



# Research

Versie 1.1  
10-09-2022  
Luc Swinkels

# Table of Contents

Versiebeheer .....	2
Inleiding.....	3
Onderzoeksvragen .....	4
Hoe kan een artiest op een leuke manier interactie creëren met fans om nieuwe muziek te maken? .....	5
Wat zijn effectieve manieren om fans te betrekken bij het proces van muziek maken? .....	6
Hype creëren door het studioproces vast te leggen .....	6
Wat zorgt ervoor dat de samenwerking van artiest en fan soepel verloopt en een positief resultaat oplevert? .....	7
Bronnen .....	8

# Versiebeheer

Versie	Datum	Auteur	Wijzigingen	Status
1.0	07-09-2022	Luc Swinkels	Eerste definitieve versie	Definitief
1.1	10-09-2022	Luc Swinkels	Inhoud onderzoeksvragen toegevoegd	Definitief

# Inleiding

Dit document dient als verduidelijking van de hoofd- en deelvragen met betrekking tot mijn individuele project, Unrlsd.

Er wordt gekeken naar de vragen en hoe ik deze vragen heb kunnen beantwoorden met de benodigde onderbouwing.

Ook dient dit document voor mijzelf, de projectuitvoerder, als een onderbouwing en bevestiging van het concept.

# Onderzoeksvragen

Het project begon voor mij met de volgende hoofdvraag:

- Hoe kunnen artiesten nieuwe muziek pijlen bij hun fans die nog niet af is?

Met daarbij de volgende deelvragen:

- Als artiesten een andere richting in gaan met hun muziek, hoe weten ze of het bij de fans gewaardeerd wordt?
- Hoe kunnen artiesten hype creëren rondom nieuwe muziekreleases?
- Vinden artiesten en fans het leuk als de fan een remix maakt van onuitgebrachte muziek van de artiest?

Na in week 2 feedback gekregen te hebben over het concept en het uitgevoerde onderzoek, is mij gebleken dat ik meer moet kijken naar de interactie tussen de gebruiker, en minder naar een platform waar een artiest onuitgebrachte muziek kan delen. Dit is omdat er al een aantal social media platformen zijn waar artiesten dit deels kunnen doen.

Om Unrlsd een uniek project te maken ben ik dus gaan nadenken over andere onderzoeksvragen en een andere invalshoek voor het project. Na mezelf en een aantal vrienden die ook veel met muziek bezig zijn te ondervragen ben ik tot de volgende nieuwe onderzoeksvragen gekomen:

Hoofdvraag:

- Hoe kan een artiest op een leuke manier interactie creëren met fans om nieuwe muziek te maken?

Subvragen:

- Wat zijn effectieve manieren om fans te betrekken bij het proces van muziek maken?
- Wat zorgt ervoor dat de samenwerking van artiest en fan soepel verloopt en een positief resultaat oplevert?

## Hoe kan een artiest op een leuke manier interactie creëren met fans om nieuwe muziek te maken?

Om deze vraag te beantwoorden zal er voornamelijk gebruik gemaakt worden van de library research methode in het DOT framework, gefocust op competitive analysis en trend analysis om te zien hoe artiesten omgaan met het plaatsen van muziek op verschillende platformen.

Wat we al af en toe zien is dat artiesten een kort audiofragment delen van aankomende muziek om hype te creëren. Dit gebeurt vaak op bestaande social media platformen.

We weten allemaal dat social media gigantisch is in onze levens anno 2022, maar onderzoek geeft ook aan dat muzikanten de belangrijkste influencers zijn op deze platformen. ([Doeland, 2018](#))

Er is echter geen bestaande manier om gemakkelijk de input van een fan te krijgen op deze muziek, naast de standaard reacties op social media platformen. Ik heb een aantal vrienden gevraagd of zij hierin geïnteresseerd zouden zijn en de feedback hierop was grotendeels positief.

Uit onderzoek blijkt dat artiesten al op de hoogte zijn dat interactie met hun fans positieve resultaten oplevert. Zo zijn er al een aantal artiesten die samenwerken met fans voor bijvoorbeeld grafische beelden of video's voor hun nieuwe project. ([Wasylak, 2020](#))

Conclusie: het is dus bekend dat social media platformen enorm krachtig zijn voor artiesten, en dat interactie tussen de fan en een artiest positief is.

Unrlsd wil hiermee een mogelijkheid creëren om deze ervaring nog verder uit te werken door remixes op snippets of andere uploads van artiesten op een gebruikersvriendelijke manier mogelijk te maken, zonder dat de fan een opleiding of achtergrond in de muziekindustrie nodig heeft.

## Wat zijn effectieve manieren om fans te betrekken bij het proces van muziek maken?

### Hype creëren door het studioproces vast te leggen

Een goed voorbeeld van hype creëren voor nieuwe muziek via snippets van onuitgebrachte muziek werd begin 2022 gedemonstreerd door muzikant Charlie Puth. Hij maakte voor zijn nieuwe single “Light Switch” een hoop korte tiktok-video’s die steeds meer weggaven van het liedje, en ook lieten zien hoe hij het liedje schreef en tot een geheel maakte. Dit zorgde voor veel hype rondom de release van deze single:



([\[Charlie Puth\], 2022](#))

Ook kregen de korte snippets miljoenen views op zowel TikTok als YouTube ([\[Charlie Puth\], 2022](#))

Wat Charlie Puth hier goed doet is gebruik maken van populaire platformen, namelijk TikTok, wat hét populairste platform voor muzikanten is op dit moment. ([Whateley, 2022](#))

Dit houdt dus in dat mensen het ontwerpproces van nieuwe muziek interessant vinden. Om dit nog een stapje verder te brengen kunnen fans op UnrIsd zelf betrokken zijn in dit proces door remixes te maken van snippets die artiesten uploaden.

## **Wat zorgt ervoor dat de samenwerking van artiest en fan soepel verloopt en een positief resultaat oplevert?**

Om goede communicatie met fans te hebben heeft een artiest deze dagen een online platform nodig. ([Egging, 2018](#))

Huidige platformen zoals Facebook, Instagram en Twitter worden veel gebruikt om updates te delen, maar hebben geen ingebouwde functies om interacties met muziek tussen een fan en artiest mogelijk te maken.

Door een moderne UI te designen die een hele simpele UX bouwt voor de gebruiker kan Unrlsd gebruik maken van deze functies.

We zien dat veel platformen al razend populair zijn door andere features en marketingmethodes. Om niet volledig in strijd te zijn met deze platformen kan Unrlsd in de toekomst als extensie worden gebouwd voor een bestaand platform zoals TikTok, aangezien dit platform zich focust op de muziekindustrie en al soortgelijke features bouwt. ([Whateley, 2022](#))



# Bronnen

Doeland, D. (2018, 24 september). *Achtergrond: Artiesten belangrijkste influencers op social media*. DDMCA. Geraadpleegd op 10 september 2022, van <https://ddmca.nl/2018/08/27/achtergrond-artiesten-belangrijkste-influencers-op-social-media/>

[Charlie Puth]. (2022, 20 januari). *Charlie Puth - Light Switch [Official Music Video]* [Video]. YouTube. Geraadpleegd op 10 september 2022, van [https://www.youtube.com/watch?v=WFsAon\\_TWPQ](https://www.youtube.com/watch?v=WFsAon_TWPQ)

Wasylak, V. (2020, 13 april). In isolation, artists are involving fans in the creative process more than ever. *Vanyaland*. Geraadpleegd op 10 september 2022, van <https://vanyaland.com/2020/04/13/artists-are-involving-fans-in-the-creative-process-more-than-ever/>

Egging, K. (2018, 20 juni). Onderzoek: Wat is de waarde van social media voor artiesten? *Artiesten Nieuws*. Geraadpleegd op 10 september 2022, van <https://www.artiestennieuws.nl/93843/onderzoek-social-media-artiesten>

Whateley, D. (2022, 7 juli). *Business Insider*. Geraadpleegd op 10 september 2022, van <https://www.businessinsider.com/how-tiktok-is-changing-the-music-industry-marketing-discovery-2021-7?international=true&r=US&IR=T>