



Titel: Mini Brain
Student: Tak Wah Wong
Studentnummer: 1822012
Groep: im0924

Abstract

In dit essay vertel ik de werkzaamheden die we verricht hebben, de problemen die we zijn tegen gekomen en hoe we het project in elkaar gezet hebben. Uiteraard wordt hierin ook uitgebreid vertelt over het concept en de verwerking daarvan.

Introductie

Dit project is gemaakt in samenwerking met Vu Nam Nguyen. We kregen de opdracht om een interactieve video te maken. Ik was er zelf lang bezig met het bedenken van een onderwerp. Maar toen we samen aan het project begonnen en een onderwerp nodig hadden, kwamen al snel op een leuke idee. Na een paar minuten bespreken kwam ik eerst op het idee om een quiz te maken, dit had ervoor gezorgd dat me partner op het idee kwam om er een soort braintraining van te maken. We wisten dat dit een lastige taak zou worden doordat er veel programmeerwerk was. Maar we gingen de uitdaging aan. We moesten bedenken wat voor soort oefeningen leuk zou zijn. Tijdens het maken van de storygraph en scenario hadden we een voorlopig schema gemaakt van hoe het ongeveer zou worden. Deze werd na verloop van het project een klein beetje aangepast. Verder in dit essay zal ik vertellen hoe we precies te werk zijn gegaan.

Achtergrond

We hebben natuurlijk gekeken naar de huidige brain training games en brain tests, uit deze probeerden we ons eigen game in elkaar te zetten. Het gaat bij ons het meest om snelheid en nauwkeurigheid. Met ximpel was het mogelijk een aantal dingen hiervan te realiseren.

Het Concept

Het concept hadden we zoals eerder vertelt al snel bedacht. Op een paar punten waren we niet met elkaar eens over de onderwerpen die behandelt moesten worden in ons applicatie, maar ondanks deze punten verliep het verder verwerken van het concept gemakkelijk. In het begin hadden we bedacht om vragen over gehoor te doen, vragen waarbij je goed moet kijken en vragen over logica. Maar bij het maken van de storygraphs hadden we de onderwerpen verandert naar geheugen, behendigheid en logica. Uiteindelijk zijn we ook niet heel veel afgeweken van dit concept. We waren eerst van plan om voor elk niveau van je hersenen, in totaal drie, een eindfilmpje te produceren maar wegens technische redenen en tijdnoed hebben we het maar erbij gelaten.

Storygraph

Bij het maken van de storygraph hadden we moeten bedenken hoe groot we het gaan maken. We dachten eraan om tien vragen te gebruiken. Hiervan zijn er in het uiteindelijke applicatie negen verwerkt. In de storygraph is de structuur van ons applicatie te zien. Onze storygraph was lineair want we hadden niet verschillende vragen die bij verschillende antwoorden horen. Je moet langs elk vraag waardoor je uiteindelijk op een score uitkomt die bepaalt hoe goed jouw hersenen werken. Bij het maken van de storygraph hadden we in ons gedachten voor elk video een klein instructie te geven waar ze op moeten letten, maar in het uiteindelijke werk hebben we de instructie gelijke tijd

met de video laten zien. De moeilijkheidsgraad stijgt hierdoor een beetje en maakt het misschien interessanter voor de gebruikers.

Materiaal

Bij het maken van de storyboards moesten we natuurlijk materiaal hebben. Ieder van ons had aparte ideeën voor bepaalde video's voor verschillende oefeningen. We hadden daar uiteraard gebruik van gemaakt, zo kregen we een applicatie met meer variaties. Er zijn veel leuke ideeën uitgekomen en we zijn er zelf zeer tevreden mee. Natuurlijk hopen we dat de gebruikers daar ook mee eens zijn. Ons materiaal bestaat uit filmpjes die we van youtube gehaald hebben, en zelf gemaakte animaties.

Eindproduct

Hoe zijn we tot het eindproduct gekomen? Ik richtte me vooral op het bewerken van de video's en me partner op het programmeren van ximpel. Bij het bewerken van de video's heb ik gebruik gemaakt van adobe premiere, het was de eerste keer dat ik video's bewerkte. Het bewerken van de video's leverden weinig problemen op. Een klein probleem die ik tegen kwam was het bewerken van het geluid in adobe premiere, maar het probleem werd al gauw opgelost. Over ximpel heb ik niet veel te vertellen. Ik had alle tutorials bestudeerd en ze waren heel duidelijk. Vervolgens ook beetje getest, maar het echte programmeerwerk liet ik over aan mijn partner. Het is er uiteindelijk mooi uitgekomen, we hebben niet alles kunnen realiseren maar wel een groot deel.

Gerelateerde werk

Zoals de meeste van jullie weten zijn er al heel veel applicaties waarmee je je hersenen kan testen en/of trainen. Op het net zijn er heel veel dergelijke applicaties beschikbaar. Waarmee je allemaal je hersenen eens goed kan gebruiken. Het meest bekende game is denk ik Brain Age van nintendo DS. Deze game is een game waarmee jij jouw hersenen kan testen, trainen en alles bij kan houden. Ik had ook voor het eerst brain training gehoord door deze spel.

Conclusie

Het was een leuke ervaring om deze project, het project werd goed geleid. Door de opdrachten die ervoor gemaakt moesten worden was de voorbereiding goed verlopen, en hierdoor was het maken van het eindproduct minder zwaar. Ik heb met die project veel geleerd. Verbeteringen van het project zou misschien een iets uitgebreidere tutorial over het programmeren zijn.

Referenties

Adobe Premiere
Adobe Media encoder
Adobe Flex Builder
Youtube
Jedit