

Eindoplevering PTM
Branding:



Gemaakt door:

Rick van Wijk, Stan Wilmsen, Sammy Khachane,
Wesley Mulder, Lars Brouns, Vinz Boer

Inleiding

Dit document bevat al het gemaakte werk voor het project van Team Scribble. In dit project wordt een artiest, Noek geholpen met haar branding. Dit wordt gedaan door het maken van media producten. Ook wordt er in dit document uitleg gegeven over het proces van de producten. De ontwerpen/producten die gemaakt zijn, worden in de passende vakgebieden geplaatst.

Inhoudsopgave

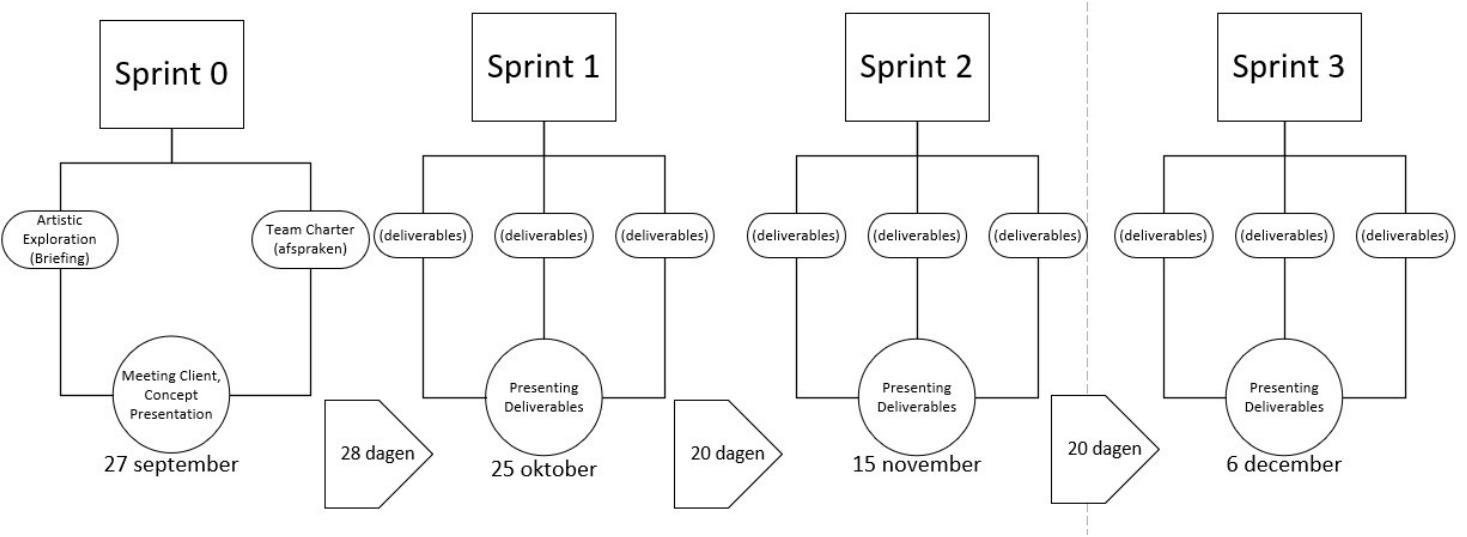
Team charter	3
Beschrijving document	5
Het doel van Team Scribble	5
Tijdsspan teamverband	5
Rollen	5
Afspraken	6
Algemene afspraken	6
Afspraken omtrent werkhouding	6
No-gos	6
Communicatie	6
Contactinformatie projectleden	7
Lars Brouns	7
Rick van Wijk	7
Sammy Khachane	7
Stan Wilmsen	7
Vinz Boer	7
Wesley Mulder	7
Contactinformatie docenten	7
Sebastiaan Lefevre	7

Planningen gemaakt

Na de debriefing heb ik een overzicht gemaakt van de algemene planning voor het project.

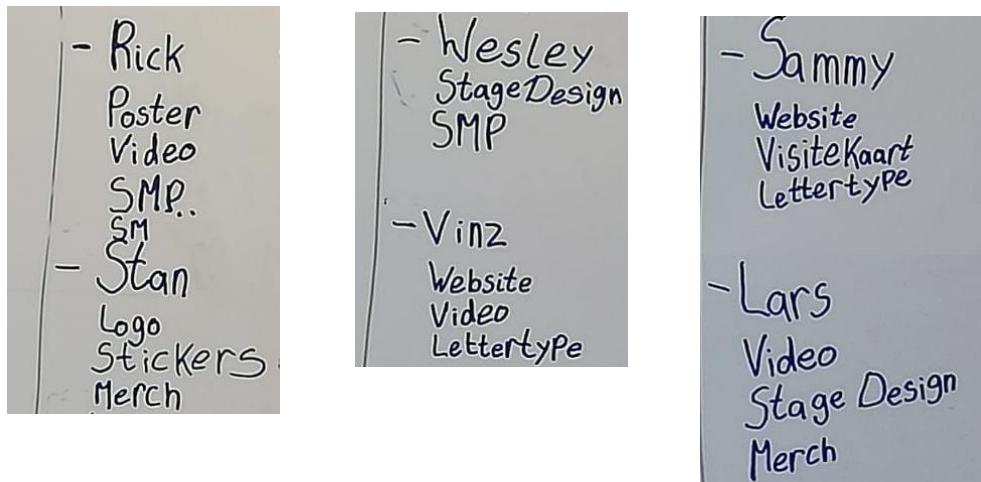
= Opdracht

= Einde sprint



Taakverdeling helpen maken

Vervolgens heb ik een taakverdeling gemaakt. Er zijn eerst mogelijke deliverables opgeschreven die uitgevoerd kunnen worden voor de branding van de artiest. Hierna kon elke projectlid enkele deliverables kiezen die hij graag wilt uitvoeren.



Schets taakverdeling

MoSCow methode uitgevoerd deliverables

MoSCoW staat voor **M**ust have, **S**hould have, **C**ould have & **W**on't have. Het is een manier om taken in te delen in prioriteit en ook om duidelijk te krijgen wat er vooral niet wordt gedaan in het project.

In de **MoSCoW** lijst hieronder staan alle taken die deze sprint moeten worden afgehandeld. Natuurlijk zijn alle Must have taken uiterst belangrijk, de rest niet zo en hebben daarom ook geen prioriteit.

- **Must Have**

- *Fotoshoot*
- *Video*
- *Visuals – concerten*
- *Logo*
- *Stagedesign*
- *Website*
- *Huisstijl*

- **Should have**

- *Poster*
- *Koopwaar*

- **Could have**

- *Visitekaartje*
- *Stickers*

- **Won't have**

- Social media plan

Artistic exploration/debriefing)

Punten

- Nederlandstalig in alles (België). Optredens buitenland uitgesloten.
- Melancholisch
- Heeft een promofoto
- Akoestisch, In band
- Verhaal brengen (in haar shows)
- Neemt haar publiek mee in haar liedjes
- Wilt haarzelf kwetsbaar presenteren
- Theatraal verleden
- Duistere, blauwe image
- Abstract, less is more
- Ze voelt blauw als kleur van haar muziek (/zwart-wit)
- Ze heeft geen vaste band
- Ze wordt als individu gebrand (dus niet met haar band)
- Ze vindt dat haar stem uniek is omdat ze mensen mee kan nemen
- Ze heeft nog geen bepaalde doelgroep, maar speelt liever voor een jonger publiek dan 70+
- Wil toewerken naar de poppodia
- Optredens: 013, via school
- Ze wil muziek uit gaan brengen. (geen datum)
- Zingt al sinds dat ze kan bedenken
- Luistert naar Eefje de Visser, Aretha Franklin, soul (maar kon zelf niet veel referentiemateriaal noemen wat op haar muziek lijkt)
- Speelt een beetje gitaar, piano
- Wil het liefst klein spelen
- Kledingstijl: Stijlvol in hakken en een jurk
- Albumcovers maken

Wat heeft ze nog niet

- Huisstijl
- Social media plan
- Logo
- Visitekaartjes
- Website

Alles moet één geheel worden

Wat wil ze

Website: Veel foto's, informatie (koppeling tussen haar on en off-stage image), (makkelijke) structuur in haar website, press-kit, speeldata

Social media posts: Facebook om de oudere doelgroep te bereiken, Instagram voor de jongeren

Logo: Tekentje dat linkt naar haar naam. of een foto van haarzelf. (Handgeschreven, sierlijk)

Poster: Op de voorgrond met haar logo/naam. Zijzelf moet actief op de voorgrond (bijvoorbeeld close-up gezicht)

Goodies: Stickers, tote-bag,

Lettertype: Sierlijk (eigen handschrift?) geen blokletters!

Showaankleding: Niet veel toeters en bellen. Werken met licht en rook.

Conclusie

Haar branding moet klein blijven. Less is more.

Geholpen met Team Charters

Er zijn in totaal 2 samenwerkingscontracten gemaakt. Dit komt omdat het eerste contract niet duidelijk genoeg was en enkele belangrijke afspraken miste.

Team charter 1

In dit document staat het samenwerkingscontract van Team Scribble (team 4). In deze groep zitten de volgende studenten: Wesley Mulder, Rick van Wijk, Vinz Boer, Stan Wilmsen, Lars Brouns, Sammy Khachane.

Afspraken en Consequenties

- Niet komen opdagen bij een afspraak
Consequente: 1 strafpunt
- Niet op tijd komen zonder geldige reden bij een afspraak
Consequente: 0,5 strafpunt
- Iets te laat inleveren
Consequente: 1 strafpunt
- Iets te laat afhebben
Consequente: 0,5 strafpunt
- Iets niet gedaan hebben
Consequente: 1 strafpunt
- Volg zoveel mogelijk lessen zodat je bekend bent met de stof
Consequente: Geen, doe dit uit jezelf
- Afmelden voor 9 uur in de ochtend zodat iedereen dit weet
Consequente: 0,5 strafpunt
- Geen voorbereidingen treffen waar nodig.
Consequente: 0,25 strafpunt
- Geen verantwoordelijkheid nemen voor je werk.
Consequente: 0,25 strafpunt
- Respectloos met projectleden omgaan.
Consequente: 1 strafpunt
- Het project niet serieus en kritisch benaderen.
Consequente: 0,25 strafpunt

Documentatie

Ook voor documentatie zijn afspraken nodig.

- Alles wordt gedocumenteerd via OneDrive. Dit houdt in dat alle bestanden daar geüpload horen te worden. Zo kunnen we zien hoeveel iedereen bijdraagt.
- Tekst; Calibri Hoofdtekst 11
- Versiebeheer; OneDrive zorgt automatisch voor versiebeheer. Als we merken dat een projectlid iets expres verwijderd voor zijn voordeel, wordt dit persoon onmiddellijk verwijderd uit de groep.

Communicatie

Elke ochtend en middag zal er een meeting worden gehouden om te bespreken wat we gaan doen, wat we gedaan hebben en waar we tegenaan lopen. Hier zal iedereen bij moeten zijn. De informatie die besproken is gaat het bord op waar we elke keer een foto van door sturen in de Whatsapp groep en Discord. Deze meeting kan ook gewoon bijgewoond worden als je thuis bent door in een Discord channel te gaan. Daarnaast zorgen we dat OneDrive alle documenten en laatste versies hebben.

Team charter 2

Auteur: Sammy Khachane, Lars Brouns, Rick van Wijk, Stan Wilmsen, Vinz Boer, Wesley Mulder

Beschrijving document

- Dit document is bedoeld om duidelijkheid te behouden over de projectleden, de betrokken groepen en het project waar alle partijen aan deelnemen. Voor alles betreft het doel en de desbetreffende partijen, kan je dit document raadplegen.

Het doel van Team Scribble

- Het doel van Team Scribble is om de artiest (Noek, 2019) op de kaart te zetten door Media research te doen en een brand te maken voor haar. Dit wordt gedaan door producten op te leveren in de vorm van media-uitingen.

Tijdsspan teamverband

- Het team werkt samen aan de oplevering van de gevraagde deliverables van maandag 9 september 2019 t/m vrijdag 6 december 2019. Hierin bevinden zich vier sprints waarin we aan het eind van elke sprint een oplevering laten zien.

Rollen

- Rick van Wijk zal het team gedurende de loop van het project leiden. Hij zal groepsbesprekingen voorzitten en bijhouden of andere projectleden hun taken aan het volbrengen zijn. Opdrachten die door geen van de projectleden in eerste instantie worden opgepakt, kunnen door Rick uitgedeeld worden aan projectleden om uit te werken.
- Stan Wilmsen onderhoudt het contact met de opdrachtgever. Hij stuurt voorbeelden en iteraties van onze deliverables naar hen door en vraagt hen om feedback.

Afspraken

Algemene afspraken

- We gaan respectvol met elkaar om. Als er problemen zijn dan worden deze op een volwassen manier besproken.
- We zijn eerlijk tegen elkaar.
- Iedereen komt op tijd (9 uur) op school, zodat de opdrachten voor die dag gemaakt en verdeeld kunnen worden. Niet iedere dag is een dag voor de proftaak, toch verwachten wij dat iedereen er iedere dag op tijd is. Onze tijdsinvulling is flexibel en daarom is het mogelijk dat er iedere dag van de week aan de proftaak gewerkt wordt.

Afspraken omtrent werkhouding

- Als er afspraken zijn dan spreekt het voor zich dat deze worden nagekomen.
- Wees duidelijk over wat je gaat doen binnen de groep, zo wordt er geen dubbel werk gedaan.
- Wanneer je een dag niet aanwezig kan zijn of te laat bent, geef dit dan zodanig en tijdig (voor 9 uur) aan dat dit niet voor overlast zal zorgen bij het team.
- Wees zorgvuldig met je werk en documenteer het werk dat je maakt zo dat je projectleden het makkelijk terug kunnen vinden.
- Er worden gezamenlijk deadlines gesteld voor opdrachten. Er wordt van ieder projectlid verwacht dat deze deadlines gehaald worden.

No-go's

- Geen geweld gebruiken binnen of buiten het team om.
- Maak geen dreigingen naar elkaar of naar mensen in de werkomgeving.
- Duidelijke feedback naar projectleden over hun werkhouding en deze afspraken is nodig en wordt ook verwacht om te garanderen dat deze afspraken worden nagekomen. Wanneer een afspraak niet wordt nagekomen, is het belangrijk dat het betreffende projectlid hierop wordt aangesproken. Als een projectlid dermate afspraken niet nakomt en het uitwerken van de deliverables belemmert, wordt er een gesprek met de semestercoach gevoerd om te kijken hoe (en of) dit kan worden opgelost. In het geval dat een projectlid na deze gesprekken niet verbeterd in zijn werkhouding, wordt deze verwijderd van de groep.

Communicatie

- De kanalen voor communicatie zijn als volgt:

- **Whatsapp**

Dit kanaal wordt voornamelijk gebruikt voor algemene communicatie en het op de hoogte stellen van mede-projectleden van ieders situatie. Dit hoeft niet alleen voor werk te zijn.

- **Discord**

Dit kanaal wordt gebruikt voor overdracht van kleine bestanden en het snel delen van voorbeelden van opleveringen voor feedback.

- **Email**

Email wordt binnen de groep voornamelijk gebruikt voor het verdelen van CC's die naar externe groepen of individuen worden verstuurd, denk aan opleveringen en vragen via email etc.

Contactinformatie projectleden

Lars Brouns

- Email: l.brouns@student.fontys.nl
- Telefoon: +31 6 1888 0331

Rick van Wijk

- Email: r.vanwijk-ab@student.fontys.nl
- Telefoon: +31 6 2559 1961

Sammy Khachane

- Email: s.khachane@student.fontys.nl
- Telefoon: +31 6 4821 8446

Stan Wilmsen

- Email: s.wilmsen@student.fontys.nl
- Telefoon: +31 6 2931 7271

Vinz Boer

- Email: v.boer@student.fontys.nl
- Telefoon: +31 6 4205 2325

Wesley Mulder

- Email: w.mulder@student.fontys.nl
- Telefoon: +31 6 2067 7896

Contactinformatie docenten

Sebastiaan Lefèvre

- Email: s.lefevre@fontys.nl
- Telefoon: +31 6 1068 5492

Meeting documenten opstellen en invullen

Na afloop van sprint 1 hebben we besloten een meer gestructureerde dagindeling van de proftaak te maken. Dit houdt in dat er elke ochtend een vergadering werd gehouden (met documentatie om alles goed bij te houden). Dit werd ingevoerd doordat veel projectleden te laat kwamen of zelfs helemaal niet mede door slechte communicatie.

Helaas heeft deze structuur voor slechts 2 weken standgehouden. Dit kwam doordat Vinz niet meer reageerde en/of te laat kwam, Wesley niets bijdroeg en ook vaak te laat en Sammy was ook vaak te laat en/of reageerde pas in de middag op onze berichten. Er moet gezegd worden dat in sommige gevallen te laat komen niet voorkomen kon worden door het slecht functioneren van het OV.

Gegevens

Datum: 24-10-2019

Voorzitters: Rick & Lars

Notulist: Lars

Begin 9:45 uur

Verwachte afsluiting: 10:15 uur

Uiteindelijke afsluiting: ???:?? uur

Duur: 30 min.

Aanwezigheid

Naam	aanwezig	Status
Lars	Ja	Op tijd
Vinz	Ja	Te laat
Rick	Ja	Op tijd
Stan	Ja	Te laat
Sammy	Ja	Te laat
Wesley	Ja	Te laat

Agenda

Agendapunten:

	Wie	Tijd
Absenties	Iedereen	5 min
Sprint 'analyse'	Iedereen	5 min
Briefing	Iedereen	10 min
Foto shoot	Iedereen	5 min
Sprint 2 planning	Iedereen	15 min

Gemaakte afspraken

- Sebastiaan vragen wat we kunnen verwachten van deze sprint (afgerond)
- Volgende week weer een meeting in een hokje (afgerond)
- Iedereen briefing photo shoot

- Voorzitters andere groepjes vragen om welke tijd (afgerond)
- Elke donderdag tussen 11:00-12:00 met Anouk communiceren (afgerond)

Agendapunten

- Planning sprint 2
- Indeling van creaties deliverables
- Team naam
- Communicatie met Noek
- Team Spirit?

Bespreking:

Agenda:

Photoshoot 6 nov

25 Oktober (uiterlijke verzending briefing)

6 November (Photoshoot)

8 November (Presentatie DONE)

13-15 November (Presentatie)

15 November (inleveren deliverables)

Deliverables

- Brand style guide – **Iedereen**
- Website – **Sammy & Vinz**
- Interactieve poster – **Lars & Rick & Stan**
- Stage design – **Wesley – Lars**

Gifjes voor poster

Communicatie met Noek

- Elke donderdag tussen 11:00 – 12:00
- Dringende vragen kunnen altijd
- Feedback van Noek goed bijhouden en verwerken

Gegevens

Datum: 24-10-2019

Voorzitters: Rick & Lars

Notulist: Lars

Begin 9:45 uur

Verwachte afsluiting: 10:15 uur

Uiteindelijke afsluiting: ???:?? uur

Duur: 30 min.

Aanwezigheid

Naam	aanwezig	Status
Lars	Ja	Op tijd
Vinz	Ja	Te laat
Rick	Ja	Op tijd
Stan	Ja	Te laat
Sammy	Ja	Te laat
Wesley	Ja	Te laat

Agenda

Agendapunten:

	Wie	Tijd
Absenties	Iedereen	5 min
Noek contact	Iedereen	5 min
Interactieve poster set-up		

Gemaakte afspraken

- Noek tijd 6 november: \

Team All-Inclusive: 10:30

Team Scribble:

Agendapunten

- Gifjes voor test en briefing interactieve poster

Bespreking:

Deliverables

Communicatie met Noek

- Elke donderdag tussen 11:00 – 12:00
- Dringende vragen kunnen altijd
- Feedback van Noek goed bijhouden en verwerken

Photoshoot documenten (briefing & set-up) opstellen

Hoe/Wat/Waar/Wanneer gaan we filmen?

Set-up

Foto's

1. Normale foto's
 - Foto met ogen dicht?
 - Foto met handen bij elkaar
 - Foto met handen uit elkaar (alsof ze aan het zingen is)
2. Foto's met expressies
 - Aan het praten/ zingen
 - Handgebaren
 - Kusjes geven
3. Random poses aannemen en heel veel foto's nemen

Filmen

- Zwaaien naar de camera
- Stukje naar links en rechts lopen en dan zwaaien
- Hoi/hee laten zeggen
- Met de rug naar de camera toe en dan omdraaien
- Een beetje rondlopen en rondkijken

Photoshoot briefing

Locatie:

R1 gebouw, Eindhoven, Rachelsmolen 1 [FOTOLAB] **Ontvangen bij de receptie beneden R1.**

Setting:

Witte, Zwarte (, eventuele groene(greenscreen)) achtergrond.

Kleding:

In principe kun je meerdere kledingstukken meenemen maar één is voldoende. Er is namelijk geen echte omkleedruimte dus als je meerdere kleren meeneemt, dan zullen we een beetje moeten improviseren. 😊

Het liefst hebben we dat je kleding aandoet die representatief is voor jou én je muziek (en wat je zelf dus leuke kleding vindt).

Ideeën:

Zweeffoto (uitleg op de dag zelf)

Bloembladeren

Water/koffie, zwevende kopjes (lied: zwarte koffie)

Uitwerking:

Min: 3 portretfoto's.

Look away foto's

Stuur ons een berichtje als je nog vragen hebt!

Fotografen:

Vinz Boer & Lars Brouns (groep 4)



Geholpen met doelgroep te bepalen (interviews, persona, affinity map, etc.)

De algemene stappen die als projectgroep ondernomen moeten worden voor UEX staan hieronder beschreven.

UEX Circle

Empathise

Pas als de doelgroep bekend is, kunnen we empathie toepassen.

Hier moet eerst research voor worden gedaan.

Define

Wanneer de doelgroep bekend is en onderzoek is gedaan naar hoe deze denken, kan het probleem vastgesteld worden, in deze situatie: "Waardoor voelt het grote publiek zich niet aangesproken om te gaan kijken naar een concert van Noek."

Ideate

Schets manieren om een beter beeld te vormen van Noek.

Prototype

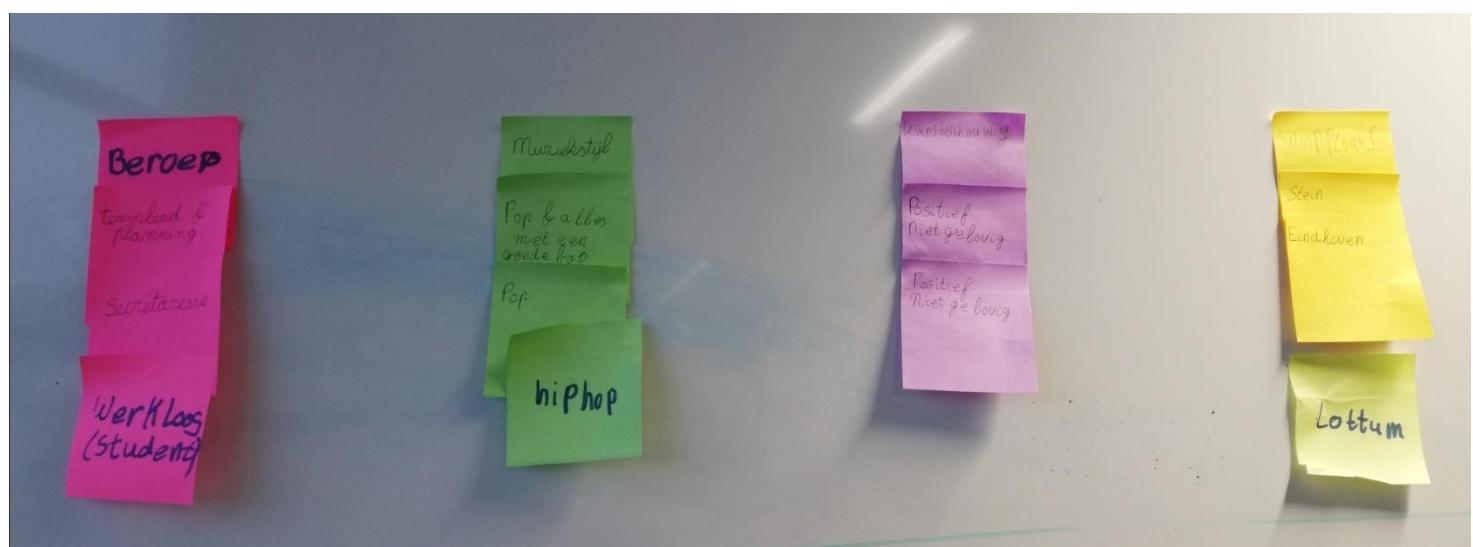
In deze stap worden er prototypes gemaakt op basis van de informatie die is verzameld bij de doelgroep, alle belangrijke punten worden toegepast. Het doel hiervan is om een beter beeld te krijgen van wat de doelgroep precies naar op zoek is en het idee/concept eventueel aan te passen.

Test

De prototypes worden gepresenteerd aan de doelgroep om te onderzoeken hoe effectief/succesvol deze prototypes zijn. User feedback is hier leidend voor de volgende iteratie.

Interviews

Er zijn interviews gehouden om in te schatten wat de doelgroep voor Noek is. In deze interviews zijn demografische, psychografische en vragen over de muzieksmaak van de geïnterviewden gesteld. Hier is een affinity map gemaakt.



Wegens gebrek aan levering van data van projectleden is de affinity map te klein om een duidelijk beeld van de doelgroep te krijgen. Vandaar dat we als groep nog verder onderzoek hebben gedaan aan de hand van artikels op het internet. Bij de sectie 'SCO' staat al het onderzoek dat is gedaan naar de doelgroep.

Brand Testing

Er is een testplan opgezet om de deliverables te testen.

Ieder projectlid moet zijn deliverable waar hij aan werkt laten testen.

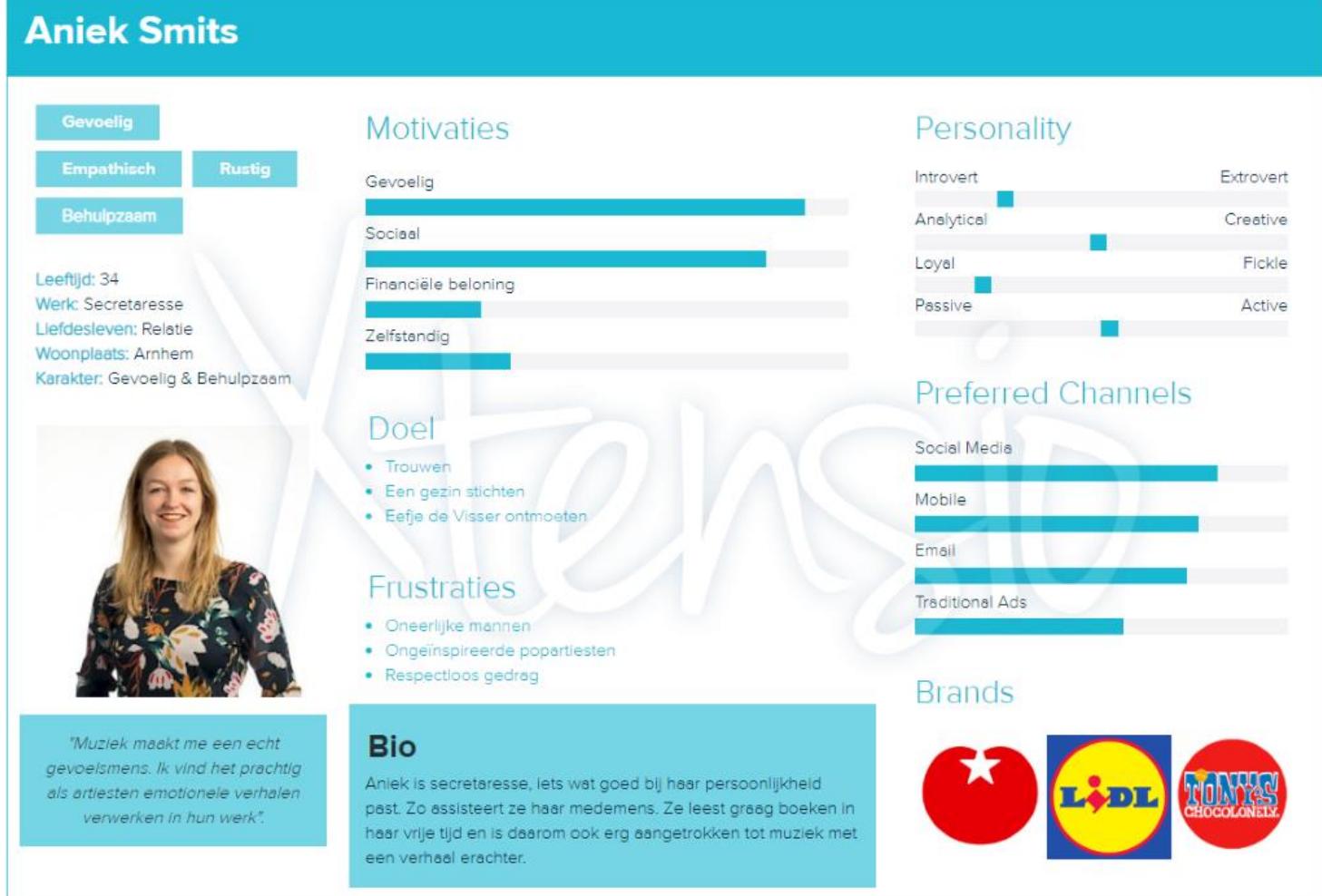
Testdoel

Het doel van het testen is om erachter te komen of de deliverables de kernwaarden van Noek uitstralen.

Informatie brandguide

Om het testpersoon goed in te lichten word de brand guide meegegeven zodat het duidelijk is wat voor brand Noek is.

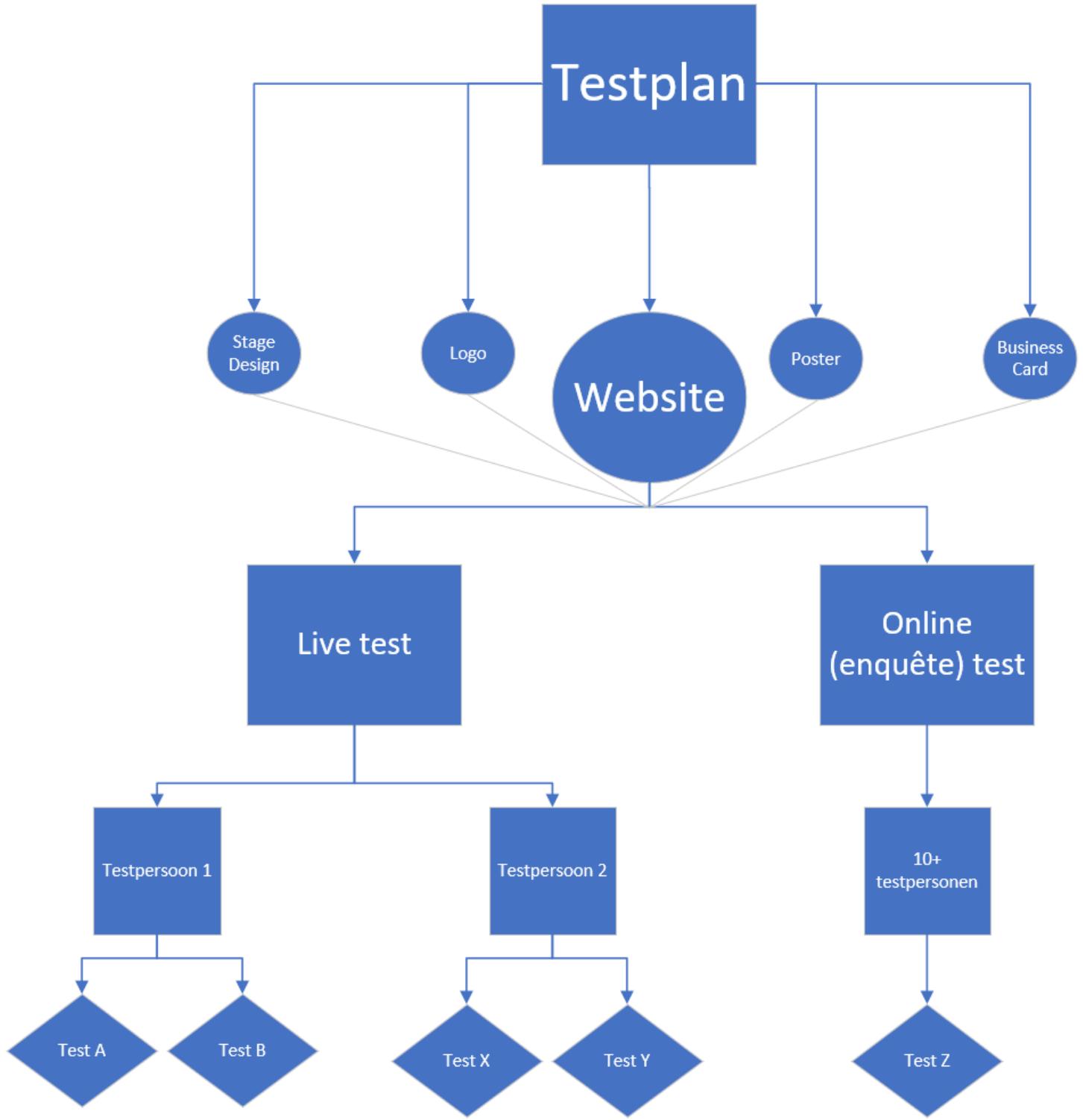
Wie is de doelgroep?



Onderzoeksvraag

Komen de kernwaarden van Noek duidelijk naar voren in de ogen van de testpersonen?

Hoe gaan wij testen?



Voor iedere deliverable wordt een apart testplan opgesteld. In elk testplan staat het doel, wie de testers zijn en welke testmethodes worden toegepast.

Per projectlid worden er minstens 2 testpersonen uitgekozen om deliverables te testen.

Vooraf aan de test, krijgt het testpersoon een brandguide voorgelegd om een idee te krijgen wat voor brand Noek is. Ieder testpersoon krijgt een ander soort testmethode, bijvoorbeeld:

Testpersoon 1 krijgt een triad test.

Testpersoon 2 krijgt een 5 seconden test.

Of een mix (als dit mogelijk is): Testpersoon 1 krijgt een 5 seconden test en vervolgens een triad test.

Verder wordt er een online enquête opgezet, waarin wordt gevraagd wat mensen van de producten vinden zonder enige informatie over de artiest vrij te geven (geen brandguide).

Welke testmethodes worden gebruikt?

Voor de verschillende deliverables worden verschillende testmethodes gebruikt. In ieder testplan specifiek voor één deliverable (zoals het website testplan) staat welke methodes worden gebruikt. Hieronder staat een lijstje met de methodes waaruit gekozen wordt:

- **5 seconden test**
- **Triad test**
- **Keyword matching**
- **Semantic differential**
- **A/B test**
- **Testing with competitors**

Wat is nodig voor de test?

Laptop of desktop om de deliverables te laten zien.

Nog een extra middel (schrijfblok, laptop, etc.) om notities te maken.

Het testplan (aantal vragen).

Goal: Het doel is om te onderzoeken of de poster de kijkers aanspreekt en opvalt, of de boodschap duidelijk is, activerend is en of het alle informatie bevat.

Test users: In de ideale situatie is het de bedoeling dat vooral mensen uit de doelgroep testers zijn sinds deze de producten daadwerkelijk moeten zien en gebruiken. Als dit niet mogelijk is, zullen we op zoek gaan naar personen die overeenkomende eigenschappen/kenmerken hebben van de doelgroep.

Test method

Sorts of tests:

- **Wizard of oz;** Een Wizard of Oz prototype lijkt aan de buitenkant echt te werken maar de techniek wordt feitelijk gesimuleerd, bijvoorbeeld omdat het met de hand wordt bediend (niet zichtbaar, of niet in het oog springend, voor de participant). Op die manier kan de 'gebruikservaring' worden besproken zonder dat het product al technisch gerealiseerd hoeft te worden.
- **5 seconden test;** laat iets voor 5 seconden zien zonder dat de gebruiker weet dat het een 5 seconden test is. Het wordt gebruikt om erachter te komen wat de gebruikers zijn/haar eerste indrukken zijn.
- **Triad test;** Laat 3 versies van het design zien en vraag de testpersonen hoe ze verschillen (voor hun). Het wordt gebruikt om te ontdekken waar gebruikers op letten en om woorden te achterhalen die gebruikers gebruiken om hun indruk te beschrijven.
- **Keyword matching;** Dit is een voorbeeld van een semi-gesloten test. Je helpt de gebruiker door voorgedefinieerde woorden voor te leggen, maar kiest er wel zoveel, dat de gebruiker zelf kiest welke hij van toepassing vindt. Het wordt gebruikt om te achterhalen wat je design uitstraalt en om te toetsen of merkwaarden "voldoende" scoren.
- **Semantic differential;** Laat de gebruiker het verschil tussen twee eigenschappen een score geven. Het wordt gebruikt om te achterhalen wat je design uitstraalt en om te toetsen of merkwaarden "voldoende" scoren.
- **A/B test;** een gesloten test, je werkt met voorgedefinieerde woorden om het ontwerp te beschrijven. Je laat de gebruiker aangeven wat het beste past. De A/B test lijkt op de triade methode, alleen laat je respondenten in dit geval explicet kiezen. Het wordt gebruikt om te achterhalen welk design je merkwaarde het beste uitstraalt
- **Testing with competitors;** Zelfde idee als de A/Btest, maar dan zet je je merk tussen de concurrenten.

Uitgekozen testmethode:

Wizard of Oz

Onderzoeks vraag: Welke reactie vertonen mensen bij het zien van de interactieve poster?

Set-up:

Locatie: Strijp TQ, begane grond bij de lift, geheim kamertje waaruit wij de proefpersonen/gebruikers kunnen observeren.

Tijdstip: 's Middags om 11:30-13:30 als iedereen naar binnen en buiten loopt vanwege de lunch

Materiaal:

Scherm: SHARP PN-80TC3A (alternatief: SHARP Pn-y556)

Scheidingswanden:

Camera

Statief

Beschrijving:

Locatie: Strijp TQ, begane grond bij de lift, geheim kamertje waaruit wij de proefpersonen/gebruikers kunnen observeren.

Tijdstip: 11:30-12:45

Datum: 23-11-2019

Voor het testen van de (interactieve) poster is er gebruikgemaakt van de Wizard of Oz techniek.

Er worden animaties van Noek geactiveerd wanneer er mensen voorbij lopen. De animaties worden niet gestart door een sensor maar door een mobiele app die wordt bestuurd door ons.

Manieren om de aandacht langer vast te houden op de poster:

-Look at Noek!- geluidsopname; teksten uit haar liedjes die de kijkers

Lied	Tekst
Eiland in de zee	De wind En de wolken Zorgen voor rust De krekels die je hoort leggen je neer in vogelvlucht En als je dan naar boven kijkt Vliegen die ook nog eens voorbij Hier Op het eiland in de zee Hier Geen heimwee
Niet onze tijd	Hij kijkt haar in haar ogen En kust haar op haar mond Maar kan haar niets beloven Want ze is nog veel te jong

Uren praten over waarom niet, hebben nog
seks, weer 'n gesprek; verdriet
Over z'n verleden, dat hij haar niet meer kan
geven. Niet nu

En toch nu hier met hem
Zoals hij naar haar kijkt
Hoe hij z'n handen door haar haren strijkt
Ze durft het niet te zeggen
Maar dacht eventjes verliefd te zijn

UEX: Brand Test: Stage Design

Main goal:

Het hoofddoel van de test die wij uit gaan voeren is of de boodschap die over gebracht moet worden met de lichtshow en special effects duidelijk is. Met deze boodschap bedoelen we of de kernwaarden van de artiest duidelijk worden overgebracht.

Testgebruikers:

In de ideale situatie gaan we de test uitvoeren met mensen die in de doelgroep van de muziek van Noek passen. Is deze situatie niet mogelijk zal de test worden uitgevoerd met mensen die zo dicht mogelijk richting de doelgroep van Noek zitten.

Methode:

Test methods:

We gaan gebruik maken van 2 testmethodes, allereerst gaan we gebruik maken van een test gebaseerd op keyword matching, hierbij geven we de testgebruiker een aantal keywords, van deze keywords mag hij/zij een aantal kiezen, een maximum van 6 keywords.

De tweede testmethode die we gaan gebruiken is een triad test, hierbij maken we gebruik van 3 verschillende versies van het bedachte stage design en vragen we aan de testgebruikers welk van de 3 designs het beste de kernwaarden visualiseert.

Test products

We gaan gebruik maken van 3 prototypes van de bedachte kleursamenstelling in de lichtshow, met bijbehorende special effects.

Keywords

Accesible, Stressful, Appealing, Attractive, Busy, Complex, Familiar, Inviting, Intimidating, Organized, Fun, Overwhelming, Valuable, Relevant, Predictable, High quality, Gets in the way, Not valuable, Connected, Confusing, Exciting.

Additional questions

Nu je deze stage designs hebt gezien, zou je sneller of minder snel naar een concert van Noek gaan kijken, en waarom wel of niet?

User Test 1/2: Preparation

Dit document is gemaakt om interactieve poster prototypes te testen. De producten worden bij voorkeur getest door de doelgroep. Meer informatie hierover staat in het document.

Testproducten

Er zijn 2 soorten interactieve posters die wij willen testen.

Poster 1: laat animaties van Noek zien op een scherm d.m.v. een sensor. Als de gebruiker voorbijloopt, wordt er een animatie van Noek getoond waarin ze meeloopt en de gebruiker uitzwaaid.

Poster 2: laat animaties van Noek zien op een scherm als een gebruiker een knop activeert d.m.v. touch. Zo kan de gebruiker ervoor kiezen om een video van Noek te laten afspelen waar ze in aan het zingen is.

Vooronderzoek

Bewegend beeld is key www.woeler.nl

Test goals

Doel 1: we willen weten of de posters (voldoende) aandacht trekken van voorbijgangers.

Doel 2: we willen weten welke van de posters het meeste effectieve is. Dus: welke poster trekt de meeste aandacht?

Doel 3: we willen weten of de verwijzingen naar Noek's social media goed te vinden zijn door gebruikers.

Vervolgstappen na de test

Na afloop van de test zullen de resultaten geëvalueerd worden.

De poster die het beste scoort qua 'usability' (het gebruiken van de poster) en 'user testing' (het trekken van aandacht) zal verder worden gerealiseerd.

Onze gebruikers

Er zijn persona gecreëerd om geschikte testpersonen uit te kunnen kiezen.

Deze persona beschrijven de doelgroep. Voor deze test hoeven de testpersonen echter niet per se de doelgroep te zijn. Het belangrijkste doel is namelijk dat er duidelijk wordt welke poster meer aandacht trekt. Ook is de doelgroep uitgekozen voor haar muziek en shows.

Bijv. een 50-jarige man met een laag empathisch vermogen en een voorkeur voor 'Rock' muziek hoeft niet per se ongeschikt te zijn om als testpersoon te gebruiken.

Het is over het algemeen beter om een persoon uit te kiezen met een matchende beschrijving van de doelgroep. De 50-jarige man uit het voorbeeld kan immers anders denken (bijv: hij besteedt minder aandacht aan digitale schermen).

Aniek Smits



Leeftijd: 34
Werk: Secretaresse
Liefdesleven: Relatie
Woonplaats: Arnhem
Karakter: Gevoelig & Behulpzaam



"Muziek maakt me een echt gevoelsmens. Ik vind het prachtig als artiesten emotionele verhalen verwerken in hun werk".

Motivaties

Gevoelig

Sociaal

Financiële beloning

Zelfstandig

Doel

- Trouwen
- Een gezin stichten
- Eefje de Visser ontmoeten

Frustraties

- Oneerlijke mannen
- Ongeïnspireerde popartiesten
- Respectloos gedrag

Bio

Aniek is secretaresse, iets wat goed bij haar persoonlijkheid past. Zo assisteert ze haar medemens. Ze leest graag boeken in haar vrije tijd en is daarom ook erg aangetrokken tot muziek met een verhaal erachter.

Personality

Introvert

Analytical

Loyal

Passive

Extrovert

Creative

Fickle

Active

Preferred Channels

Social Media

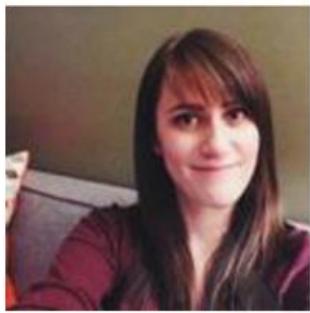
Mobile

Email

Traditional Ads

Brands





"Dromen moeten geen dromen blijven"

Leeftijd: 26

Werk: Gezondheidscoach

Woonsituatie: Alleenstaand

Woonplaats: Tilburg

Personality



"Great is mediocre, greatness is narcissitic"

Age: 31

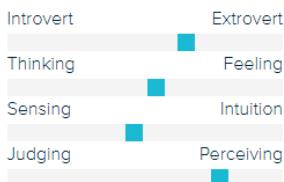
Work: Dierenarts

Family: Getrouwde, 1 kind

Location: Almere, Flevoland

Character: Gedreven

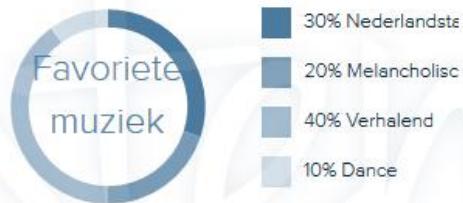
Personality



Doelen

- Op avontuur gaan.
- Een verschil maken.
- Herinnerd worden.
- Later trouwen.

Verdeling muziekgenres



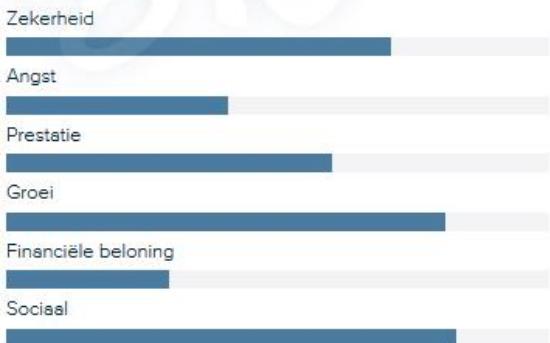
Favoriete Artiest:



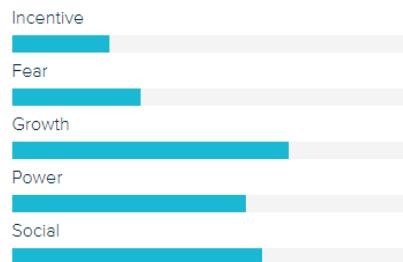
Frustraties

- Respectloos gedrag.
- Elke dag schoenen aan doen.
- De bus missen.
- Een ongezonde levensstijl.

Motivatie



Motivation



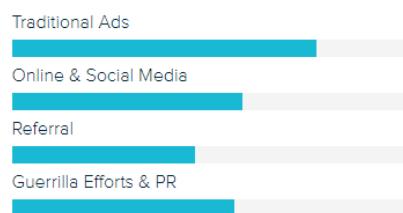
Goals

- Mezelf ontwikkelen totdat ik alle dieren kan behandelen.
- Een stabiel gezin hebben.

Frustrations

- De jeugd van tegenwoordig.
- Mensen die denken dat ze verstand hebben van dierenoperaties

Preferred Channels



Bio

Ik houd van stabiliteit in mijn leven buiten mijn baan. Als dierenarts heb ik namelijk al genoeg instabiliteit en onzekerheid. In het weekend ga ik graag naar concerten van Nederlandse artiesten in kleine zalen samen met mijn man of vriendinnen. Mijn lievelingseten is rijst met thaise kip.

Korte beschrijving doelgroep

- 20-40 jaar oud
- Hoog empathisch vermogen
- Vrouw/Man
- Nederlandse sing en songwriter muziek als voorkeur

Korte beschrijving geschikt testpersoon (voorkeur)

- 20-40 jaar oud
- Vrouw/Man
- Ervaring met digitale apparaten
- Besteed een redelijke hoeveelheid tijd online

Korte beschrijving ongeschikt testpersoon

- 65+
- Weinig/geen ervaring met digitale apparaten
- Weet niet veel af van Social Media/ besteedt geen tijd online.

Wat voor een soort Usability Testing wordt er gebruikt?

Formatief, want kwalitatieve evaluatie past hier beter bij vanwege het feit dat het gebruikersgedrag van een relatief kleine groep geïnterpreteerd moet worden. Het verzamelen van data voor statische analyse is hierbij lastig. Een andere reden voor het kiezen van formatief, is omdat het product (de poster) nog in ontwikkeling is. Gaandeweg worden er problemen vastgesteld en opgelost.

Het doel is om per poster minimaal 10 mensen die zo veel mogelijk bij de doelgroep passen, te laten testen.

Test methode

Wizard of Oz, want:

Een Wizard of Oz prototype lijkt aan de buitenkant echt te werken, maar de techniek wordt feitelijk gesimuleerd, bijvoorbeeld omdat het met de hand wordt bediend (niet zichtbaar, of niet in het oog springend, voor de gebruiker). Op die manier kan de 'gebruikservaring' worden besproken zonder dat het product al technisch gerealiseerd hoeft te worden.

De interactieve poster werkt nog niet, maar met de Wizard of Oz methode kunnen we alsnog de Usability van het product testen EN User Testing. We weten immers nog niet zeker of dit de aandacht van gebruikers wel (beter) trekt en dus of Noek de poster überhaupt wel nodig heeft.

Er wordt tijdens de test geen vragen gesteld. De resultaten worden dus d.m.v. observatie bepaald.

Analyse van de data

We zullen bij iedere gebruikersinteractie punten geven. De poster die de hoogste score oplevert, wordt verder uitgewerkt.

De categorieën waar punten voor worden toegekend zijn:

- Usability; kan een gebruiker de poster makkelijk 'bedienen'?
*Per succesvolle 'input' actie (klikken of de sensor activeren) wordt er **1 punt** toegekend.*
- User Testing; schenkt de gebruiker aandacht aan de poster?
*Als een gebruiker langer dan 0.5 seconden kijkt, wordt er **1 punt** toegekend.*
- Bonus: kan de gebruiker (makkelijk) naar de Social Media van Noek navigeren?
*Als een gebruiker op een link klikt, wordt er **1 punt** toegekend.*

Als er minder dan 10 testpersonen per poster zijn, zal er getracht worden opnieuw te testen. Alle factoren moet dan hetzelfde zijn om de test als geldig te kunnen verklaren.

Waar, wanneer?

Strijp TQ, 2^e verdieping; al het materiaal is hier aanwezig en potentiele testpersonen ook.

11:30-13:00; rond deze tijd nemen veel mensen pauze en lopen ze dus het gebouw in en uit of rond.

Materiaal:

- Scherm: SHARP PN-80TC3A (alternatief: SHARP Pn-y556)
- Goede ‘verstopplek’/scheidingswanden (voor het verbergen van de camera)
- Camera: Canon systeem camera (elk model is mogelijk)
- Statief: moet een Canon systeem camera kunnen koppelen (ISSD)
- App waarmee laptop op afstand kan worden bestuurd: Unified Remote
- HDMI kabel
- USB touchscreen kabel

Rollen

Camera bedienen: Sammy

Unified Remote bedienen: Rick

Set-up posters: Rick & Sammy

Vervolgstappen na de test

Na afloop van de test zullen de resultaten geëvalueerd worden.

De poster die het beste scoort qua ‘usability’ (het gebruiken van de poster) en ‘user testing’ (het trekken van aandacht) zal verder worden gerealiseerd.

Moodboard

Om de kernwaarden van Noek in ‘visuals’ uit te drukken is er een moodboard gemaakt. Door het uit te beelden in de vorm van afbeeldingen is het duidelijker uit te leggen wat de waarden van Noek zijn.



Rust, gevoelig, vertellend, meeslepend, empathisch, intiem en open zijn Noek's kernwaarden.

Poster concepten en ontwerpen gemaakt, na het ontwerpen, poster getest en getracht te realiseren

Onderzoek

Wat maakt een poster een goede poster?

1. Opvallendheid

Een poster moet opvallen

Kleur(combinaties):



Zwart (metallic)-puur wit

Donkerblauw (metallic)-zwart

Donkerblauw-wit.

Vorm:

Rechthoekig, rond,

Grootte:

A3, A2?

2. Communicatie

Wat voor signaal wil je afgeven? Waarmee wil je de lezers prikkelen?

Ik wil de lezers laten weten dat Noek een unieke artiest is. Dit doe ik door de poster haar stijl te laten 'ademen'.

3. Activeren

Wat moeten de lezers van de poster doen?

Noek's muziek downloaden/kopen/streamen

Noek optreden tickets kopen

Noek's merchandise bestellen

Bronnen:

<https://www.goedmettekst.nl/hoe-maak-je-een-poster/>

<https://www.canva.com/learn/professional-corporate-poster-design/>

<https://www.canva.com/design/DADLiXpg6gw/qKRFcNuXhi8SAUgwNbgCjA/edit?layoutQuery=simple>

Target Audience

Bij de debriefing vertelde Noek dat ze nog geen duidelijke doelgroep voor oog had. Ze gaf aan in ieder geval niet haar muziek te richten op ouderen.

Door het onderzoeken van haar volgers op social media (Facebook en Instagram) is er een duidelijker beeld gevormd wie de doelgroep is. Het aantal mannen en vrouwen die Noek volgen is geteld.

Van tevoren werd er verwacht dat Noek meer vrouwen met haar stijl aantrok maar uit de telling bleek dat dit niet waar was.

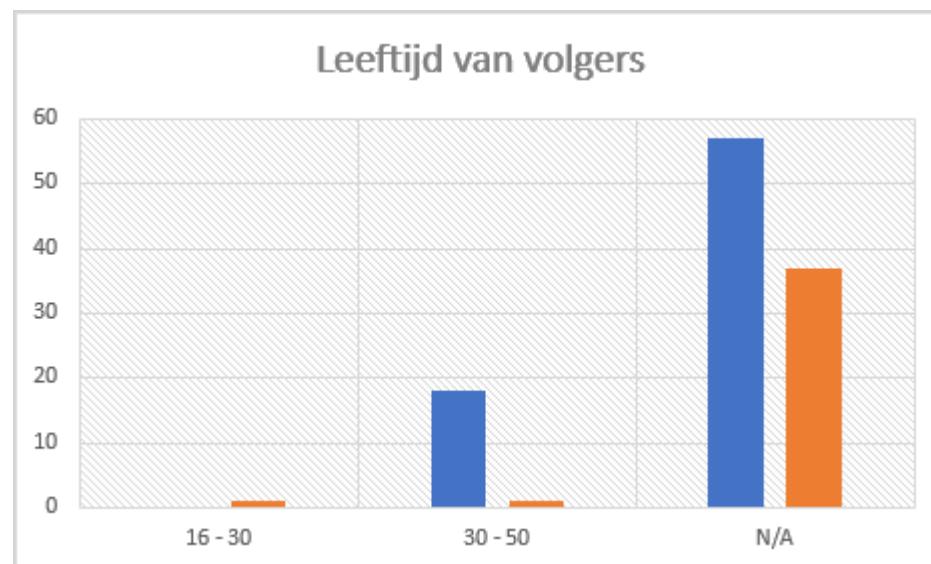
Noek bleek weliswaar meer mannelijke volgers te hebben.

Totaal aantal meegenomen gebruikers:	Aantal mannelijke volgers	Aantal vrouwelijke volgers
124	85	39



Ook is er geprobeerd de leeftijd van deze volgers te achterhalen. Helaas was dit voor het grootste gedeelte niet mogelijk zoals hier beneden te zien is.

Leeftijd van volgers		
	Mannelijk	Vrouwelijk
16 - 30	0	1
30 - 50	18	1
N/A	57	37

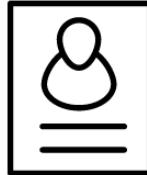


Na het verrichten van nog meer onderzoek door het houden van interviews (zie UEX) om te kijken wat voor soort mensen Noek's stijl bij zich vindt passen, is er een moodboard gemaakt om de doelgroep een duidelijker vorm te geven.



Demografical

- Dutch; this is because of the simple fact that Noek sings in Dutch
- 20-40 years; within this age group people often have to deal with a lot of emotions. Noek's music fits that.
- Both genders; women and men both seem attracted to Noek's music



Geographical

- The Netherlands; the focus will however, mainly lie on the east provinces of The Netherlands. In areas with less population, the people are generally more into emotional and slow music while in urban areas fast and less emotional music like hiphop is more popular.



Psychographic



- Often voting on conservative parties (Dutch: linkse partijen). This group mostly wants equality.
- Emotional ; they deal with a lot of emotions everyday.
- Empathetic; they help and sympathise with others who have problems.

Socio-economic



- High educated; the songs of Noek often have a deep meaning that is not easily understood by everyone.
- Young adults; they are in an important phase in their lives. They are starting to get a lot more responsibility and with that comes emotions. Noek's stories in her songs are appealing to them, because they are relatable.
- Adults with young children; they are going through a very emotional period so they feel more easily attached to Noek's songs

Geholpen met stage design concepts te bedenken en visuals te verzamelen

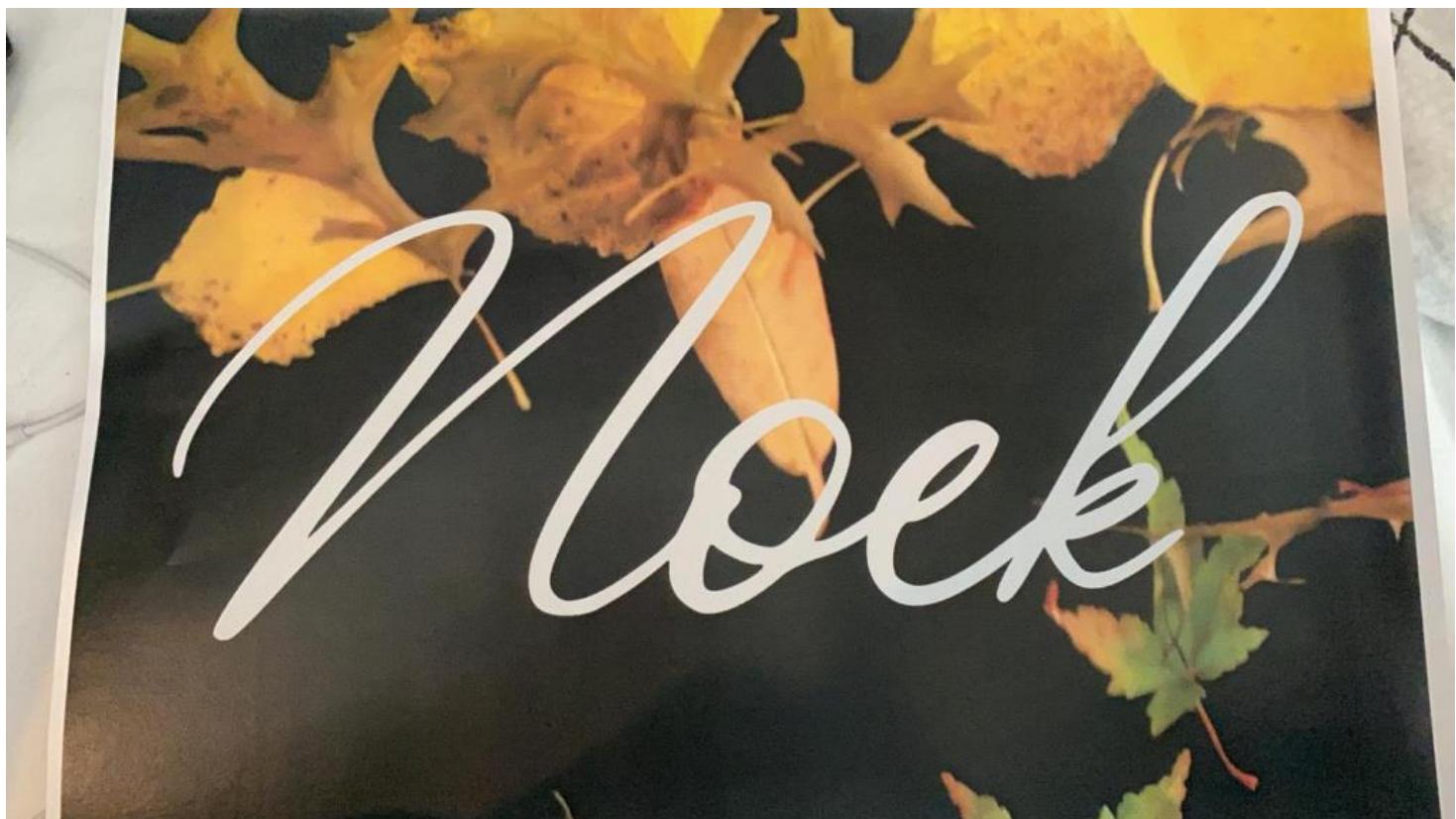
Als groep hebben we voor Noek bedacht om wat extra nadruk te leggen op het stage design, dit omdat we het publiek meer willen betrekken en meer gevoel willen meegeven door de optredens van Noek te ondersteunen met behulp van het stage design. Het is van essentieel belang om er goed op te letten dat het stage design uitsluitend ondersteunend is, het gaat tenslotte om Noek en het verhaal dat ze overbrengt met haar muziek.

Als eerste hebben we inspiratie op gedaan op het internet en zelf ideeën verzonden die daarop gebaseerd zijn, verder hebben we een lijst met benodigdheden opgesteld ter voorbereiding van eerste versie van het prototype.

Om een goed beeld te schetsen van ons idee gaan we een paper prototype maken van een voorbeeld van een stage design idee. Dit prototype kunnen we dan laten zien aan de doelgroep en zodoende testen of het voldoet aan de verwachtingen die we willen bereiken.

Met deze informatie kunnen we het prototype verbeteren/veranderen wanneer nodig om zo tot een volwaardig eindproduct te komen.

Foto's van proces







Geholpen met stage design concepts te bedenken en visuals te verzamelen

Stationary

Met deze stationary posters kan Noek veel aandacht trekken. Met een eventuele QR-code kunnen geïnteresseerden gelinkt worden naar Noek's social media en andere informatieve bronnen om meer informatie te vinden over Noek.



Na Sprint 1 is er een nieuw concept bedacht voor de deliverable 'Poster'. Om aan de DEV leerdoelen voor de proftaak te voldoen en een uitdagend product te maken, is er besloten om de poster interactief te maken. Technische informatie hierover kan bij het kopje 'DEV' gevonden worden.

Het doel van de poster is hetzelfde gebleven; namelijk het trekken van aandacht en de geïnteresseerden doorverwijzen naar Noek's social media of andere informatieve bronnen over Noek. Met de interactieve poster hopen we dit beter te kunnen bereiken.

DEV

Interactive poster

In dit document wordt beschreven welke technieken er gebruikt/uitgeprobeerd zijn om een interactieve poster te maken.

Interactive by touch – poster



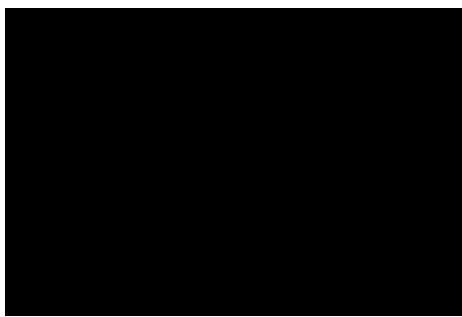
Beschrijving: Een webpagina wordt op een groot scherm getoond. Via deze webpagina kan de gebruiker een actie activeren op aanraking. Als een gebruiker een actie activeert, zal er een nieuwe pagina getoond worden waarop een animatie van Noek te zien (en eventueel te horen) is.

Software: HTML, CSS, Javascript

Hardware: scherm, HDMI kabel

Voordelen: makkelijk te maken en betrouwbaar.

Nadeel: gebruiker moet zorgen voor input in de vorm van het activeren van een knop.



<https://youtu.be/zuN-xXmmedk>

Serial port communication Arduino -> Visual studio -> media player

Het is onmogelijk om data naar visual studio te sturen, omdat visual studio geen seriële data kan uitlezen. Het omgekeerde is echter wel mogelijk maar Arduino kan geen video's afspelen. Deze (makkelijke) oplossing op het probleem is dus niet mogelijk.

<https://forum.arduino.cc/index.php?topic=428408.0>

Interactive by sensor – poster

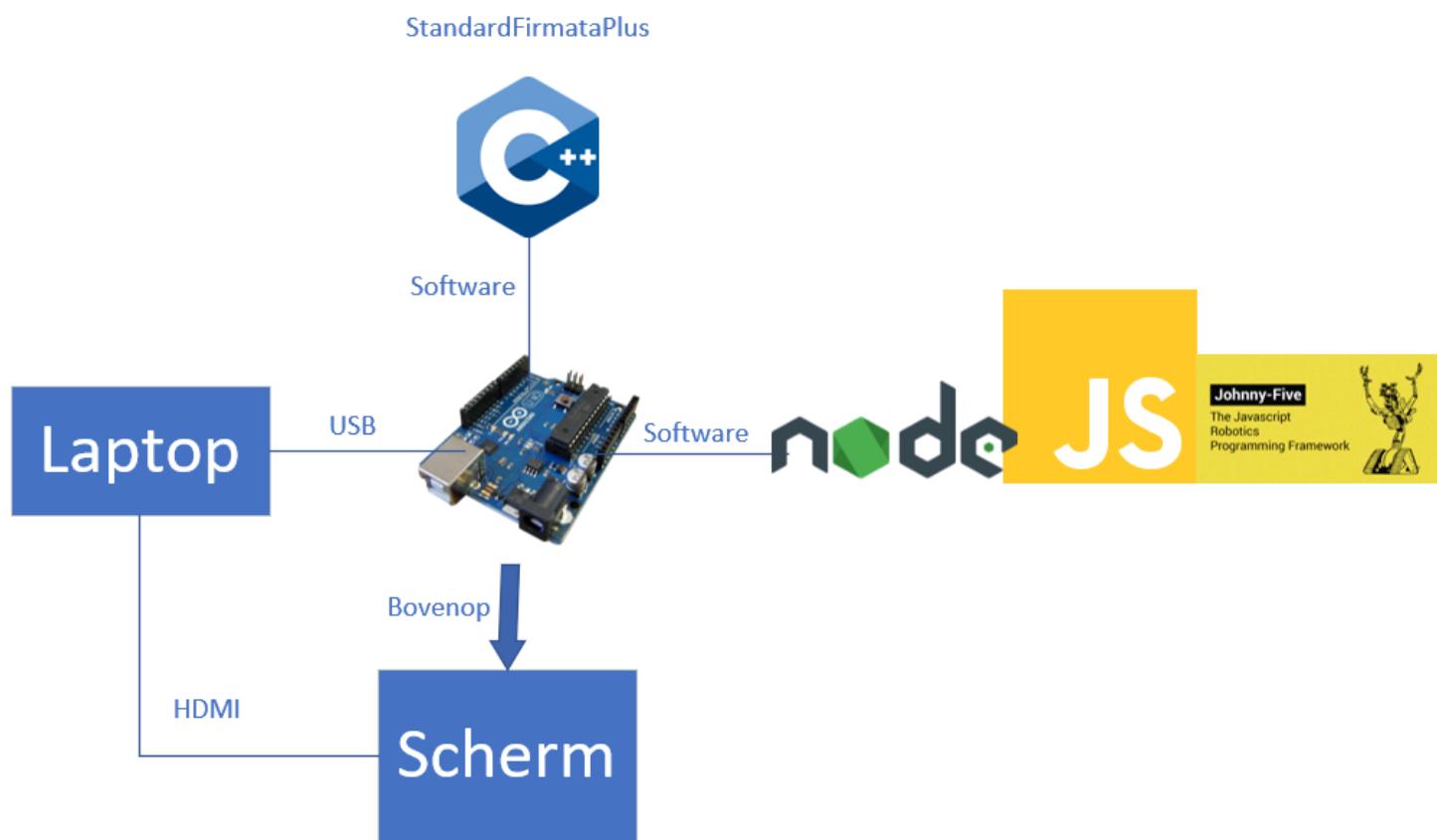
Beschrijving: een groot scherm heeft een Arduino Uno aan zich gekoppeld. Op het circuit board is een sensor (hc-sr04) verbonden naar de Arduino. De Arduino is gekoppeld aan een laptop waaruit de 'commands' worden gestuurd naar de Arduino. De 'commands' worden gemaakt met behulp van Node en de Johnny5 framework. Ook is er Firmata nodig om vanuit de laptop de commands te sturen en deze leesbaar te maken voor de Arduino. De laptop is via HDMI aangesloten op het scherm. Op het scherm worden animaties van Noek afgespeeld als de sensor iemand voorbij ziet lopen.

Software: Node Johnny5, Javascript, C++ (Firmata)

Hardware: Arduino Uno, jumper wires, hc-sr04, scherm, HDMI kabel

Voordelen: de gebruiker zorgt voor de input zonder hiervoor extra energie en tijd aan te besteden.

Nadelen: veel omwegen in de software om alles met elkaar te verbinden. Dit kan nadelig zijn voor de responsiviteit van het product.



POC's

Creating Node.js server

Met dit POC wordt gekeken of er een server gemaakt kan worden met Node.js zodat daar de interactieve poster daar op kan worden gezet.

Input:

```
C:\Users\ricky\Documents\ICT Media\Media SM 2\DEV\POC codes\Node>node app
Server started on port 3000
Server started on port 2000
```

Node server activation

```
const http = require('http');
const fs = require('fs');
const hostname = '127.0.0.1';
const port = 3000;
const port2 = 2000;
fs.readFile('index.html', (err, html)=>{
    if(err){
        throw 'hello';
    }

    const server = http.createServer((req, res) =>{
        res.statusCode = 200;
        res.setHeader('Content-type', 'text/html');
        res.write(html);
        res.end();
    });
    server.listen(port, hostname, ()=>{
        console.log('Server started on port '+port);
    });
});

fs.readFile('index2.html', (err, html)=>{
    if(err){
        throw err;
    }

    const server = http.createServer((req, res) =>{
        res.statusCode = 200;
        res.setHeader('Content-type', 'text/html');
        res.write(html);
        res.end();
    });
    server.listen(port2, hostname, ()=>{
        console.log('Server started on port '+port2);
    });
});
```

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
    <meta charset="UTF-8">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
    <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="ie=edge">
    <title>2nd server</title>
</head>
<body>
    <h1>This server has port: 2000</h1>
    <script src="app.js"></script>
</body>
</html>
```

HTML File #1

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
    <meta charset="UTF-8">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
    <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="ie=edge">
    <title>1st server</title>
</head>
<body>
    <h1>This server has port: 3000</h1>
    <script src="app.js"></script>
</body>
</html>
```

HTML File #2

Javascript; server set-up

A screenshot of a browser window. The address bar shows the URL "127.0.0.1:2000". The page content is a large, bold, dark brown text that reads "This server has port: 2000".

This server has port: 2000

Output

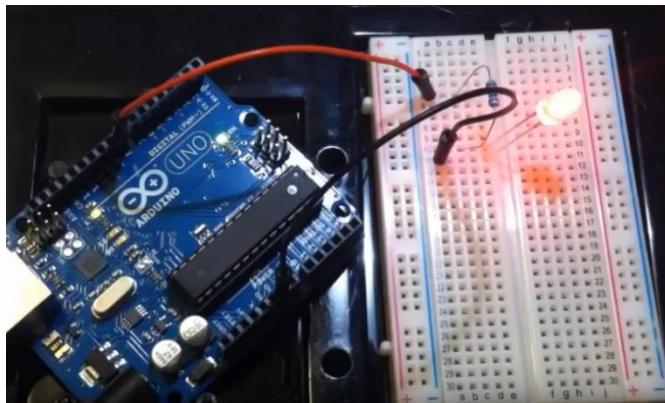
LED blink

Met dit POC wordt gekeken of de Johnny5 library/framework daadwerkelijk de Arduino kan laten werken met Javascript.

```
C:\Users\ricky\Documents\ICT Media\Media SM 2\Johnny5>node arduino_led  
1576766622940 Available COM3  
1576766622974 Connected COM3  
1576766626717 Repl Initialized
```

```
var five = require("johnny-five");  
var board = new five.Board();  
  
board.on("ready", function(){  
    var led = new five.Led(11);  
  
    led.on(2000);  
    led.blink(500);  
});
```

Input



Output

Proximity - HC-SR04

Met dit POC wordt er gekeken of de waarden van de sensor kunnen worden uitgelezen met Node.js. Als dit mogelijk is, kan de volgende stap genomen worden; namelijk het schrijven van if-statements om de poster een actie te laten uitvoeren bij een bepaalde waarde van de sensor.

```
const { Board, Proximity } = require("johnny-five");
const board = new Board();

board.on("ready", () => {
  const proximity = new Proximity({
    controller: "HCSR04",
    pin: 7
  });

  proximity.on("change", () => {

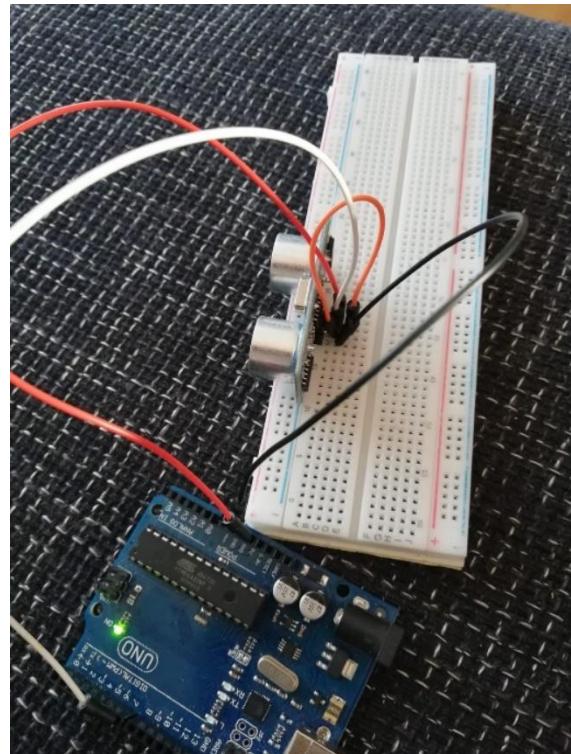
    const {centimeters} = proximity;
    console.log("Proximity: ");
    console.log(" cm : ", centimeters);
    console.log("-----");

  });
});
```

```
C:\Users\ricky\Documents\ICT Media\Media SM 2\Johnny5>node sensor
1576750134477 Available COM3
1576750134488 Connected COM3
1576750138226 Repl Initialized
```

Input

```
cm : 9.9
-----
Proximity:
 cm : 10
-----
Proximity:
 cm : 9.4
-----
Proximity:
 cm : 9.5
-----
Proximity:
 cm : 9.1
-----
Proximity:
 cm : 8.7
-----
Proximity:
 cm : 9
-----
```



Output

Final step

Tenslotte moet de poster nog op de browser getoond worden. Hiervoor moet de javascript file verbonden worden met de HTML file.

```
var http = require('http'),
  fs = require('fs');
fs.readFile('posternoek.html', function (err, html) {
  if (err) {
    throw err;
  }
  http.createServer(function(request, response) {
    response.writeHead(200, {"Content-Type": "text/html"});
    response.write(html);
    response.end();
  }).listen(80);
});

http.on("ready", () => {
  console.log("Does this work?");
});
```

Raak een knop aan om te activeren



Dansen
Zingen
Zwaaien
Complimentje
Er was eens een...

```
at index.js:16
Live reload enabled.
onMessage extension
Clean the cache of the scraper (new onComplete event)
(index):57
extension.js:24
ja1.js:425
  Refused to apply style from 'http://127.0.0.1:5500/poster.css' because its MIME type ('text/html') is not a supported
  stylesheet MIME type, and strict MIME checking is enabled.
(index):1
```

Aangezien Node niet in een browser runt moet er gebruik gemaakt worden van een framework/library.

Er is eerst geprobeerd met een speciaal NPM package genaamd ‘nodebowl’ toch een browser te krijgen die samen kan werken met Node. De package was echter nog in ‘development’ dus was het niet bruikbaar.

Helaas was er geen tijd meer voor verdere iteratie en is de poster niet gerealiseerd tot een volledig functionerend product.

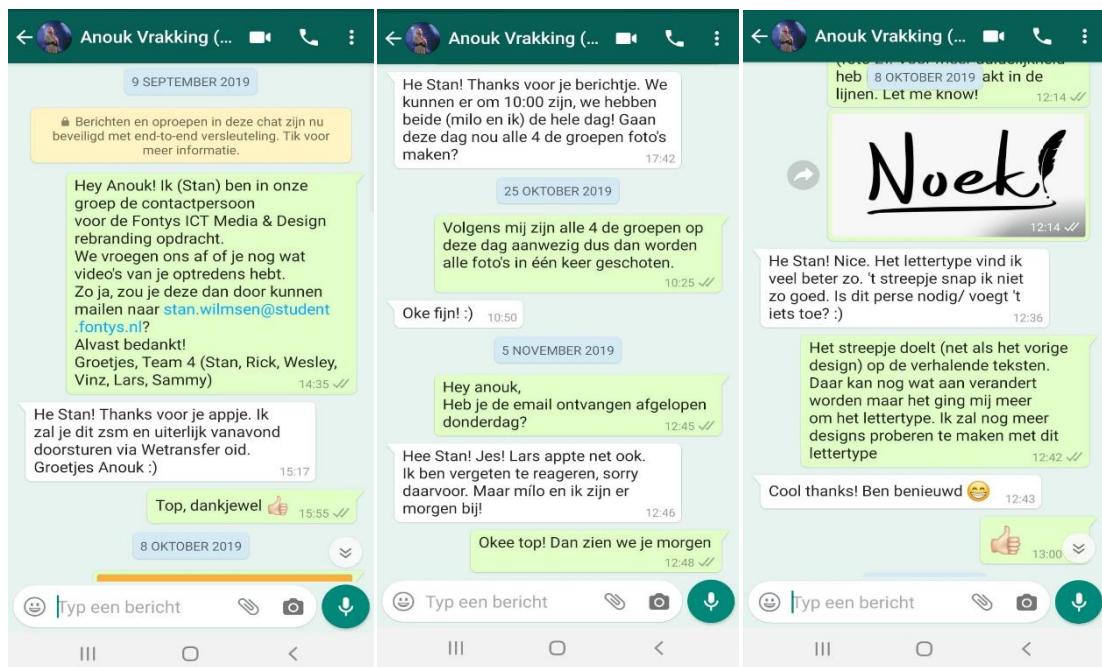
Als er in de toekomst weer gewerkt moet worden met Node, Johnny-Five een browser en Arduino wordt dit onderzoek hervat. Onderstaande link bevat nuttige informatie over het ‘runnen’ van node.js apps in een browser.

<https://blog.cloudboost.io/how-to-run-node-js-apps-in-the-browser-3f077f34f8a5>

Contact onderhoud artiest

Tijdens het project is er altijd contact gehouden met Noek. Als wij nieuwe ideeën hadden, deelden wij ze met haar in de vorm van een Whatsapp bericht of via de mail. De meeste feedback is echter verkregen op de momenten dat zij aanwezig was in Eindhoven (Artistic Exploration presentatie en de photo shoot).

De photo shoot datum en planning is op ons initiatief opgezet. Hier was wel sprake van miscommunicatie met een andere groep, bleek achteraf het geval te zijn.



Partners in Education - Feedback

Sprint 1

Focus minder op de standaard producten zoals business cards en probeer juist meer te focussen op de unieke producten die jullie willen maken. Ik vind dat jullie een paar mooie ideeën hebben.

Sprint 2

- Goed dat jullie aan het stage design werken. Dat is toch iets belangrijks, omdat je doelgroep naar die concerten gaat.
- Denk erover na waar jullie die poster plaatsen. Op een station mag het misschien niet. Wel goed dat er over het nut van de poster is nagedacht/wat jullie met de poster willen bereiken (namelijk het creëren van ‘awareness’ en het doorverwijzen naar andere plaatsen waar geïnteresseerden meer informatie over Noek kunnen vinden). Ga door met het uitwerken van de poster.

We hebben deze feedback geprobeerd te verwerken door, zoals geadviseerd werd, meer te focussen op de unieke ideeën, zoals stage design en de poster. Ook hebben we nog verder onderzoek gedaan naar mogelijke locaties voor de interactieve poster. Het station bleek nog altijd de meest geschikte plaats, maar ook in drukke winkelstraten en pleinen kan de poster goed terecht.

Geholpen met website maken

Noek

Navigatie menu

-
-
-
-
-

Vind hier de laatste albums en nummers van Noek!

Muziek

Eiland in de zee

[Luister nu!](#)

Ik zweef

[Luister nu!](#)



Zwarte koffie

[Luister nu!](#)



Zonder licht

[Luister nu!](#)

Ben jij een grote fan van Noek, en wil je dat laten merken? Dan zit je hier juist! Welkom bij dé shop van Noek waar jij al je kleding en spullen van Noek kan halen!

Noek's merch



Noek Logo Signature -
Wit T-Shirt Man

[Bestellen](#)



Noek Logo Signature -
Draagtas

[Bestellen](#)



Noek Logo Signature -
Pet

[Bestellen](#)

Ben jij benieuwd over de meest recente tours van Noek?
Dan kan je hieronder onze tours informatie bekijken en zien wanneer er een optreden bij jou in de buurt is!

Aankomende tourdata

ma 16 juni 2019
Stadsschouwburg - Kleine Zaal
Utrecht

[Tickets](#)

vrrijdag 20 juni 2019
Chassé Theater - Kleine Zaal
Breda

[Tickets](#)

dinsdag 24 juni 2019





'De overtuigingskracht is bewonderenswaardig.' Noek en haar band brengen intieme, Nederlandstalige muziek en nemen je mee in liefdevolle, gewaagde en melancholische verhalen. Noek neemt je mee zodra de eerste noot wordt gespeeld. Oprecht en zonder poespas legt ze zichzelf bloot en geeft ze jou een kijkje in haar leven. Ze vertelt een verhaal. Melancholische klanken gecombineerd met een pure en zuivere stem zorgen dat de muziek binnenkomt. Van de diepste dalen tot de allerhoogste pieken, Noek laat niets weg.

Anouk

Anouk Vrakking (01-08-1996) is een Nederlandstalige zangeres/ liedjesschrijver die over de ondervindingen van het leven schrijft. In 2016 begon ze met de studie Bachelor of Music aan de Rockacademie te Tilburg. Voordat ze zich volledig ging focussen op het zingen deed ze een opleiding waarbij ze zich ontwikkelde in zowel zang als theater. Dat laatste is terug te horen in haar muziek. Haar overtuigingskracht is bewonderenswaardig.

'Ik heb uiteindelijk voor het zingen gekozen omdat ik als zangeres net als in het theater, een verhaal kan vertellen.' Haar zuivere stem gecombineerd met haar gelooftrouwheid weet menig mens te raken. Anouk groeide op in Leidschendam: 'Van jong af aan is muziek een belangrijk onderdeel in ons gezin geweest. Mijn moeder luisterde veel soul terwijl mijn vader meer thuis was in de rockmuziek. Deze combinatie van verschillende muziekstijlen wekte mijn interesse voor muziek. Ik was altijd al heel bezig met theater en dans en al snel was hoorbaar dat ik goed kon zingen.'

Jaren later zijn de invloeden van soul nog steeds terug te horen in haar stem. Maar ze heeft nu ook haar eigen sound ontwikkeld. 'Op de Rockacademie heb ik kennis gemaakt met veel verschillende muziekstijlen. Eefje de Visser wist mij altijd heel erg te raken met haar melodieën'. Dat laatste is nu ook terug te horen in haar muziek. Met invloeden van onder andere muziekdichter Eefje de Visser en Queen of Soul Aretha Franklin weet Noek samen met haar band een verhaal te brengen waar je u tegen zet.

Contact

Facebook

Anouk Vrakking

Instagram

nonstopnoek

Email

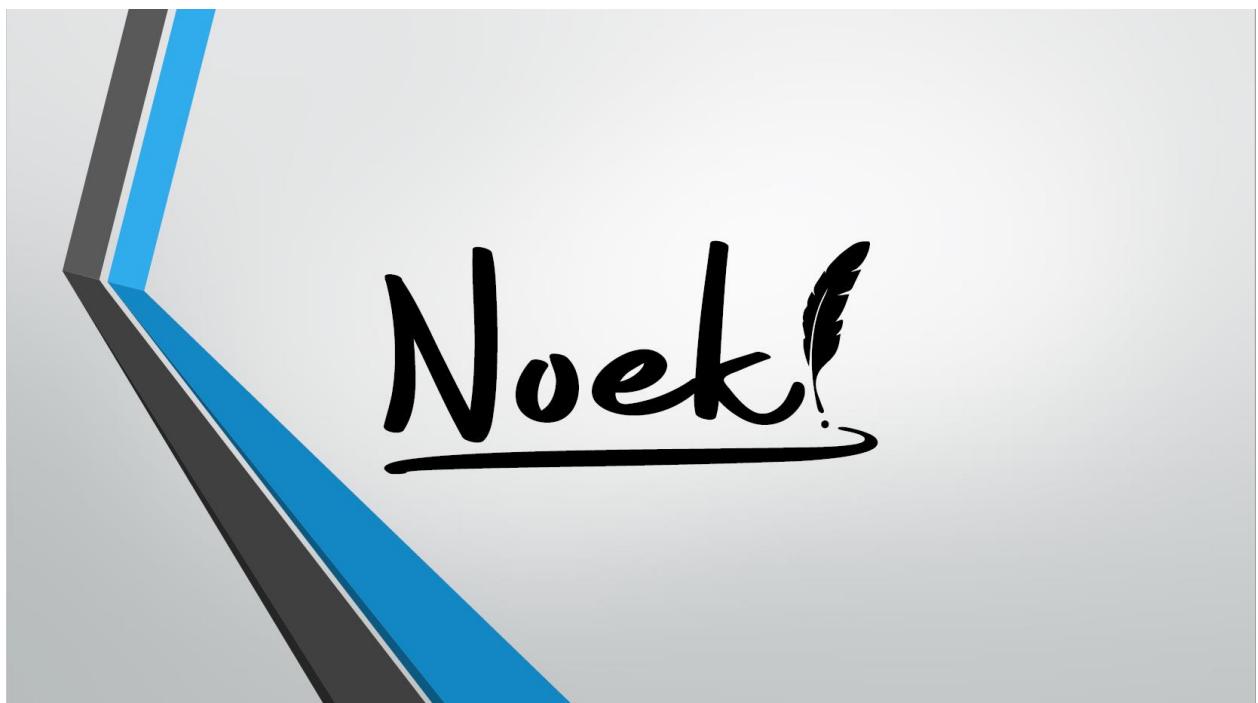
Info@nonstopnoek.nl

Boekingen

NoekManagement@gmail.com

Presentatie Sprint 0 en Sprint 1 geholpen te maken

Artistic Exploration



Kernwaarden 'Noek'

Kernwaarden:

- Rust
- Gevoelig
- Vertellend
- Meeslepend
- Empathisch
- Intiem
- Open



Binnen onze projectgroep zijn er kernwaarden van Noek genoteerd. Dat zijn waarden waar wij Noek mee associëren. Als deel van het onderzoek zijn er 6 interviews gehouden met de potentiële doelgroep van Noek. In deze interviews werd er gevraagd aan de geinterviewden waar zij aan denken bij de muziek van Noek en welke waarden hierbij passen. Daaruit kwamen vooral de 7 bovenstaande kernwaarden uit als antwoord. Deze kernwaarden hebben wij toegepast in onze ideeën, omdat

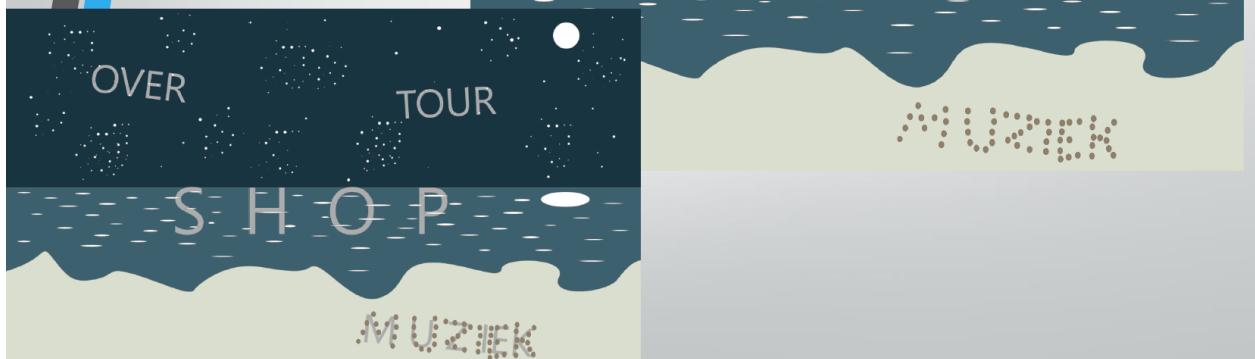
Het nieuwe Noek

Wat word de 'branding strategy'?



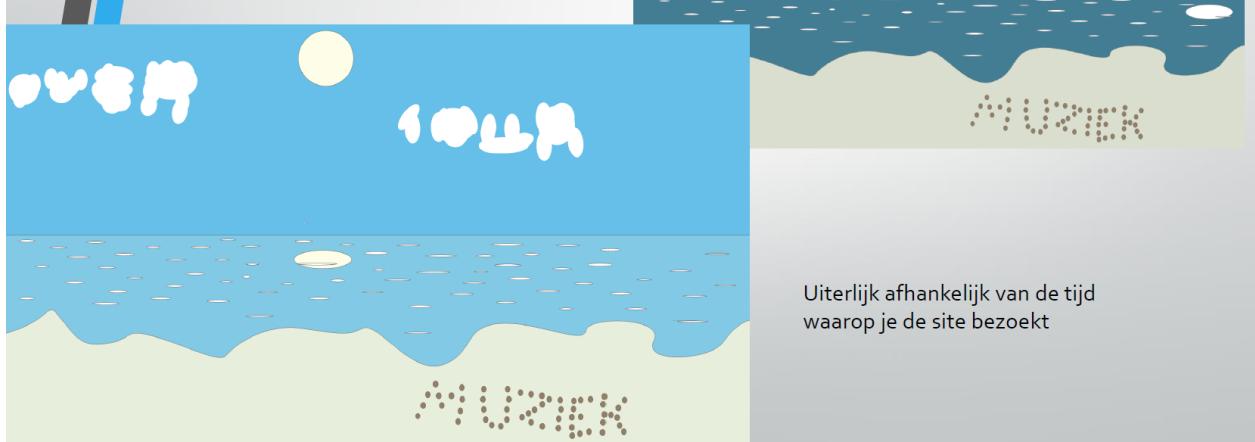
Website

De website zal vooral donkere kleuren bevatten, omdat deze goed passen bij de kernwaarden van Noek. In dit geval is er een mockup gemaakt met als thema de zee in de nacht. Hier is voor gekozen, omdat Noek een nummer heeft met de naam 'Eiland in de zee'. Op de website kunnen gebruikers klikken op Noek's nummers zoals 'Eiland in de zee'. Het thema van de website verandert dan naar het nummer waarop geklikt wordt en het liedje speelt af.



Dynamische variant

De standaardachtergrond die de gebruiker krijgt, verandert gedurende de dag. 's Morgens kan de website bijv. een zonsopkomst als achtergrond krijgen en 's nachts zullen gebruikers een maan met sterrenhemel aantreffen.



Stage design

Voor stage design wilden wij een krachtige maar simpele show designen. Deze show willen wij gaan verwezenlijken door visuals te maken, hiermee bedoelen we een collectie van clips met bewegende elementen die niet te veel storen en iets toe voegen/verduidelijken aan het verhaal. Ook willen we gaan werken met rook en licht. Er zijn ook nog stappen in het stage design van gek naar nog gekker, deze staan in de slide afgebeeld.

Geanimeerde visuals, versterken het verhaal



Progressie stage design



Intiem design

De bedoeling is dat er geen scheiding tussen podium en publiek komt. Sterker nog, het moet lijken alsof het podium en publiek één geheel is. Dit proberen we te regelen door het décor goed op elkaar over te lopen.



Logo

- Koppeling met NOEK
- Verhaal
- Zwart/Wit



Noek wilde het simpel houden dus alleen letters zouden voldoen aan haar eisen. Daarom is er geprobeerd om 3 stijlen te maken en daarbinnen 2 logo's te ontwerpen. 1 Stijl was een blokformig ontwerp met alleen de letters. Met de 2e stijl is er geprobeerd meer design toe te passen door een symbool toe te voegen aan het logo, zodat deze altijd herkenbaar zou kunnen zijn op poster o.d. Het 3e design en anouk haar idee was een 'handgeschreven' font. Hier is een lijn en veer aan toegevoegd zodat het beter bij haar als artiest zou passen. De veer en lijn staan namelijk voor het verhaal dat zij verteld in haar eigen geschreven nummers.

Unique Aspect

D.m.v. visualisaties (evt. in de vorm van animaties) kan het effect, dat Noek brengt met haar muziek en stijl, versterkt worden. Dit willen we als projectgroep toepassen in de video's en optredens van Noek.

<https://www.youtube.com/watch?v=ghb6eDopW8I>

And the way that gravity pushes on everyone
On everyone



Demo 1

Noek

Kernwaarden



Door verbinding in uiterlijke stijl voelen mensen zich samen vrij



Door gezond te leven kun je je creatiever uiten in de sfeer van je act



Door talent ben je vrijer in de creatieve uitingen als artiest

Font

- Onderzoek
- Verschillende typefaces
 - Script
 - Traditional Serif
 - Geometric Sans-serif

Noek font preview
Noek font preview
Noek font preview
Noek font preview
Noek font preview
Noek font preview
Noek font preview
Noek font preview

Color palette



Logo

- Onderzoek
- Font (Lettertype)
 - Vloeiente letters
- Vorm
 - Strak toch vloeiend
 - O & E groter
- Kleur
 - Wit
 - Zwart

Noek
Noek
Noek

Noek
O en E groter
Noek
O en E kleiner

Business cards

- Onderzoek
 - Unieke concepten
 - Veel verschil



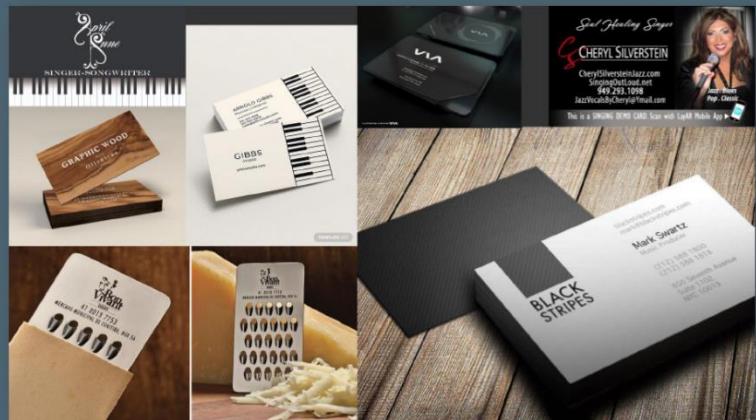
Business cards

- Onderzoek
 - Unieke concepten
 - Veel verschil



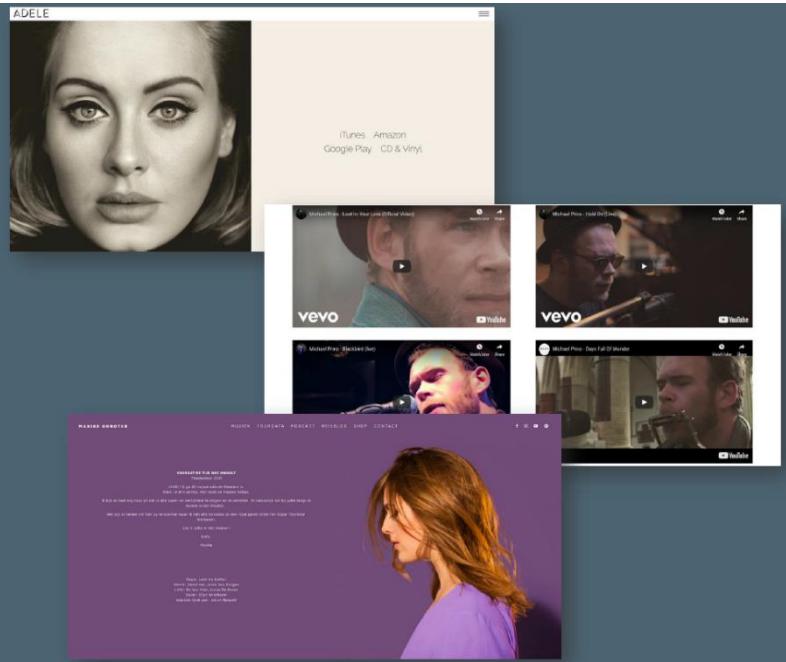
Business cards

- Onderzoek
 - Unieke concepten
 - Veel verschil



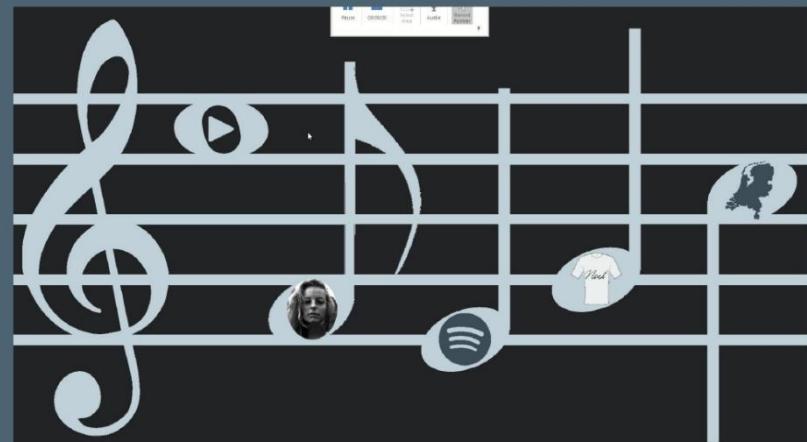
Website

- Groot
- One Page
- Bekendheid belangrijk



Prototype

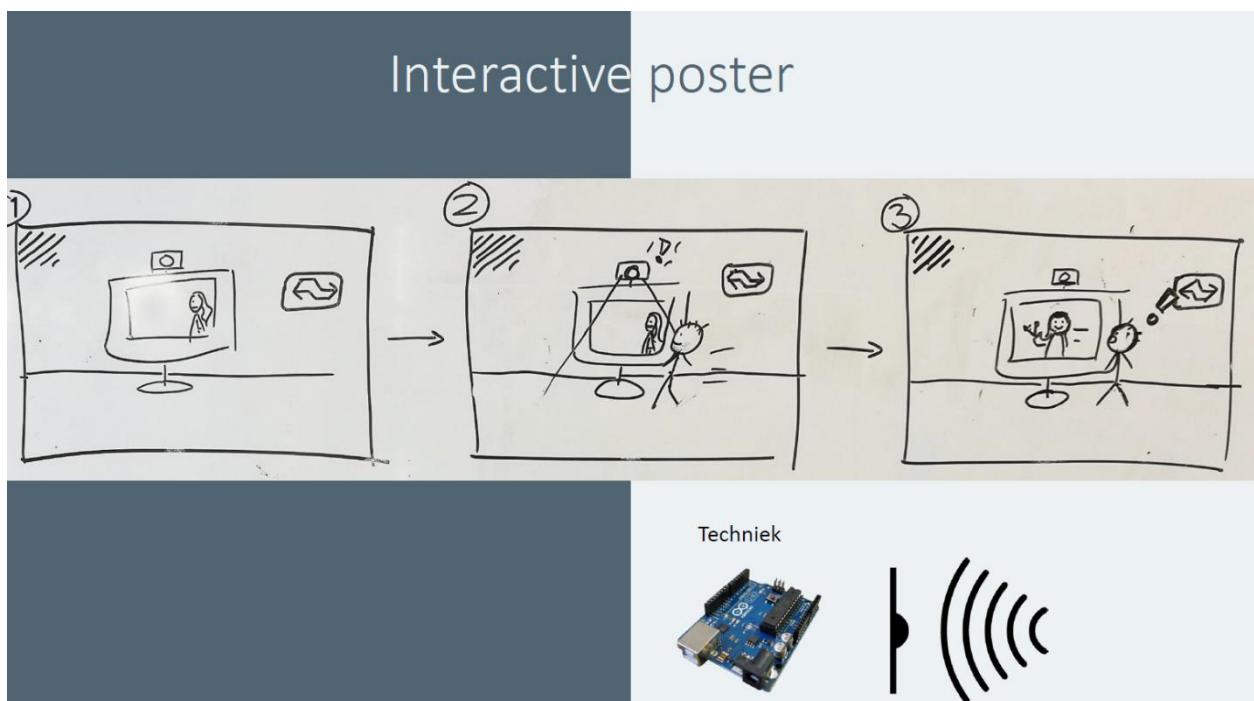
- Volledige ruimte gebruiken
- One Page, maar horizontaal



Presentatie Sprint 2 & 3 gemaakt

Demo 2

Noek





Stage Design

Onderzoek:
User test, dmv moodboards
Wat wil Noek?
Versterkend ipv vervangend

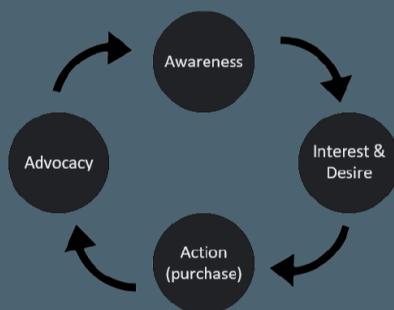
And the winner was:
Op basis van user tests en Noeks verhaal

Noek



Het plan

- *Brand Style Guide*
- *Interactieve Poster*
- *Stage Design*
- *Website*





Stage Design

Onderzoek:

User test, dmv moodboards
Wat wil Noek?
Versterkend ipv vervangend



And the winner is:

Op basis van user tests en Noek's verhaal



Wat is er gerealiseerd?

- *Brand Style Guide*
- *Website*

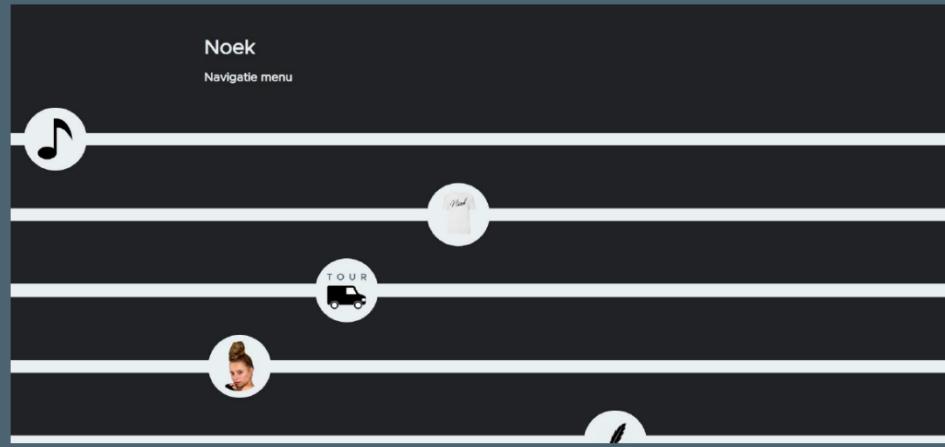
Noek

https://stichtingfontys-my.sharepoint.com/personal/404350_student/fontys_nl/_layouts/15/onedrive.aspx?id=%2Fpersonal%2F404350%5Fstudent%5Ffontys%5Fnl%2FDocuments%2FTeam4Bullies%2FSprint%203%2Fbrand%20guide%2Epdf&parent=%2Fpersonal%2F404350%5Fstudent%5Ffontys%5Fnl%2FDocuments%2FTeam4Bullies%2FSprint%203

Brandguide



Website



*Bedankt en veel
succes!*