

# Verslag

## Brainstorm Mr Finney II



### Deelnemers:

Erik Hekman, Kees Winkel, Harry van Vliet, Jelke de Boer, Matthijs Rotte, Rogier Brussee, Niniane Veldhoen, Sanne Hille, Masoud Banbersta (HU), Suzanne IJsselmuiden, Marie-Claire de Stoppelaar (MSF).

### Van

Harry van Vliet  
Suzanne IJsselmuiden  
Sanne Hille  
Kees Winkel

### Plaats

LAB/0S142

### Datum/tijd vergadering

26 mei 2010 / 10.00 - 13.00 uur

HOGESCHOOL  
UTRECHT

Postbus 8611  
3503 RP  
Utrecht

Tel 030 219 30 00  
Fax 030 219 30 60  
www.hu.nl

### Bijeenkomst

Brainstorm Mr Finney

### Agenda

1. 10:00 - 10:10 Welkom + Recap sessie 1 (Harry)
2. 10:10 - 10:20 Terugkoppeling studentensessie (Sanne en Kees)
3. 10:20 - 10:50 Brainstorm 1
4. 10:50 - 11:30 Brainstorm 2
5. 11:30 - 11:40 Pauze
6. 11:40 - 12:20 Brainstorm 3
7. 12:20 - 12:30 Wrap-Up en Actiepunten (Harry, Suzanne, Sanne)

Lunch enzo...

### Ad 2.

Resultaten brainstormsessie NDD studenten op dinsdag 25 mei 2010. Centrale vraag: "Hoe breng je Mr Finney bij de verschillende doelgroepen (matrix: mediawijs, digibeet, actieve/passieve sociale omgeving)?"

#### Actieve omgeving Mediawijs:

- Online game. Word vriendjes met Mr. Finney. Help hem bij zijn vragentocht. Speel daarmee in op de actualiteit (olieramp, aswolk, of iets dichterbij huis).
- Zorg voor een top 10 ranking van beste vriendjes van Mr. Finney, Hoogste score is beste vriend van Finney.
- Speurtochten met old-school walky talkies, of als de ouders een iPhone hebben een iPhone. Een Mr. Finney die je meeneemt tijdens de speurtocht.
- Online speurtocht die al bekend zijn van tv en print. Op tv worden dan tips gegeven om de speurtocht goed uit te kunnen voeren.
- Van je speurtocht of andere Mr. Finney avonturen maak je een strip (bv. met Comic Life) en load dit up op de Mr. Finney website. De leukste verhalen worden uitgebracht in een magazine en online gezet.
- Online content van Mr. Finney op een USB-stick, die lijkt op Mr. Finney, met de naam: Vis stick
- Mr Finney magazine, you-tube-kanaal, mobile-game, hyves, etc.

#### Passieve omgeving Mediawijs:

- Op de website van Mr. Finney kunnen alle afleveringen van de tv serie teruggekeken worden. Verder staan er raadsels op de site, is de website ook educatief en kunnen kinderen spelletjes spelen.
- Hyves/Wii game en Mr. Finney Youtube kanaal

#### Actieve omgeving Digibeet:

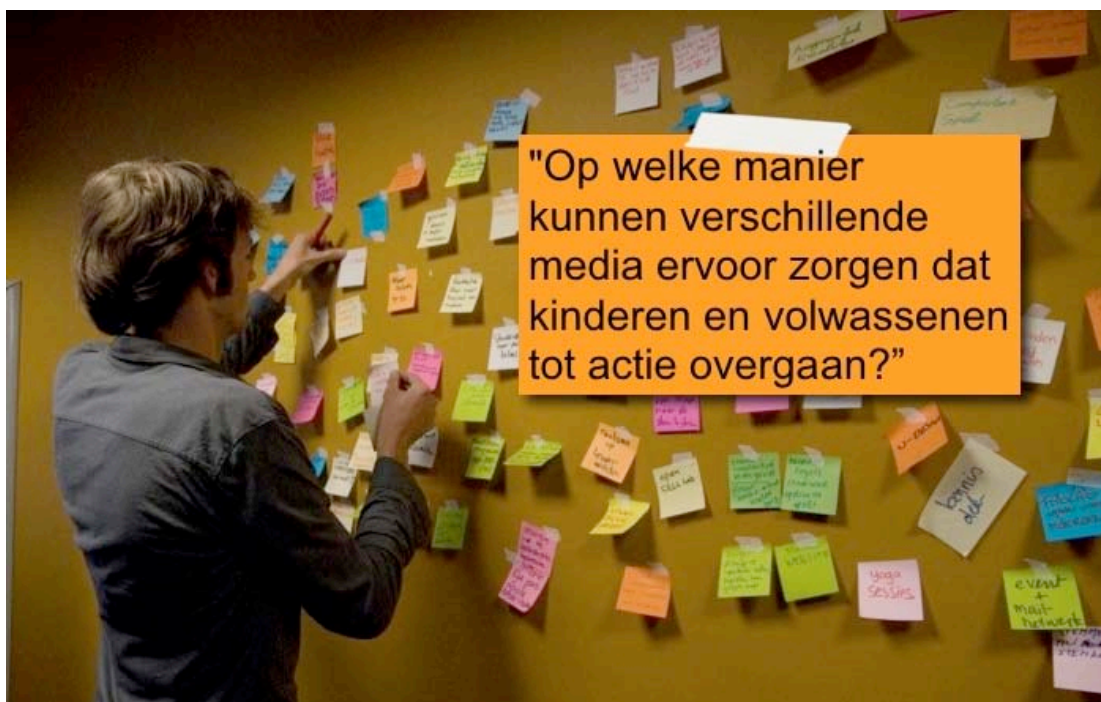
- In de speeltuin een touch screen met tips voor spelletjes en het schoonhouden van de speeltuin. Op de foto met Mr. Finney (acteur in pak).
- Lespakketten
- Mr Finney pretpark

**Brainstorm Mr Finney**  
26 mei 2010 / 10.00 - 13.00 uur

Passieve omgeving Digibeet:

- Samenwerkingsverband met McDonald voor Happymeal (lijkt niet de meest duurzame partner)
- Lespakketten
- Bordspel van Mr. Finney.

### Ad 3. Brainstorm 1



#### TV

- aansluiten bij bestaande programma's, zoals bijvoorbeeld schoolTV
  - programma's waar kinderen en ouders samen naar kijken, bv. Klokhuis, National Geographic junior, jeugdjournaal
  - Voorbeeld van Kikker -> ook relatie met Zonnatura producten: ontwikkelen van een merkenwaarde.
  - Klokhuis onderwerp -> Mr Finney stelt vraag, die online beantwoord wordt door kinderen
- Maar hoe bereiken we de kinderen bij Disney XD, Studie 100, Nickelodeon?

#### Internet

- via Internet: een vraag meegeven en feedback organiseren, bv. hoe groen is jullie huis, auto -> onderling vergelijken van kinderen, klassen, wijken, steden



## Brainstorm Mr Finney

26 mei 2010 / 10.00 - 13.00 uur

- WNF: actie opzetten, krijg je materiaal van Mr Finney voor die actie (bijv. vuilniszakken)
- Hoe 'groen' is jouw speelgoed, kleding -> (koop)tips van Mr Finney
- Avatar aankleden met milieubewuste kleding
- Werkstukken maken en uploaden
- Competitie tussen steden, landen (internationaal): wat is goed in jouw stad, of wat is juist heel slecht in iemands anders' stad?
- Experiencepunten verzamelen, misschien via principe van viral/kettingbrief
- Slechtste voorbeelden foto's laten maken en uploaden
- Knutselwerkjes maken en resultaat uploaden

Oppassen om soort milieu-activisme na te streven....

## Mobiel

Uitgangspunt: Kinderen (5-8 jr) hebben vaak de oude mobiele telefoon van hun ouders in gebruik.

- SMS opdrachten van Mr Finney om zaken te gaan uitzoeken, bv. energieverbruik van gezin/ouders, belangrijk is goede feedback organiseren + iets kunnen winnen
- Mr Finney mobiel 'superbibi', Mr Finney wordt dunner als de batterij leegloopt, etcetera
- Opdrachten uploaden via internet
- Mr Finney app
- Contact met 'personality' Mr Finney/vriendjes -> regelmatig sms-service, v.a. 7 jaar.
- Foto's laten maken via mobiel
- Layar: hoe zag het eruit toen je ouders kind waren? En hoe ziet de toekomst eruit? Hoe zou je wensen dat de toekomst eruit ziet?
- Positieve feedback: weet je dat er op de website ook Mr Finney activiteiten te doen zijn? Wil je een superbibi winnen?

## Events

- a la Burendag -> kinderen dienen goed idee in voor de straat/wijk -> krijgen steun voor de uitvoering van volwassenen, die begeleidt worden door Mr Finney-committee, bestaande uit kinderen, kinderen zijn 'in charge', ondersteund door internet
- Pull via internetcampagne
- Sponsors vinden, bv. pretparken
- Stickers om producten/events te beoordelen
- Co-branding via adopteren van Mr Finney - pretparken, bv. Artis de Partis, Z@PP
- Mr Finney 'OK'-dag: stickers plakken waar een ranking uit komt
- Mr Finney 'loop' van Maastricht tot Delfzijl, kinderen lopen steeds een stukje en geven het 'stokje' door, bv. route via milieucentra/kinderboerderijen
- De meest 'groene' ouder kiezen
- Musical/Toneelstukjes op school (groep 8) -> scenario/draaiboek aanbieden
- Koppelen aan andere bekende personen...
- Win een 'buddy', goed idee van bv. een school wordt uitgevoerd door student van een hogeschool als praktijkopdracht

## Print

- Print is niet 'schoon' -> andere materialen? Bv. tegeltjes, kinderen eigen tegel maken, of tegelstripverhaal, mogelijkheid om ze duurzaam te verwerken: in gevel metselen / graffitiwall van tegels -> fysieke reminder aan wat belangrijk is
- Tegel met postzegel erop zodat deze makkelijk te versturen is
- WC-papier bedrukken met wetenswaardigheden
- Door kinderen zelf geschreven dingen, bv. brief schrijven, slogan ('Loesje')
- Zelf papier maken voor de brieven
- Letters van 'eten' in cornflakes, bio-ontbijt
- Aardappelstempels om dingen te beoordelen -> groter maken tot een soort actiepakket 'de groene ridder', 'MegaFinney'

## Brainstorm Mr Finney

26 mei 2010 / 10.00 - 13.00 uur

- iets voor 'achter in de auto' -> het grote Mr Finney vakantieboek met allerlei vragen, puzzeltjes, altijd met interactie met de ouders (je hebt ze als kind regelmatig nodig!)
- Doelgroep bereiken via witte boekhandel, meenemen merkenwaardeScheurkalender: vraag van de dag...

Niet altijd hameren op het ideale (bv. J. Kwak) -> wordt te belerend.

## Ad 4. Brainstorm 2



Het opbouwen van de brand gebeurt in fasen.

At random:

- meer leden bij WNF
- aantal reacties op website
- aantal verkochte boeken
- gedragsveranderingen: bijvoorbeeld meer ouders brengen kind naar school met de fiets
- zichtbaarheid in de media: Mr Finney op TV
- procesparameters: aantal deelnemers aan acties, events, e.d.
- Hoeveel thema's zijn geagendeerd op de politieke agenda?
- Footprint Mr Finney
- Mr Finney is de aanleiding tot concrete actie (moeilijk meetbaar want betreft maatschappelijk thema dat afhankelijk is van vele factoren)
- Meten van campagnes
- Hoeveel vragen zijn gesteld door kinderen, hoeveel links naar social networks, hoeveel downloads, etc.
- 

Algemene opmerkingen

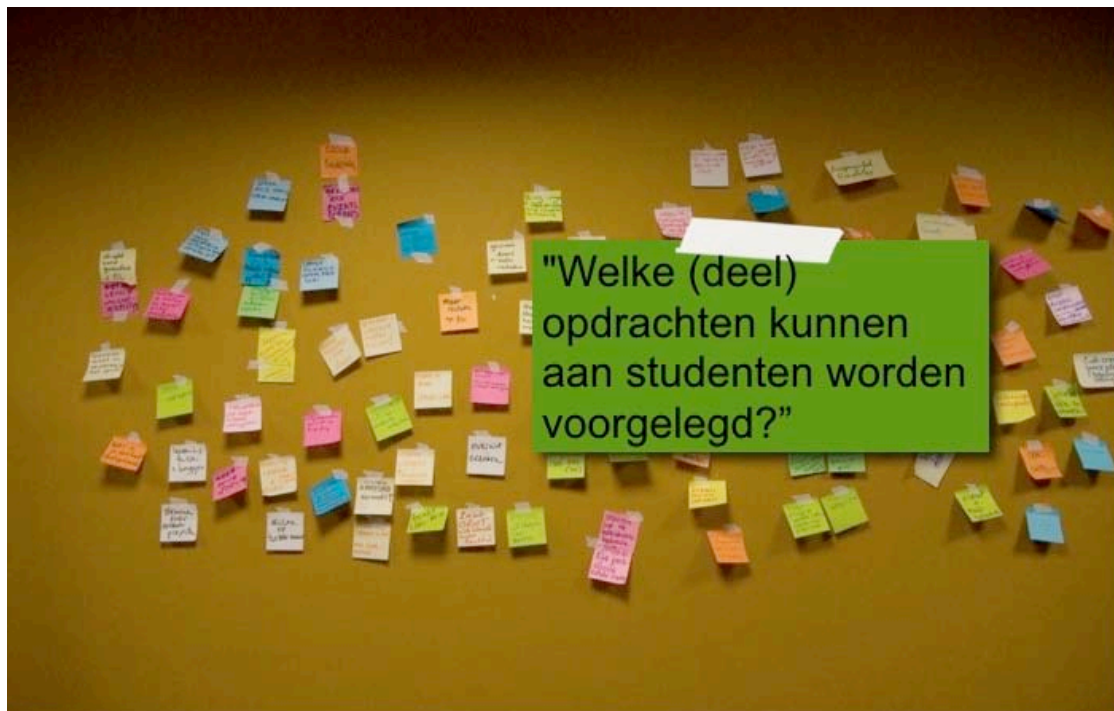
1. Goed nadenken over relatie tussen: awareness, attention, intention (AAI) ATTITUDE ACTION (AAIAA)

### Brainstorm Mr Finney

26 mei 2010 / 10.00 - 13.00 uur

2. Welke momenten wil je nu interveniëren in het gedrag? Wat zijn beslismomenten waarop consument keuzes maakt om dingen aan te schaffen/weg te gooien/bewust te consumeren?
3. Opbrengsten terugbrengen naar korte termijn obv. acties (bv. minder ongelukken bij scholen, goed voorbeeld van Veilig Verkeer NL)

### Ad 6. Brainstorm 3



Inbedding in onderwijs (met aanspreekpunten):

- afstudeerders (Harry)
- hands-on dingen: websites, games, filmpjes (maar geen garanties?! (Sanne)
- kunt met groepen studenten goed parallel werken -> uitvoering bv. scholen of acties (Kees/Sanne)
- Jaar 2 DC: Crossmediaal concept ontwikkelen + campagnes (Kees/Jelke)
- Jaar 2 CMD: Storytelling, crossmediale projecten (Sanne)
- CM? (?)
- Jaar 4 ICM: een casus in internationale context (Harry Smals)
- Advies over communicatiesystemen (Sanne)
- Eventmanagement: Minor en Associate Degree (?)
- concepten ontwikkelen bv. voor burendag, vakantiedag (Kees/Sanne)
- journalistieke rapportages (Sanne)



**Brainstorm Mr Finney**

26 mei 2010 / 10.00 - 13.00 uur

- SCOM: meer traditionele communicatie advies (Paul Linders)
- NDD: opdracht neerleggen (Sanne)
- 'Campus company' voor geïntegreerde opdrachten (Sanne).

**Ad 7. Wrap up**

- Sanne contactpersoon voor Suzanne voor wat betreft opdrachten voor onderwijs.
- Suzanne werkt aan opdrachtoomschrijvingen, aan te leveren bij Sanne in juli
- Kenniskring blijft graag aangehaakt bij 'onderzoeksmatige' projecten en activiteiten van Mr Finney / Missing Chapter, ook bv. ten aanzien van impact van lokale acties.
- Kenniskring wil graag het core brand proces en onderzoek faciliteren i.v.m. lange termijn positionering Mr. Finney.