

CONCUREN MET NETFLIX

GROEPSOPDRACHT 1



VIDEOLAND

NEDERLAND, VIDEOLAND.

DOOR:

ELVIS AFRIFA₁₁₀₇₀₀₁₃

ARJAN VAN ROSSUM₁₁₀₃₈₉₄₂

BSC INFORMATIEKUNDE

MULTIMEDIA- EN INTERACTIEONTWERP

FEBRUARI 2016

Concept

Tijdens deze opdracht wordt een ontwerp beschreven waarmee Videoland zich kan onderscheiden en op deze manier kan concurreren met Netflix. Videoland kan innoveren door gebruik te maken van “virtual reality”. Virtual reality is een relatief nieuw concept dat een betere beleving kan bieden bij het kijken van films.

De beeldqualiteit van de huidige smartphones voldoen aan de eisen van de gemiddelde consument. Google biedt een “Cardboard”, een goedkope bril waar je smartphone in kan. Met ondersteuning van de cardboard-app van Google kan Videoland virtual reality films aanbieden. Om nieuwe klanten te trekken zou Videoland gratis cardboards kunnen weggeven bij het inschrijven.



Interactieontwerp

De Videoland-app is zeer aantrekkelijk en gebruiksvriendelijk, deze hoeft niet te veranderen.

Wanneer een gebruiker een film met cardboard-mogelijkheid kiest kan hij een ervoor kiezen om deze met zijn cardboard te kijken.



Technisch

Virtual Reality was voorheen altijd iets voor in de toekomst. Tegenwoordig is het dus blijkbaar al de toekomst en zijn er al verschillende vormen van Virtual Reality op de markt. De Cardboard van Google is een voorbeeld hiervan. De Cardboard is, net zoals meerdere nieuwe producten, niet foutloos op de markt gekomen en is nog steeds niet foutloos.

Ten eerste worden de algemene problemen van Virtual Reality besproken. Bij het zoeken naar problemen met Virtual Reality duiken er meteen problemen met de ogen op. Dit is ook wel logisch, aangezien de meeste Virtual Reality producten zich op de ogen richten. Volgens de VR-Expert, een belangrijke pagina op het gebied van Virtual Reality, worden je ogen door Virtual Reality brillen blootgesteld aan hoge energie schermen. Die kunnen ervoor zorgen dat je slaapritme blijvend verstoord raakt. Ook kunnen ze oogletsel veroorzaken.

Virtual Reality was voorheen dus altijd iets voor in de toekomst en ook heel duur. Hierdoor is er nog niet veel duidelijk over de problemen van Virtual Reality op de lange termijn. In een artikel gepubliceerd door the University of North Carolina wordt uitgelegd hoe er vertraging kan ontstaan in de beelden die getoond worden door de Virtual Reality bril. Dit kan een groot probleem vormen bij onze toepassing van de Cardboard in de Videoland app. Niemand zit te wachten op een video waar het beeld niet gelijk loopt met het geluid of waar het beeld steeds onderbroken wordt. Als er ook nog constant een verbinding moet zijn met de cardboard kan er nog meer vertraging optreden, wat zal leiden tot een hoop frustratie bij de gebruiker. Er zal ook aan de interface gewerkt moeten worden. Het grootste probleem dat de Cardboard nu heeft, is dat er als de ogen op het midden gericht zijn, de video wordt afgesloten.



Iemand die een film kijkt zal ongetwijfeld naar het midden van het scherm kijken en erg gefrustreerd raken als de film steeds opnieuw gestart moet worden. Verder zijn er nog geen duidelijke manieren om door- en terug te spoelen. Dit kan gedaan worden met eye gestures, oog bewegingen. Het zal echter wel lastig zijn om deze oog bewegingen goed te laten werken met de Cardboard.