

Review en aanpassingen //

// BRANDit

Na het tweede gesprek, gisteren maandag 12 januari, met Studio Dumbar hebben we veel feedback gekregen op ons concept BRANDit, zodat we weten hoe we nu juist verder moeten.

Allereerst is het hele concept BRANDit goed bevonden door Christoph. Het brede concept zal goed functioneren als draagvlak, maar we moeten ons meer toespitsen op het uitwerken van hoe de drie spelletjes nu juist in elkaar zitten en welke data er uit kunnen worden getrokken.

Als we dat uitwerken en goed kunnen overbrengen, dan is het bredere concept BRANDit een goede manier om de spelletjes een achtergrond mee te geven.

Na brainstorming met de groep hebben we besloten om de drie spelletjes simpeler te maken, zodat de drempel om het spel mee te spelen veel lager wordt.

De multiple choice is vervangen door lege inputvelden om op deze manier de speler niet te sturen/de weg te wijzen. Op die manier krijgen we échte antwoorden die niet ingegeven zijn. Door gebruik te maken van een tijdslimiet spelen we in op “the first in mind” antwoorden, zonder dat de speler echt diep en lang gaat antwoorden vooraleer het antwoord geeft. Op die manier trachten we een instinctieve manier van antwoorden te krijgen.

Hierna volgt een beschrijving van hoe de spelletjes en de flow in zijn werk gaan.

Ze hebben drie nieuwe namen meegekregen, die aansluiten bij het aangepaste spel.

INTRO

Bij het starten van het BRANDit spel krijg je eerst een introductievideo te zien. In deze video krijg je de quizmaster te zien die uitlegt wat het spel is en wat je er mee kan winnen. Na de intro (die ook kan geskipt worden) wordt het beeldscherm zwart en krijg je 5 mogelijke opties (buttons) te zien.

Optie 1: MOVEit

Optie 2: TUNEit

Optie 3: MATCHit

Optie 4: PUBLISHit

Optie 5: SHAREit

MOVEit

Bij het spel MOVEit krijgt de speler een filmfragment te zien zonder geluid. Het is dus gebaseerd op VISUAL AWARENESS. Het filmfragment is afkomstig van een reclame of ander visueel communicatie-element van het merk. De duur van de video is heel kort (+/- 5 sec.). Na het bekijken van de video krijg je de kans om ofwel de video nog eens af te spelen of om direct door te gaan naar de vraag. De vraag vraagt de speler om de merknaam op te geven die bij de video hoort. De speler heeft een bepaalde tijd (15sec.) om een correct antwoord te geven. Het correcte antwoord kan zelf ingetypt worden in een inputfield. De speler ziet ook een tijdsbalk die afloopt, om zo meer inzicht te krijgen in de nog beschikbare tijd. Indien de speler een fout antwoord geeft, dan verschuift het antwoord naar beneden (het blijft zichtbaar) en kan de speler opnieuw proberen om het juiste antwoord te geven. Dit gaat door tot de tijd op is of tot op het moment dat de speler een juist antwoord geeft. Als de speler een juist antwoord geeft dan krijgt hij feedback dat hij net het juiste antwoord heeft gegeven en extra credits heeft gewonnen. Hij kan dan kiezen om verder te gaan en zijn keuze maken uit de drie spelletjes.

TUNEit

Het spel TUNEit is een variant op het spel MOVEit, alleen is dit gebaseerd op SOUND AWARENESS. In de plaats dat de speler een video krijgt, krijgt hij nu enkel een geluid te horen. Op de plaats waar normaal gezien de video komt, komt nu een datavisualisatie van de afgespeelde muziek (voorbeeld: clip van Trentemøller – miss you). De muziek is geluid dat hoort bij de communicatie van een bepaald merk. Denk hierbij aan een jingle, slogan, sound logo of de audio van een reclame.



Trentemøller – miss you

MATCHit

Het spel MATCHit combineert MOVEit en TUNEit. De speler krijgt een video te zien van een merk mét de bijhorende audio. De speler wordt dan gevraagd om de merknaam van de audiovisuele clip op te geven op dezelfde manier als bij de vorige twee spelletjes. Op die manier kan er data worden vergeleken. Men kan namelijk zien of de manier van aanbieden van audio en video sterker of zwakker is dan één van deze twee apart aan te bieden. Denk hierbij aan bijvoorbeeld een herkenbaar geluid maar een video dat je dan toch aan jezelf doet twijfelen.

SHAREit

Bij de optie SHAREit kan je kiezen om het spelletje door te sturen naar een vriend via zijn/haar e-mailadres (persoonlijke uitnodiging) of voor een meer community gerichte uitnodiging.

Bij dat laatste kan je dan eerst kiezen voor de community (keuze: Facebook, Hyves of LinkedIn). Eens je een community hebt gekozen word je geleid naar die betreffende community (ander venster) waar je jouw widget van BRANDit kan posten, met al dan niet een verzoek om vrienden uit te nodigen.

Kies je voor de persoonlijke uitnodiging, dan moet je enkele gegevens invullen om zo het berichtje door te sturen. Eens dit gebeurd is krijg je een bedanking en het bericht dat je mailtje is verstuurd en ga je automatisch terug naar het introductiescherm.