



# Technisch ontwerp

## Martijn Koch



# Inleiding



Toen de concept animaties waren gemaakt, kreeg ik al snel de vraag hoe het technisch zou gaan werken. Visueel ziet het er sterk uit, maar hoe kunnen gepersonaliseerde reclames worden verwezenlijkt. En hoe kan de streamer in controle zijn wanneer een reclame wordt afgespeeld. En welke handeling moet de streamer hiervoor doen.

## Streaming software

Allereerst is gekeken welke streaming software er op de markt is en hoe deze het beste aansluit. Zo zegt Barr (2019) dat het streaming programma OBS verreweg het meest populair is. Het is een gratis programma dat veel streaming websites ondersteunt zoals: Twitch, Youtube Gaming, Mixer, Dailymotion en Hitbox. Tevens heeft OBS naast live streaming ook een record optie.

## Streaming deck

Om de streamer in controle te laten zijn over de reclames moet hij een handeling uitvoeren. Net zoals Arjen Lubach doet bij zijn zondagavondshow. Naast hem heeft hij een fysiek kastje liggen waar hij op buttons kan klikken. Hiermee kan hij bijvoorbeeld verschillende geluiden afspelen.

Veel streamers hebben naast hen een streaming deck liggen. Dit is een kastje met buttons waarop handelingen kunnen worden geprogrammeerd net zoals bij Arjen Lubach. De streamer heeft op deze buttons evenementen staan. Zo kan je bijvoorbeeld je stream aan / uit zetten. De streaming deck maakt een connectie naar de streaming software (OBS).

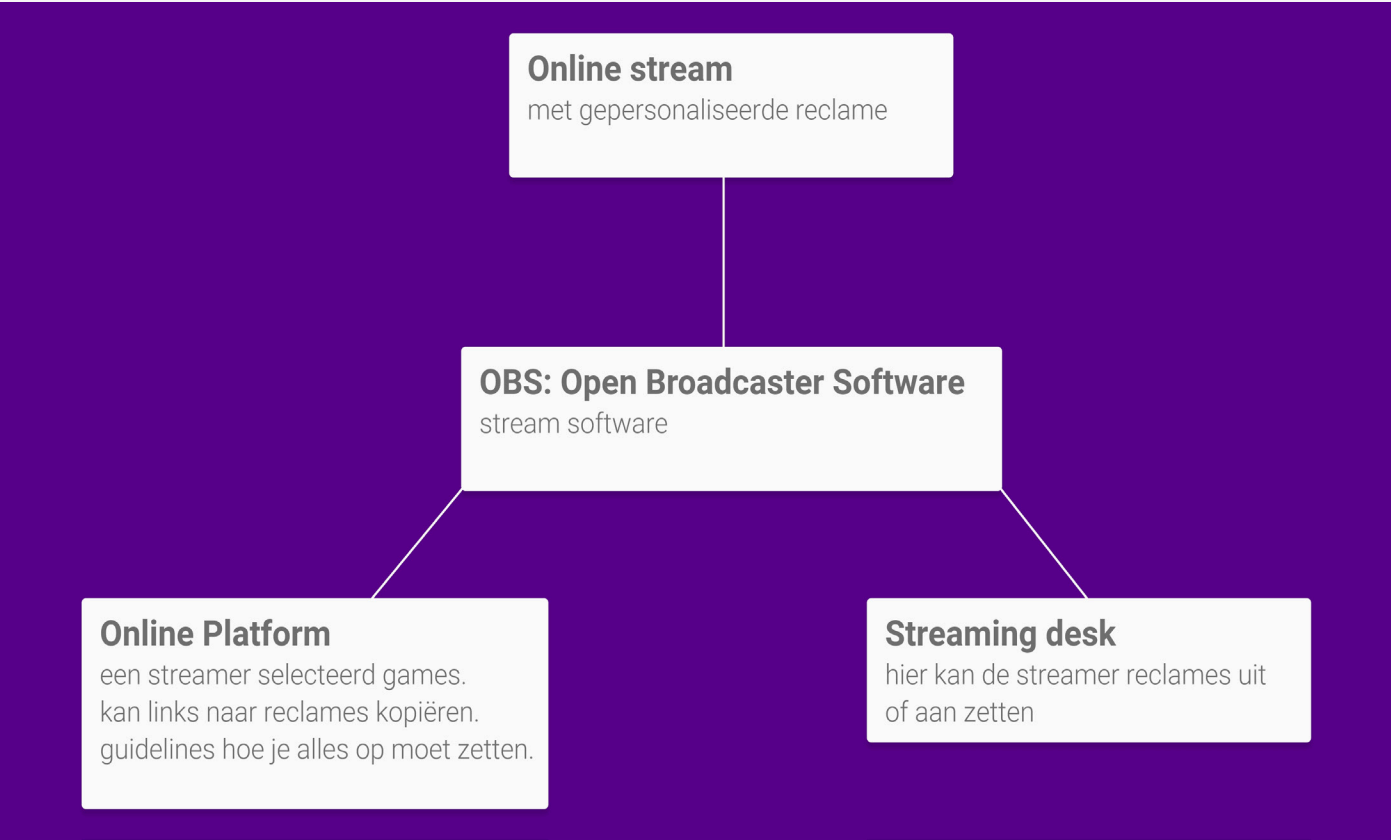


## Online platform

De streamer moet ergens reclames vanaf kunnen halen om deze aan een streaming deck of streaming software toe te kunnen voegen. Daarom is het belangrijk, dat er een tussenplatform komt als verlenging van Greenhouse om de streamer te kunnen bereiken. Op het online platform moet de streamer kunnen zien welke games beschikbaar zijn voor gepersonaliseerde advertenties. En hoe deze moeten worden toegevoegd aan de streaming software. Er is geen tool binnen Greenhouse, die lijkt op het online platform en het platform zal vanaf scratch worden opgebouwd.

## Visualisatie en conclusie

Vervolgens is er een visualisatie gemaakt om de stappen overzichtelijk te maken. Deze zijn besproken met het video team. De conclusie is, dat het inderdaad noodzakelijk is om een online platform te hebben waar de streamer op kan inloggen. Hier kunnen reclames worden gekopieerd om dan toe te voegen aan de streaming software.



## Bronnen

Barr, B. (2019, 5 juli). Best Streaming Software of 2019. Geraadpleegd van <https://www.highgroundgaming.com/best-streaming-software/>

OBS. Version 24.0.3 [Software] - Free and open source software for video recording and live streaming. (2019) Geraadpleegd van <https://obsproject.com/>

Lubach, A. (2019). Zondag met Lubach. Geraadpleegd van <https://www.vpro.nl/zondag-met-lubach.html>

Davies, C. (2017, 12 mei). Elgato Stream Deck Review: Too useful just for Twitch streamers. Geraadpleegd van <https://www.slashgear.com/elgato-stream-deck-review-too-useful-just-for-twitch-streamers-15485031/>