

Jan Kuppens & Joost Weterings

Groep 22

Reflectie

June 26, 2010

### Het idee

Bij het zoeken naar een idee voor onze interactieve applicatie zijn we dicht bij huis gebleven. Het uitgangspunt van ons idee was gitaar leren spelen. Het idee leek goed te passen bij de mogelijkheden van XIMPLE en aangezien wij beiden gitaar spelen sloeg het idee bij ons meteen aan. Om binnen een kleine applicatie direct gitaar te kunnen leren zijn we uitgegaan van simpele akkoorden. Vanuit daar ontstond het idee om deze akkoorden te gebruiken voor het spelen van een liedje.

### Het proces

Bij het uitwerken van ons idee bleek dat XIMPLE goed aansloot bij wat wij wilde bewerkstelligen. We wilde beginnen met het aanleren van 4 akkoorden, en dat deze 4 akkoorden uitmondde in het leren van een liedje. Bij het aanleren van de akkoorden wilde we de gebruiker de keuze bieden om door te gaan naar een nieuw akkoord, het akkoord te herhalen of na enkele akkoorden de keuze voor een liedje aan te bieden. Bij het presenteren van onze storygraph bleek echter dat onze keuze te lineair was. De gebruiker werd geleid door het door ons gekozen proces en kon zelf te weinig keuzes maken. We hebben dit opgelost door een beginscherm te maken waar de gebruiker naar terug kan keren om andere akkoorden te kiezen of te kiezen voor een nummer. De gebruiker kan stoppen na 1 akkoord, of direct een nummer kiezen. Één van de belangrijkste doelstellingen van de applicatie was nu ook voltooid, de interactiviteit.

### XIMPLE

Voor ons was werken met een Flash applicatie geheel nieuw. Werken vanuit een nieuwe applicatie had zijn voordelen en nadelen. Vooral het feit dat het nieuw was en wij hierdoor kennis maakte met nieuwe technieken en mogelijkheden was erg interessant. Het was echter jammer dat binnen het korte tijdsbestek er slechts de mogelijkheid was om als beginneling gebruik te maken van de applicatie, en er weinig tijd was om de applicatie naar onze hand te zetten. Een ander, meer algemeen nadeel, is dat XIMPLE werkt op Flash, iets wat niet altijd ondersteund wordt en enkele nadelen met zich meebrengt. Dit lijkt ons echter algemeen bekend en was voor onze opdracht niet relevant.

### Conclusie

Doordat ons idee in een vroeg stadium geschikt bleek te zijn, en wij al snel genoeg ideeën hadden om het concept uit te werken lagen we vrij snel voor op schema. Dat ons idee te lineair bleek te zijn zorgde weer voor enige tegenslag, maar de uiteindelijke applicatie is door deze kritiek een stuk beter geworden. XIMPLE was prima om mee te werken, het tijdsbestek was echter te kort om de applicatie volledig te ontdekken en naar onze hand te zetten.