

– Videoapplicatie iPhone 6 Justification –

Doel – Voor het project Interactieve Multimedia was het de bedoeling dat we een interactieve videoapplicatie gingen maken met behulp van ‘Ximpel’, een softwareprogramma dat special voor dit soort doeleinden is ontwikkeld. De vereiste eindresultaten waren ons dus meteen al bekend en duidelijk. Maar om die resultaten te kunnen behalen, moesten we wel heel wat brainstormen. Creativiteit, originaliteit en professionaliteit waren een belangrijk hiervan. En wij hebben ons uiterste best gedaan om deze aspecten succesvol toe te passen.

Intro – Ik ben zelf iemand die niet echt gek is op presenteren, of beter gezegd, op de voorafgaande dagen aan de presentatie. Wanneer ik het doe vind ik het echter erg amusant en leerrijk. Desondanks voelde ik me niet op mijn gemak, toen we tijdens het eerste college te horen kregen dat we alweer elke week moesten gaan presenteren. Heel goed vond ik dat er meteen werd verteld waar die presentaties over zouden gaan. De deadlines en deliverables werden gedetailleerd uitgelegd. We keken naar voorbeeldapplicaties van ex-studenten en kregen gelijk een goed beeld over hoe ons eigen project in elkaar moest worden gezet en hoe onze interactieve videoapplicatie eruit moest komen te zien. Het enige wat we nog niet wisten was ons onderwerp. Natuurlijk beseften we ons dat dit zo snel mogelijk vastgesteld moest worden en dat gebeurde gelukkig binnen de week. We besloten een videoapplicatie te creëren die een Hollywoodfilm gevoel zou geven. Dus ons allereerste doel met deze applicatie is amuseren. En we noemen onze applicatie simpelweg, iPhone 6.

Concept – De Apple iPhone is een hele populaire en veel gebruikte gadget tegenwoordig. In de korte periode sinds de aankondiging van de eerste iPhone generatie (ongeveer 4 jaar), heeft Apple meer dan 100 miljoen iPhone’s verkocht. Dit is de voornaamste reden waarom ons thema dus ‘iPhone’ is geworden. De iPhone wordt momenteel zo erg geprezen, dat alles wat ermee te maken heeft, wordt omarmd door het overgrote deel van de bevolking. En met de hulp van sociale netwerksites zoals Facebook en Twitter is de belangstelling alleen maar gestegen. Waarom dan iPhone 6? We hadden het vermoeden dat een futuristisch en bovennatuurlijk gevoel aan de iPhone 6 meer aandacht zou opwekken.

De eerste deadline was dus het bepalen van een concept en de synopsis. Nadat we ons idee hadden vastgesteld was dit eigenlijk niet zo moeilijk. De bron van onze inspiratie is vooralsnog niet bekend, maar het leek alsof het hele verhaallijn er zo uitvloeide. We hebben op gegeven moment zelfs een samengevat ‘possible script’ op papier gezet:

Nouman Durmaz is een 19-jarige, half Turkse/half Amerikaanse jongen uit San Francisco, die een niet al te beste reputatie heeft, omdat iedereen denkt dat hij zijn medestudent Chris Carter, de knapste en populairste jongen van school, heeft verraden en hiermee de oorzaak was van diens schorsing. Dit was in werkelijkheid echter niet zijn schuld, maar die van Steve Burns en Ryan Greene, die Nouman’s beste vrienden moeten voorstellen. Omdat zij de schuld op hem hebben afgezet, wordt Nouman nu door zijn hele school genegeerd en gepest. Maar vooral Chris’ vriendin, de bloedmooie Rachel Nolan, heeft een hekel aan Nouman, die stiekem een oogje heeft op Rachel.

Door al deze slechte behandelingen raakt Nouman een beetje depressief waardoor hij ook slechte resultaten behaalt op school. Zijn mentor besluit dus om Nouman’s ouders uit te nodigen voor een consultatiegesprek. Hierdoor krijgt Nouman ook thuis problemen, omdat zijn ouders niet op de hoogte waren van zijn rapportcijfers. Bovendien is de familie Durmaz niet al te welvarend.

Op een dag, als Nouman weer op weg is van school naar huis, treft hij op een van de zitplaatsen in de metro een mobiele telefoon aan. Hij pakt het op en roept de man na die het waarschijnlijk heeft laten liggen. De eigenaar van de telefoon hoort Nouman niet schreeuwen en stapt de metro uit, waarna Nouman hem achtervolgt. Eenmaal op het perron kan hij de man niet meer onderscheiden uit de menigte. Als Nouman beseft dat de telefoon in zijn handen een iPhone 6 is, verandert zijn leven op drastische wijze.

Al snel realiseert Nouman zich dat dit het prototype is van een toekomstige iPhone model. Hij kan nog steeds niet geloven dat hij zo'n vondst heeft gedaan, aangezien de iPhone 5 nog niet eens is aangekondigd. Een voor een maakt hij kennis met de functies en specificaties van de iPhone 6.

Binnen de kortste keren komen studenten op school erachter dat Nouman in het bezit is van een multifunctionele smartphone die nog niet is uitgebracht, wat er natuurlijk voor zorgt dat hij opeens heel veel aandacht krijgt. Nouman, die erg tevreden is met het feit dat hij langzamerhand populair wordt, klaagt hier niet over. Zelfs Rachel lijkt interesse te tonen in hem, waardoor hij steeds meer de neiging heeft om in het openbaar op te scheppen met zijn iPhone 6. Maar vooral Steve en Ryan beginnen enorm te slijmen bij Nouman, nu hij de meest coole jongen op school is. Door met hem gezien te worden, hopen zij ook meer bekendheid te krijgen. Dit pakt echter anders uit dan dat ze hadden verwacht, want Nouman maakt nieuwe vrienden die hem uitnodigen voor de grootste feestjes en concerten.

Steve en Ryan, die ondertussen erg geïrriteerd raken aan het gedrag van Nouman en alle aandacht die hij hiermee krijgt, besluiten de media op de hoogte te brengen van de iPhone 6.

Wanneer de pers en omroep worden getipt ontstaat er chaos in het hele land. Nouman wordt diezelfde dag al achtervolgd door journalisten, verslaggevers en redacteurs van vrijwel alle kranten en radio- en televisiezenders. Zonder te denken aan eventueel kolossale gevolgen omarmt Nouman alle publiciteit en wordt al gauw hét onderwerp van gesprek. Hij wordt gevraagd voor interviews en talkshows en vertelt het verhaal over zijn futuristische smartphone aan de hele wereld. Het nieuws over Nouman en zijn iPhone verspreid zich als een lopend vuurtje.

Net als iedereen hoort ook Steve Jobs, de CEO van Apple, het nieuws over de verloren telefoon en wordt furieus. Hij kan maar niet begrijpen hoe de iPhone 6 gevonden kon worden terwijl het bestaan ervan geheim werd gehouden voor zelfs medewerkers van Apple. Jobs moet uiteindelijk toegeven dat er geen andere verklaring mogelijk is: Jonathan Ive, hoofdontwerper van de iPhone, moest het toestel hebben kwijtgeraakt. Meteen wordt Ive gebeld naar Jobs' kantoor voor een gesprek, waaruit blijkt dat hij de iPhone had verloren, maar dit heeft verzwegen. Jobs, die door het lint gaat tijdens dit gesprek, geeft hem de optie om de iPhone terug te halen en anders zijn koffers te pakken. Ive heeft zijn keuze snel gemaakt en gaat achter de iPhone aan.

Intussen zijn er ook andere partijen die belangstelling hebben voor de iPhone 6, waarvan gadgetfreaks op de eerste plaats staan. Nouman is zich nog niet bewust van alle ellende die hij op z'n dak zal krijgen. Ongeveer een week nadat hij was verschenen op het nieuws, beginnen er gadgetfreaks op te dagen rond zijn huis. Eerst zijn het er een paar, maar het aantal wordt in korte tijd vertienvoudigd. Allemaal willen ze één ding: de iPhone bezichtigen en uitproberen.

De volgende ochtend wordt Nouman enthousiast wakker. Hij zou die dag voor het eerst afspreken met Rachel. Hij stapt vrolijk uit bed en kijkt uit het raam. Wat hij buiten ziet kan hij niet geloven. Honderden nerds hadden zich verzameld voor zijn deur en wachtten op hem. Nouman moet een manier vinden waarop hij ongezien de straat zou kunnen verlaten. De iPhone schiet hem hier te hulp. Met de hologramfunctie plaatst Nouman een waanbeeld van zichzelf voor het raam, zodat de freaks ononderbroken hiernaar zullen kijken. Intussen sluipt hij via de achterdeur de straat op en probeert de geconcentreerde mensenmassa te ontvluchten. Net wanneer hij denkt dat hij veilig is, wordt hij door een van de freaks opgemerkt, die vervolgens de hele groep waarschuwt. De gadgetfreaks zetten meteen de achtervolging in, waarop Nouman op zijn beurt reageert door een sprintje te trekken. Maar twee straten verder raakt hij al buiten adem. Net op het moment dat hij geen uitweg meer ziet komt er vlak naast hem een auto met piepende banden tot stilstand. De man achter het stuur gebaart naar Nouman dat hij in moet stappen. Zonder te aarzelen doet Nouman wat hij zegt en rijden ze weg. Higgend en puffend bedankt hij zijn redder in nood. Het duurt niet lang voordat Nouman doorheeft wie de bestuurder is. Hij herkent de hoofdontwerper van iPhone, Jonathan Ive, in één oogopslag en beseft dat zijn date met Rachel niet door gaat.

Eenmaal aangekomen op het hoofdkantoor van Apple belandt Nouman in een hevige discussie met Steve Jobs, over het retourneren van de iPhone. Nouman vindt zelf dat Jobs het recht niet heeft om een verloren voorwerp te claimen. Maar Jobs, overtuigd dat hij Nouman zal overhalen, legt hem een deal voor. Gezien de omstandigheden heeft Apple besloten om de iPhone 6 vervroegd uit te brengen. Hierbij hebben ze echter wel tijdelijk het prototype nodig dat Nouman heeft gevonden, omdat Jobs wil voorkomen dat het bedrijf nog meer verlies lijdt. In ruil voor zijn medewerking krijgt Nouman het prototype van de iPhone 6 terug, nadat Apple deze heeft gelanceerd. Nouman gaat hiermee akkoord en verlaat meteen het gebouw.

Samen met Jonathan Ive rijden ze naar Nouman's huis. Nouman haalt de iPhone op uit zijn kamer en stapt gelijk weer de auto in. Ive, blij dat zijn blunder weer goed is gekomen, rijdt snel de straat uit richting het hoofdkantoor. Wat er vervolgens gebeurt, hadden ze beiden niet verwacht. Ze worden omsingeld door vijf auto's en kunnen geen kant meer op. De mensen die uitstappen, blijken leden te zijn van de Italiaans-Amerikaanse maffia die de iPhone willen bemachtigen. Ze nemen Nouman mee naar hun baas. Met de onzichtbaarheidfunctie van de iPhone slaagt Nouman erin om de maffiabaas te doen geloven dat hij de smartphone niet bij zich heeft. Door pure ongelukkigheid geeft de iPhone hem echter bloot – hij wordt gebeld door Steve Jobs – en is Nouman gedwongen om deze te overhandigen. Hij komt erachter dat de maffiabaas de iPhone wil gebruiken voor criminele doeleinden. Maar Nouman is niet van plan om op te geven en maakt gebruik van de spraakherkenning-functie van de iPhone om Steve Jobs te alarmeren. Hij geeft de iPhone opdracht om een sms te sturen naar de CEO van Apple. Jobs, die geen andere oplossing ziet, roept direct de pers bij elkaar en geeft een spoedconferentie waarin hij de iPhone 6 officieel aankondigt. Nouman wordt uiteindelijk vrijgelaten

door de maffia. Een paar weken later is de iPhone 6 verkrijgbaar in het hele land. Het wordt alsnog een bestseller en zo wordt de schade die Apple had opgelopen ongedaan gemaakt.

Intussen is de tijd aangebroken voor het eindejaarsgala op school. Nouman gaat hier, tot ieders verbazing, met Rachel naartoe. Na de hele nacht gefeest te hebben brengt hij haar terug naar huis. Op de veranda nemen ze afscheid van elkaar en komen ze oog in oog voor een afscheidskus.

Wanneer Nouman die ochtend wakker wordt, blijkt het allemaal een droom te zijn geweest. De iPhone 6, alle roem, zijn groeiende band met Rachel en ook de conflicten met de maffiabaas; niets had werkelijk plaatsgevonden. Nouman weigert dit te geloven en zoekt in zijn hele kamer naar de iPhone, maar zonder resultaat. Hij was weer de 19-jarige jongen waar niemand iets om gaf.

Die dag is Nouman zelfs somberder dan normaal. Hij trekt zich niets aan van alle propjes die naar hem toe worden gegooid op school. Aan het eind van de dag loopt hij weer met gebogen hoofd richting het metrostation. In de metro doet hij een merkwaardige ontdekking. Het is net als in zijn droom: er ligt een mobiele telefoon op een van de zitplaatsen. Met trillende handen nadert hij het toestel om te kijken of zijn droom uit zal komen. Hij neemt de telefoon in zijn handen en ziet tot zijn teleurstelling dat het een Samsung is.

Dit wilde ik nog als extra verwerken in dit rapport. Onze eerste presentatie gaf op een duidelijke wijze meteen ons idee weer. Naar mijn mening vond het publiek ons onderwerp best leuk, wat natuurlijk ons doel was. Ook van de docent en assistent kregen we over het algemeen positieve feedback. Dingen die we al van plan waren te doen hebben we al compliment beschouwd. Daarnaast hebben we ook tips meegekregen die we verder in het project hebben gebruikt.

Story Graph & Timeline – De volgende deadline was de story graph met een timeline van onze videoapplicatie. Dit bleek iets moeilijker te zijn, aangezien we nu dus precieze tijden, gebeurtenissen en scenario's moesten vaststellen. Maar ook dit kregen we zonder al te veel problemen op tijd voor elkaar. We merkten dat de presentatie hiervan ons verhaal veel duidelijker maakte dan bij de eerste presentatie. Dit is ook logisch, omdat er nu concrete beelden konden worden gevormd bij de gedachte aan de film. Als extra hebben we ook een gedetailleerde timeline gemaakt, want we wilden de scènes zo duidelijk mogelijk weergeven. Maar de timeline hoefde niet gepresenteerd te worden.

Storyboard & Technical Realization – In week drie was het de bedoeling dat we een storyboard gingen voorbereiden. Mede met behulp van screenshots die we hadden genomen van onze video's, was het mogelijk om ons concept en applicatie wat duidelijker te maken. Jammer dat we nog niet klaar waren met filmen, waardoor we het eigenlijk moesten doen met de video's die we al hadden. Bijvoorbeeld de scènes die in Apeldoorn zijn gefilmd, kwamen pas later af, en dus konden we screenshots hiervan niet verwerken in onze storyboard.

De technical realization was vrij eenvoudig omdat wij al een logboek bijhielden van alles wat we deden, gedaan hadden en zouden doen.

Filmen – Toen we eindelijk met filmen waren begonnen, kwam ik er achter dat een film produceren toch niet zo gemakkelijk is als het lijkt. We hebben weliswaar geen Hollywood equipments, maar al het montagewerk, geluid masteren, effecten toevoegen en waar nodig voiceovers opnemen deed ons realiseren dat filmmakers het moeilijk hebben. Voor de rest hadden we geen script geschreven, dus we hebben het grotendeels moeten improviseren. Ik ben daar zelf niet erg goed in, maar het was toch wel leuk om te doen. Want we hebben naast het materiaal voor de applicatie ook veel grappige momenten opgenomen die we voor onszelf

houden. We hebben bijna alles opgenomen op school, op een paar scènes na. De beginscène is opgenomen in een internationale intercity trein. En daarnaast natuurlijk de scènes waarbij auto's zijn gebruikt. Die heeft Engin in Apeldoorn opgenomen met Adnan Yokaribas en Muhammed Koc. De totale filmtijd was ongeveer 3 dagen. We hebben uiteraard veel tijd gestoken in bewerking en converteren naar flv.

Colleges – Ik heb niet alle colleges kunnen bijwonen. In de tweede week ben ik dinsdag afwezig geweest omdat ik een tandartsafspraken had. Voor de rest hebben we alles op tijd af kunnen maken dus ik hoop dat mijn afwezigheid niet veel problemen zal opleveren. De manier waarop onze docent les gaf was apart maar trok alle aandacht, door de les te introduceren met een filmpje of iets dergelijks. En ook in de pauzes werden er beelden getoond op het scherm.