

FANLINK

Plaatsing van FanLink :

De basis voor “Fanlink”, Eventblox, zijn we gaan ontwikkelen toen ons bedrijf, actief in de evenementensector als verhuurder van interactieve sportanimaties, door de coronacrisis haast zonder werk viel en digitale alternatieven zocht voor zijn activiteiten ging zoeken en ontwikkelen. Eventblox is een reeds werkend systeem, dat we al voor een aantal online events hebben gebruikt. De eerste toepassingen gebeurden voor Telenet en Base, als animatie voor de mensen die tijdens de eerste corona-lockdown in de wachtrij voor winkels stonden. Tijdens de voorbije Ronde van Frankrijk werd het systeem gebruikt als corona-proof animatie voor de genodigden. Ook voor het wereldkampioenschap wielrennen dat dit jaar in Vlaanderen plaats heeft zal het gebruikt worden (in opdracht van Sportizon).



FanLink in het kort :

“Fanlink” is de werknaam voor een digitale tool om de beleving van sport door fans, toeschouwers en kijkers intenser, interactiever en dynamischer te maken.

De deelnemers gebruiken hun smartphone om mee te doen.

Fanlink is Cloud-based platform. Het is niet nodig een app te installeren.

Toegang tot het event krijgt men door het scannen van een QR-code of via een link.

Het aantal deelnemers is quasi onbeperkt.

Een Fanlink-event kan één activiteit bevatten of meerdere verschillende types van activiteiten die elkaar opvolgen.

Enkele voorbeelden van activiteiten zijn : een quiz, een pronostiek, een poll, een voting, fingersports, reactiespellen, supporter voor je team, emojis versturen,...

Elke activiteit zit in “een module” en kan volledig aangepast worden qua structuur, content en vormgeving. Dit zorgt voor een korte voorbereidingstijd en een lagere kostprijs.

Fanlink kan ook een groot centraal scherm aansturen.

Alle speldata ivm deelnemers en resultaten kunnen worden opgeslagen en gedownload.

De activiteiten in Fanlink :

Een Fanlink-event kan één enkele activiteit bevatten of meerdere verschillende types van activiteiten die elkaar opvolgen.

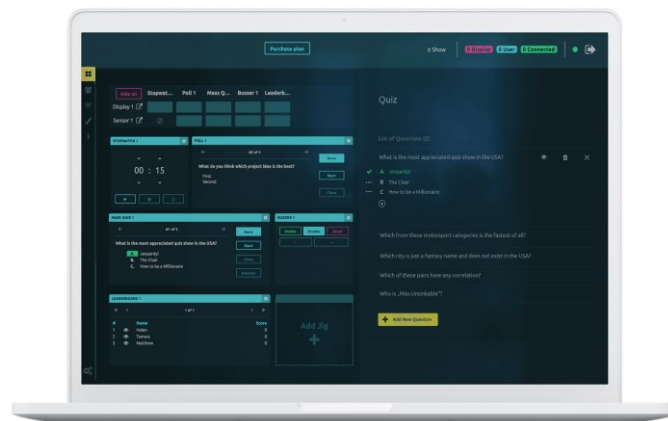
Een Fanlink-event kan ofwel door alle deelnemers tegelijk gespeeld worden (live event) of kan gedurende een bepaalde tijd beschikbaar zijn en men speelt wanneer men wil (mass event). Dat hangt vooral af van het type van activiteit.

Een Fanlink-event kan een op zich staand event zijn of ondersteunend werken voor een andere activiteit, zoals een sportwedstrijd.

De activiteiten kunnen een wedstrijd-element bevatten, maar dat is absoluut niet noodzakelijk.

Bij wedstrijden is op elk moment een leaderboard beschikbaar met de stand van de competitie op dat moment.


Elk van de activiteiten kan door middel van een dashboard volledig ingesteld worden qua structuur, inhoud, vorm en verwerking van de resultaten.




Voor live events is de aanwezigheid van een dashboard operator noodzakelijk.



Als je bijvoorbeeld in een quiz-activiteit zou kiezen voor een spel met meerkeuzevragen kan je ingeven hoeveel vragen je stelt, hoeveel mogelijke antwoorden er voor elke vraag zijn, hoeveel tijd men krijgt om te antwoorden, hoeveel punten men krijgt voor een juist antwoord, hoeveel men er eventueel verliest bij een fout antwoord of als men niet antwoordt. Men kan hier natuurlijk ook de vragen invoeren en hen eventueel van begeleidend beeld- of audiomateriaal voorzien. En ook de vormgeving kan volledig aangepast worden : welke kleuren, lettertypes, achtergronden en logo's worden er gebruikt? Men kan ook geluiden voorzien voor een goed antwoord en een slecht antwoord of als de antwoordtijd verstreken is.




STAGE 1




For being the best climber in 1975
Lucien Van Impe received his weight in :

- A. CHOCOLAT**
- B. BISCUITS
- C. WINE
- D. COFFEE

00'06"84 |



STAGE 1



For being the best climber in 1975
Lucien Van Impe received his weight in :

- A. CHOCOLAT
- B. BISCUITS
- C. WINE**
- D. COFFEE

00'06"84 |

Fanlink biedt de mogelijkheid gemakkelijk verschillende activiteiten aan elkaar te koppelen wat zorgt voor ongekende mogelijkheden tot variatie.

Enkele voorbeelden van activiteiten :

- **quiz** : meerdere types quiz : met meerkeuzevragen, anagrammen, woordpuzzels, “dichtste bij”, buzzerquiz,...

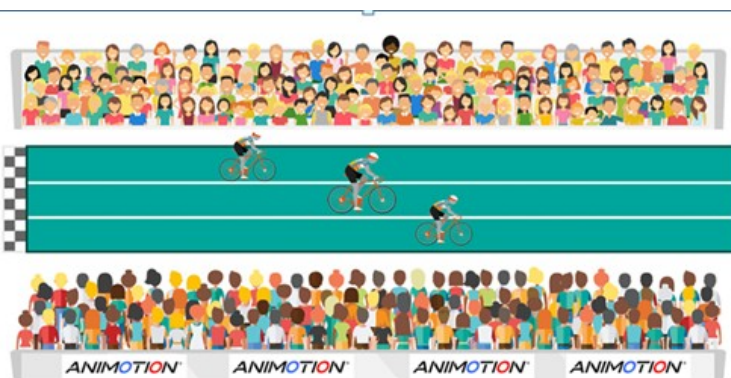


- **pronostiek** : Wat wordt de eindstand van een match ? Wie scoort het eerste doelpunt ? Wie wint de rit ? enz.

- **peiling** : Wie was voor jou “de speler van de match” ? Verdiende deze fout een rode kaart ?

Peilingen en pronostieken kunnen bijna ogenblikkelijk ingevoerd worden. Voorbeeld : in de Ronde van Vlaanderen rijden Wout Van Aert en Mathieu Van der Poel samen naar de eindmeet, op 1 km van de aankomst kan je nog een pronostiek of peiling lanceren met de vraag wie van hen beiden wint.

- **fingersports** : scroll met je vinger over het scherm om een lopertje vooruit te doen lopen of draai aan het wiel om een fiets te doen rijden.



- **chat** : bijvoorbeeld bij een rechtstreekse uitzending van een wielervedstrijd kunnen de kijkers een vraag stellen aan Michel Wuyts of een leuk weetje doorsturen. Deze worden onmiddellijk in de juiste vormgeving aangeleverd worden. Zo is het onder andere ook mogelijk gebruik te maken van een balk onderaan het beeld waar voortdurend boodschappen voorbijlopen, zoals in Music For Life.

- **reactiespel** : bijvoorbeeld een spel met een doel waarin een bal verschijnt. Als men de bal aantikt verdwijnt hij en verschijnt een nieuwe bal op een andere plaats. Wie de hoogste score haalt in een bepaalde tijd is de winnaar.



- **emoji's en geluiden** : via Fanlink kunnen kijkers emoji's en geluiden doorsturen

- **kleurschermen** : de schermen van smartphones synchroon laten oplichten in de kleuren van een team, bijvoorbeeld afwisselend blauw-wit voor AA Gent of Rood voor de Rode Duivels. Door middel van geolocalisatie is zelfs een digitale Mexican Wave mogelijk !

- **flash-info** : via Fanlink wordt info gebracht over het verloop van een sportwedstrijd, bijvoorbeeld de samenstelling en de voorsprong van de kopgroep van een wielervedstrijd. Dit kan ook voor kleinere wedstrijden erg nuttig zijn !

Andere activiteiten die we al hebben zijn : Voting, Rad van Fortuin, Loterij, Dobbelstenen, Schattenjacht, Codes verzamelen, Leaderbord,...

Daarnaast zijn ook enkele ondersteunende, maar vaak noodzakelijke activiteiten beschikbaar voor bijvoorbeeld taalkeuze, ingeven (nick-) name en/of email-adres,akkoord GDPR,...

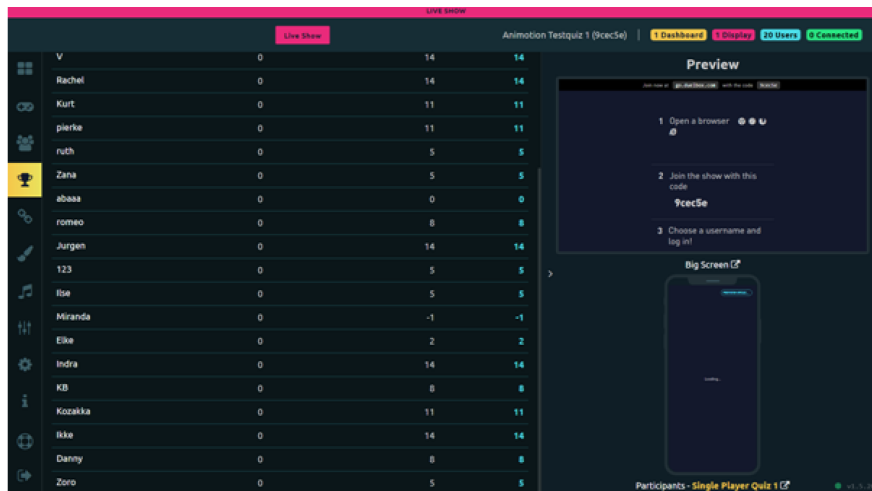
Door een aantal activiteiten te linken is bijvoorbeeld ook een eliminatiespel mogelijk, waarbij je begint met een erg groot aantal deelnemers (het publiek van een wedstrijd) en waar na elke activiteit een aantal deelnemers uitvalt tot er slechts één of enkele winnaars meer overblijven.

Door middel van de leader-boards kunnen deelnemers zichzelf zien in het spel wat hun betrokkenheid alleen maar vergroot.

Winnaars van een spel krijgen een mail en/of een (eventueel unieke) QR-code om hun prijs te claimen.

Alle speldata ivm deelnemers en resultaten worden opgeslagen

Met respect voor de privacy-regulations kunnen de data ter beschikking gesteld worden van de opdrachtgever.



Fanlink kan ook een groot centraal scherm aansturen.

Fanlink kan ook een video-feed voorzien voor een groot centraal scherm. Dat kan een flatscreen zijn op een stand, het grote ledscherm zijn in een stadion of een fanpark, langs het parcours of op het podium. Maar het kan ook het televisiescherm bij de kijkers thuis zijn bij een rechtstreekse uitzending op televisie of via een livestream.

De vormgeving van de video-feed kan aangepast worden aan de vereisten van de productie. Fanlink biedt een aantal activiteiten aan, bijvoorbeeld een quiz of een pronostiek.



Enkele leuke weetjes ivm Fanlink :

Fanlink gebruikt erg weinig data om overbelasting van netwerken te voorkomen.

De latency van Fanlink ligt bijna altijd onder de 10 milliseconden.

Fanlink werkt perfect samen met Zoom, Skype, Twitch, Teams,...

Fanlink werkt perfect met alle courante operating systems en met minstens de laatste 2 versies van alle populaire browsers : Chrome, Edge, Firefox, Safari,...

Overal ter wereld waar internet aanwezig is kan men Fanlink-events organiseren.

Fanlink kan het aantal keren dat men met een bepaalde smartphone kan meespelen beperken : bijvoorbeeld maximaal één of twee keer, of één keer per dag, of zoveel men maar wil,... Dit kan ook als je contactgegevens niet gevraagd worden !

Ook via PC of laptop kan men deelnemen aan de meeste activiteiten, als deze geen gebruik maken van de touch-functie van het scherm.

Er zijn ook mogelijkheden om via een smartphone andere hardware-devices te koppelen : bijvoorbeeld om een echte buzzer met drukknop te gebruiken ipv van een buzzerafbeelding op je smartphone.

Het is duidelijk dat Fanlink perfect geschikt is voor gebruik bij wedstrijden met of zonder publiek. Maar het kan ook tussen de wedstrijden gebruikt worden om de band tussen club en fan te verstevigen.

Fanlink als bron van extra inkomsten voor sporters, clubs, organisatoren en federaties

Clubs en organisatoren kunnen Fanlink-events opzetten om extra inkomsten te genereren, door de activiteiten te laten sponsoren. De sponsor(s) word(en) dan in het spel geïntegreerd door aanwezigheid van hun logo, door de vormgeving van de activiteiten, enz.

Binnen de voorziene wettelijke kaders kunnen ook betalende activiteiten georganiseerd worden. Bijvoorbeeld : men betaalt 1 euro voor deelname aan een pronostiek. Ook dit is een mogelijk winstmodel voor clubs en organisatoren.

Meerdere Fanlink-versies rond één sportwedstrijd kunnen simultaan lopen, bijvoorbeeld de Ronde van Vlaanderen in een KBC-, een Proximus en een BMW-versie.

Mogelijkheden die we nog willen ontwikkelen zijn :

- Fanlink opzetten als een business : maken van een website die Fanlink uitlegt en verkoopt

- verdere ontwikkeling van bestaande activiteiten

- ontwikkeling van nieuwe activiteiten

- het gebruik van persoonlijke avatars

- ontwikkelen van een gebruikersinterface

- koppeling van Fanlink met cashless payment systemen die steeds meer in stadia gebruikt worden. Als je wint kan dan een bepaalde waarde op je digitale portemonnee gestort worden. Of omgekeerd kan voor betalende Fanlink-activiteiten het voor deelname vereiste bedrag betaald worden door middel van een cashless payment.

- koppeling van Fanlink aan gamification-platformen zoals bijvoorbeeld (het Vlaamse) StriveCloud.

- koppeling van Fanlink aan GPS/GPX-data en platformen zoals Strava en RouteYou. Als je binnen een bepaalde range van een bepaald geografisch punt komt verschijnt een Fanlink-activiteit die bij dat punt hoort. Bijvoorbeeld voor een zoekwandeltocht die je doet op basis van een route in RouteYou : je komt voorbij een locatie en automatisch verschijnt de vraag of opdracht die daarbij hoort !