

CopyRight TV: We Own You

**Sander Smid
1878972
1IMM
IM0903**

Inhoudsopgave

<u>Inleiding</u>	<u>3</u>
<u>Copyright</u>	<u>3</u>
<u>Ontwerp en materiaal</u>	<u>3-4</u>
<u>Ximpel en Ximpeltv</u>	<u>4</u>
<u>Samenwerking</u>	<u>5</u>
<u>Conclusie</u>	<u>5</u>

Inleiding:

De laatste periode van dit jaar is een korte periode. Een korte periode waar veel in moet worden gedaan. Zo hebben wij dus vier weken de tijd gehad om een interactieve video applicatie te maken voor het vak Project Interactive Media. Het zijn vier interessante en leerzame weken geweest en hebben de nodige inspanning gekost. Het onderwerp dat wij als groepje hebben gekozen na veel brainstormen werd uit eindelijk het fenomeen Copyright. Copyright is iets waar wij als ICT-studenten nog vaak mee te maken zullen hebben. Het is daarom ook belangrijk om te weten wat het inhoud. In dit stuk zullen bepaalde aspecten van het project worden belicht. Ik eerst een korte introductie geven over Copyright zelf. Daarna ga ik het hebben over het ontwerp van onze applicatie en het materiaal dat hierin is verwerkt. De keuze van de onderwerpen zal hierin aan bod komen. Ik zal een korte toelichting doen over XimpelTV en Ximpel. Het proces en de samenwerking met mijn collega Pieter Nicolai zal ook aan bod komen.

Copyright:

De auteursrecht en copyright zijn ontstaan aan het einde van de achttiende eeuw. Door deze wet in te voeren werden auteurs en artiesten beschermd voor het werk dat zij leverden en de inkomsten die ze hier van opstreken. Copyright werd toentertijd meer gebruikt om het werk van een auteur of artiest veilig te stellen en hun hier de krediet niet van af te laten nemen. Midden twintigste eeuw begon er een oorlog. Hierbij werden bedrijven en individuen die producten onrechtmatig hadden verkregen of onrechtmatig gebruikten vervolgd en hiervoor gestraft. Dit is een fase van de copyright oorlog die naar mijn mening ging over geld verdienen door individuen en bedrijven te straffen voor het gebruik of misbruik van een product. In het heden ligt dit heel anders. Door de ontwikkeling van de technologie is iedereen in staat om het auteursrecht , de copyright wet, te schenden. De technologie maakt het ons heel makkelijk om een filmpje of cd'tje te downloaden. Platenmaatschappijen en filmmaatschappijen maken miljoenen verlies per jaar. Iedereen heeft een ander standpunt over de copyright wet. Mensen zijn ervoor, ze zijn neutraal en er zijn tegenstanders, behorend tot het zogenaamde Copyleft. De technologie maakt alles hedendaags makkelijker en wie weet wat de toekomst ons zal brengen?

Ontwerp en materiaal:

Ons onderwerp is hedendaags erg bekend. Het leek ons moeilijk om een simpele Ximpel Applicatie te maken. Het onderwerp is daarvoor veel te breed. Wij wilden ons niet beperken tot een enkele applicatie. Na een tijdje te hebben nagedacht hebben wij uiteindelijk gekozen

om gebruik te gaan maken van XimpelTV. XimpelTV maakte het voor ons mogelijk om gevarieerd te werk te gaan. Dit heeft geleid tot de titel Copyright TV. Wij hebben een aantal uur aan videomateriaal verzameld op het internet. Uiteindelijk hadden wij voor meer tweeënhalf uur aan videomateriaal verzameld. Na het materiaal te hebben doorloopt maakten wij een keuze met betrekking tot de indeling. Wij hebben gekozen om een interactieve enquête en quiz te implementeren. Daarnaast hadden wij nog maar liefst zeven onderwerpen over om in te vullen.

Onderwerpen

Wij hebben de de volgende zeven onderwerpen in Copyright TV staan;

- Geschiedenis
- Filesharing
- Piracy
- Gray Area
- Trailer / Viral
- Future
- Anti-piracy parody
- Quiz
- Enquete

De enquête en de quiz zijn de interactieve elementen in onze applicatie. Wij hebben een quiz gemaakt gebaseerd op weekend miljonairs. Dit is een quiz van een vijftal vragen waarbij je de mogelijkheid krijgt uit vier multiple choice antwoorden. Als je hierbij een vraag fout beantwoord is de quiz voorbij en moet je opnieuw beginnen. Als je een vraag goed hebt dan komt er een filmpje met het goede antwoord, waardoor jij dit weet. De antwoorden kun je weten als je de hele applicatie hebt doorlopen.

De enquête die wij hebben gemaakt bestaat uit een zestal vragen waarbij je moet klikken op het gene wat jij wilt beantwoorden. Deze antwoorden leidden tot informatieve of humoristische filmpjes en leidden uiteindelijk tot de volgende vraag. Aan het einde van de enquête wordt er een heel belangrijke vraag gesteld die leidt tot één van de drie rankings en één van de drie alternatieve einde.

Het bewerken van de filmpjes en de audio was het leukste maar ook het meest tijdrovend om te doen. Wij hadden heel veel materiaal en wilden hiervan zoveel mogelijk gebruiken. Het idee was om zeer korte clips van 10 seconden te gaan gebruiken en dat is overigens voor een groot gedeelte gelukt maar de echt belangrijke onderwerpen hebben wij een uitzondering gegeven. Wij wilden de boodschap hiervan niet verpesten en minimaliseren.

XimpelTV en Ximpel

Ximpel werkte in het begin stroef, dit is de eerste keer dat ik hiermee heb gewerkt. Na een aantal online tutorials echter werd dit veel makkelijker en begon ik het onder de knie te krijgen. Door het gebruik van XimpelTV was het niet mogelijk om de Ximpelplayer te gebruiken, wat echter niet uitmaakt omdat je gewoon door naast de video te klikken terug gaat naar het hoofdmenu. Als ik terug kijk was het misschien makkelijker geweest om een Ximpel applicatie te gebruiken, wij hadden dit misschien veel sneller kunnen afronden. Ook een van de nadelen was de bug die voorkwam in XimpelTV waardoor er een milliseconde een ruis ontstaat. Dit zorgt ervoor dat de overgang niet altijd even vlekkeloos verloopt maar

daar merk je nauwelijks iets van.

Samenwerking

De samenwerking tussen mij en Pieter verliep heel erg goed. We hebben het werk niet verdeeld en er uiteindelijk alle twee even veel tijd in gestoken. We hebben veel tijd in dit project gestoken en het was een zeer leuk project om te doen. We hebben uiteindelijk misschien wel een paar dingen moeten laten varen vanwege de tijdsdruk.

Conclusie

Ik heb deze periode veel geleerd met behulp van tutorials en de colleges. Wij hebben uiteindelijk naar mijn mening een leuke, informatieve en humoristische applicatie ontwikkeld. De tijd is snel vervlogen en ik had graag nog at extra tijd gehad. Nu ik dit schrijf is het twee minuten voor twaalf en we zijn klaar.