

Data en techniek

Uit de drie spellen, MATCHit, TUNEit en MOVEit wordt data gewonnen. Deze data bestaat uit een combinatie van het aangeboden materiaal (audio, visueel of audiovisueel) en de daaraan gekoppelde ingegeven merknamen die door de spelers van de spellen zijn ingegeven. Deze data verteld dus of de huidige combinatie van merknaam en audiovisueel materiaal goed fungeert, goed aanslaat bij het 'publiek'. Andersom kan de gewonnen data inzicht geven in wat voor beeld het 'publiek' heeft bij een merk en kan daar dus op worden ingespeeld.

Content

De content van de spellen bestaat uit filmfragmenten zonder geluid (MOVEit) van circa vijf seconden, geluidsfragmenten (TUNEit) en een combinatie van beide (MATCHit): een filmfragment met bijbehorend geluid, van eveneens circa vijf seconden.

De content wordt in de backend van BRANDit toegevoegd en gekoppeld aan de betreffende merknaam. In een uitgebreider stadium van BRANDit kan dit door de participerende merken zelf aangeleverd en onderhouden worden. Hiermee hebben de merken hun eigen marketingtool in handen.

Data bij content

De data die uit de spellen wordt gegenereerd wordt opgeslagen in databases in de backend van BRANDit. Deze data bestaat uit de naam van het fragment (film, geluid of beide) welke is gekoppeld aan de door de spelers van BRANDit geassocieerde merknamen. Hieruit kan worden gefilterd welke associatie spelers van BRANDit het eerst en het meest hebben met het getoonde of beluisterde materiaal.

Het onderscheid in eerdere en latere ingevoerde merknamen wordt in de backend opgeslagen middels een puntensysteem. Het eerst ingevoerde merk krijgt honderd punten. Dit wordt telkens tien punten minder, tot het tiende ingevulde merk. Die krijgt dus tien punten. Zo wordt in de database onderscheid gemaakt in associatieniveau. Zo wordt dus duidelijk bij welk fragment welk merknaam het meest wordt ingevoerd, maar ook welke het eerst.

Data bij profiel

Van de spelers van BRANDit wordt ook data opgeslagen voor de onderhoud van hun profielen. Uit de gespeelde spellen wordt namelijk duidelijk van welke merken de speler van BRANDit de beste kennis heeft, en ook onder welke categorie (film, geluid of beide) dat valt. Scoort de gebruiker het beste bij MOVEit, TUNEit of MATCHit? In welke merken is hij het beste? En in welke het slechtst? Deze informatie wordt getoond in zijn profiel op de website van BRANDit, en ook in de widget die geplaatst kan worden op verschillende netwerksites.

Techniek

Doordat de spellen van BRANDit niet plaatsvinden in de omgeving van de netwerksites zelf is er wat dat betreft geen specifieke programmeerkennis nodig, zeker als het aankomt op de netwerksite Facebook. BRANDit krijgt een eigen website. Hierbinnen bevinden zich de spellen,

de profielen van de gebruikers en de informatie over wat er gewonnen kan worden, in een soort catalogus.

De techniek achter BRANDit vereist dus geen moeilijkheden. BRANDit zelf, het spel, wordt opgebouwd uit Flash. Verder is er een koppeling nodig tussen de spellen en de database, waarbij gebruikt gemaakt wordt van PHP en MySQL.