

De geboorte van O.M.A.

In dit essay zal ik zal ik ingaan op hoe onze video voor het project Interactieve Multimedia tot stand is gekomen. Tevens zal ik het resultaat bespreken en mijn mening over dit project geven.

Het begin

We kregen te horen dat we zelf een onderwerp voor ons project mochten kiezen. Dus direct na het college begonnen we met brainstormen. Dit brainstormen deden we in de bar 'The Basket' op het VU terrein. Hier zaten we samen met twee jongens van een andere groep een biertje te drinken. Al snel kwamen we op het idee om iets te doen met "Bier en auto's". Maar hoe we dit precies in wilden gaan vullen was nog bekend. Dit werd pas na een aantal dagen duidelijk toen we een presentatie moesten geven over ons concept.

Het concept

Ons concept was een interactieve video die jongeren zou helpen bij het verantwoord omgaan met alcohol. De speler/gebruiker zou op verschillende manieren worden verleid om alcohol te gebruiken. Bij ieder scenario zou de gebruiker kunnen kiezen uit 6 verschillende dranken, waarvan er 3 waren die alcoholische waren en 3 die non-alcoholische waren. Bij ieder alcoholisch drankje zou de score stijgen, deze score staat voor het promillage alcohol in het bloed van de speler.

Nadat de speler op verschillende manieren verleid was om alcohol te gebruiken, moet hij kiezen hoe hij van de bar weer naar huis wil. Hij zou kunnen kiezen om te gaan lopen of om met de fiets of auto te gaan.

Afhankelijk van de hoeveelheid alcohol die de speler gedronken had zou er een ander einde komen. Als de gebruiker bijvoorbeeld erg veel gedronken had en vervolgens in de auto stapt, zou hij een ongeluk veroorzaken. Als hij echter zou gaan lopen, was er niks aan de hand.

Tevens moesten we een pakkende titel en slogan voor ons project verzinnen. We wilden graag iets in de trant als de BOB. Na een middag spelen met afkortingen kwamen we op OMA, dit staat voor Omgaan Met Alcohol. Snel hierna kwam we op de slogan 'Geniet maar drink met OMA'.

De uitvoering

Nadat we dit concept gepresenteerd hadden begon het film werk. We kwamen al snel op het idee om de film op te nemen in 'The Basket', dit omdat het erg dicht bij was en we verwachtten dat het personeel wel mee zou willen werken aan ons project. Ook moesten we bedenken uit welk perspectief we wilden gaan filmen.

Ik dacht meteen aan de muziekvideo 'Smack my bitch up' van 'The Prodigy'. In deze video kijk je door de ogen van een persoon die uitgaat, erg veel alcohol drinkt en vervolgens dronken raakt. Na het nader bestuderen van deze video, hebben we besloten om de camera direct voor mijn hoofd te houden. Hierdoor moet het de illusie opwekken dat je daadwerkelijk door mijn ogen kijkt. De speler zou hierdoor extra in het spel getrokken worden.

Woensdag 17 juni was de dag waarop we onze eerst film opnamen maakte voor dit project. We konden een heel aantal scenario's filmen en ook was de barman zo vriendelijk om mee te werken aan ons project. Wel kwamen we erachter dat het opnemen van de filmpjes erg veel tijd in beslag nam. Meer dan ik had verwacht. Dit is ook de reden waarom ons concept en onze uiteindelijke applicatie van inhoud iets verschillen. Zo hebben we de keuze van 6 dranken naar 4 dranken verminderd. En is de mogelijkheid om met de fiets naar huis te gaan komen te vervallen. Ook hebben we een scenario moeten aanpassen. Het idee was om een leuk meisje te zoeken waaraan ik dan een drankje aan zou aanbieden. Door tijdgebrek en omdat we geen meisjes konden vinden die wilden mee werken hebben we dit scenario moeten schappen. Omdat we toch nog een ander scenario wilden hebben, hebben we gedaan dat je speler 10 euro vindt. Deze 10 euro kan hij vervolgens uitgeven aan een drankje voor hem zelf.

De dag na de opnames konden we de filmpjes gaan bewerken en experimenteren met ze in XIMPEL plaatsen. Het vinden van goede bewerkingssoftware die ook daadwerkelijk functioneerde was nog een kleine uitdaging. Tijdens het project zijn we een aantal keer van software overgestapt, en helemaal aan het einde hebben we alle filmpjes opnieuw omgezet omdat we niet tevreden waren met kwaliteit. Hierdoor werden de filmpjes wel iets groter, maar met de snelheid van tegenwoordige internetverbindingen moet dit geen probleem zijn.

Op vrijdag 19 juni zijn we vooral bezig geweest met de filmpjes over het naar huis gaan van de speler. We zijn begonnen met het filmen van een stuk lopen. We kwamen erachter dat het snel erg saai werd om te kijken naar iemand die lange stukken aan het lopen is. Vandaar dat we op enkele plekken de video wat hebben ingekort. Na het filmen van het lopen was het de beurt aan de auto. Ik had mijn auto mee genomen, in Amsterdam was ik toevallig een vriend tegen gekomen die wel zin had om even mee te helpen aan ons project.

Nadat een tijdje rond rijden vonden we de juiste locatie voor het opnemen van video. Dit was een vrij rustige straat in Amstelveen, tevens vonden we hier in de bosjes een oude brommer. Deze brommer hebben we voor de auto gelegd, en gedaan alsof ik die had aangereden. De volgende dag hebben we gezorgd met wat knip en plak werk dat hier een vrij realistische video uit kwam.

Maandag en dinsdag zijn we bijna de hele dag bezig geweest met het plaatsen van video in XIMPEL. Zoals eerder gezegd is XIMPEL erg makkelijk. Wel hadden we even wat problemen met het aan de praat krijgen van het advanced package. Ook is het ons helaas niet gelukt om voor ieder einde een andere tekst te laten zien bij het eind scherm. Dit hebben we opgelost door de tekst wat algemener te houden, waardoor hij voor meerdere situaties te gebruiken was.

Ook moesten we op dinsdag nog onze introductie video afmaken. Gelukkig hadden we al wel een goed idee over hoe deze eruit moest gaan zien. Ook vonden we op Youtube.com een filmpje van een Amerikaanse dokter die de gevaren van alcohol drinken verteld. Dit filmpje hebben we op een aantal plekken aangepast zodat het binnen ons project paste. Tevens hebben we een gezellig muziekje op de achtergrond gezet.

Het resultaat

Ik ben persoonlijk erg blij met het resultaat. Wel heb ik het idee dat we er erg weinig tijd voor hebben gekregen. Ik had liever gezien dat we nog een paar extra weken hadden, zodat we ons project konden perfectioneren. Ook zou ik graag de applicatie op een aantal plekken uit willen breiden zodat het wat educatiever wordt. Nu is het vooral erg amusant, niet een combinatie van plezier en educatie. Dit was oorspronkelijk wel ons concept.

Waar ik ook erg blij mee ben is onze titel, ik heb gemerkt dat 'het OMA project' door veel mede studenten goed onthouden wordt. En als je een goede titel hebt is het ook veel gemakkelijker om je idee te 'verkopen'.

Ik moet zeggen dat ik met erg veel plezier aan dit project gewerkt heb en kan zeggen dat ik dit het beste project tot nu toe vind. Ik was vooral erg blij met het commentaar op onze groep dat wekelijks op internet te lezen was, dit mis ik vaak bij andere vakken.

Ik hoop dat andere mensen met even veel plezier onze interactieve video spelen als dat wij hem gemaakt hebben, en hopelijk steken ze er nog wat van op ook.