

Justification

Door: Niek Siekman
Partner: Lukas Hulsbergen
Groep: 06
Titel: The Beeckestijn Project

Opdracht

De opdracht die ons 4 weken geleden is gegeven was om een interactieve applicatie te ontwikkelen met behulp van Ximpel. De keuze van het onderwerp werd geheel aan ons overgelaten

Vorbereidende fase

Ons concept, een verhaal vertellen aan de hand van keuzes door de kijker, hebben Lukas en ik samen bedacht tijdens een brainstormsessie op de Vrije Universiteit.

Dit was volgens mij ons eerste idee en eigenlijk hebben we ook niet naar andere concepten gezocht, omdat dit ons allebei wel leuk leek om te doen. Daarnaast was op dat moment het hele vak nog een beetje vreemd, ik kon in ieder geval weinig inspiratie uit de voorbeelden op Ximpel.net halen.

Nadat we het concept hadden bedacht was het al vrij snel duidelijk dat het alleen om het entertainen van de gebruiker ging. Een belangrijk punt hierbij was de replay-value. Iemand die de film al eens bekeken had zou nieuwsgierig moeten zijn naar de alternatieve verhaallijnen en om die reden het verhaal nog eens willen spelen.

Materiaal

Het materiaal is zelf gefilmd omdat het, mijn inziens, onmogelijk is om een goed en meeslepend verhaal te maken wanneer de filmfragmenten uit losse YouTube-clips bestaan.

Applicatie

Onze applicatie bestaat uit een aantal korte filmfragmenten. Over het algemeen zijn de filmpjes lang genoeg om het verhaal te vertellen maar zijn de keuzes toch dicht bij elkaar geplaatst zodat de kijker echt het gevoel heeft dat zijn beslissingen van invloed zijn op het verhaal.

Meestal kan de kijker kiezen uit twee keuzes en wordt het filmpje herhaald totdat de gebruiker een keuze heeft gemaakt. In een aantal gevallen is er echter maar één keuze mogelijk. In die gevallen moet de kijker binnen een bepaalde tijd een keuze maken. Op die manier wordt het mijn inziens realistischer. Nadeel is echter wel dat de kijker misschien denkt dat er geen keuze is en daarom maar op de overlaycel klikt.