

Besprekingen met client

Laura van den Dikkenberg

19-02-2018 11:30 - klanten gesprek met Charissa Roorden & Jan Dijkstra

Inleiding

Bij de eerste bespreking met de cliënt hebben we alles besproken over van wat er in de game moet, tot doelgroep en budget zodat we snel aan de slag konden met het inbeelden van de ideale game als campagne.

Wat hebben we besproken?

Ik heb eerst vast gesteld wat voor marketing dingen ze al hebben gebruikt om aandacht te trekken (naast deze game) om te zorgen dat er geen herhaling is in concept. Ze hadden een website gemaakt, bladen die ze uitdelen op school (wel met abonnement) en de rangers. (kinderen die op kamp gaan en dingen leren over de dieren en omgeving)

Hierna heb ik gevraagd hoe hun de campagne voor zich zien, het gaat vooral om klant werving en het bewust maken van de bedreigde diersoorten, en het liefst niet de meest bekende. (dus niet zoals de dolfijn of neushoorn). De marketing willen ze het liefst op een groot platform wat veel mensen gebruiken, dus iets als social media. Absoluut geen televisie want dat vonden ze te duur. Nadat ik die informatie had wou ik het budget weten, ze lieten we hierin vrij zolang het maar niet te duur is (dus zo goedkoop mogelijk) maar wel met goede kwaliteit.

Nu wou ik meer in gaan op de uiteindelijke game, ik begon met het vragen naar de doelgroep. Ze wouden van jong tot oud, en maakte hun niet veel uit. Het maakte ze ook niet uit of het 3D of 2D werd zolang het er maar goed uit zag en goed werkte. Ze wouden het internationaal maken zodat ze een grotere groep konden bereiken, en het moet vertaalbaar zijn voor verschillende landen.

Ze wouden iets innovatiefs, iets met een tablet of telefoon zodat het overal te bekijken/spelen is en voor iedereen te verkrijgen. Ze lieten veel open voor eigen interpretatie zolang er maar een paar dingen in zaten zoals dat mensen bewust worden van bedreigde diersoorten (buiten de bekende paden) en met een innovatieve ontwikkeling als een tablet waarmee mensen actief aan de slag kunnen. Voor dit alles hebben we 3 maanden de tijd.

Besprekingen met client

Laura van den Dikkenberg

19-02-2018 15:10 - klanten gesprek met Patrick Rene Posthuma Linthorst

De uitslag van de concept presentatie

Ik heb mijn eerste 3 concepten gepresenteerd, er is hier uit gekomen dat Stop the hunter de beste en leukste game is en het beste voldoet aan de eisen. Er zijn een paar aanpassingen die er in moeten, zoals na elke ronde leer je iets over het dier wat je speelt, doormiddel van tekst en of een filmpje en een duidelijk doel, zo iets al red 10 dieren en als je die hebt gered krijg je een berichtje van het WWF met iets als; We zien dat je graag dieren red, dit kan ook in het echte leven abonneer nu!

Het spel word gemaakt in 3 maanden en word op mobiel en tablet uitgebracht met een 360° camera in een carboard cutout style. Het liefst had de client dat ik het zou combineren met het eerste concept, met scannen van dieren waardoor je die unlocked in de game maar ik heb hem verteld dat dit in 3 maanden tijd niet mogelijk was, en wij ons zouden focussen op 1 product. Hij ging hiermee akkoord en nu kan ik verder met het concept uitbreiden.

Besprekingen met client

Laura van den Dikkenberg

20-02-2018 [tijd] - klanten gesprek met Patrick Rene Posthuma Linthorst

Eind conclusie presentatie concept