

Concept Mobile Applicatie



STRP Festival 2009

STRP FESTIVAL
ART ♥ TECHNOLOGY
ROBOTICS / MUSIC / VISUALS / INTERACTIVE ART

Inleiding Concept

Opdracht

Ontwerp een mobiele applicatie die gebruikt kan worden op het STRP Festival 2009 in Eindhoven. De applicatie moet gericht zijn op middelbare scholieren van het VMBO, Havo & VWO, die 3 van de 12 festivaldagen met school op het expositieonderdeel af komen.

Doel

Er is behoefte aan een applicatie die ervoor zorgt dat de scholieren beter naar de kunstwerken kijken. De scholieren moeten begrijpen wat de kunstenaar met zijn/haar kunstwerk bedoeld. Tevens is het de bedoeling dat de scholieren warm lopen om interactief bezig te zijn met techniek & art.

Dit kan gerealiseerd worden door een mobiele applicatie die door iedereen individueel toegepast kan worden tijdens het bezoeken van de expositieruimte of in groepen door middel van een workshop waar de mobiele telefoon een rol in speelt.

Idee

We hebben gekozen voor een workshop. Scholieren gaan de mobiele telefoon als camera gebruiken. Scholieren gaan per groepje een filmpje opnemen van ± 30 seconden. Het filmpje is onderdeel van een grote film die op een groot scherm tijdens het festival geprojecteerd zal worden. Eén filmpje staat dus voor een scene. De filmpjes zullen gemaakt worden door middel van gegeven zinnen. Deze zinnen staan in verband met de kunstwerken die aanwezig.

Aansluiting Doelgroep

Wanneer je bijvoorbeeld op youtube gaat kijken, kom je duizenden filmpjes tegen van scholieren zelf. Ze zijn continu bezig filmpjes te maken van allerlei activiteiten om respect en aanzicht te krijgen van anderen jongeren. Ons concept gaat over dat aanzicht & respect (Fame) "Claimen". Het concept sluit dus naadloos aan bij de scholieren.

De bedoeling van de mobiele applicatie is om scholieren te interesseren voor elektronische art, maar ook om ze wat beter naar de art te laten kijken, wat bedoelt de kunstenaar nu echt. Scholieren blijven scholieren dus het mag niet te suf en stoffig zijn. Door binnen hun eigen belevingswereld te blijven zal het niet snel saai zijn. De scholieren zijn tevens tijdens het filmen continu bezig met het onderzoeken welk kunstwerk nu perfect aansluit op welke zin. Hierdoor worden ze gedwongen de kunstwerken te begrijpen en te bewonderen.

Thema

Thema

Ons idee gaat over een film maken. Deze film wordt gemaakt door de korte filmpjes samen te voegen. Een frame is een onderdeel van bewegend beeld, meerdere frames zorgen samen voor bewegend beeld. Scholieren doen hun best om in de bekendheid te komen. Ze doen er alles voor om aanzien te krijgen. Kort gezegd; ze zijn op zoek naar "Fame".

- Ons thema is dus: Claim je F[r]ame



Kopregels

Bij een thema horen ook kopregels. We hebben gekozen voor 3 verschillende kopregels in de eerste fase. In deze fase moeten de scholieren naar de website getrokken worden. De kopregels zullen op posters / flyers verschijnen die op scholen verspreid worden.

- Kopregel 1: Word jij de nieuwe Spielberg?
- Kopregel 2: Kruip jij in Angelina Jolie's huid?
- Kopregel 3: Jij een dag als Leonardo DiCaprio?

We hebben voor deze kopregels gekozen, omdat ze de belofte bevatten om je te kunnen identificeren met een wereldberoemd persoon op filmgebied en wie wil dat nou niet.

Tijdens het festival moet meteen duidelijk zijn waar de stand van de workshop te vinden is. Om dit duidelijk te maken wordt de kopregel die we verzonnen hebben voor tijdens het festival enorm groot op de muur naast de stand geprojecteerd.

- Kopregel tijdens festival: Aaaaand Action!

We hebben voor deze kopregel gekozen, omdat de kopregel in de eerste instantie alles te maken heeft met film. Ook geeft deze kopregel heel simpel, makkelijk en kort aan dat er begonnen gaat worden.

Wanneer de scholieren naar huis gaan ontvangen ze nog een aandenken. Op dit aandenken staat ook de kopregel om de scholieren naar de site te lokken om hun filmpje terug te bekijken.

- Kopregel op de Award: Zoek je film en Claim je F[r]ame.

Uitgebreide Conceptbeschrijving

Zoals hierboven al kort beschreven is, gaat onze workshop over filmen met je mobiele telefoon. Per groepje wordt er een filmpje gemaakt en al de filmpjes zorgen samen voor 1 grote film.

Ieder groepje ontvangt na aanmelding op het STRP Festival een mobiele telefoon. Op deze mobiele telefoon vind je de “Claim je F[r]ame” applicatie. In deze applicatie vinden de scholieren 2 zinnen, onder het getal wat ze bij aanmelding ontvangen hebben. Het gaat hier om de beginzin en de eindzin. Deze 2 zinnen zijn verzonnen om de kunstwerken heen.

Voorbeeld; vorig jaar was 1 van de kunstwerken een auto met hersenen die allerlei beelden filmde op straat, op het festival werden deze beelden als een soort van droom opnieuw geprojecteerd. Kom binnen in de hersenen; zou hier dus een goede zin kunnen zijn. De scholieren moeten dan eerst opzoek naar een kunstwerk wat hier mee te maken heeft en aansluit. Op deze manier kijken ze dus meer naar de betekenis van een kunstwerk.

Wanneer ze de 2 zinnen gevonden hebben, moeten de scholieren op onderzoek gaan naar kunstwerken die bij hun zinnen passen. Daarna moet er een verband worden gezocht tussen de 2 zinnen/kunstwerken. De scholieren zijn dus totaal vrij in het middenstuk van het filmpje. Wanneer er een idee ontstaan is, kan er begonnen worden met het filmen. Het filmen verloopt via de applicatie. Het filmpje mag maar uit 30 seconden bestaan.

In totaal maken 6 korte filmpjes, 1 geheel. Om al de losse filmpjes op elkaar aan te laten sluiten, hebben we bedacht om de begin- en eindzinnen op elkaar te laten aansluiten. Zo begint filmpje 2 met de eindzin van filmpje 1 en begint filmpje 3 weer met de eindzin van filmpje 2 en zo verder. Omdat filmpje 1 weer begint met de eindzin van filmpje 6, ontstaat er een loop en kan de film continu doorgedraaid worden zonder begin/eind.

Uiteindelijk is het dus de bedoeling dat er steeds 6 filmpjes achter elkaar worden geplaatst tot 1 film. Die films worden tijdens de 3 scholieren dagen vertoond op een groot scherm. Zo kunnen de scholieren zichzelf vrijwel meteen het resultaat zien van hun werk. Ook worden alle samengevoegde films en alle losse filmpjes op de speciale gemaakte website geplaatst, waar ze door middel van een code snel en makkelijk teruggevonden kunnen worden.

Om het thema ook iets tastbaars te geven, wordt er aan het einde van de workshop aan iedere deelnemer een “Claim je F[r]ame” Award uitgereikt. Deze “Award” bestaat uit een foto die aan het begin van de workshop per groep gemaakt is en de scholieren vinden hierop de code waarmee ze hun filmpje terug kunnen vinden op de website.

Applicatie Beschrijving

We hebben ervoor gekozen om telefoons beschikbaar via de organisatie te stellen. We hebben niet voor het gebruik van eigen mobiele telefoons gekozen, omdat de er redelijk wat eisen voor een telefoon zijn om de applicatie te kunnen gebruiken. Ook is het van belang dat er voldoende geheugen op de telefoons beschikbaar moet zijn om de film op te kunnen slaan. We hebben onze applicatie ontworpen voor de Nokia N79. Die je hier rechts kunt zien.



Stap 1

De scholieren krijgen per groep 1 telefoon. In het menu vind je onder het onderdeel applicaties, de "Claim je F[r]ame" applicatie. Wanneer je de applicatie opent, zie je het scherm hier links. Je navigeert door de applicatie met de knoppen boven aan de telefoon. De knop die de actie gaat bevestigen is de knop in het midden. Zie de afbeelding van de telefoon hier rechts.



Stap 2

Als je, je als groep aanmeld bij de stand, ontvang je ook een het getal. Onder het ontvangen getal kun je in het scherm hier rechts de begin- en eindzin vinden. Wanneer het niet meer helemaal duidelijk is wat nu precies de bedoeling is, is er de Informatieknop aan de rechterkant van het scherm. Hier staat kort op wat nu precies de bedoeling is en hoe de applicatie werkt. Links onderaan de pagina zie je hoe het informatiescherm eruit komt te zien. Door op de pijl aan de linkerkant te drukken, keer je weer terug naar het voorgaande scherm.



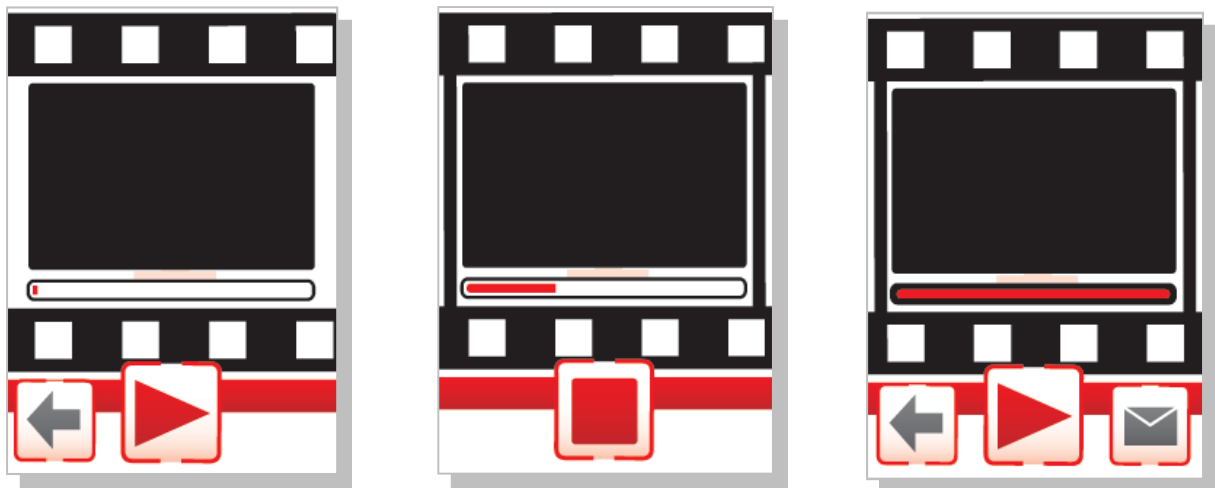
Stap 3

Wanneer het getal van de groep bevestigd wordt, verschijnt er het scherm hier links. De begin en de eindzin wordt weergegeven. Op de achtergrond staat vaag het getal van de zinnen, zodat je weet waar je bent. Ook vind je hier weer de informatieknop. Deze geeft het zelfde scherm als de vorige informatieknop. Met de knop aan de linkerkant van het scherm keer je weer terug naar scherm met de getallen. Wanneer je voor de middelste knop kiest, wordt je naar het opneemscherm geleid, het scherm voor de actie.



Stap 4

Hieronder staan de 3 schermen die ervoor gaan zorgen dat er een film komt. Het linkerscherf is het scherm wat verschijnt wanneer je vanuit de zinnen voor filmen kiest. Het zwarte oppervlak is het filmgebied. Hierop verschijnt het beeld. De balk daaronder houdt bij hoeveel tijd je nog over hebt van de 30 seconden. De rode balk geeft dat aan. Daaronder heb je aan de linkerkant weer een pijlknop om terug te kunnen keren naar het vorige scherm. Wanneer er op de middelste knop gedrukt wordt, wordt er daadwerkelijk beeld opgenomen en opgeslagen. Wanneer je eenmaal op de middelste knop gedrukt hebt, verschijnt het middelste scherm. Zoals je ziet begint de rode balk te lopen/groeien. Ook is de playknop veranderd in een stopknop. Wanneer er op de stopknop gedrukt wordt, verschijnt er automatisch het derde scherm. In dit scherm kun je het opgenomen filmpje bekijken door op de middelste playknop te drukken. Wanneer de scholieren niet tevreden zijn over het eindresultaat, kunnen ze door middel van de linker pijlknop terug naar het linkerscherf keren en opnieuw beginnen met het opnemen van de film. Wanneer het eindresultaat wel naar wens is, wordt het filmpje door 1 simpele klik op de rechterknop (envelop) verzonden naar de server en zit het werk voor de studenten er op.



Stap 5

Het werk voor de scholieren zit er nu op en nu moeten de mensen achter de schermen aan het werk. De filmpjes komen met een code binnen op de server. Met die code kunnen de filmpjes geïdentificeerd worden en achter elkaar geplaatst worden. Wanneer de filmpjes tot 1 geheel zijn gemaakt, worden ze op een groot scherm op een centrale plek vertoond, zodat iedereen zijn haar eigen werk kan bewonderen.

Promotie

Om ervoor te zorgen dat de scholieren enthousiast raken voor onze workshop is er promotie nodig. Scholieren moeten natuurlijk ook weten dat de workshop er überhaupt is. Maar ook moet er tijdens het festival duidelijk worden waar ze de workshop kunnen vinden. En aan het eind moet er gezorgd worden dat de scholieren goed geïnformeerd worden over de verdere bedoelingen na het festival. Als onze ontwerpen voor de promotie vind je na deze pagina.

Promotie voor het festival

Zoals onder het hoofdstuk thema al vermeld is, zijn er 3 kopregels voor op de posters; Word jij de nieuwe Spielberg?, Kruip jij in Angelina Jolie's huid?, Jij een dag als Leonardo DiCaprio? De kopregels bevatten allerlei film elementen en sluiten daarom goed aan bij ons concept. Voor de posters hebben we veel rood gebruikt. We hebben voor de kleur rood gekozen, omdat rood ook een onderdeel is van de huisstijl van STRP Festival.

Promotie tijdens het festival

Tijdens het festival zal er een kraampje/stand staan voor de workshop. Dit moet natuurlijk goed opvallen, zodat de scholieren snappen dat ze daar moeten zijn voor "Claim je F[r]ame". Daarom zal het logo groot op de kraam/stand aanwezig zijn. Ook zal er op de muur naast het kraampje een enorme afbeelding geprojecteerd worden met de tekst; "AAAAAAND Action", ook staan er wat elementen op die met film te maken hebben.

Promotie na het festival

Wanneer de scholieren de mobiele telefoon weer terug komen brengen, ontvangt ieder groepslid apart een "Claim je F[r]ame Award". Hierop vinden ze de code waarmee ze het filmpje op de site kunnen vinden, de foto die aan het begin gemaakt is en de laatste kopregel; "Zoek je film en Claim je F[r]ame". Een voorbeeld van hoe de award eruit zou kunnen zien, zie je hier rechts.

