wij moesten inleveren/maken op een rijtje gezet en in een planning verwerkt. Deze planning hebben wij indien nodig veranderd maar we hebben ons daar gedurende het hele project aan vast gehouden en dat heeft er voor gezorgd dat ons project op tijd af is en dat wij ons aan alle deadlines hebben gehouden.

Voor ZOO FUNNY hebben we zelf gefilmd en filmpjes van youtube gehaald (de grappige filmpjes). Deze grappige filmpjes van youtube hadden we al vrij snel verzameld waardoor we zeker wisten dat we verder konden gaan met het project. Helaas blijft humor een mening en is het moeilijk een filmpje te vinden die iedereen leuk vindt. We hebben voor zover mogelijk daar rekening mee gehouden.

Voor de rest van de filmpjes zijn we naar Artis in Amsterdam gegaan en hadden wij van tevoren een route uitgestippeld met de routes tussen de dieren waardoor we precies van tevoren wisten wat we moesten gaan filmen. De speler kan zich door het park navigeren door op links, rechts of rechtdoor te klikken.



Doordat we alles van tevoren hadden bedacht en ons hier ook aan hebben gehouden is er een duidelijke structuur ontstaan in ons project. Voor elk dier geldt hetzelfde; er is een kruispunt waar de speler kan kiezen welke kant hij op wilt. Vervolgens komt de speler bij de hok van het dier uit wij hij kan kiezen om het filmpje van het dier te bekijken of om door te lopen naar een volgend kruispunt. En dit geldt voor de gehele film.

Achtergrond

De context van ZOO FUNNY is dat we grappige filmpjes combineren in een echte dierentuin. Wat het gevoel geeft dat u door een dierentuin loopt, in dit geval Artis. Dat hebben we geprobeerd te combineren met grappige en niet serieus te noemen filmpjes van youtube.

Waarom ZOO FUNNY?

Waarom onderscheidt ZOO FUNNY zich van de rest? Ik denk doordat wij een vaste structuur in onze interactieve film hebben. Het is heel gemakkelijk te gebruiken en doorheen te navigeren. Voor kinderen (die ook in onze doelgroep zitten) is dit heel belangrijk.

Het gebruik van XIMPEL

Wat betreft XIMPEL geldt voor Maiko en mij hetzelfde. Het werken met XIMPEL versie 3.0 was gebruiksvriendelijk. Aan de hand van duidelijke voorbeelden en documentatie is het mogelijk om in relatief weinig tijd een kwalitatief goede interactieve video in elkaar te zetten. We moesten het materiaal wel van tevoren bewerken in iMovie. Ook moesten we de buttons van tevoren ontwerpen. Die voor onze interactieve video waren waarmee de kijker door de dierentuin kan navigeren. Als IMM-studenten met de geringe programmeerkennis van de cursussen van het eerste jaar, kozen wij voor de basis versie van XIMPEL. Om een goede start te garanderen was het voorbeeld uit het ZIP pakket een uitkomst. Na met enkele regels code gespeeld te hebben kende de basis versie van XIMPEL geen geheimen meer.

En als we tegen een probleem aanliepen betreft het programmeren of het gebruik van XIMPEL konden we altijd bij de begeleiding terecht. Wat een erg fijne ondersteuning was.

Related work

Als ik op internet zoek naar een interactieve dierentuin vind ik op het eerste gezicht niks. Je ziet wel dat ze bezig zijn met een interactieve tour door de dierentuin met bijvoorbeeld GPS. Ook heeft de site <http://www.interactivezoo.eu/pesa.html> iets wat in de richting komt. Via deze site kan je live meekijken met de dieren in de dierentuin. Dat zou mooi gecombineerd kunnen worden met onze applicatie wat zou zorgen voor bijvoorbeeld 'live interactive zoo'. Maar goed, dat laten we over voor de next generation.



Conclusie

De conclusie die ik na dit project kan trekken is dat Maiko en ik alles netjes op tijd hebben ingeleverd en met genoeg inzet aan het project hebben gewerkt. Het project is geworden wat we in gedachten hadden. Het enige probleem wat ik op dit moment kan bedenken is dat het soms moeilijk was om een daadwerkelijk grappige film van elk dier te vinden. Maar uiteindelijk zijn we daar ook uit gekomen. Ik hoop dat jullie hebben genoten van onze applicatie!

Het project interactieve multimedia

Ik vond persoonlijk het project interactieve multimedia een leuk project. Maar dat komt omdat ik het leuk vind om creatief te zijn, maar ik moet zeggen dat ik niet veel geleerd heb van de laatste vier weken. Als ik niet naar de colleges was gekomen had ik waarschijnlijk even veel geleerd en hetzelfde product geleverd. Misschien is dat handig om mee te nemen naar volgend jaar?

References

Youtube	http://www.youtube.com/
Project site	http://www.cs.vu.nl/~eliens/im/
Google	http://www.google.com/
Andere interactieve zoo	http://www.interactivezoo.eu/pesa.html