

The background features a large, abstract graphic design. It consists of three concentric circles in shades of blue, arranged in a vertical line. The top circle is the largest, the middle one is smaller, and the bottom one is the largest again. Two thin, light blue lines intersect at the center of the middle circle, extending towards the top-left and bottom-right corners of the page. The overall aesthetic is clean and modern.

# Movie Match

Project Interactieve Multimedia  
Groep 0920

**Ashton Setoe**  
**6/23/2009**  
**1714988**  
**Informatie, Multimedia en Management**

## Inleiding

Dit essay gaat over het vak Project Interactieve Multimedia. Ik ga in dit essay een uitgebreide beschrijving geven over hoe ik dit vak heb ervaren. Ik zal onder andere vertellen hoe wij op het idee zijn gekomen voor het interactieve filmpje en de viral, hoe we deze hebben kunnen realiseren, veranderingen tijdens het proces en wat mijn ervaringen zijn met XIMPEL.

Het is niet de eerste keer dat ik dit vak volg. Ik ben een tweedejaars IMM student en vorig jaar heb ik de voorloper van dit vak gevolgd, genaamd *Inleiding Multimedia*. Helaas kon ik vorig jaar het vak *Software Project* niet volgen en omdat dit vak in het nieuwe curriculum samengevoegd is met *Inleiding Multimedia*, was het een vereiste om dit vak nog een keer te volgen. Hier zal ik in het essay nog een keer op terug komen door aan het einde mijn mening te geven over dit nieuwe vak.

## Mijn “tweede” indruk over het vak

Zoals ik al zei is dit niet de eerste keer dat ik het vak volg. Ik wist dus al ongeveer wat mij te wachten stond, dus het was geen totale verrassing dat er een interactief filmpje en een viral van ons verwacht werd. Wel vond ik het leuk om te horen dat we dit jaar de vrijheid kregen om zelf te bedenken waar het over ging, in tegenstelling tot vorig jaar waar we de keuze hadden tussen Amsterdam, Studeren, Vrije Universiteit en Klimaat/Exacte Wetenschap. Toevallig moest mijn partner, waarmee ik vorig jaar heb samengewerkt, dit vak ook nog een keer volgen waardoor onze samenwerking al snel een feit was; mijn groepspartner is Varsha Bindraban.

## Opbouw van het interactief filmpje en de viral

### Concept

Het bedenken van een concept was voor ons geen moeilijke opgave. Wij hebben elkaar de afgelopen twee jaar ook beter leren kennen en weten dus inmiddels van elkaar waar onze interesses liggen. Één van de dingen die wij beide leuk vinden om te doen is naar de bioscoop gaan. Op basis hiervan kwamen we tot het idee om iets te bedenken wat met films te maken heeft. We wilden een soort van filmwijzer maken. Het zou een interactief filmpje waarmee de kijker, met behulp van keuzes maken, uiteindelijk op een adviespagina zou komen met films die voor hem/haar geschikt waren. Het filmpje zou beginnen met een compilatie van een filmgenre. Aan de hand van de compilatie, die dus de essentie van het genre moest laten overkomen, kon de kijker aangeven wat hij ervan vond. Deze keuze zou dan van invloed zijn op het eindadvies. Het eindadvies hield in dat de kijker een keuze aan trailers krijgt van het genre dat hem/haar het meest beviel en dus een keuze kon maken naar welke film hij/zij zou moeten gaan. Wij besloten ons product *Movie Match* te noemen.

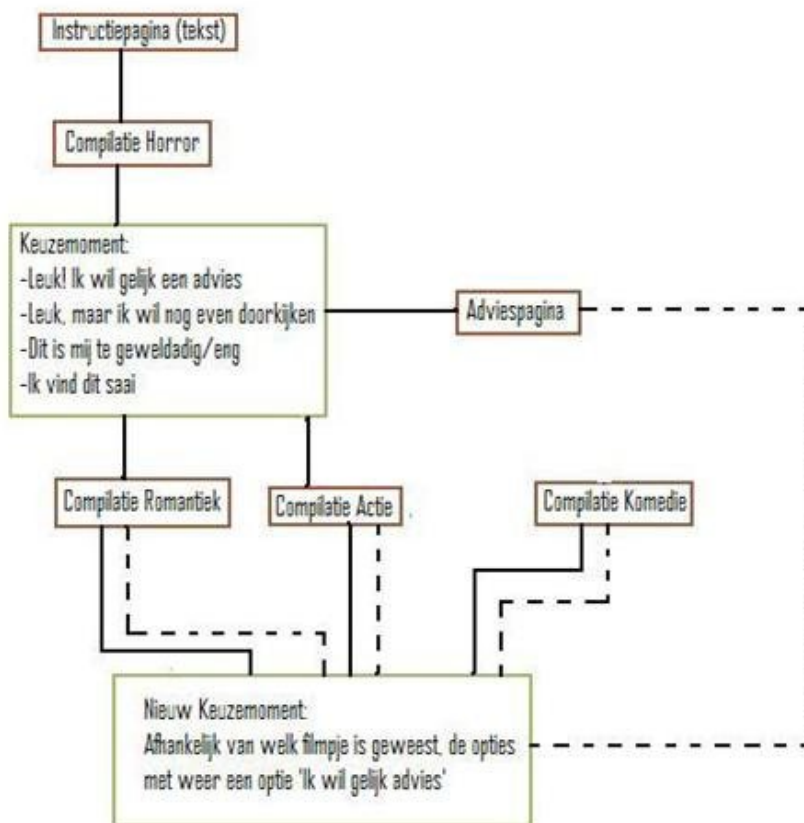
In onze ogen was dit een interactief filmpje dat ook echt daadwerkelijk gebruikt kon worden in bijvoorbeeld een bioscoop. Onze doelgroep waren de bioscoopbezoekers en ons doel was om een filmadvies te geven. Het concept voor het interactieve film was bedacht, maar waar zou onze viral over gaan?

Tijdens de presentatie van ons concept kwam al gauw de vraag naar boven van: “En wat als alle genres de kijker niet bevallen, wat gaan jullie dan doen?”. Mijn groepspartner zei toen: “Dan is dit filmpje niet geschikt voor diegene en moet hij/zij maar ergens wat gaan drinken.” Gelukkig kon er om gelachen worden maar het bleef toch een onopgelost probleem. Uiteindelijk zagen we dat we dit “probleem” als een mogelijk onderwerp voor onze viral. We kregen het idee om een soort van promotiefilmpje te maken voor Amsterdam. Het zou gaan over dingen die men nog meer kan doen in Amsterdam, behalve naar de film gaan. Onze concept voor de viral was bedacht.

## Story Graph

Om onze film en vooral de graaf niet te uitgebreid te maken hadden we ervoor gekozen om met 5 genres te werken, namelijk animatie, romantiek, horror, actie en humor. Hieronder volgt een boom van onze productie.

In de eerste instantie krijgt de kijker een instructiepagina, waarin aangegeven wordt wat de bedoeling van de applicatie is. De eerste compilatie die wij zullen laten zien is van het genre horror, dit omdat dan gelijk een weg ingeslagen kan worden. De opties die de kijker hierna krijgt staan aangegeven in het bovenste blok ‘Keuzemoment’.



compilatie vertoond of gelijk de mogelijkheden weergegeven. Uiteraard zal dit in het eerste geval dus de horror/thriller films zijn, de kijker koos hier immers voor advies. Indien de kijker dit gewelddadig/eng vind, zal er een compialtie van het genre romantiek worden laten zien, waarna weer een keuzemoment volgt. Als de kijker een andere keuze heeft gemaakt ,zal er een andere compilatie worden laten zien.De onderbroken lijnen zijn de paden die na het tweede filmpje zullen kunnen worden gevolgd.

## Detailed Scenarios

Omdat ons filmpje geen verhaal bevatte, hadden we ook niet echt te maken met verhaal scenario's. Onze scenario's waren eigenlijk meer de compilaties waarvan het de bedoeling was om een bepaald gevoel over te laten komen, een gevoel dat de kijker wel of niet zou bevallen. Hieronder volgt een gedetailleerde beschrijving van de compilaties.

### **Intro**

Het intro filmpje moest kort en bondig zijn. Het leek ons leuk om het filmpje te starten met een movie-countdown. Iets wat onmisbaar is in de filmwereld. Vervolgens leidde dat tot de titel *Movie Match* met als achtergrond muziek het THX geluidje van George Lucas. Welke film liefhebber kent dat geluidje nou niet?

### **Animatie**

Het maken van deze compilatie was geen probleem, vooral omdat één van ons echt dol is op animatie. We hebben de volgende films gebruikt:

Cars	Finding Nemo	Ice Age
Madagascar	Monsters Vs Aliens	Wall-E
Over The Hedge	Ratatouille	Shark Tale
Shrek	The Incredibles	Toy Story

Voor ons moet animatie een gevoel geven waar je vrolijk en blij van wordt. En dat is ook het gevoel dat we wilden laten overkomen bij de kijker. En om dit gevoel beter te benadrukken hadden we ervoor gekozen om het liedje "*Fascination*" van Alphabeat te gebruiken. Ook hebben we geprobeerd om het liedje over te laten komen met het beeld, dit om het effect en gevoel beter te laten overkomen. Daarmee bedoel ik dat bij een bepaald beeld op het scherm ook op dat moment een bepaalde beat van het liedje naar boven komt. En dat was ons wel aardig gelukt in deze compilatie.

### **Romantiek**

Op de een of andere manier was het lastig om te bedenken welke films we wilden gebruiken voor deze compilatie. We konden er gewoon niet opkomen. En als we het opzochten op internet kwamen we inderdaad op lijsten met de Top 50 Most Romantic Movies Ever, maar dan waren het vooral films uit de jaren 50 (we wilden ook films gebruiken van onze tijd). Uiteindelijk zijn we, dankzij een vriendin, toch op een (behoorlijke) lijst gekomen met romantische films die we hebben gebruikt voor onze film, namelijk:

A Walk To Remember	Lady and the Tramp	Casablanca
Ghost	Beauty and the Beast	Tarzan
The Little Mermaid	Sleeping Beauty	Gone With the Wind
Titanic	How To Lose a Guy In 10 Days	Love Actually
Pearl Harbor	Pretty Woman	Enchanted
The Lizzie McGuire Movie	The Wedding Date	The Wedding Planner

Inderdaad, we hebben niet alleen romantische films gebruikt maar ook een paar animatiefilms uit de Disney Classics collectie. Het ging ook niet zozeer om het soort film (namelijk real life action of animatie)

maar om het gevoel romantiek over te brengen. En de Disney Classics kunnen hier ook veel aan bijdragen. Ook voor deze compilatie hadden we besloten om achtergrond muziek te gebruiken, namelijk "So Close" van Jon McLaughlin. En natuurlijk wilden we ook hier proberen om het beeld overeen te laten komen met de muziek.

### **Horror**

Voor dit genre was het niet zo moeilijk om te bedenken welke films we wilden gebruiken. We hebben de volgende films gebruikt:

The Ring	Mirrors	The Grudge
I Know What You Did Last Summer	Hide and Seek	Untraceable

Voor deze compilatie hadden we ervoor gekozen om geen achtergrondmuziek te gebruiken. Eerst wilden we het wel, maar we hadden geen idee wat een goed bijpassend nummer zou zijn. En toen we naar de bijbehorende audio van de filmpjes luisterden, vonden we dat dat eigenlijk de juiste geluiden waren. Horror moest natuurlijk een bangmakend en angstig gevoel laten overkomen en dat is precies wat de bijbehorende audio al deed. Achtergrondmuziek was niet nodig.

### **Actie**

Films uitzoeken voor deze compilatie was echt heel makkelijk. Vooral omdat actie toch wel altijd de nummer 1 genre is. Wij hebben de volgende films gebruikt:

Transformers	Die Hard 4.0	Batman: The Dark Knight
X-men Origins – Wolverine	Fast and Furious	Miami Vice
Terminator Salvation		

Ook hier was de keuze snel gemaakt dat we achtergrondmuziek wilden gebruiken. Actie is een genre die jou een gevoel moet geven dat je weg geblazen wordt. Daarom hebben we gekozen om het nummer "Numb/Encore" van Jay-Z feat. Linkin Park te gebruiken. En natuurlijk hebben we weer geprobeerd om het op de compilatie op de maat van de muziek te laten spelen.

### **Humor**

We zijn vele soorten genres humor. De één heeft een voorkeur van humor dat vooral verbaal is en de ander heeft een voorkeur voor fysiek humor a la Jackass. Wij persoonlijk geven onze voorkeur aan verbaal humor met natuurlijk weleens iets fysiek grappig. Wij hebben voor de volgende films gekozen:

The Hangover	Rush Hour	17 Again
--------------	-----------	----------

Omdat onze humor vooral te zoeken is in de grappen die verbaal gemaakt worden hebben we ervoor gekozen om voor deze compilatie geen achtergrond muziek te gebruiken. Onze compilatie bevat grappen die in de teksten van de acteurs verwerkt zitten en was het dus niet verstandig en vooral niet grappig. om het te vervangen door muziek.

### **Keuzemomenten**

Voor de keuzemoment filmpjes wilden we een stilstaand plaatje gebruiken als filmpje. We moesten

alleen nog bedenken wat voor overlays we zouden gebruiken en hoe we die duidelijk konden weergeven als een “Ja”-knop en een “Nee”-knop. Daarvoor hebben we smiley icoontjes gebruikt. Smiley’s is voor iedereen een makkelijke en simpele manier om te begrijpen wat men wil uitdrukken. Het is een universele taal die iedereen snapt. En dat was voor ons de ideale manier om een “Ja”-knop en een “Nee”-knop te weergeven.

## Assets

Een deel van de assets heb ik zojuist bij detailed scenarios al besproken. Ik ga de lijst van gebruikte films voor de compilaties niet nog een keer op noemen. Zie detailed scenarios voor de filmlijsten.

Overige assets die we hebben gebruikt zijn de trailers die de kijker kan bekijken op de adviespagina. Dat zijn de trailers van de volgende films.

### **Animatie**

Up

Ice Age 3: Dawn of the Dinosaurs

Cloudy With A Chance of Meatballs

### **Romantiek**

The Proposal

The Ugly Truth

Ghosts of Girlfriends Past

### **Horror**

Sorority Row

Drag Me To Hell

The Final Destination 4

### **Humor**

Dance Flick

I Love You, Man

Year One

### **Actie**

Transformers 2: Revenge of the Fallen

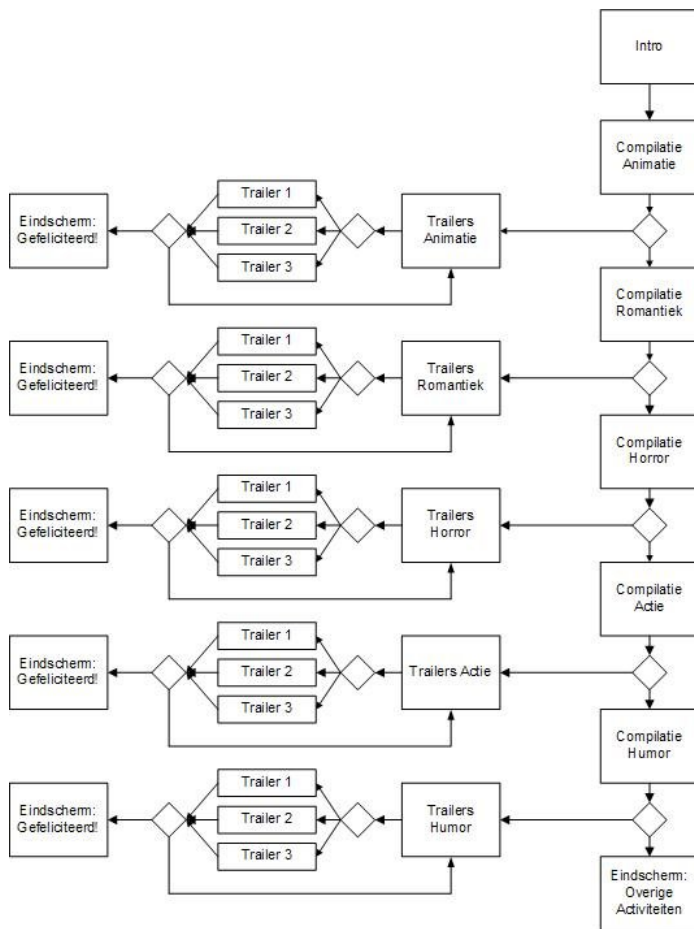
GI Joe: Rise of Cobra

The Taking of Pelham 1 2 3

Al deze trailers hebben wij kunnen vinden op YouTube. En met behulp van een FLV converter hebben we deze kunnen downloaden en omzetten naar FLV formaat.

## Veranderingen tijdens de ontwikkeling van Movie Match

Op het moment dat we wilden beginnen met het maken van ons interactieve filmpje zagen we dat onze boom niet helemaal logisch en duidelijk was. Hij groeide alle kanten op en het was niet zo duidelijk waar hij eigenlijk naartoe ging waardoor we ook niet zo goed wisten hoe we moesten beginnen. Na een paar minuten brainstormen hebben we besloten de boom versimpelen door simpele “Ja” en “Nee” antwoorden te gebruiken voor de keuzemomenten. Het resultaat was dat er duidelijkere takken onstonden en dat het ook veel duidelijker was waar de keuze- en stopmomenten waren. Het concept bleef onveranderd, maar de keuzemomenten werden versimpeld. Zie op de volgende pagina onze nieuwe boom waar ons eindproduct is op gebaseerd.



Naast het veranderen van de boom was ook ons doelgroep en ons doel veranderd. In eerste instantie was ons doelgroep voor ons interactieve film bioscoopbezoekers. In onze ogen zou dit een hulpmiddel zijn die bioscopen ook echt kunnen gebruiken om een advies te krijgen over geschikte films totdat Anton Eliens zei dat het niet zozeer een filmwijzer was, maar meer een showreel. En al gauw zagen we dat ons doelgroep niet alleen uit bioscoopbezoekers zou hoeven te bestaan. Het zou ook makkelijk een hulpmiddel zijn voor mensen die bijna niet of soms naar de bioscoop gaan. Ons uiteindelijke doel was dan ook niet zozeer om een eindadvies te geven, maar om mensen aan te sporen naar de bioscoop te gaan.

### Technical Realisation

De datum dat we echt begonnen waren met het maken van Movie Match begon op 14 juni. Het materiaal hadden we al en

op dit moment was het een kwestie van editten. Dit hebben we gedaan met het programma Windows Movie Maker. Het is een prima en simpel programma voor mensen zonder ervaring in het editten van filmpjes. Omdat het maken van filmpjes best wel wat tijd in beslag neemt, hadden we de genres verdeeld. Varsha maakte de actie en humor compilaties en ik zou de animatie en romantiek compialties maken. Voor de horror compilatie zouden we afspreken op de VU om het samen te maken.

Maandag 15 juni waren we vroeg opgestaan om naar de VU te gaan om verder te werken aan de filmpjes. Omdat we de dag daarvoor ingelijk al bijna klaar waren met de filmpjes was dit de dag om het recht te trekken en netjes te maken. Het afmaken van de de compilaties was niet moelijk, maar het waren deze kleine details die recht gezet moesten worden om zo tot een mooi eindversie van een compilatie te maken. Ondank alles was dit dag dat alle compilaties werden afgemaakt. Daarnaast hadden we ook meteen het introfilmpje en het keuzemoment filmpje gemaakt.

Dinsdag 16 juni zijn we begonnen met de code voor de applicatie. De benodigde filmpjes zoals het intro, de compilaties en het keuzemoment waren klaar en was het dus tijd om aan de code te beginnen. Code schrijven is ook echt priegelwerk maar uiteindelijk is het ons gelukt. Vooral onze nieuw boom heeft hier erg geholpen om een overzicht te krijgen over de code. Omdat de kleinste typfout er al voor kan zorgen dat je hele applicatie niet meer werkt, heeft het ons een dagje geduurd om dit af te krijgen.

Op donderdag 18 juni vond de uitendelijke afronding van het interactieve filmpje plaats. Vandaag hebben wij ook ons product gepresenteerd aan de klas. Er was wel wat commentaar en daar gaan we over een paar dagen naar kijken. Daarnaast zijn we ook begonnen met beelden schieten voor onze viral.

Twee dagen na de presentatie van ons "eindversie" hebben we nagedacht over het commentaar dat geleverd was. Gezien de tijd was het niet mogelijk om bepaalde dingen aan te passen. Na aanleiding van ander commentaar hebben we ook gekeken of we de compilaties wilden inkorten. Omdat de compilaties in onze ogen al mooi genoeg waren en het niet voelde als een lange tijd dat je ernaar keek, hebben we besloten om het niet te veranderen. Wel hebben we sommige teksten in de overlays in de keuzemomenten wat aangepast om het leuker te maken.

Zondag 21 juni zijn we verder gegaan met het maken van de viral. Dit duurde niet al te lang. Om het pakkend te maken hebben we het liedje "Mas Que Nada" van Sergio Mendes feat. The Black Eyed Peas gebruikt.

Dinsdag 23 juni, tevens de dag van de deadline, zijn het interactieve filmpje en de viral afgerond en ook online gezet. Deze zijn nu te bekijken op onze website.

## **Mijn ervaringen met XIMPEL**

Wij hadden al eerder met XIMPEL gewerkt dus het was niet nieuw voor ons. Toch moesten we ons geheugen even opfrissen. En door nog een keer naar de tutorial te kijken hadden we al snel weer door dat het niet zo moeilijk was.

Wel zagen we dat er bepaalde dingen veranderd waren. Dit jaar kon je kiezen voor XIMPEL basic en XIMPEL advanced. Vorig jaar was het ons gelukt om niet alleen het beginplaatje van de XIMPEL player te veranderen, maar ook om de scoretelling weg te halen en de kleuren te veranderen. Als je dat dit jaar wilde doen, dan vereiste dat een klein beetje programmeerwerk. Helaas was onze tijd voor dit vak beperkt, omdat we ook nog een ander vak volgen, en dus hebben we niet de tijd gehad om uit te zoeken waar en hoe we dit moesten doen.

Ondanks alles zijn mijn ervaringen met XIMPEL nog steeds positief en het is het leuke manier om iets interactiefs te bouwen.

## **Mijn mening over het vak Project Interactieve Multimedia**

Zoals ik al eerder zei is dit de tweede keer dat ik dit vak volg. Alleen nu vervangt Project Interactieve Multimedia niet alleen Inleiding Multimedia, maar ook Software Project (het vak dat ik nog moest halen). Om eerlijk te zijn is mijn mening over dit vak niet echt veranderd ten opzichte van vorig jaar. Het is en blijft één van de weinige vakken die in de eerste jaren gegeven word waar je echt creatief mee bezig bent en dat vind ik heel leuk. Één van de pluspunten dit jaar was dat je zelf een onderwerp mocht kiezen waar je interactieve filmpje over zou gaan. Hierdoor had je meer vrijheid om creatief te zijn, in tegenstelling tot vorig jaar toen je moest kiezen tussen een paar gegeven onderwerpen.



Dit jaar had je ook de mogelijkheid om te programmeren. Helaas hebben wij hier niet echt gebruik van gemaakt want zoals ik al eerder zei volgen wij allebei nog een ander vak waardoor onze tijd voor dit vak beperkt was. Toch vind ik dat dit programmeer gedeelte studenten de kans geeft om zich nog meer te ontplooiën op niet alleen creatief gebied maar ook op het gebied van hoe met programmeren om te gaan en wat je er allemaal mee kan doen. En daarom vind ik nog steeds dat dit vak, vooral in de eerste jaren, gegeven moet blijven worden omdat dit vak op dat moment een idee geeft van hoe je creatief kunt zijn met behulp van computers.