



Eindrapport Innovatieregeling 2011

Titel project:

**4K als nieuwe realiteit binnen een ARG
'Het Pad van Adel'**

Thema: 4K video in een Alternate Reality Game?

Onderwijssoort: HBO

Versie 0.8

Datum 15 december 2011

SURFnet/Kennisnet Innovatieprogramma

1. Gegevens project-instelling	Naam instelling:	NHL Hogeschool
	Projectleider:	De heer E. Voigt
	Functie:	Docent
	Afdeling:	Communication & Multimedia Design/Minor Crossmedia

2. Omschrijving project <i>(Mag overgenomen worden uit aanvraag)</i>	<p>Titel: 4K als nieuwe realiteit binnen een Alternate Reality Game (ARG) Ondertitel: 4K-ARG Innovatieregeling: 4K Video Onderwijssoort: HBO Projectbeschrijving:</p> <p>De doelstelling van dit project was het onderzoeken en implementeren van de mogelijkheden die 4K kan bieden als onderdeel van een Alternate Reality Game.</p> <p>Hoe zet men 4K in met betrekking tot storytelling, hoe versterk je het gevoel van 'er weer bij zijn/binnen in zitten' en hoe maakt men optimaal gebruik van de verwarring die 4K kan opwekken in de gameplay van de ARG.</p> <p>De ARG is bedoeld voor de doelgroep jonge bibliotheekbezoekers, en wordt gebruikt om het bewustzijn te vergroten over de bibliotheek.</p> <p>Het project is door een groep studenten van de minor Crossmedia uitgevoerd: de onderdelen waren:</p> <ul style="list-style-type: none"> • het bedenken van een script, • het prototypen van de ARG, • het produceren van de content, waaronder 4K en • het uiteindelijk spelen van de ARG. <p>De nadruk lag op de integratie van 4K in de verschillende verhaallijnen binnen de ARG.</p> <p>De globale planning was als volgt: Mei, Juni, juli onderzoek naar 4K, research voor script en scriptschrijven. September, oktober: produceren en samenstellen. Begin november: spelen van de ARG 25 november: oplevering eindproducten.</p>
--	--

3. Doelstelling	<p>Omschrijving van de oorspronkelijke doelstelling</p> <p>De doelstelling was het verkrijgen van inzicht en kunde om 4K optimaal in te zetten in een ARG. Welke verhaallijnen kunnen we verdiepen/verbreden door middel van 4K en hoe kunnen we de binnen de 4K beleving meerdere spanningsbogen creëren, parallel en of volgordelijk.</p> <p>Door het optimaal kunnen toepassen van 4K krijgt een ARG er extra/meerdere dimensie(s) bij, waardoor de beleving/het spel extra verdieping krijgt en wellicht interessanter wordt om te spelen.</p>
4. Resultaten	<p>De behaalde resultaten</p> <p>Voor CMD [minor crossmedia] is het beoogde resultaat antwoorden te vinden op bovenstaand vraagstuk, om zo de studenten op de juiste manier content te laten creëren. Daarnaast is het kunnen overdragen van de nieuw verworven kennis aan nieuwe studenten een must. CMD Leeuwarden wil graag studenten aan de markt afleveren die een voorsprong hebben op innovatief gebied.</p> <p>De uiteindelijke eindresultaten zijn als volgt te bepalen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scenario: Het schrijven van een nieuwe ARG script. De bestaande videoscripts binnen de bestaande ARG bleken niet om te zetten naar 4K geschikte scripts. Daardoor was de bestaande ARG niet bruikbaar. De verhaal (narratieve) klopte niet. Uitgaande van het thema is een nieuwe ARG scenario geschreven met daarin 4K scenes. De speelomgeving is beschreven: een detective bureau (kamer) met een 4K scherm, een tafel met stoel(en) een iPad voor de spelbesturing. Zie ook bijlage: Ontwerprapport.pdf • Productie: het voorbereiden van de opnamedagen, het maken van de opnamen en het verwerken van de footage (montage). Zie video op Youtube [link]. Het ontwikkelen van een grafische vormgeving als koppeling tussen de tablet bediening en 4K video. • Het spelen van de ARG. Zie ook bijlage: Walkthrough.pdf <p>De onderwijskundige eindresultaten zijn:</p> <ul style="list-style-type: none"> • een handboek voor de ontwikkeling van een ARG met daarin uitgelegd de meerwaarde van het gebruik van 4K. (delen van specifieke multimedia ontwikkelingskennis) Zie ook bijlage: ARGAnalyse.pdf • een overzicht van do's and don't's mbt het filmen en monteren met 4K (delen van specifieke multimedia productiekennis) • diverse presentaties (college's) aan de studenten van de minor mbt de

	<p>voorbereiding en draaien (het leren presenteren en samenvaten van het geleerde)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Een handboek voor het spelen van de ARG. Zie bijlage: Walkthrough.pdf
<p>5. Disseminatie</p>	<p>Overdracht van kennis over het project</p> <p>ARG's ontwikkelen en inzetten voor entertainment/marketingdoeleinden is een nieuwe trend. De combinatie serious gaming met entertainment zorgt voor nieuwe mogelijkheden en productieprocessen. Dit project informeert over deze ontwikkelingen en de manier waarop het in dit project toe te passen is.</p> <p>Het leerproces van de studenten wordt beschikbaar gesteld:</p> <ul style="list-style-type: none"> • de verschillende versies van het scenario (inclusief de opmerkingen van de studenten/docenten) • het productiehandboek van de ARG • een selectie van ruw materiaal, met uitleg van de studenten waarom ze voor bepaalde scene's hebben gekozen • Een handleiding hoe de game te spelen is. <p>Deze informatie komt op de website van Communication & Multimedia Design te staan en op de site van Videonerds, een community van studenten van CMD die zeer geïnteresseerd zijn in video.</p> <ul style="list-style-type: none"> • http://www.cmd-leeuwarden.nl/ • http://www.vidonerds.nl <p>Er zijn verschillende professionals, docenten en leerlingen betrokken geweest bij dit project:</p> <p>Professionals:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rob Neefjes, Editor: hoe monteer je 4K materiaal • Tonnie Dinjens: Regisseur van o.a. Spangas: hoe ontwikkel je karakters in verschillende dimensies. • Matthijs Dam, Gameship: RED One uitleg <p>Docenten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scenario ontwikkeling en schrijven • Videoproductie • Persoonlijke ontwikkeling • Lector Serious Gaming: Hylke van Dijk <p>Leerlingen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • met ervaring met filmen met de RED One • met ervaring met een productie met acteurs • met ervaring met programmeren en design

	<p>Deze personen zijn persoonlijk benaderd of via presentaties enthousiast geworden om mee te werken aan het project. Daarnaast is het project via de interne nieuwsbrief onder de aandacht van het personeel gebracht en via de projectensectie van de CMD website onder de aandacht van de studenten gebracht.</p> <p>Externe kennisdisseminatie heeft nog niet plaatsgevonden.</p>
<p>6. Procesbeschrijving</p>	<p>Beschrijving van de werkzaamheden</p> <p>De start van het project lag niet in Mei, maar pas na de zomervakantie. Dit om dat de structuur van de opleiding CMD niet toelaat dat grote projecten halverwege het semester starten. Het was in eerste instantie de bedoeling dat alle studenten in de minor mee zouden kunnen werken aan het project. Maar snel werd duidelijk dat dit niet haalbaar was, gezien de eigen projecten van de studenten en de moeilijkheidsgraad van het ontwikkelen van een ARG.</p> <p>Een klein team van 3 studenten en een begeleider zijn uiteindelijk aan het werk gegaan om kennis op te doen en het verhaal opnieuw te schrijven.</p> <p>Het opnieuw opzetten en uitwerken van een ARG koste meer tijd dan in eerste instantie ingeschat, waardoor de productie dagen (opnemen en monteren) en het uitwerken van de verschillende handleidingen onder druk zijn komen te staan.</p> <p>Een van de problemen die we tegenkwamen was de inzetbaarheid van 4K. Wat is er allemaal mee mogelijk. Waren we in eerste instantie van plan om binnen een scene verschillende dieptes te gebruiken om de puzzels van de ARG te verstopten, na onderzoek bleek dat de kijker dan snel de draad kwijt is. Er moest meer 'gestuurd' en 'geregisseerd' worden. De speler/kijker heeft de bevestiging nodig dat hij/zij op de juiste weg is. Alleen de 'die hard' gamers vinden het leuk om erg veel moeite te doen om te zoeken.</p> <p>De oplossing was om een karakter in het leven te roepen die de speler helpt met het vinden van de puzzels. Het karakter is een detective die op locatie op zoek gaat naar de puzzels. Als assistent kan de speler via de iPad contact houden met de detective en deze opdrachten en oplossingen geven. De bedoeling is dat de speler de boeken in de bibliotheek gebruikt om antwoorden te vinden op de vragen.</p> <p>In de ARG zijn nu 6 puzzels verwerkt, waardoor de speelduur van de ARG ongeveer een half uur is. Een geschikte duur voor jongeren die 'tegen de game' aanlopen in de bibliotheek.</p> <p>Door de uitloop van het realiseren van het ARG scenario zijn er tot nu 20 scenes (van de 40) opgenomen. De overige scenes worden binnenkort opgenomen om dan de complete ARG te kunnen samenstellen en te spelen en de overige</p>

	<p>eindproducten te realiseren.</p> <p>Zie ook bijlage: Ontwerprapport.pdf</p>
7. Implementatie	<p>Gebruik / inzet / doorontwikkeling van het eindresultaat</p> <p>De game gaat gespeeld worden bij de NHL en bij de Bibliotheken Leeuwarden zodra het compleet is. Wellicht wordt deze ook ingezet bij de andere bibliotheken in Friesland.</p> <p>In Februari start het nieuwe semester en wordt het thema ARG opnieuw opgenomen in het curriculum om of dit project verder te perfectioneren, of om een nieuwe ARG te ontwikkelen. Ook onderzoeken we de mogelijkheid om een variant van het project uit te voeren: een 4K-3D (stereoscopisch 3D) project.</p>
8. Tips voor de toekomst	<p>Adviezen en aanbevelingen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laat de innovatieprojecten samenvallen met de semesters van de onderwijsinstellingen. • Pas op voor een te lange research- en conceptingfase • Maak het project niet 'te groot'. • Ga een innovatie project gewoon doen.