

comment(s) – about ximpel (2008)

XIMPEL – bevindingen en verbeteringen

In het onderstaande zijn in zeer compacte vorm een aantal noodzakelijke verbeteringen voor ximpel aangegeven, mede gebaseerd op de (in verkorte vorm opgenomen) opmerkingen¹ van studenten.

requirement(s) – ximpel

- documentation – functionality, API for customization
- example(s) – in particular story graphs, and minigames
- behavior as standard (video) component
- improvement(s) – text layout, image hot spot markers
- event level integration of video & game event(s)
- renamable IVConfig.xml – backslash must be slash (for online play)
- video guidelines – conversion, no spaces in filenames, no FLV but flv!

observation(s) – im08 – ximpel

1. **101-fokke:** Mijn ervaringen met het XIMPEL platform zijn redelijk positief, het is een erg leuke tool om interactie aan video's toe te voegen op een relatief simpele manier.
2. **103-schaap:** We hebben dus zeer goede ervaring gehad met het XIMPEL platform, het was simpel te gebruiken met veel opties (die eventueel nog uit te breiden zijn).
3. **103-vuong:** Maar dankzij de voorbeeldbestanden die werden aangeboden was XIMPEL makkelijk te begrijpen en was het niet moeilijk om de interactieve videoapplicatie naar ens te maken.
4. **104-ijkema:** Het programma werkt met XML files dus daar moet je een beetje verstand van hebben. Uiteindelijk zijn we er gelukkig uitgekomen.
5. **104-lammers:** Ximpel bleek achteraf dus wel mee te vallen, maar wel weet ik zeker dat als we iets meer voorbereid waren voor het werken ermee zou het me heel veel tijd gescheeld hebben.
6. **106-rietschoten:** Conclusie is dat XIMPEL een goed en leuk idee is, alleen nog een stuk meer uitgewerkt zal moeten worden voordat het toegankelijk voor producenten is.
7. **106-schoonhoven:** Mijn mening over Ximpel is vrij uiteenlopend. Ik zie de potentie van het idee, de uitvoering is alleen nog niet goed, soms ronduit slecht. Ook is het voor een beginnening met deze technologie een karwei om uit te puzzelen waar wat voor dient. Een tip voor volgend jaar zou een uitgebreidere documentatie zijn, die vooral ook wat dieper in gaat op de details.
8. **107-mun:** Verder hebben we drie suggesties ter verbetering van het XIMPEL platform: ondersteuning voor hyperlinks, de mogelijkheid tot het embedden van .swf spelletjes en kleinere overlay velden.

¹www.cs.vu.nl/~eliens/im/note-im08-ximpel.html

9. **111-mennink:** ... Maar goed, dit is misschien te uitgebreid en misschien ook niet de bedoeling van Ximpel. Het feit blijft: Het is een makkelijk te gebruiken, simpel aan te passen toepassing.
10. **111-virgil:** Voor de rest heb ik niet veel problemen gehad met het programma. Het programma was zoals de naam al aangeeft simpel en ik heb er veel van geleerd. Het was leuk om een keer een interactieve video te maken.
11. **201-schootemeijer:** Het XIMPEL platform was gelukkig niet erg moeilijk om te gebruiken, zoals de naam al suggereert. Met behulp van de voorbeeldvideo, over Dorland Kroonenburg kon je heel snel begrijpen hoe het in elkaar zat en wat je moest doen. ... Deze raar gekleurde vierkantjes vind ik niet echt mooi. Maar ik vind XIMPEL een fijn programma om te gebruiken.
12. **205-vliet:** Mijn ervaringen met het ximpel framework waren dat het een easy to use programma was. In het begin zie je door de bomen het bos niet meer, maar naarmate de cursus vorderde ging het ons steeds makkelijker af.
13. **206-bindraban:** Wij hebben ons vrij goed aan ons idee kunnen houden, wat ik gelijk een positief aspect vind aan zowel Adobe Flex 3 en Ximpel.
14. **206-setoe:** Het was even wennen en er doken veel vragen op als het ging om Ximpel. Wat is Ximpel? en Wat is Flash? ... Het was een lastige opgave, maar het is gelukt. De moeilijkheidsgraad was voor deze opdracht niet te hoog. Conclusie: Mijn ervaring met Ximpel was positief.
15. **208-overeem:** Het idee achter XIMPEL is prima, het werkt ook best ok zoals het is, maar het mag iets gebruiksvriendelijker en iets meer aanpasbaar.
16. **208-remmel:** Het aanpassen van de .xml-file van het practicum-voorbeeld was niet erg moeilijk. Het plaatsen van video's wees voor zich.
17. **213-banaszak:** It was the first time that I was using XIMPEL and in the beginning it looked quite complicated. However, after playing with an exemplary interactive video, I saw that it is really very simple application that gives you a lot of possibilities.
18. **213-mechlinska:** Using the XIMPEL platform occurred to be a really nice work. In the beginning I thought that it will be very complicated if we can create such advanced interactive videos with XIMPEL. But when I started to learn how to do it, I saw that this platform is really very easy to use.
19. **304-erkamp:** Het XIMPEL platform is zeer makkelijk in gebruik en is niet moeilijk om te leren. Het is alleen nog jammer dat de documentatie van dit platform nog in de beginfase is. Zelfs zonder de documentatie was het wel mogelijk om snel, gemakkelijk en eenvoudig een interactieve video te creëren.
20. **305-willems:** Wij hebben uiteindelijk goed met de benodigde tools kunnen werken. We zagen er wat tegen op, omdat we dit nog nooit eerder hadden gedaan, maar het viel gelukkig mee. Ik zou zeggen dat Ximpel een goed geslaagde applicatie is geworden.
21. **306-gooijer:** Ximpel is (gelukkig) simpel te gebruiken, het enige wat er hoeft te gebeuren is het aanpassen van de XML file. Helaas kan je er verder ook niet echt veel mee als je je niet erg gaat verdiepen erin. De documentatie is moeilijk te vinden en daarnaast nog niet helemaal compleet.

22. **108-kroon:** Na het lezen van de handleiding kon ik snel met Ximpel aan de slag, ... Ook vind ik het jammer dat er geen wysiwyg gereedschap bij het platform zit. Dit zou het in elkaar zetten van een video veel makkelijker maken. Het nadeel van xml is je snel een typfout maakt waardoor de hele afspeellijst niet werkt.
23. **309-akin:** k ben er erg onder de indruk dat je zo binnen een maand tijd een video applicatie kan maken. Het is erg leuk en interessant om kennis te maken met Ximpel (xml) en om te zien dat het niet zo erg moeilijk is.
24. **309-alzaghtity:** en het begin was het moeilijk om te werken met xml code maar met behulp van de begeleider en handleiding van de interactieve video die op de website van het inleiding multimedia staat wij hebben alles wat wij nodig gehad.

101-fokke:

Omdat we van mening waren dat de huidige versie van de XIMPEL - player prima voldeed aan onze eisen, hebben we maar wat kleine aanpassingen gedaan in het design en de tekst. Eerst waren we van plan om de player verder te gaan veranderen, maar we kwamen echter tot de conclusie dat hier te veel tijd in ging zitten om de code helemaal onder de knie te gaan krijgen.

Mijn ervaringen met het XIMPEL platform zijn redelijk positief, het is een erg leuke tool om interactie aan video's toe te voegen op een relatief simpele manier. Helaas bleek de versie waarmee wij werkte wel erg simpel te zijn, ook grafisch niet erg mooi. Mijn handen begonnen te jeuken om dit aan te passen, alleen daar was de tijd niet voor. Ik denk dat deze versie op dit moment te simpel is om te implementeren in youtube bijvoorbeeld, maar ik zie zeker mogelijkheden om het uit te breiden. Voor iemand die niks met informatica heeft is het een leuke tool, maar ik denk dat mensen die kunnen programmeren liever zelf een applicatie maken, omdat de huidige versie niet voldoet aan hun eisen. Natuurlijk zijn er API beschikbaar, maar volgens mij is het doel van XIMPEL dat je er meteen mee kan werken. Ik zou dat ook willen adviseren om zeker door te gaan met ontwikkelen, maar ook eens iemand, die niks weet van Informtica, erbij te betrekken en hem vragen wat hij mist. Bekijk het daardoor vanuit een ander perspectief, dat van de gebruiker. Ik kijk zeker uit naar een nieuwe versie van XIMPEL en ga me zeker zelf ook verdiepen in de mogelijkheden.

103-schaap:

We hebben geen gebruik gemaakt van de extra opties die het platform ons bood. Zo hebben we niet gebruikt gemaakt van de optie om vragen te stellen tijdens de video's, dit leek ons overbodig omdat onze applicatie bedoelt is om informatie te geven en sfeerimpressies te geven aan de gebruiker. Om dan de gebruiker dan lastig te vallen met vragen leek ons niet nuttig. Ook hebben we geen gebruik gemaakt van verborgen layers waarmee je extra bonuspunten kunt krijgen en extra filmpjes kunt bekijken. Dit hebben we niet gebruikt omdat zoals hiervoor al gezegd we de nadruk wilden leggen om de applicatie duidelijke informatie en leuke sfeerimpressies te geven en dat de gebruiker zijn optimale trac kan bekijken zonder fratsen. We hebben dus zeer goede ervaring gehad met het XIMPEL platform, het was simpel te gebruiken met veel opties (die eventueel nog uit te breiden zijn).

103-vuong: De technologie bood ons de mogelijkheden om een interactieve videoapplicatie te maken. et XIMPEL was het mogelijk keuzemomenten in te bouwen, zodat de gebruiker tijdens et afspelen van de interactieve video het verdere verloop kan bepalen. Wij hebben dan ok dankbaar gebruik gemaakt van die mogelijkheid. Een andere XIMPEL-feature is dat e vragen kon stellen tijdens het afspelen van de interactieve videoapplicatie. Van die eature hebben we geen gebruik gemaakt, omdat we er in onze interactieve ideoapplicatie geen meerwaarde van inzagen. Met XIMPEL valt wel redelijk mee te erken, alleen het debuggen is erg lastig. Als er iets fout is, en de applicatie geeft aan dat et de XML file niet kon laden dan komt er geen specifieke foutmelding. Hierdoor is het astig om de fout te lokaliseren. Ook het gebrek aan een uitgebreide compiler draagt bij an de moeilijkheid van debuggen. Een typfout of een tag vergeten kwam vaker voor dan ns lief was. Maar dankzij de voorbeeldbestanden die werden aangeboden was XIMPEL akkelijk te begrijpen en was het niet moeilijk om de interactieve videoapplicatie naar ens te maken.

104-ijkema Na alles opgenomen te hebben hebben we het eerst gemonteerd met behulp van het programma Adobe remiere Pro cs 3. Hierna moesten we de verschillende filmpjes interactief maken met behulp van IMPEL. Dit zijn onze ervaringen met het programma. ls eerste een minpuntje: het is erg storend dat er geen documentatie van is. De enige 2 XIMPEL sites die op internet te vinden zijn zijn: www.few.vu.nl/~ximpel/ en ximpel.blogspot.com/

Het lijkt dus alsof je aan je lot wordt overgelaten. Gelukkig heeft de docent na een aantal weken wel een voorbeeld interactieve video online gezet met broncode, waarmee je nog wel een eind kan komen. Een tip voor verbetering van de XIMPEL code is de position, het is niet duidelijk of dit in pixels of in cm's. Ook zou ik een hoogte en een breedte gebruiken in plaats van 1 cordinaat.

Het programma werkt met XML files dus daar moet je een beetje verstand van hebben. Uiteindelijk zijn we er gelukkig uitgekomen. Het programma is niet heel makkelijk om mee te werken en het is ook niet heel duidelijk waar je iets moet aanpassen of toevoegen om een interactief filmpje te maken.

104-lammers Toen we alle filmpjes bij elkaar hadden werd het tijd om er een interactieve video van te maken met behulp van ximpel. Dit was in het begin echter een totale ramp omdat ik verkeerd begrepen had hoe je ermee om moest gaan. Dus uiteindelijk na heel wat uren zwoegen kwam ik erachter hoe het met die positie zat en met het formaat van de overlay van de filmpjes. Toen ik eenmaal door had hoe het werkte was de klus toch eigenlijk nog vrij snel geklaard en ben ik tevreden met het resultaat. Ximpel bleek achteraf dus wel mee te vallen, maar wel weet ik zeker dat als we iets meer voorbereid waren voor het werken ermee zou het me heel veel tijd gescheeld hebben.

106-rietschoten We kregen de opdracht om de techniek XIMPEL te gebruiken om onze interactieve video te produceren. XIMPEL is a Flex based framework under development to enable interactive use of various media like video, text, but

also embedded games. Currently, XIMPEL is being used for the development of the Clima Futura8 game, a game about climate change. - ximpel.blogspot.com

Wij zijn blij dat wij zo'n stuk techniek aangeboden krijgen en niet zelf met behulp van flash9 hoeven te produceren. Echter zijn we niet helemaal tevreden met de XIMPEL. Allereerst is de documentatie niet bepaald volledig en duidelijk. Voor een leek is het erg moeilijk om de interactieve video precies zo aan te passen als hij/zij wil. Wij zouden aanraden om volgend jaar een uitgebreidere documentatie beschikbaar te stellen of in ieder geval een soort van tutorial. Wat wij ook jammer vonden is dat we bijvoorbeeld het niet voor elkaar kregen om de roze keuzeblokken te veranderen in een andere kleur en dat we niet op willekeurige plekken van het scherm tekst konden laten verschijnen in plaats van rechtsboven.

Conclusie is dat XIMPEL een goed en leuk idee is, alleen nog een stuk meer uitgewerkt zal moeten worden voordat het toegankelijk voor producenten is.

106-schoonhoven: Mijn mening over Ximpel is vrij uiteenlopend. Ik zie de potentie van het idee, de uitvoering is alleen nog niet goed, soms ronduit slecht. Ook is het voor een beginnening met deze technologie een karwei om uit te puzzelen waar wat voor dient. Een tip voor volgend jaar zou een uitgebreidere documentatie zijn, die vooral ook wat dieper in gaat op de details. De techniek is nog wat te grof. De zogenaamde layers, waarmee je klikbare velden creert, zijn lastig precies te configureren. Ze vormen een belangrijk element in je presentatie. Een serie roze blokken passen niet altijd bij de stijl die je gebruikt. Met een goede doorontwikkeling zal het zeker een techniek zijn waarmee veel mensen aan de slag kunnen gaan voor professionele doeleinden. Kort samengevat: Onder de motorkap zit het goed maar het dashboard is nog ontoereikend voor de mogelijkheden.

107-mun: Voor onze interactieve video hebben we gebruik gemaakt van XIMPEL versie 1.3 distro. Het blijkt inderdaad niet zo moeilijk, zoals de naam al impliceert. Het duurde niet lang voordat we begrepen hoe XIMPEL werkt: slechts het practicum doornemen en kijken naar de bestaande voorbeelden bleek genoeg.

Wij hebben de distro versie gebruikt om zo onze eigen Mario plaatje als intro scherm in te stellen. Ook hebben we de achtergrond veranderd en het instructiescherm en eindscherm aangepast. Bij het eindscherm hebben we het scoretotaal weggelaten, omdat wij besloten hadden om niet met scores te werken (zie Ontwerp beslissingen). We wilden het Score: gedeelte rechtsonder in de XIMPEL player weghalen, maar wisten echter niet hoe we dit konden doen dus hebben we het er laten staan. Ook lukte het ons niet om de alpha van de achtergrond te veranderen.

Verder hebben we drie suggesties ter verbetering van het XIMPEL platform: ondersteuning voor hyperlinks, de mogelijkheid tot het embedden van .swf spelletjes en kleinere overlay velden. We wilden in onze interactieve video een werkende link plaatsen naar een online Mario spelletje van .swf formaat, maar het maken van een link bleek helaas niet mogelijk in XIMPEL. De bedoeling was dat deze link een webpagina opent in een nieuw venster van je browser. Het liefst zouden wij deze link dan klikbaar hebben gemaakt in een overlay veld. Als alternatief wilden we het spelletje in onze interactieve video applicatie embedden, maar ook

dat bleek niet mogelijk. Hoewel dat misschien wel in een latere versie mogelijk zal zijn volgens de XIMPEL site¹, vermelden we het hier toch als suggestie. Ten slotte zouden we graag hebben gewild dat de overlay velden uit kleinere blokken bestonden, zodat we wat nauwkeuriger de blokken konden plaatsen in het beeld.

111-mennink: Een manier om dit alles te realiseren is Ximpel. Ximpel staat voor eXtensible Interactive Media Player for Entertainment and Learning. Ximpel kan niet echt gezien worden als programma. Het bestaat uit configuratie bestanden, XML opmaak files en natuurlijk de gemonteerde beelden in FLV formaat. Het enige wat de gebruiker hoeft te doen is het aanpassen van de XML file. Deze is zo gestructureerd dat het voorbeeld direct gebruikt kan worden. De code kan zo gekopieerd worden en aangepast worden om de juiste beelden te tonen. De ingewikkeld lijkende keuzemomenten worden hier in n regel code gemaakt. Drie regels code erbij en er staan al selecteerbare vakken in het scherm. De Dragons Lair afbeelding van het begin lijkt moeilijk om te veranderen, maar dat valt ook erg mee. Het is maar 1 klein stukje in een andere file dat aangepast moet worden. Zo zijn er dus voldoende configuraties mogelijk om het een flexibel product te maken. Dit in combinatie met het makkelijke gebruik maakt dat Ximpel mogelijk een goed product voor op de markt zal zijn.

Er zijn misschien nog wel een paar dingen die aangepast kunnen worden. Zo zou het misschien handig zijn als je bijvoorbeeld een plaatje als achtergrond bij een keuze zou kunnen zetten. Zo hoeft je niet nog een apart kort filmpje te monteren voor elk keuzemoment. Daarnaast zou het misschien ook handig zijn om ondersteuning te bieden aan andere formaten, of een interne FLVcompiler in te bouwen. Ook is het, mocht het programma een nog breder publiek willen aanspreken, handig als er een hele GUI² omheen komt. Zo kun je per scherm, eventueel per frame, aanpassingen maken aan de film. Bijvoorbeeld de overlays makkelijk vormgeven, sneller even een afbeelding in een frame zetten. Misschien is het ook een idee om Ximpel niet alleen een taal te laten zijn, maar ook een editor te laten worden. Zo worden alle functies gecentraliseerd in het programma en zou de eventuele gebruiker alleen Ximpel hoeven te gebruiken om zijn interactieve film in elkaar te draaien. Maar goed, dit is misschien te uitgebreid en misschien ook niet de bedoeling van Ximpel. Het feit blijft: Het is een makkelijk te gebruiken, simpel aan te passen toepassing.

111-virgil: Ik was al gauw begonnen met de tutorial van Ximpel, omdat het me leuk leek om een keer een interactieve film te maken. Het college van interactieve film zag er leuk ook, dus wilde ik het meteen uitproberen. Het Ximpel programma deed me een beetje aan HTML denken, door de open en sluit tags en de setup is ook gelijk (boom structuur). De tutorial was gemakkelijk te begrijpen en ik ging er al gauw doorheen. Na de tutorial had ik meteen wat eigen filmpjes in elkaar gezet om wat te experimenteren. Het programma werkte een stuk makkelijker dan ik had verwacht. Het enige waar ik wat moeite had was het aanpassen van het openingsplaatje, maar toen de files voor het maken van een custom player op de site beschikbaar lukte dit na enig proberen. Ik kon eerst niet vinden waar dit precies aangepast moest worden en kon het in de tutorial en read me ook

niet vinden. Toen ik alle files had bekeken, had ik gevonden waar het plaatje aangepast kon worden.

Op sommige gebieden vond ik Ximpel wel wat beperkt. Bijvoorbeeld je hebt een filmpje nodig voor een vraag, je kan hem niet achteraan een filmpje plakken dat was wel jammer, maar opzicht was dit niet zo'n groot probleem hiervoor hebben wij een filmpje met "Decision time" gemaakt die zichzelf herhaald tot de vraag is beantwoord, ook wordt onoverzichtelijk als je veel subjects heb en het is jammer dat bij elke vraag een subject hoort en dat de vraag niet aan te passen is als je bijvoorbeeld het zelfde filmpje via een andere weg wilt invoegen moet je eerst een apart subject maken als de vraag iets anders geformuleerd is. Ook is het ons niet gelukt het filmpje via de site werkend te krijgen, dit zou wel gemakkelijk geweest zijn. Het zou ook handig zijn als je met Ximpel de beelden kan bewerken, bijvoorbeeld geluid invoegen of beelden versnellen/vertragen, het was namelijk best lastig om een flv editor te vinden. Onze oplossing hiervoor was eerst de flv bestanden te convergeren naar wmv en daarna in Windows Movie Maker te bewerken en vervolgens weer terug te convergeren naar flv. Hierbij trad bij sommige filmpjes kwaliteitsverlies op, maar dit konden we weer oplossen door het geluid van het beeld te scheiden en dan het filmpje met een scherm opnameprogramma weer op te nemen. Voor de rest heb ik niet veel problemen gehad met het programma. Het programma was zoals de naam al aangeeft simpel en ik heb er veel van geleerd. Het was leuk om een keer een interactieve video te maken.

201-schootemeijer: Het XIMPEL platform was gelukkig niet erg moeilijk om te gebruiken, zoals de naam al suggereert. Met behulp van de voorbeeldvideo, over Dorland Kroonenburg kon je heel snel begrijpen hoe het in elkaar zat en wat je moest doen. Het komt gewoon neer op jouw video's in de video map zetten en in de XML file neer te zetten waar in de boom die video afgespeeld moet worden. Dat ging allemaal wel goed, dat is mooi simpel gehouden. Video herhalen, vragen en keuzemomenten inbouwen, het was allemaal snel gedaan. XIMPEL is alleen een beetje beperkt in de mogelijkheden. Zal zo zijn om het simpel te houden, maar iets meer opties zal fijn zijn. Wel interessant was het toen versie 2 uitkwam. Nu kon je het beginplaatje en de tekst om de video's heen aanpassen. Dat maakt het toch leuker, omdat het meer voelt alsof je het zelf gedaan hebt. Wat ik nog leuk zou vinden als verbetering is een andere mogelijkheid om keuzemomenten te laten zien. Deze raar gekleurde vierkantjes vind ik niet echt mooi. Maar ik vind XIMPEL een fijn programma om te gebruiken.

205-vliet: Mijn ervaringen met het ximpel framework waren dat het een easy to use programma was. In het begin zie je door de bomen het bos niet meer, maar naarmate de cursus vorderde ging het ons steeds makkelijker af. Jammer dat de we met de player in het diepe werden gegooid en er nog zo veel beperkingen aan zaten. Dat we contact hadden met de schrijvers van het programma was geweldig, onze eisen die groeide door het gebruiken van de player zijn aangepast en met de nieuwere versies waren we weer even zoet om onze video verder uit te breiden.

Natuurlijk weten wij het allemaal beter en hopen dat ximpel in de toekomst

nog beter te gebruiken wordt. We hebben de laatste paar uur besteed aan het rommelen aan de code om wat hele kleine aanpassingen te maken aan de player. Met wat meer begeleiding, door bijvoorbeeld practicum lessen met het ximpel framework hadden we misschien meer leuke dingen kunnen ontdekken. Zo zou ximpel heel simpel en toegankelijk worden gemaakt en misschien minder afschrikken op het eerste gezicht.

206-bindraban: Wij hebben ons vrij goed aan ons idee kunnen houden, wat ik gelijk een positief aspect vind aan zowel Adobe Flex 3 en Ximpel. Je eigen idee is goed uit te voeren zonder teveel defaults. Al met al heb ik het prettig gevonden om te werken met Adobe Flex 3, Ximpel en Windows Movie Maker. Het was even wennen, maar toen het eindelijk duidelijk begon te worden, is het aardig gelukt.

206-setoe: Het was even wennen en er doken veel vragen op als het ging om Ximpel. Wat is Ximpel? en Wat is Flash? . Nadat het allemaal duidelijk was, was het een kwestie van zelf uitproberen. De code die we hebben geschreven voor onze interactief filmpje was niet lastig te schrijven, omdat we vooral hadden gekeken hoe de code eruit zag bij de tutorial. Het was ook de bedoeling om daar verder mee te gaan voor je eigen interactieve filmpje. Helaas zaten er soms typfouten in ons werk waardoor de code niet goed werd toegepast en dat werkte soms wel tot frustraties, maar dat hoort erbij.

Wij hadden ervoor gekozen om onze Ximpel player aan te passen. We vonden het plaatje van Dragonlair niet mooi staan voor ons begin van het interactief filmpje en vanwege witte achtergronden in ons interactief filmpje moest de kleur van de lettertype ook veranderd worden. De scoretelling moest veranderd worden omdat wij vonden dat het niet echt een nuttige functie had in ons interactief filmpje. Het was goed zoeken waar alles stond en hoe alles met elkaar gelinkt was, maar uiteindelijk hebben we het beginplaatje, de tekstkleur en de score kunnen veranderen. Het was een lastige opgave, maar het is gelukt. De moeilijkheidsgraad was voor deze opdracht niet te hoog. Conclusie: Mijn ervaring met Ximpel was positief.

208-overeem: Nadat we de afzonderlijke beelden voor onze video applicatie in Adobe Premiere bewerkt hadden zijn we verder gegaan met onze video applicatie door XIMPEL te gebruiken. Op college is beknopt uitgelegd hoe we met XIMPEL moesten werken. Dat gaf ons enig houvast bij het beginnen met het werken met XIMPEL, want geen van ons beiden had ooit eerder iets met XIMPEL gedaan. In het begin was het even kijken hoe alles werkte, hoe de XML-file precies in elkaar zat en hoe XIMPEL reageerde op wijzigingen in die XML-file. Maar na ongeveer 5 minuten, en zonder de documentatie te lezen waren we eruit hoe het werkte en konden we beginnen. Dat geeft maar aan dat XIMPEL best makkelijk in elkaar zit en er simpel mee te werken valt.

We hebben de functie om tussendoor (zeg maar onder een filmpje) vragen te stellen die je goed of fout kunt beantwoorden niet gebruikt. Dit omdat dat niet in onze video applicatie in te passen was en we het dus niet nodig vonden om deze functie te gebruiken. Wel hebben we het punten systeem in XIMPEL gebruikt.

Dit systeem zorgt ervoor dat de uitslag in de rechterkant van onze story graph zeer slecht wordt, bij de keuze voor links en dan hoofdgebouw redelijk goed en bij de keuze voor links en dan FEW zeer goed . We waren dit eerst niet van plan, maar vonden dit toch iets extra s toevoegen aan onze video applicatie. Het feit dat XIMPEL simpel en makkelijk werkt heeft helaas ook een keerzijde. Er is namelijk naar mijn mening iets te weinig aan te passen aan eigen voorkeur. Zo kan het startscherm van de video applicatie niet worden aangepast en ook de tekst daarna niet. Verder kan de lay-out niet worden veranderd (wat naar mijn mening op zich niet zo erg is aangezien de lay-out best strak is). Een paar puntjes die misschien minder voor de hand liggen maar mij toch opvallen zijn er echter ook. En van die dingen komt voor bij een branchquestion . In de XML file moet voor elk afzonderlijk deel van de video applicatie een subject worden ingevuld. Dit subject komt ook automatisch naar voren als tekst bij het selecteren van een mogelijke keuze bij een keuzemoment. Dit vind ik niet handig. Ik zou bijvoorbeeld bij een keuze moment 8 willen weergeven: Kies voor blabla , en dan als subject linksonder, terwijl het filmpje speelt alleen de tekst blabla. Een klein detail dat misschien makkelijk op te lossen is. Verder zou ik graag gezien hebben dat wat meer teksten die voorkomen in de video applicatie aan te passen waren zoals de teksten bij de score uitslagen en alle teksten die standaard tijdens het afspelen van de video s worden weergegeven. Een laatste puntje van kritiek heeft betrekking op de keuze momenten. De gebruiker maakt een keuze door op een vierkant dat in beeld verschijnt te klikken. De grootte en positie van die vierkanten is heel onnauwkeurig in te stellen en kan slechts met grote sprongen worden versteld. Dat is som niet erg praktisch.

Over het algemeen vond ik het werken met XIMPEL goed te doen. Ik weet niet of ik het vaker ga gebruiken omdat ik het nog niet genoeg aanpasbaar vind en het aanpassen van de XML-file aan mijn wensen best wel wat tijd kost en behoorlijk vervelend werk is om te doen. Het idee achter XIMPEL is prima, het werkt ook best ok zoals het is, maar het mag iets gebruiksvriendelijker en iets meer aanpasbaar.

208-remmel: Omdat Ximpel V2 pas erg laat beschikbaar kwam, en wij onze Interactieve video die dag daarvoor al af hadden, hebben we Ximpel V1 gebruikt. Het aanpassen van de .xml-file van het practicum-voorbeeld was niet erg moeilijk. Het plaatsen van videos wees voor zich. Een paar punten waar we tegenaan liepen waren:

- Het maken van stilstaande beelden was onmogelijk. Daardoor moest je bij ieder keuzemoment een stilstaande .flv-file maken, wat erg onhandig is.
- De positionering van een keuze-kader was erg beperkt, je kon alleen in groffe stappen dit kader verplaatsen
- De aanpassingsmogelijkheden van de teksten binnen het Interactieve Video-gedeelte waren heel klein. Enkel de videos en de vragen konden veranderd worden.

Al met al had ik het gevoel dat we met een interactieve video-applicatie hebben gewerkt die nog midden in de ontwikkelfase zat en nog lang niet klaar was om bewerkt te worden op z'n manier als wij deden. Volgend jaar beter...

213-banaszak: It was the first time that I was using XIMPEL and in the beginning it looked quite complicated. However, after playing with an exemplary interactive video, I saw that it is really very simple application that gives you a lot of possibilities.

You can create just an interactive video, but also games and the effect is surprisingly impressive. You can make really complicated scenarios and enrich your application with visual effects. Thanks to the access to .mxml and .css files, you can create your custom player in a very simple way. You just have to know a little bit about HTML language and CSS styles. I think I have not even explored all the possibilities of XIMPEL application, so it is hard to say what should be improved. However, it would be nice if it supported also other files than .flv. I would also try to make more detailed overlays (the highlighted parts when a branch question appears). Now the screen is divided into 25 parts, but it could be over hundred, so it would be possible to make interactive games with a lot of details that you can "click". There is also a very small limit of possible overlays that amounts to 3. I would like to have at least 10 of them, because of the reason that I mentioned before. The last change would be in questions requiring positive or negative answer. It would be nice if I could modify the text that shows after decision - "wrong!" and "right!". I was looking for it in configuration files, but did not find...

These are just suggestions for the future reference, but I still think, that XIMPEL application is really advanced and it does not really need any improvements.

213-mechlinska: Using the XIMPEL platform occurred to be a really nice work. In the beginning I thought that it will be very complicated if we can create such advanced interactive videos with XIMPEL. But when I started to learn how to do it, I saw that this platform is really very easy to use. If you know a little bit of XML, you will manage. It is much harder to think of a funny game and find good movies, than just write an .xml file that will create an interactive video application in XIMPEL.

The platform is already very useful and you can create advanced applications with it. It is simple, but you just have to try different things and see how far your programmer's imagination can lead you. It could be improved in some fields, like for example it could support more file types. I would also try to increase the amount of possible overlays per video, because now there are only 3. The next nice thing to have, would be a possibility of multiple questions per video.

3202-yuksel: Het werken met Ximpel was vrij simpel, omdat ik wel met codes kan omgaan. Ik had al een paar clipjes van onze film meegenomen om thuis ermee te experimenteren. Eerst moest ik de clipjes omzetten in flv. Hiervoor heb ik de Riva encoder gebruikt. Ik heb eerst de oude versie van Ximpel gebruikt. Deze versie had minder bestanden waardoor alles overzichtelijk. Al snel zag

ik het practicum.xml bestand. Na een tijdje naar de code gekeken te hebben begon ik een paar wijzigingen in de teksten te maken. Daarna bekeek ik het interactief filmpje om te kijken wat ik er precies eraan veranderd had. Zo heb ik de codes een beetje onder de knie gekregen en heb ik alvast een beginnetje gemaakt van onze interactieve film. Ik heb onze eigen flv bestanden erin gestopt en de keuzemomenten verandert. Op een gegeven moment zat ik vast omdat ik niet meer dan drie keuzemomenten kon maken. Ik begon me ook al aardig te irriteren aan het mannetje die je steeds aan het begin van de film zag, dus ik stopte ermee.

Bij het volgende college kreeg ik gelukkig gelijk antwoord op mijn vragen waardoor we verder konden gaan. Ook kreeg ik weer een goede vraag van iemand uit de klas die vroeg: krijgen we alleen witte vlakken te zien bij de keuzeknoppen. Op dat moment schoot me iets te binnen dat ik dat wel iets kan opvrolijken door er knoppen erin te photoshopen. Wiard heeft na de college geknutseld aan de afbeelding aan het begin van de film en aan de lay-out. Terwijl ik en Daniel de rest van de keuzemomenten er keurig in stopten. Met een paar technische vertragingen was onze interactieve film uiteindelijk helemaal af!

304-erkamp: XIMPEL is een platform waarmee je zelf interactieve videos kan maken. Het staat voor eXtensible Media Player for Entertainment and Learning, en is een uitbreidbare Flex applicatie voor de alom beschikbare flash plugin. XIMPEL werkt hierdoor alleen met het FLV bestandstype voor filmpjes. XIMPEL is ontwikkeld door Eliëns, Huurdeman, Bhikharie en van de Watering. XIMPEL is een platform waarmee je makkelijk interactieve videos kan maken. Dit is mogelijk door middel van XML. Als je een XML bestand, 'video.xml', aanpast dan kan je met de regels `<video file=link naar filmpje></video>` als een nieuw filmpje toevoegen. Het XIMPEL platform is zeer makkelijk in gebruik en is niet moeilijk om te leren. Het is alleen nog jammer dat de documentatie van dit platform nog in de beginfase is. Zelfs zonder de documentatie was het wel mogelijk om snel, gemakkelijk en eenvoudig een interactieve video te creëren.

Punten van verbetering

- Punten niet in duizendtallen doen maar gewoon in 1 2 3 4 5. Het geeft wat meer duidelijkheid.
- Het zetten van blokken (overlays) in pixels in plaats van wat er nu gebruikt wordt.
- Ook het gebruik van relative waarden van grotes en positie (
- Documentatie, een van de meest belangrijke dingen van een nieuwe techniek is dat deze goed gedocumenteerd is en dat deze voldoende voorbeelden heeft waar men mee aan de slag kan.
- Een makkelijkere manier om tekst te veranderen in het platform. Voorbeelden zijn de instructies, eerste plaatje en op eerste pagina de titel en de credits.

- De mogelijk dat het werkt als je het op internet zet. Nu krijg je alleen maar XML/video.xml not available.

305-willems: Wij hebben uiteindelijk goed met de benodigde tools kunnen werken. We zagen er wat tegen op, omdat we dit nog nooit eerder hadden gedaan, maar het viel gelukkig mee. Ik zou zeggen dat Ximpel een goed geslaagde applicatie is geworden. Ik weet alleen niet precies, waarom er gekozen is voor het uitsluitend werken met het FLV format. Dit was in ieder geval voor mij best vervelend, omdat je toch een knappe FLV converter moet vinden als je geen flash beschikbaar heb. Verder doet Ximpel gewoon echt goed waar het voor bedoeld is. Het is voor een FEW student, en misschien zelfs voor scholieren, gemakkelijk om mee te werken. Ik moet zeggen dat ik de Ximpel player er ook echt goed uit vind zien en het werkt intuïtief. Voor gebruikers is dit een grote plus. Als iemand niet goed overweg kan met een applicatie zal hij niet snel geneigd zijn om verder te kijken en waarschijnlijk voortijdig stoppen.

306-gooijer: Ximpel is (gelukkig) simpel te gebruiken, het enige wat er hoeft te gebeuren is het aanpassen van de XML file. Helaas kan je er verder ook niet echt veel mee als je je niet erg gaat verdiepen erin. De documentatie is moeilijk te vinden en daarnaast nog niet helemaal compleet. Ook het feit dat je pers het flv formaat moet gebruiken is jammer. Bij het converteren van een video formaat naar flv verlies je veel kwaliteit. Het is wel mogelijk om mooie filmpjes te maken, maar daarvoor moet je een pakket kopen bij Adobe, die weer prijzig is. Daarnaast wilden we in eerste instantie steeds aan het eind van een film een keuze hebben. Dit bleek niet zo makkelijk want als het filmpje was afgelopen en je nog geen keuze gemaakt had was het game over! Het zou toch mogelijk moeten zijn om een keuze moment op het laatste frame van een video te moeten plakken, zonder dat de video verder wordt afgespeeld tot dat jij een keuze gemaakt hebt.

108-kroon: Na het lezen van de handleiding kon ik snel met Ximpel aan de slag, toch ik een aantal kanttekeningen. In de zip file zit ook een shockwave bestand. Bij elke verandering moet je dit bestand opnieuw openen of laden, dit vind ik onhandig. Verder was het me niet duidelijk dat dit bestand alleen in de browser geopend kan worden, eenvoudig dubbelklikken werkt niet. Daarnaast vind ik het vervelend dat elke clip in het flv formaat moet staan, want de meeste montagepakketten ondersteunen dit formaat niet. Ook was het me niet duidelijk welke bewerkingen het beste in Ximpel gedaan worden en welke bewerkingen bij voorkeur in een video editor gemaakt worden. Ook vind ik het jammer dat er geen wysiwyg gereedschap bij het platform zit. Dit zou het in elkaar zetten van een video veel makkelijker maken. Het nadeel van xml is je snel een typfout maakt waardoor de hele afspelijst niet werkt. Ook vond ik het lastig om de knoppen in een branchequestion juist te positioneren, dit komt ook doordat er geen wysiwyg tool beschikbaar is.

309-akin: Ik ben er erg onder de indruk dat je zo binnen een maand tijd een

video applicatie kan maken. Het is erg leuk en interessant om kennis te maken met Ximpel (xml) en om te zien dat het niet zo erg moeilijk is. Dat het voor ons niet zo erg moeilijk was kwam voornamelijk doordat wij konden experimenteren met practicum mapje en dat er al een stukje code voor ons al was geschreven. Omdat alles binnen een maand moest gebeuren kon het ook niet anders denk ik.

309-alzaghtity: Een het begin was het moeilijk om te werken met xml code maar met behulp van de begeleider en handleiding van de interactieve video die op de website van het inleiding multimedia staat wij hebben alles wat wij nodig gehad. In onze interactieve video staat meerdere keuze en video s daarom was het moeilijk om te weten welke code van xml wij moeten verbeteren, wij hebben de code van video en overlay veranderen en de code position en size op onze video opgepaste Wij hebben ook de start foto titel veranderde naar het logo van de VU en onze titel.