

Essay project interactive multimedia

Introductie

Het eerste jaar van de bacheloropleiding informatie, multimedia en management werd afgesloten met een project genaamd interactieve multimedia. Dit project focust op het maken van een interactieve video game met behulp van een applicatie genaamd Ximpel. Deze essay zal het doorloopp proces van begin tot eind nagaan en de daarbij persoonlijk ervaren complicaties en ervaringen bespreken.

Dit jaar was de opdracht om een game te maken met als onderwerp carrière.

Concept

Het concept van onze interactieve video game is gebaseerd op de opvoeding van kleine kinderen en de impact die deze opvoeding heeft op hun toekomstige carrière.

We nemen aan dat het veel lastiger is om aan een goede baan te komen wanneer je als klein kind niet hebt kunnen genieten van een stabiele gezinssituatie. Het goede voorbeeld van huis heb je niet mee kunnen nemen en voor begeleiding ben je afhankelijk van je school en verdere omgeving. Dit betekent echter niet dat kinderen uit een welopgevoed gezin garantie hebben op een goede loopbaan. Iedereen kan fouten maken die helaas tot slechte gevolgen kunnen leiden.

Dit concept hebben we het hele project aangehouden en verder geen problemen mee gehad.

Carrière mogelijkheden

Bij het uitspelen van het spel krijg je te zien welk carrièrepad jij in de toekomst zal volgen.

Met de gemaakte keuzes kan je uiteindelijk 9 verschillende carrières volgen. Deze zijn: vuilnisman, wietplantage onderhouder, Fastfood kok, kantoorbaan, meth verslaafde, bokser, entrepreneur, de dood en een succesvolle crimineel.

Wij vonden het lastig om vanuit de eerste videoclip te zien welke keuzes tot welke carrières zouden kunnen leiden. Daarom hadden wij besloten om eerst POV (person of view) video's op te zoeken die verschillende takken van beroepen op een goede manier uitbeelden. Zo konden wij bepalen welke keuzes het beste bij deze carrières pastten.

Storygraph

Zoals te zien op onze website, hebben wij in de loop van ons project twee storygraph's gemaakt. Het concept van deze flowcharts is wel gewoon hetzelfde gebleven. De meest recente story graph (met wolkjes en 9 carrière opties) is een meer realistische uitbeelding

van de verhaallijn van ons spel. De keuzes die hier te zien zijn, worden ook weergegeven in de final Ximpel applicatie. In beiden story graphs is te zien dat je als baby blootgesteld kan worden aan twee verschillende scenario's. Bij het verder volgen van de flowchart, is dit spel in principe ook te spelen zonder de Ximel applicatie maar via deze flowcharts. De reden dat we hadden besloten om een nieuwe flowchart te maken was omdat onze game teveel begon af te wijken van de oude story graph.

Viral video

Onze viral video heeft als doel om publiek aan te trekken. Alle beelden die gebruikt zijn komen terug in de game waardoor duidelijk te zien is dat de viral video een voorproefje van de game is. Waar wij later aan terug dachten, was dat het handiger zou zijn geweest om meer informatie in de viral clip te verschaffen. Onze clip lijkt nu meer op een trailer van een film in plaats van dat van een video game.

Het spel

Tijdens het zoeken naar geschikte videobeelden die goed aansloten bij onze eerste story graph, kwamen we op het idee om de filmtechniek POV in ons spel te verwerken. POV (person of view) biedt de speler de mogelijkheid om het spel te spelen vanuit zijn/haar eigen oogpunt. Dit zorgt voor een meer persoonlijke benadering waardoor de speler zich meer in het spel betrokken voelt.

Het maken van de interactieve game ging ons goed af. De documentatie van Ximpel was duidelijk en makkelijk te begrijpen. Echter, waren er enkele punten waar wij over struikelden. Ximpel biedt de mogelijkheid aan om een audio file op de achtergrond van de game af te spelen. Alleen kon hij dit niet combineren met een videobestand. Omdat we niet op de hoogte waren van dit concept, hebben wij veel tijd verloren aan het keer op keer proberen om een audio en videobestand tegelijkertijd af te laten spelen (dit probleem hebben we al doorgegeven aan de Ximpel meneer). Het tweede probleem (niet echt een probleem) was dat we de applicatie niet op onze website konden centreren. We hadden veel tijd en moeite gestoken in de visualisatie van onze website en de game en vonden het jammer dat deze applicatie weigerden te centreren. Dit probleem heb ik bij veel medestudenten langs zien komen. Voor de rest ging het werken in Ximpel ons goed af.

Conclusie

Tijdens dit project heb ik als student de kans gekregen om mijn eigen ideeën te implementeren. Creativiteit werd erg gestimuleerd waardoor ik dit project als leuk en interessant ervaren heb. Ik ben erg blij met het verkregen resultaat en heb goed in teamverband kunnen werken om dit te realiseren. Yang en ik hebben een goede samenwerking gehad en het werk was dan ook eerlijk verdeeld.