

PROJECT: ETEN OP DE VU

Om te beginnen acht ik het noodzakelijk om te vermelden dat ik dit vak vorig jaar niet heb gehaald en dat dit dus mijn tweede poging is (samen met Christian).

DE APPLICATIE

Gedurende vier weken heb ik aan een applicatie mogen werken die ik en mijn teamgenoot Christian "Eten op de VU" hebben genoemd. Eten op de VU betekent voor veel mensen even naar de kantine lopen om een lauwe kroket naar binnen te proppen en eventueel later op de middag avondeten op te scheppen in het hoofdgebouw. Wij vonden dit een beetje saai worden.

Niet dat we eten, laat staan eten op de VU, tot iets heel groots (lees: een lifestyle) willen verheffen, maar wij werden er op een gegeven moment flauw van om voor de zoveelste keer voor veel geld een karig broodje met een plakje kaas van 1 euro of iets in die trant naar binnen te werken. Wij zijn om deze reden de omgeving gaan verkennen om beter en eventueel goedkoper eten te vinden voor tijdens de tussenuren of tijdens een grote pauze. Vervolgens hebben we een selectie gemaakt op basis van de leukste zaakjes/het lekkerste eten en hebben we dit in onze applicatie verwerkt als een soort tour.

In eerste instantie wilden we alle eetlocaties die we konden vinden in kaart brengen, maar dit bleek al snel te veel filmwerk. We hebben de lijst eetlocaties daarom moeten reduceren tot een lijst met een haalbaar aantal. Deze locaties hebben we vervolgens gegroepeerd onder VU (en rondom de VU), Gelderlandplein en het WTC (Station Zuid).

We hebben als scenario een VU student in gedachten genomen die een tentamen moet leren en een hele dag op de VU wil vertoeven om afleiding te voorkomen. Deze student moet uiteraard meerdere keren op een dag iets eten en deze situatie hebben we vereenvoudigd tot ochtend/middag/avond-keuzemomenten. Op elk van deze tijdstippen staat de student voor de keuze waar hij/zij iets gaat eten. Als er een keuze wordt gemaakt zal er letterlijk naar de gekozen locatie "gereisd" worden in de applicatie, waarna de verschillende eetlocaties getoond worden. Dit geheel laat zich makkelijk vertalen naar een storygraph.

We hebben de storygraph een kleurrijke achtergrond gegeven om duidelijk te maken dat er op drie verschillende tijdstippen een keuze wordt gemaakt.

Als de student drie keer heeft gegeten krijgt hij/zij een uitslag te zien. Oorspronkelijk wilden wij hier een soort rapport van maken dat aangeeft hoe gezond en/of hoe duur er is gegeten. Dit bleek echter moeilijk uit te werken (er zou sowieso geprogrammeerd moeten worden en gezien onze ervaringen van vorig jaar deden we dat liever niet) daarom hielden we het slechts bij het weergeven van de route die de student heeft gekozen. Uiteindelijk is de applicatie veel eenvoudiger en kleiner geworden dan we van te voren dachten (zelfs een beetje 'underwhelming'). Dit kwam mijns inziens doordat we (wederom) te laat zijn begonnen en door geworstel met XIMPEL, hoewel deze twee zaken met elkaar te maken hebben.

Als ik onszelf een cijfer zou moeten geven zou het niet hoger liggen dan een 6/6,5 omdat we ons slechts aan de opdracht hebben gehouden en meer ook niet. Ik vind het echter wel belangrijk dat de applicatie "af" voelt en dat we een product kunnen tonen dat daadwerkelijk een start en een einde heeft.

XIMPEL

Om de applicatie te realiseren hebben we plichtsgetrouw XIMPEL gebruikt (waar ik dus niet helemaal ondersteboven van ben). We hebben veel gehad aan het spieken (en af en toe een beetje stelen) bij andere applicaties.

Een belangrijk detail dat voor veel werk zorgde was het feit dat niet alle winkels op elk tijdstip open zijn. We hebben hierdoor veel duplicatie in onze code moeten introduceren, wat af en toe voor verwarring zorgde. Dit kan naar mijn weten ook niet op een andere manier (zonder te programmeren) als je slechts XML gebruikt.

Toen we het trucje eenmaal door hadden was de applicatie echter in no-time af. Het filmen heeft achteraf het meeste tijd gekost.

Ik heb genoemd dat we liever niet wilden programmeren. Dit heeft uiteraard te maken met het feit dat ik en Christian ons vorig jaar hebben moeten afmelden. We hadden destijds teveel hooi op onze vork genomen. We wilden een spel (pong) programmeren dat als overlay op een video terecht zou komen. We dachten aanvankelijk dat dit een eitje zou worden daar wij al een redelijk geavanceerde versie van pong hadden geprogrammeerd in Actionscript en via Flash konden spelen. Maar in de laatste twee weken bleek dat we de hoeveelheid werk hadden onderschat. Dit kwam deels door het feit dat er bij dit vak een hoop disciplines komen kijken die veel tijd kosten (webdesign, filmen en monteren, presenteren, programmeren), maar in mijn ogen ook door XIMPEL.

Het grootste probleem is dat ik niet weet wat XIMPEL probeert te zijn. Het brengt naar mijn mening slechts een extra laag abstractie in het geheel. Flash en Actionscript zijn prima (gevestigde) middelen om te bereiken wat XIMPEL doet. Ik zou zelfs bijna durven te zeggen dat XIMPEL de zaken alleen maar bemoeilijkt. Daarnaast heb ik sterk het idee dat XIMPEL alleen maar op de VU gebruikt wordt. Echt goede documentatie is niet te vinden. Er is ook niet zoiets als een XIMPEL community website o.i.d. Iets wat ik belangrijk vind bij dergelijke projecten/frameworks. Door de schaarse documentatie ben je haast genoodzaakt om de basic versie van XIMPEL te gebruiken die je mogelijkheden aanzienlijk beperkt. Ik kan hier nog langer over doorgaan, maar dan zou bitterheid de ondertoon gaan voeren in mijn verhaal en dat is nou ook weer niet de bedoeling. Dit stukje hoort misschien ook in een feedback formulier thuis.

Het is natuurlijk makkelijk om ergens op te hameren zonder met alternatieven te komen. Wat mij betreft werd er 100% Flash gebruikt. Ik dacht in eerste instantie aan een stoomcursus Flash waarna studenten kunnen kiezen of ze een interactieve applicatie maken (eventueel met actionscript) of slechts de “timeline” gebruiken om een animatie te maken. Maar misschien is dit te simpel en niet helemaal de bedoeling van het vak. Het gevaar dat ze nieuwe media er buiten laten ligt dan ook op de loer, aangezien je juist wordt aangespoord(?) om deze er in te betrekken. Ik weet het niet; het is ook moeilijk en ik ben dan ook geen docent.

XIMPEL is misschien niet direct te doorgronden (althans, dat vind ik), maar dit brengt een goede kant met zich mee. Het gooit je in het diepe en laat je met een onbekend medium werken waardoor je genoodzaakt bent om iets meer moeite te doen om een einddoel te bereiken. Iets wat ik misschien niet meer gewend ben na het werken met veel open-source projecten waarvoor al veel documentatiebronnen en tutorials beschikbaar zijn. Het feit dat er veel groepjes zijn die wel hele mooie dingen hebben gemaakt met XIMPEL versterkt deze gedachte.

CONCLUSIE

Ondanks mijn kortstondig gezeik op XIMPEL, vond ik “Project Interactive Multimedia” een leuk, maar vooral belangrijk vak. Het onderstreept de “Multimedia” in IMM en het geeft studenten de mogelijkheid creatief bezig te zijn.

De “onduidelijkheid” van de website (het lijkt af en toe wel een doolhof), de vage filmpjes die door de docent tijdens zijn verhaal ineens werden aangezet en de ideeën die iedereen had voor de applicaties droegen allemaal bij aan de sfeer van dit vak.

Nogmaals, ik vond dat er meer in zat voor ons. We hadden simpel gezegd beter ons best moeten doen. Ik zal hier maar een les uit moeten trekken en het meenemen naar een volgende project!