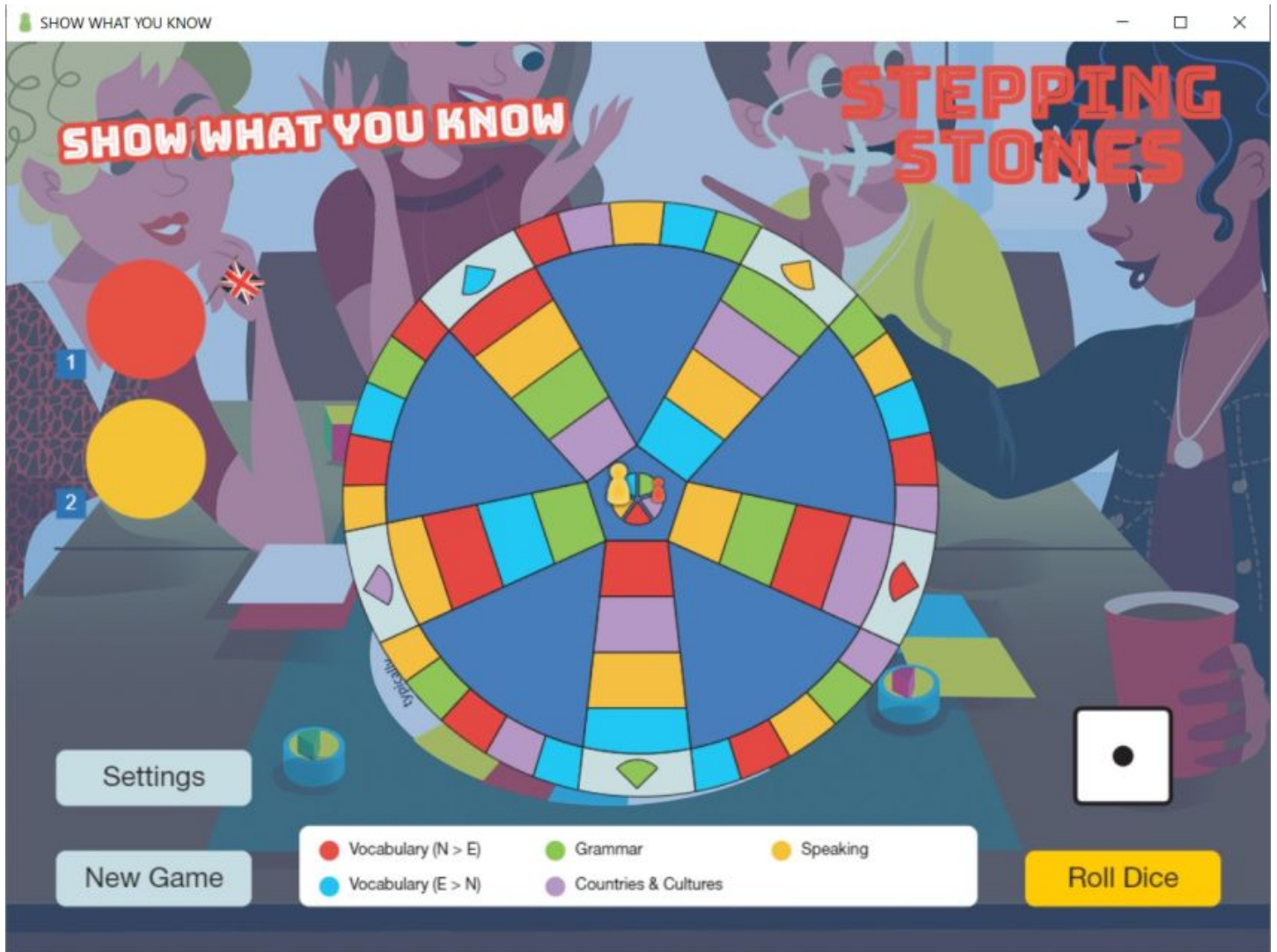


Het einde van Flash: tijd voor actie

10-10-2019 11:00



Uitgeverijen zijn eraan gewend dat het werk met hoge pieken komt: aan het begin van elk nieuw schooljaar moeten de boeken op tijd bij de leerlingen zijn, innovaties moeten op tijd klaar zijn om op de NOT gepresenteerd te worden, alle content moet constant aangepast aan maatschappelijke ontwikkelingen en onderwijskundige inzichten en dan zijn er ook technologische innovaties die voor extra werk zorgen. Maar soms zijn er extra hoge pieken, die niet meer door de staande organisatie weggewerkt kunnen worden. Voor veel uitgeverijen komt er weer zo'n grote werkpiek aan: eind 2020 stopt Adobe met Flash, de animatiesoftware waarmee veel lesmateriaal verrijkt is.

De reden is dat de software te veel foutjes bevat waar kwaadwillenden misbruik van kunnen maken. Te veel voor Adobe om ze allemaal te repareren, en zeker te veel om kinderen aan bloot te stellen in de veilige omgeving die school hoort te zijn.

Deze veiligheidsissues van Flash zijn niet nieuw. Daardoor loopt het gebruik van de animatiesoftware al jaren terug en is het voor Adobe steeds onrendabeler geworden om de software te onderhouden. Nu stopt niet alleen Adobe ermee, ook de meeste browserfabrikanten zijn van plan de ondersteuning van Flash te staken.

Dit jaar is het al moeilijker om Flash-content af te spelen in de nieuwe updates van de populaire browsers: de gebruiker moet daarvoor speciale toestemming geven. Vanaf 2020 kan content afspelen alleen nog met oude – en dus onveilige – browsers. Gelukkig is er een goed alternatief: HTML 5.

Bestaand materiaal

Het einde van Flash stelt een aantal educatieve uitgevers wel voor een probleem. Lesmateriaal zonder animaties is tegenwoordig ondenkbaar, dus moet al het bestaande Flash-materiaal omgezet naar of vervangen worden door HTML 5, voordat het onbruikbaar wordt. Bij het omzetten van het materiaal mag er uiteraard niets veranderen aan de werking, het uiterlijk en het formaat van het object (asset, in jargon), zodat het probleemloos teruggeplaatst kan worden in de oorspronkelijke omgeving. Complicerende factor is vaak de enorme hoeveelheid van en verscheidenheid aan assets die een uitgeverij in al haar verschillende lesmethodes in gebruik heeft.

Externe ondersteuning

Externe partijen kunnen in zo'n geval helpen om het werk overzichtelijk te houden: de uitgeverij concentreert zich dan op kerntaken als het actueel en onderwijskundig optimaliseren van de content, en de leverancier zorgt ervoor dat de conversie van het materiaal soepel en goed verloopt. Daarbij is het belangrijk dat de uitgeverij er bij wijze van spreken met de ogen dicht op kan vertrouwen dat die leverancier de juiste dingen doet – en efficiënt is. Bij Noordhoff Uitgevers zagen ze al eerder in dat dat het nodig was om afscheid te nemen van Flash, en dat ze intern niet de capaciteit hadden om duizenden items om te zetten. Dus besteedde Noordhoff Uitgevers het uit aan GO! Grafi Offshore. Het was het begin van een langdurige samenwerking.

“Wij zijn goed in het optimaliseren van processen”, aldus Frank de Jong van GO! Grafi Offshore. “Bij aanvang van het Noordhoff-project werd al snel duidelijk dat er een aantal vergelijkbare typen Flash-games en -assets moest worden omgezet. Denk aan hotspots, carrousels, kruiswoordpuzzels enzovoort. Om efficiënter te kunnen werken, hebben we toen per asset type een aantal ‘game engines’ gebouwd. Niet alleen konden we hiermee de Flash-assets op een efficiënte manier omzetten naar HTML5, het gaf ook de editors en auteurs van Noordhoff de mogelijkheid om zelf HTML5-assets te bouwen.”

“Wat voor ons belangrijk in de samenwerking met partners is – naast een hoge kwaliteit van het werk – dat zij flexibel zijn en hun processen eenvoudig kunnen laten aansluiten op onze wensen en ons tijdig op de hoogte houden van de voortgang”, aldus Kees Bonting van Noordhoff Uitgevers. “Dat we al zo lang samenwerken met GO! Grafi Offshore is niet voor niets. Zij hebben ervaring met digitaal lesmateriaal en online leeromgevingen. En dankzij die lange samenwerking hoeven we nog maar heel weinig uit te leggen: ze hebben aan een half woord voldoende.”

Nieuw materiaal

Bij de conversie kan blijken dat een deel van het materiaal inmiddels achterhaald is. In dat geval moet er nieuw materiaal gemaakt worden. Omdat het converteren van assets zo prettig was verlopen, besloot Noordhoff Uitgevers ook de productie van nieuwe assets uit te besteden aan GO! Grafi Offshore. Door met een aantal vaste asset-types te werken en de briefing te standaardiseren, werd de productie gestroomlijnd. Auteurs kiezen welke vorm van interactiviteit ze willen gebruiken en doen een beeldsuggestie. Briefing en beeld gaan naar GO! Grafi Offshore, die de animatie toevoegt. Zo blijkt een goed partnerschap niet alleen nuttig bij hoge pieken, maar ook als ondersteuning van de reguliere productie.

Noordhoff Uitgevers is erop voorbereid dat de ondersteuning van Flash eind volgend jaar stopt. Uitgeverijen die nog wel veel Flash-materiaal in hun digitale methoden hebben zitten, moeten echt aan de slag: een jaar is zo voorbij. Steeds meer netwerkbeheerders van scholen zullen dan het gebruik van Flash op hun systemen uitschakelen, waardoor het materiaal onvolledig en onaantrekkelijk wordt.

Dit artikel is mede mogelijk gemaakt door GO! Grafi Offshore, partner van inct.

Beeld: screenshot van een Trivial Pursuit game voor de methode *Stepping Stones* (Engels) van Noordhoff.

Frank Veerkamp