

# Et digitalt læringsverktøy som øker barns bevissthet rundt marin forøpling.

Presentasjonsdokument

1.0

Bakgrunn

3.0

Brukergrensesnitt

2.0

Visuell identitet

4.0

Brukeropplevelse



# 1.0

## Bakgrunn

Presentasjon av design-  
løsningens bakgrunn,  
hensikt og betydning.

# Problemstilling

Konseptets overordnede tema er marin forøpling - mer spesifikt plastforøplingen i havet. Tjenesten belyser hvordan våre handlinger som enkeltindivider bidrar til plastavfallet som havner langs norskekysten, hvilke konsekvenser dette har og hvilke tiltak en kan gjøre for å redusere forøplingen og derav redde dyreliv både over og under vann slik at samfunnet blir et litt bedre sted for våre etterkommere.

Problemstillingen til prosjektet er formulert som en hypotese og har blitt verifisert gjennom brukertesting; *«Gjennom et digitalt læringsverktøy som opplyser - med et underholdende og interaktivt visuelt design - om plastforurensning langs norskekysten, vil barn i 10-12 årsalderen bli mer miljøbevisste og engasjerte til å ta samfunnsansvar».*

## Filosofi

Tjenestens visjon er å bidra til et bærekraftig samfunn og utgjøre en liten forskjell for fremtiden ved å påvirke barn (og kanskje deres foreldre) til å bli mer miljøbevisste i sine handlinger i hverdagen. Hensikten til den konkrete løsningen er å bidra til økt bevissthet rundt marin forurensning hos den unge generasjonen. Tjenesten har samfunnsmessig nytte da den gir kunnskap om en av nåtidens største miljøproblemer og motiverer til å vise miljøengasjement.



Lærerik



Overraskende



Aktiviserende



Sosial



Unik



Levende



Nyttig



Gøy å bruke!

Ikoner: Julien Deveaux  
fra Noun Project

## Konsept

«Heromiko» er et lærerikt mobilspill for barn i 10-12 årsalderen som handler om å redde utsatte dyr langs norskekysten fra den ondskapsfulle plastforsøplingen til menneskene. Spilleren er en plathelt som får utdelt både virtuelle og virkelige oppdrag hvor det må gjøres ulike tiltak for å rydde opp i plastforurensningen, redde dyrene og forhindre nytt plastavfall på avveie.

Spillet består av ti nivåer som omhandler hvert sitt fylke basert på de fylkene i landet som er hardest rammet av plastforsøpling. Foruten om å rydde opp i plastforsøplingen samler spilleren faktakunnskaper om miljøtematikken som spilleren må lære seg for å få innpass til de høyere nivåene. Spillet i sin helhet bidrar dermed til at brukeren blir mer opplyst om tematikken og engasjert til å vise miljøansvar.



## Merkevare

Konseptets navn, «Heromiko», er et fantasiord basert på ordene heroisk og mikro. Navnet er et slags ordrim, hvilket gjør navnet lettere å huske og gøy å uttale. *Hero* kommer av heroisk og henspiller seg på kjernen i konseptet; spilleren er en helt fordi han eller hun rydder opp i plastforsøplingen og forhindrer at plastavfallet blir til mikroplast som kan bli liggende i havet i evig tid. *Miko* stammer fra ordet mikro som har tilknytning til plastforsøplingen i havet og de små barna i primærmålgruppen. Den skjulte betydningen bak merkevarens navn er derfor *små plasthelter*.



# 2.0

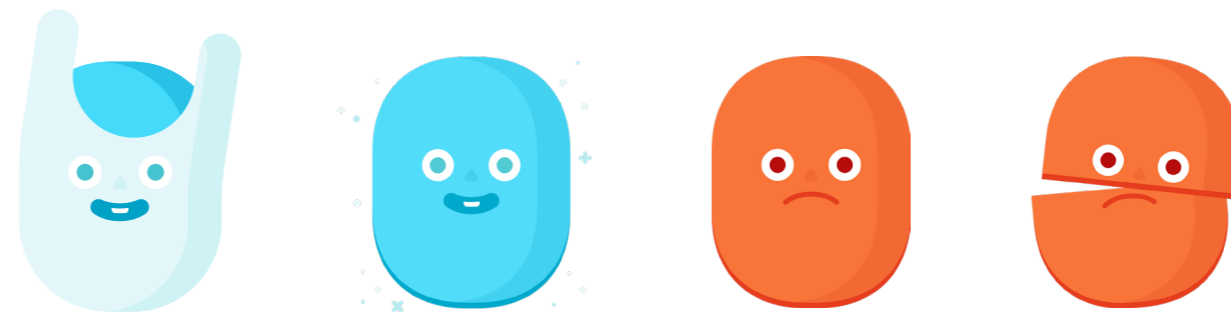
## Visuell identitet

Presentasjon av tjenestens logo, typografi, fargepalett, og formspråk



## Varemerke

Logoen til Heromiko består av tjenestens navn og maskot. App-ikonet inneholder kun tjenestens maskot for å skape sjangertilhørighet til mobilspill. Tjenestens maskot er en figur som spilleren vil se ved flere anledninger i brukergrensesnittet i ulike utgaver. Den blå figuren blir vist når spilleren har gjort noe riktig, mens de rød figurene vises derimot når spilleren har gjort et galt valg. Figuren som brukes i tjenestens logo er fanget i en plastpose og fungerer som hovedutgaven av konseptets maskot da den reflekterer tematikken i spillet.



Varemerke  
App-ikon



A B C D E F G

## Typografi

Typografien i konseptets visuelle identitet bygger på en geometrisk grunnform med runde kanter. Fonten som er benyttet i designløsningen er sans serif fonten *Sofia Pro Soft* som har et lett, mykt og barnevennlig uttrykk som appellerer til primærmålgruppen. Fonten er svært leselig - og god leselighet er et grunnprinsipp i konseptets typografiske uttrykk med tanke på den unge målgruppens leseferdigheter og kunnskaper.

Sofia Soft Pro ble designet av den grafiske designeren Olivier Gourvat i 2014. Fonten har skriftlisenser som dekker alle former for appliseringer. I dette prosjektet har jeg benyttet Desktop-lisensen som tillater bruk av fonten i grafisk design på ulike plattformer. Lisensen tillater også bruk av fonten i design av mobilapp.

Aa M N O  
Sofia Pro Soft

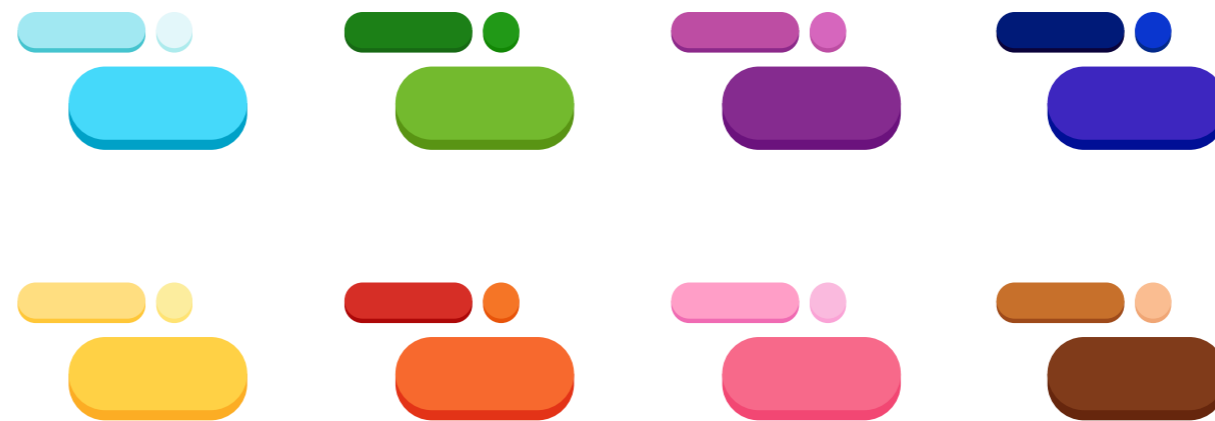
Light Regular Medium Bold

P Q R S T U V

W X Y Z Æ Ø Å

# Fargepalett

Fargepaletten til læringsverktøyet fungerer som et identitetsskapende element og kommuniserer konseptets visuelle verdier; en leken og fargerik løsning som er morsom for barn å ta i bruk. Hovedpaletten består av kraftfulle primære farger med støttefarger i samme fargefamilie som tilrettelegger for gode fargekontraster. Ved siden av hovedpaletten er det en tilleggspalett bestående av fargeforløpninger som er inspirert av himmelens fargetoner på ulike tider av døgnet i virkeligheten. Denne fargepaletten bidrar til et levende og dynamisk konsept.



**Hovedpalett**  
Sterke og kontrastfylte farger



**Tilleggspalett**  
Virkelighetsnære fargeforløpninger

## Grunnformer

Alle elementene i tjenestens designsystem har en konsekvent visuell utforming ved at de bygger på de samme geometriske grunnformene. Dette skaper en helhetlig og enhetlig designopplevelse.



## Illustrasjonsstil

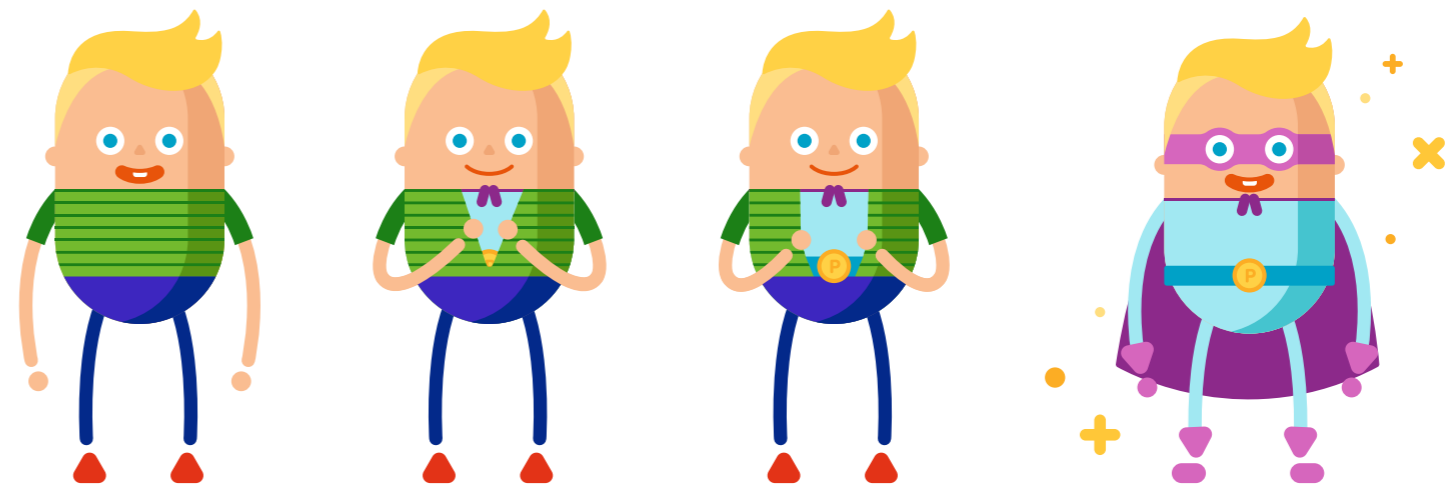
Tjenestens illustrasjonsstil preges av feminine og runde former med et barnevennlig, lekent og fantasifullt «flat design»-uttrykk som oppleves tiltrekkelig av barn i målgruppen. De eksperimentelle illustrasjonene i designet er visuelle representasjoner som er inspirert av virkelighetens uttrykk, men utformet på en måte som skaper et nytt og særegent univers.



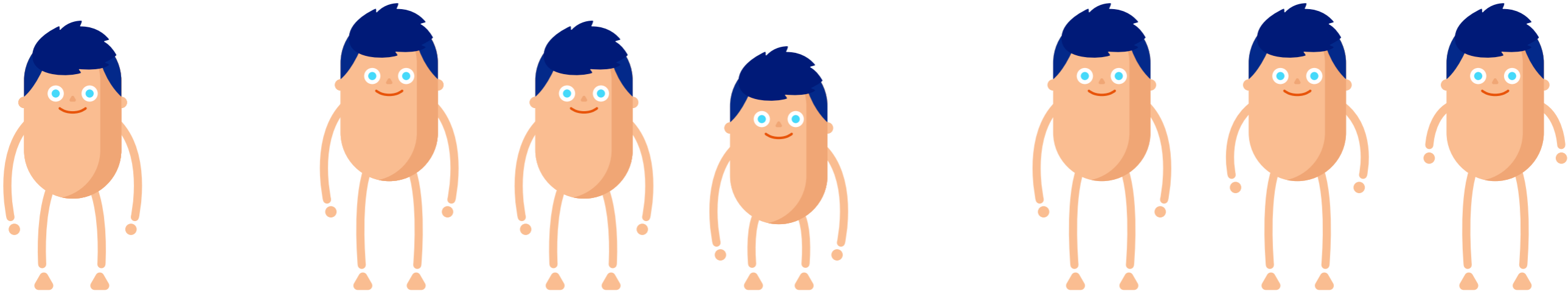
## Hovedkarakter

Karakteren som representerer spilleren i spillet er en menneskelig avatar med to personligheter eller sider av seg selv; nesten som et alter-ego, men ikke et ego - derimot en plashelt. Begge versjonene kan skreddersys og tilpasses slik at brukeren kan identifisere seg med karakteren sin. På den hverdagslige siden kan brukeren velge karakterens utseende, navn, antrekk av miljøvennlige merker og organiske klær og frisyre. På helte-siden kan brukeren sette sammen et helte-kostyme ut i fra ulike ferdighetsgrader samt bestemme plasheltens dekknavn og unike heltesymbol som vil være synlig på drakten. Brukeren kan generelt velge karakterens kjønn, personlighetstrekk og utseende. Det skal også være mulig å angi en avatar-selfie som vil fungere som brukerens personlige profilbilde.

De neste sidene viser eksempler på hvordan hovedkarakteren i spillet kan endres utseendemessig.



Hovedkarakter  
Kroppsformer



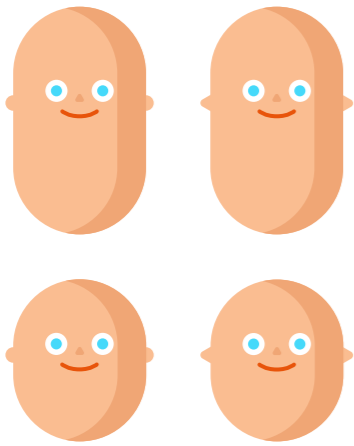
Stor kropp  
Ulike bein- og armlengder



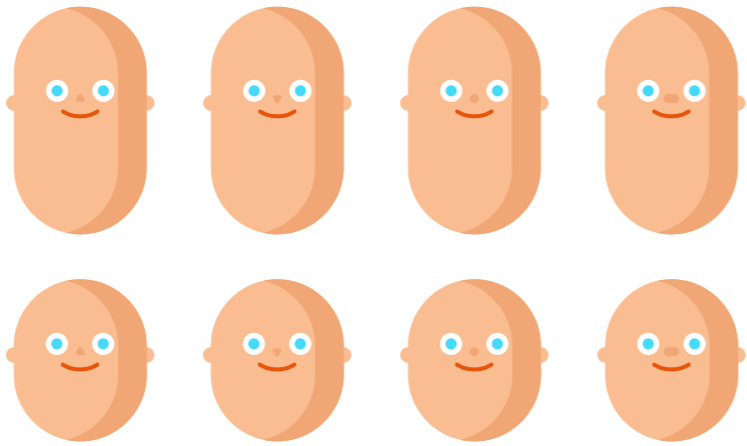
Liten kropp  
Ulike bein- og armlengder



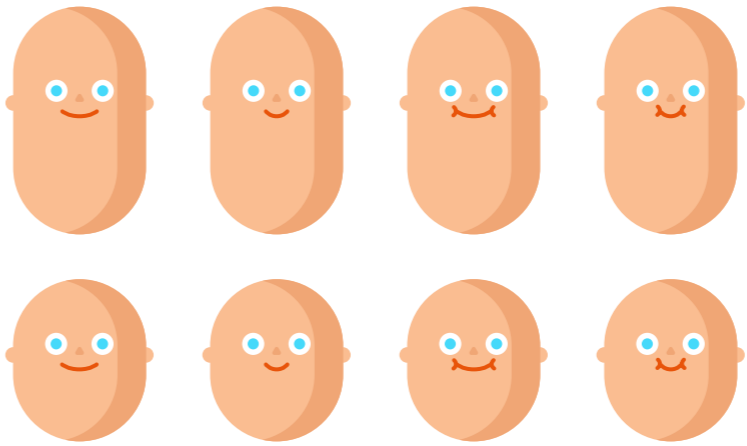
Hovedkarakter  
Ansiktstrekk



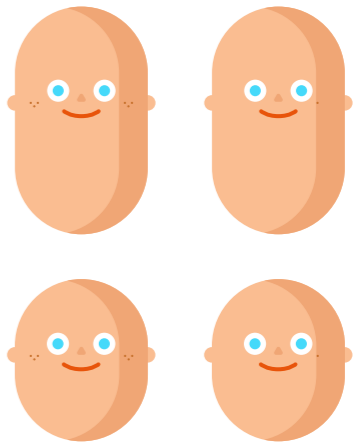
Ulike ører  
Til stor og liten



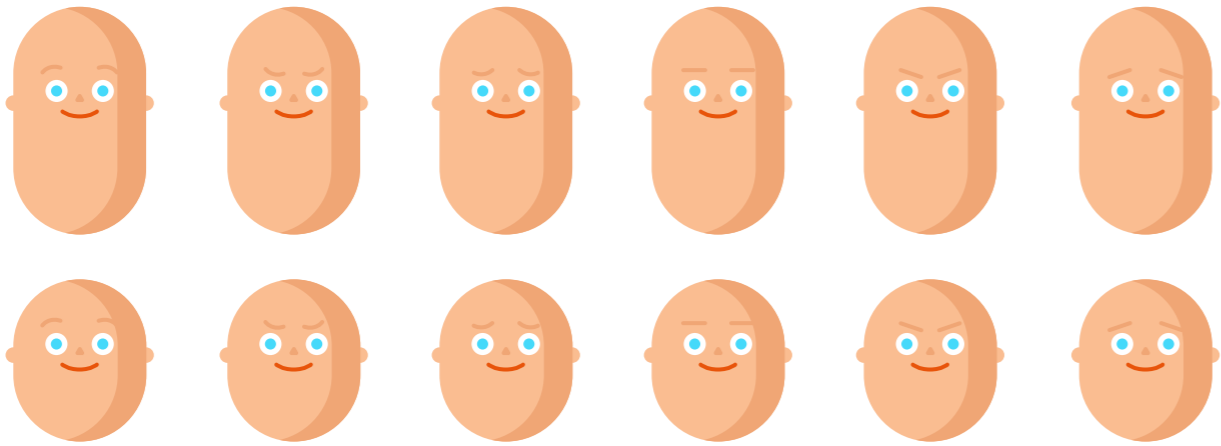
Ulike neser  
Til stor og liten



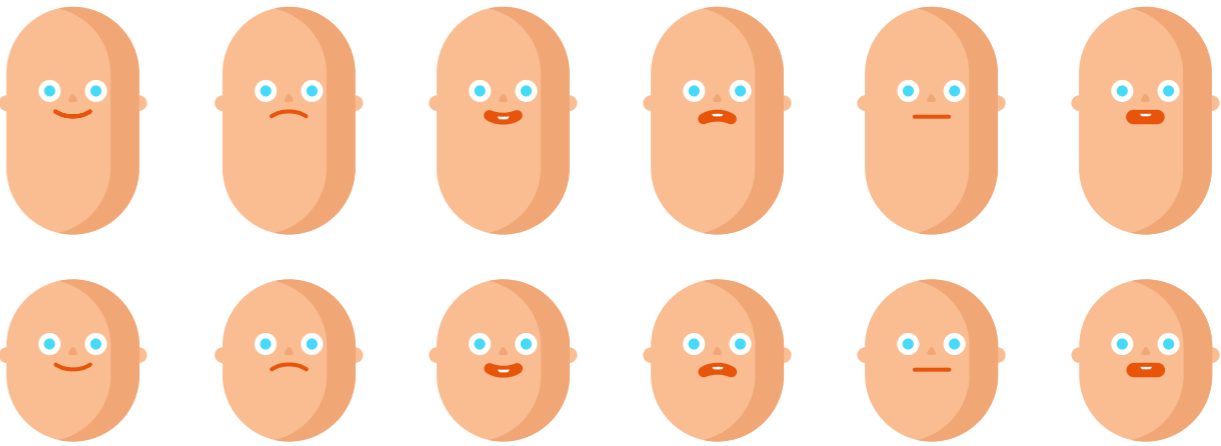
Ulike munner  
Til stor og liten



Ulike særtrekk  
Til stor og liten

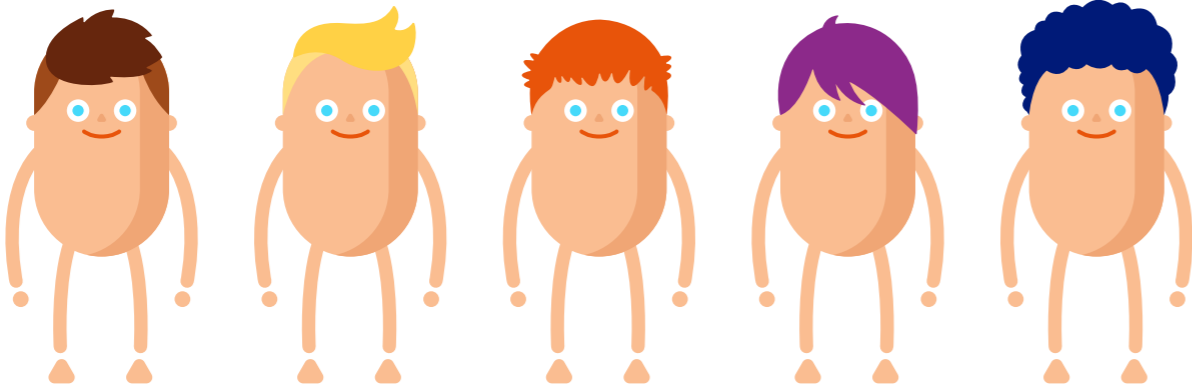


Ansiktuttrykk  
Øyenbryn

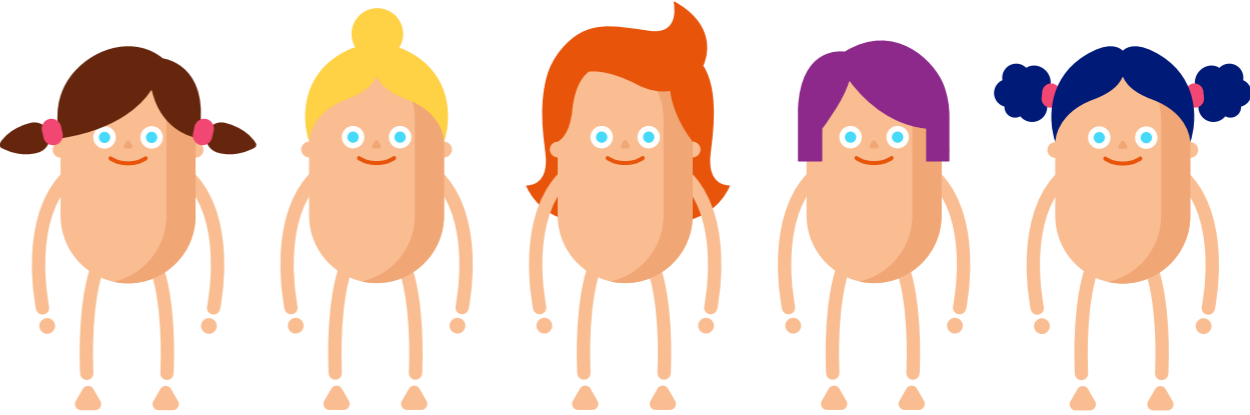


Ansiktuttrykk  
Munn

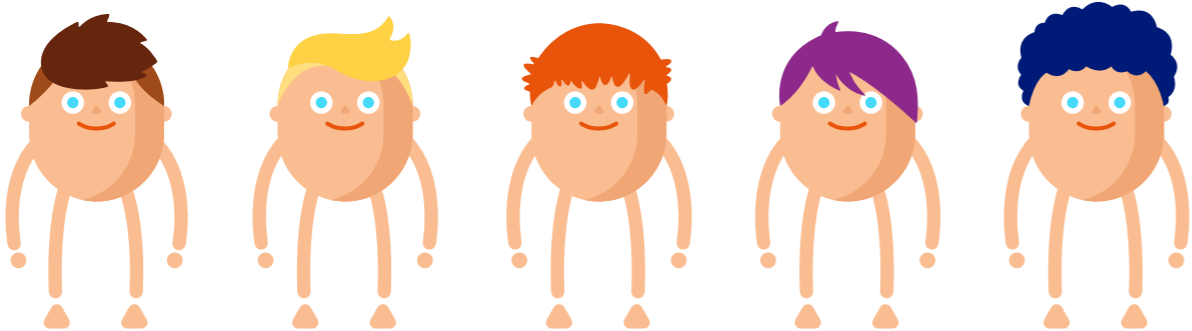
Hovedkarakter  
Hårfrisyrer



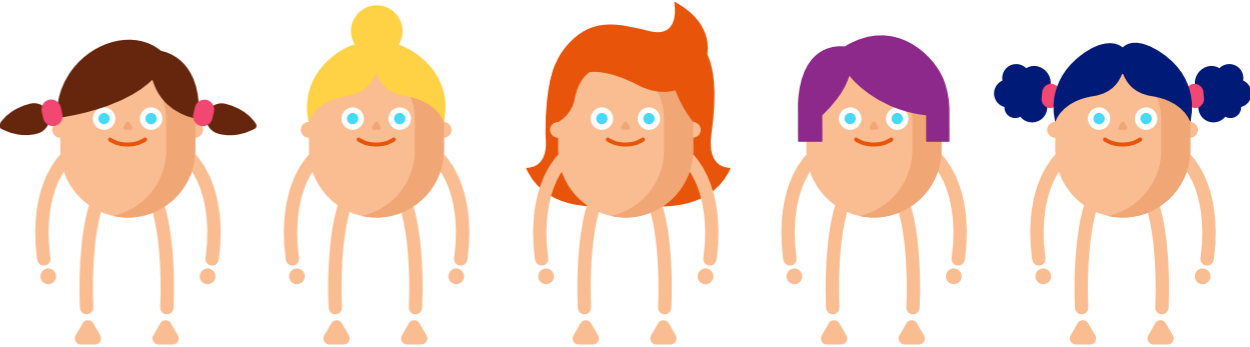
Guttesveis  
Frisyrrer til stor kropp



Jentesveis  
Frisyrrer til stor kropp

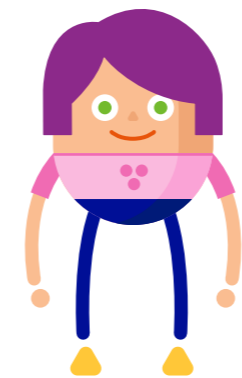
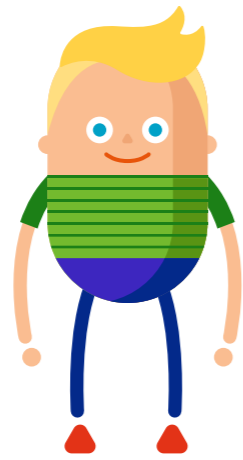


Guttesveis  
Frisyrrer til liten kropp



Jentesveis  
Frisyrrer til liten kropp

Hovedkarakter  
Hverdagsklær



Hovedkarakter  
Heltekostyme



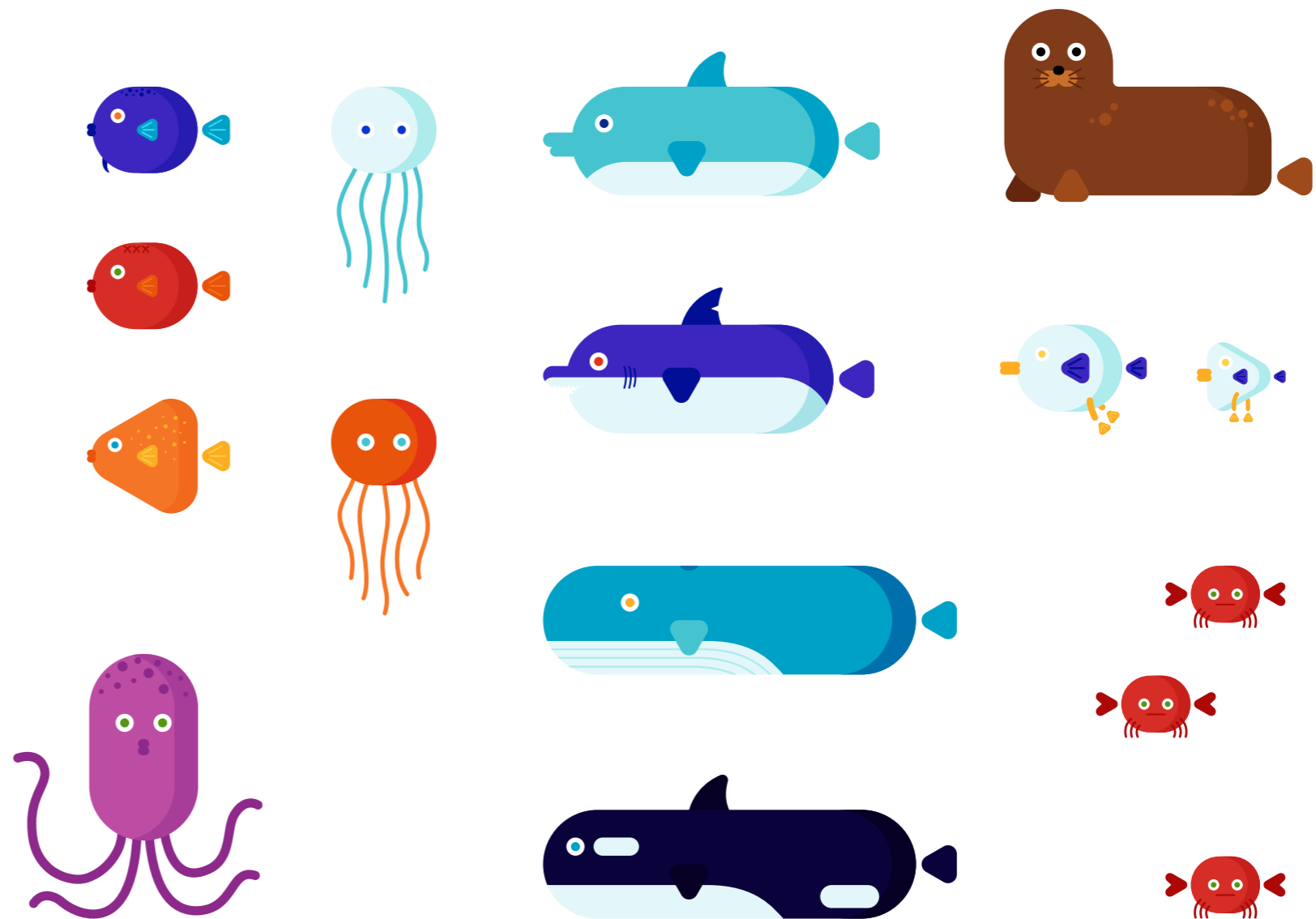
## Plastforsøpleren

Antagonisten i spillet er et ondt menneske som forsøpler ulike fylker i landet med en rekke plastgjensstander som skader dyr som lever langs kysten, ved hjelp av en luftballong. Den onde fiendens motiv er å forsøple landet med nok plast til at dyrene utrykkes så menneskeheten blir den eneste levende arten som derav får all makt.



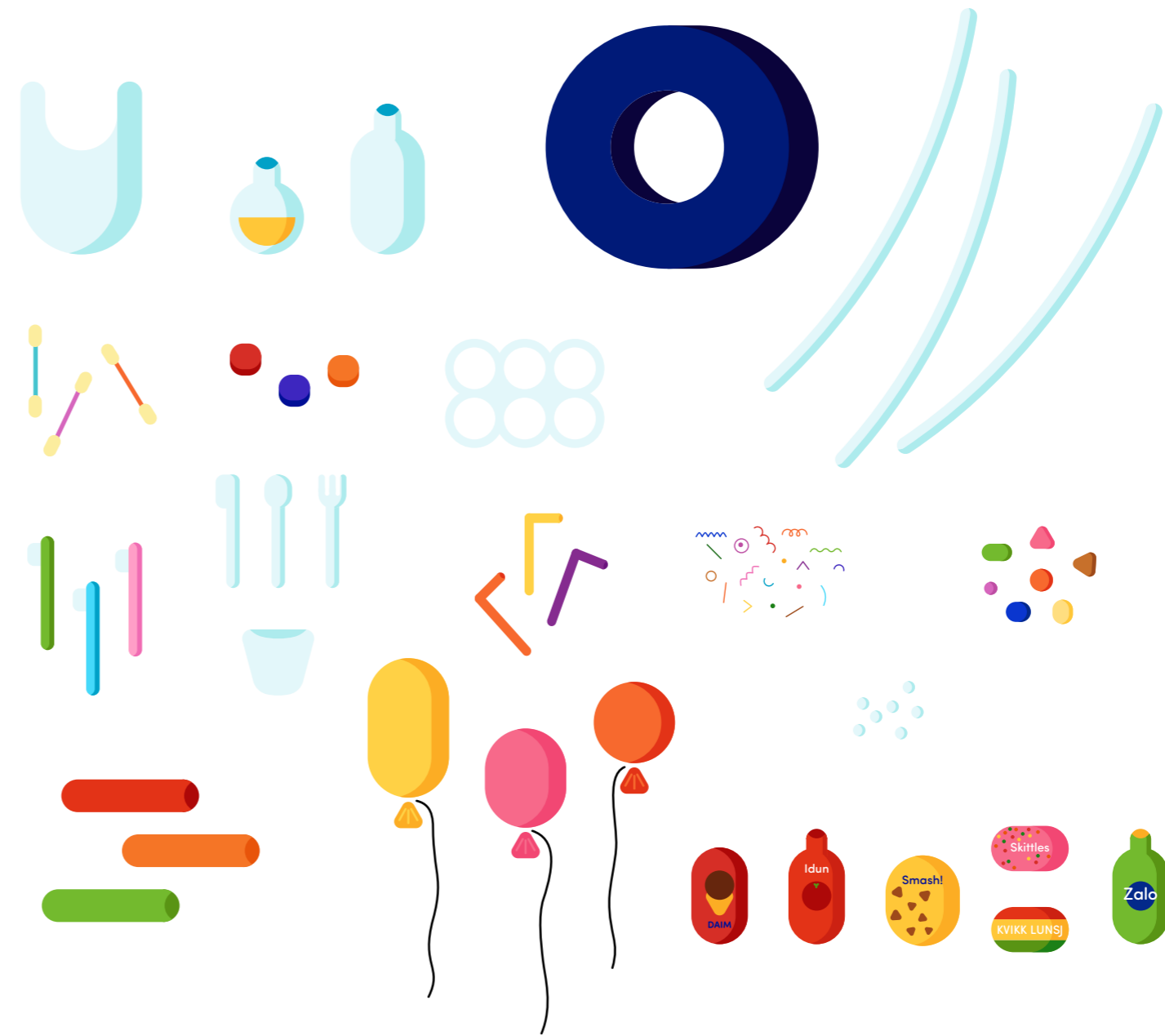
## Marine dyr

De marine dyrene som er visualisert i spillet inkluderer ulike fisker som torsk, laks og kveite, blekksprut, delfin, hai, hval, spekkhogger, sel, sjøfuglen havhest i både en voksen utgave og fugleunge, maneter og krabbe. Bakgrunnen for å inkludere disse dyrene kommer hovedsakelig av innsikt om at de fleste av disse artene er svært utsatt for marin forurensning i Norge. Skrekkhistorier i media bekrefter dette. Noen av dyrene er inkludert i spillet fordi de er typiske sjødyr som en kan observere langs norskekysten. Dette forsterker spillets konsept som omhandler det norske miljøet.



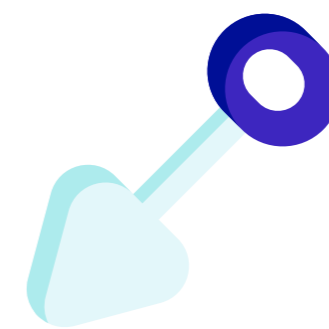
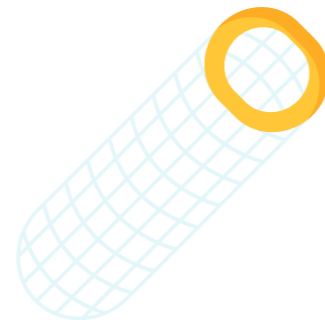
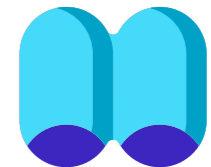
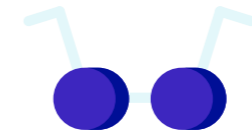
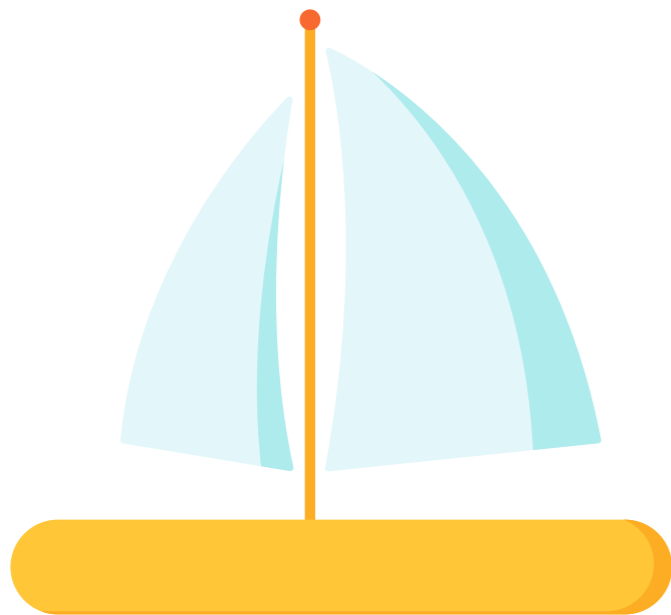
# Plastavfall

Plastgjenstandene som er vist til høyre er eksempler på hvordan plastavfall visualiseres i spillet. Et viktig prinsipp rundt hvilke plastgjenstander som inkluderes i spillet er at de henger sammen med virkelighetens plastfunn langs norskekysten. Plastgjenstandene som vises her er basert på innhentet statistikk om hva slags plast som blir funnet mest langs kysten, nyhetskilder og dokumentarer som omtaler forsøplingssituasjonen i Norge samt innsikt som er skaffet gjennom feltstudie langs kysten og deltakelse i en ryddeaksjon.



## Verktøy

Verktøyene som vises på denne siden er eksempler på hvordan verktøyene som spilleren tar i bruk i virtuelle oppdrag visualiseres. Hvilke verktøy som inkluderes i spillet baseres hovedsakelig på hvilke redskaper og verktøy som en typisk bruker i virkelige ryddeaksjoner eller i annet forebyggende arbeid mot marin forurensning, men noen av verktøyene er også oppfunnet for å forsterke det fantasifulle universet til læringsverktøyet.





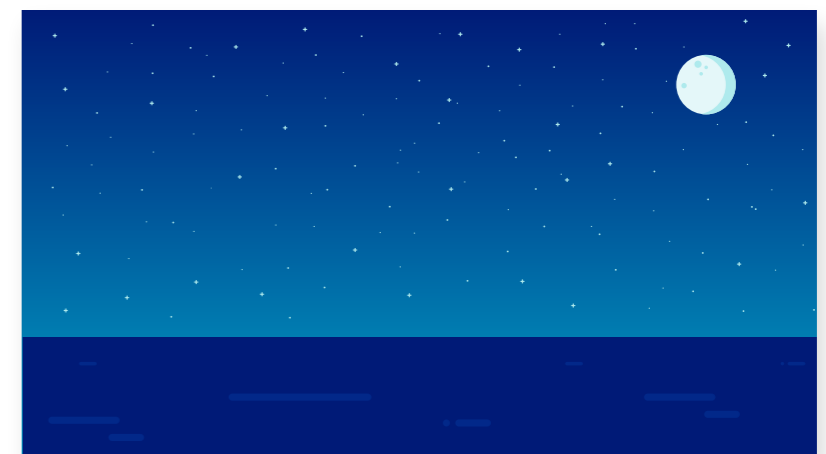
# 3.0

## Brukergrensesnitt

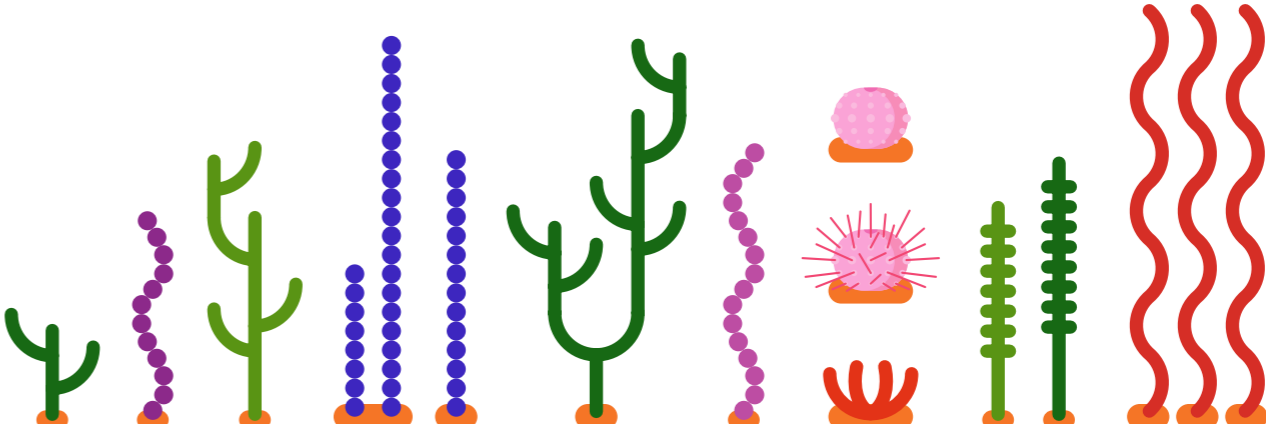
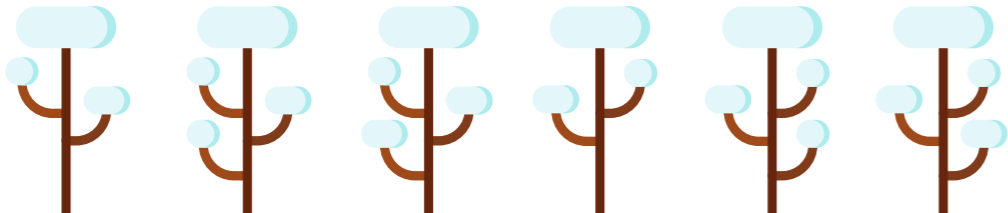
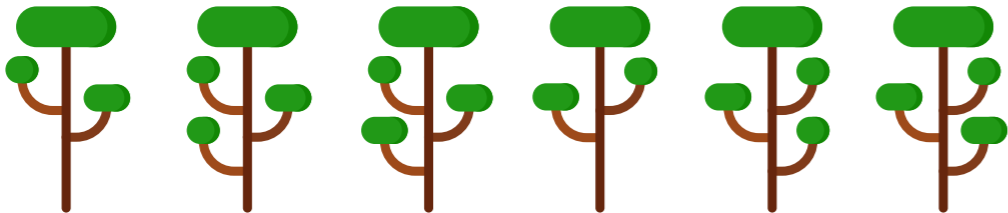
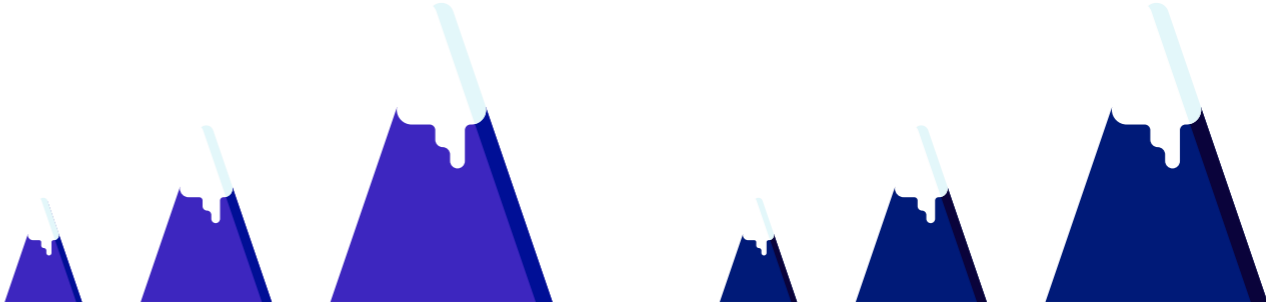
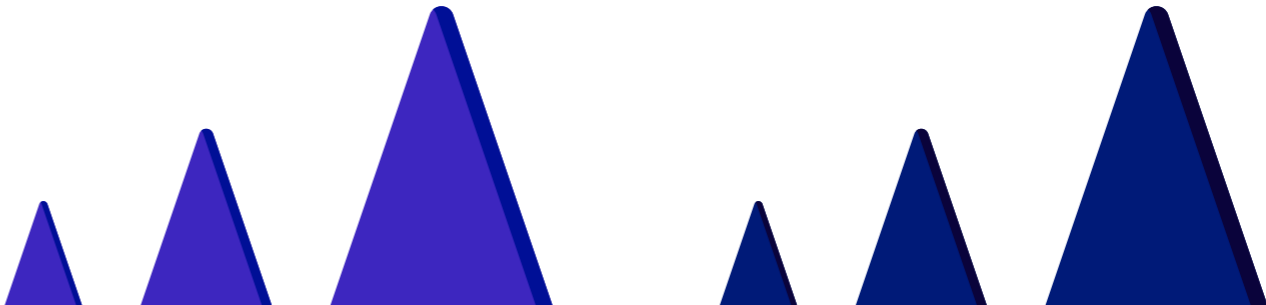
Presentasjon av design-  
elementene som utgjør  
spillet's grensesnitt.

## Dynamisk grensesnitt

Landskapet i grensesnittet er levende og dynamisk ved at det samsvarer med virkelige omgivelser i sanntid. Både værforhold, årstid og tidspunkt på døgnet påvirker det visuelle uttrykket i spillet. Et levende og dynamisk konsept som hele tiden er i endring vil gjøre tjenesten like spennende hver gang den åpnes.



Landskap  
Elementer i landskapet



## Spill-landskap

De virtuelle oppdragene foregår i forskjellige kystlandskap som kjennetegner Norges langstrakte kyst. Det finnes fire ulike hovedkategorier av de virtuelle spilloppdragene. Dette inkluderer oppdrag på strender, på havbunnen, på sjøen og i et øylandskap bestående av holmer og skjær.



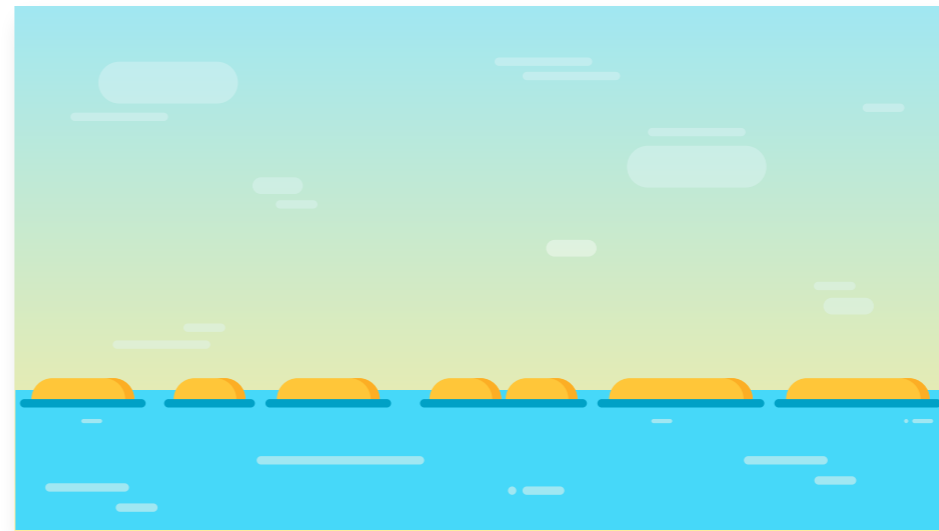
# Spill-landskap

## Oppdragstyper

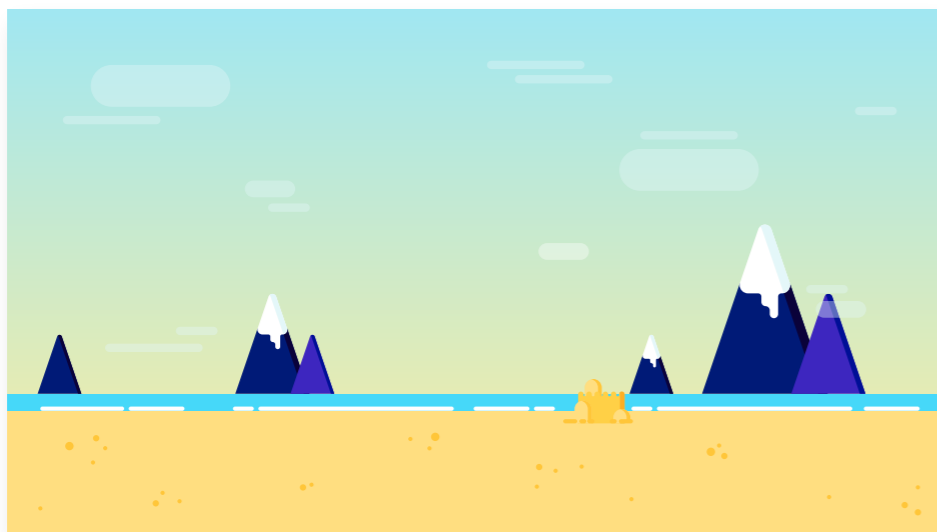
 Sjø-oppdrag



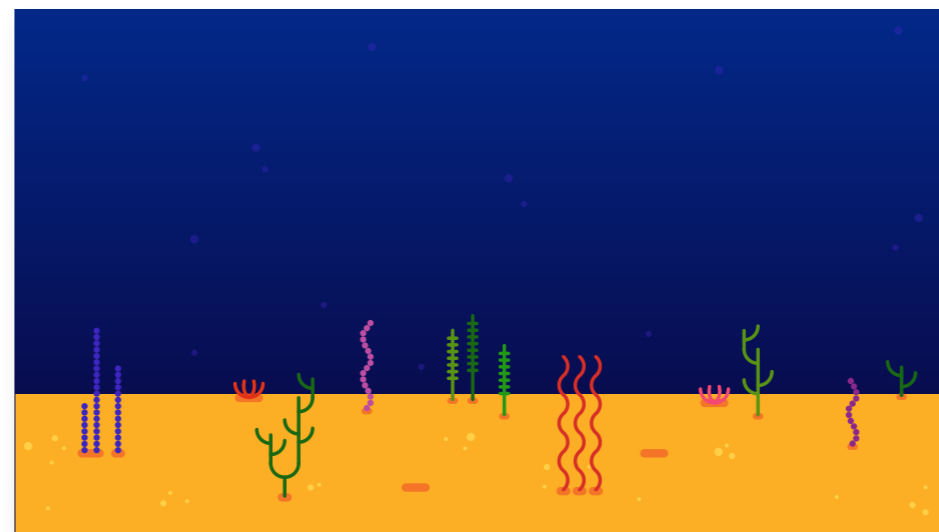
 Holme-oppdrag



 Strand-oppdrag



 Hav-oppdrag



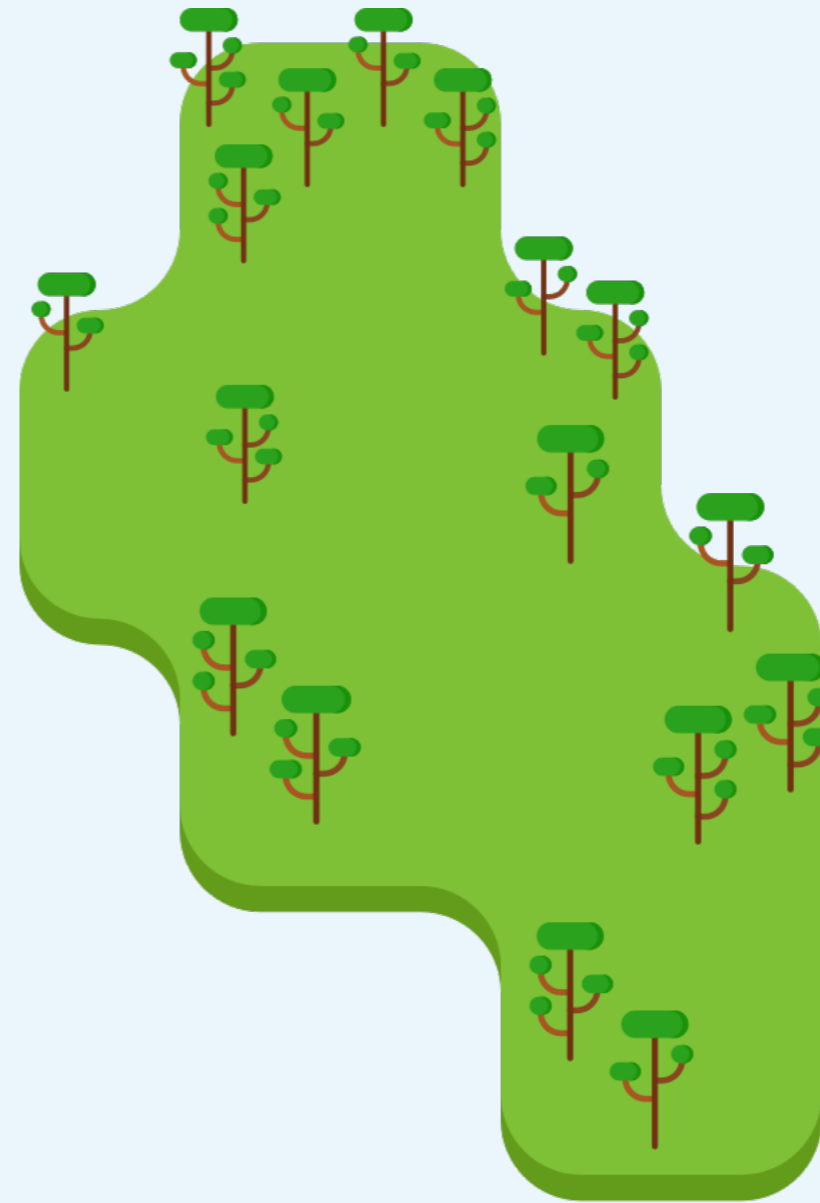
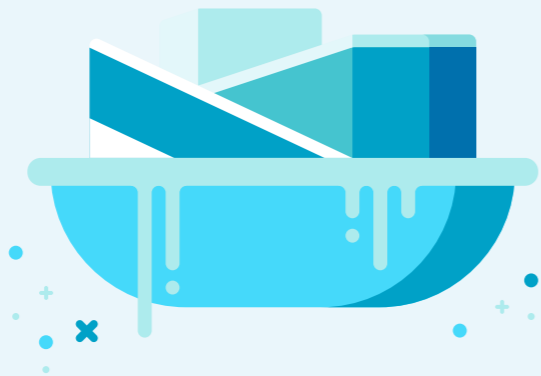
## Spillverdener

Læringsverktøyet er bygd opp av ti ulike spillnivåer som omhandler fylkene i landet som er hardest rammet av marin forsøpling. Disse er satt i stigende rekkefølge ved at de høyeste nivåene er de fylkene som i fjor hadde størst omfang av plastforsøpling. De høyeste nivåene blir derfor også de vanskeligste nivåene ved at de vil inneholde mer plast som må ryddes opp av spilleren. Rekkefølgen på spillverdenene gir lærdom i seg selv ved at spilleren vil få en uvisst kunnskap om hvilke områder i landet som preges sterkt av marin forsøpling. De to første spillverdenene skiller seg ut fra denne retningslinjen ved at de primært er valgt på grunn av den geografiske tilhørigheten til den største andelen av målgruppen.

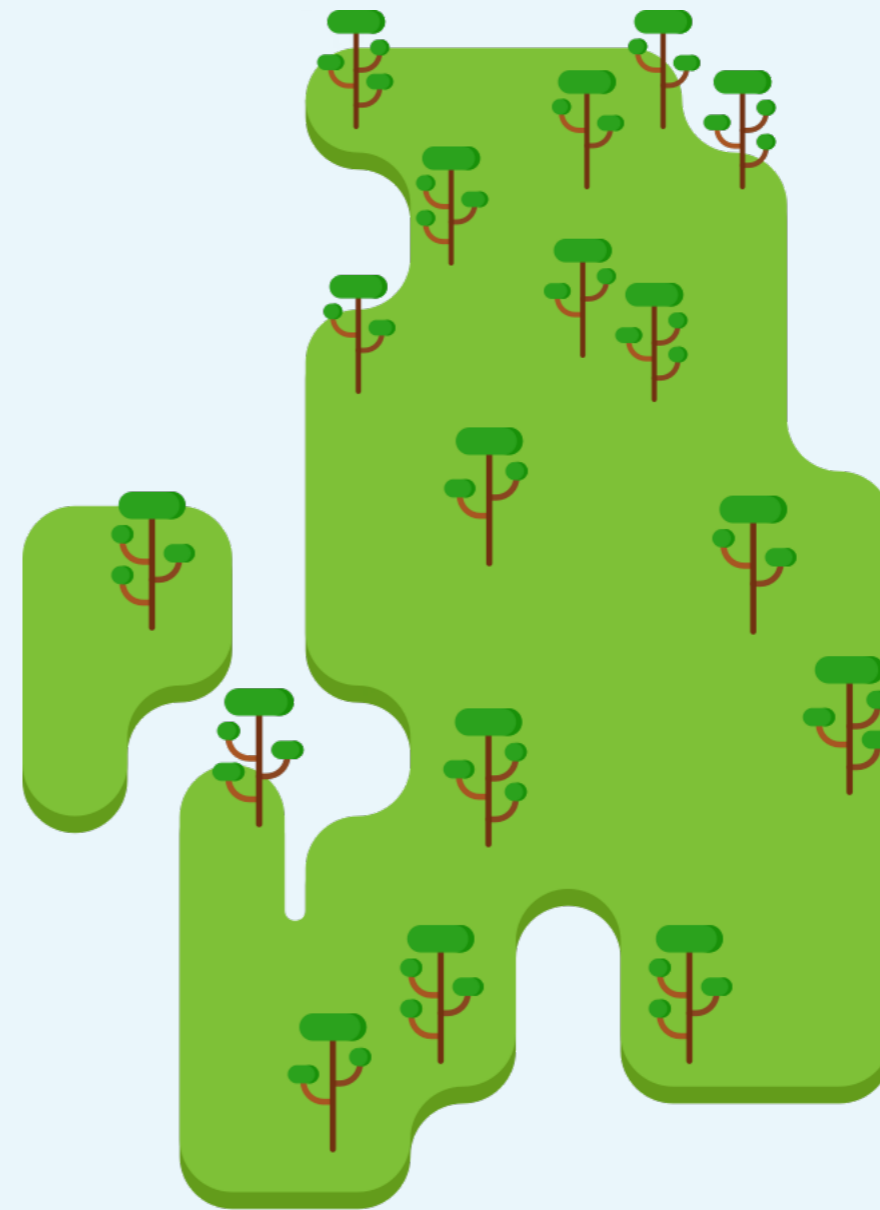
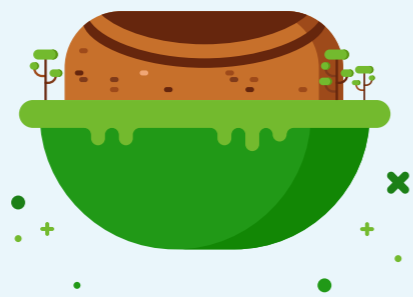
For å velge spillnivå eller fylke som det ønskes å rydde for plastsøppel må spilleren trykke på landemerket som representerer fylket. Landemerkene er inspirert av kjente attraksjoner som er å se i fylket.



Spillnivå 1  
Oslo

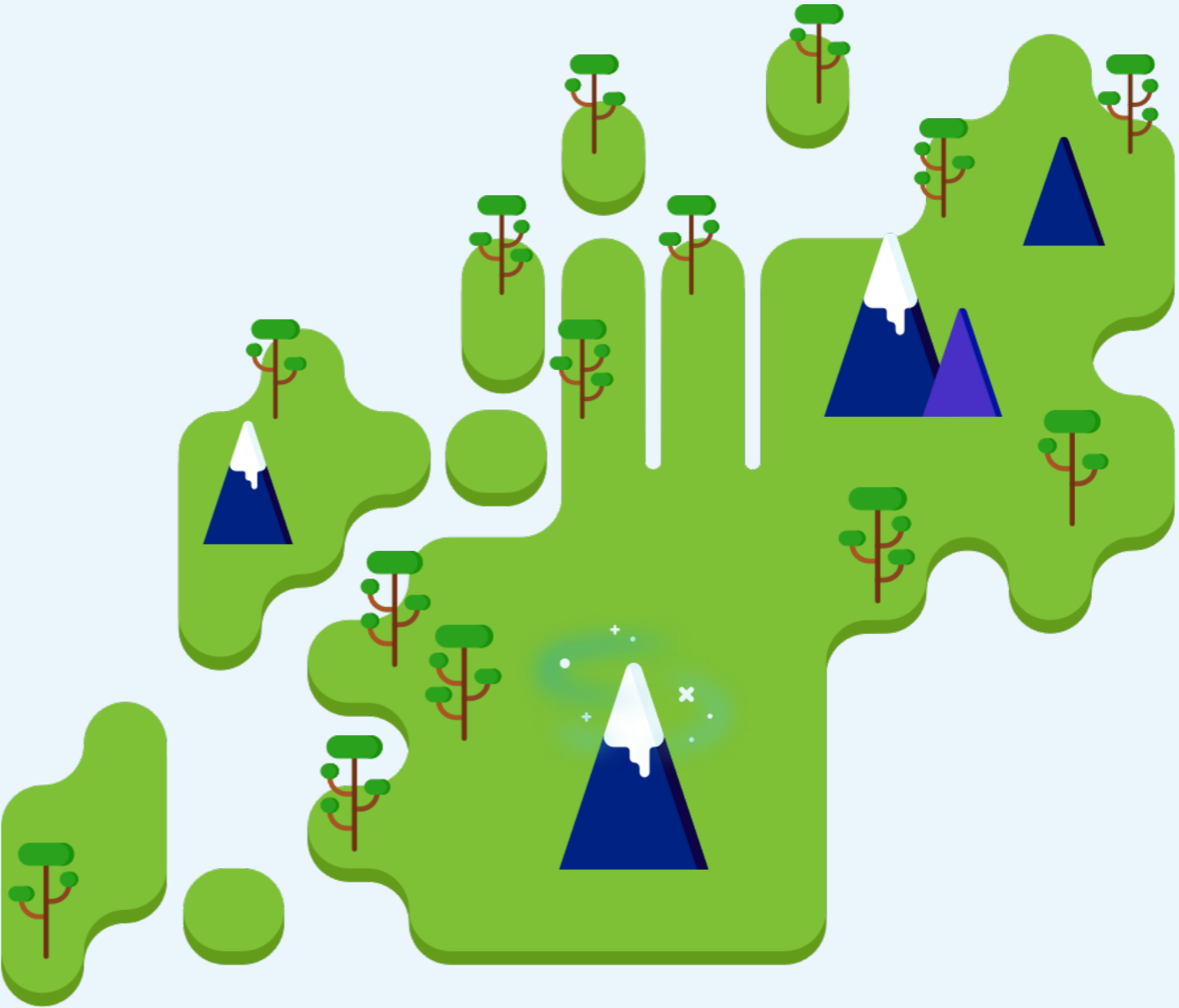


Spillnivå 2  
Akershus

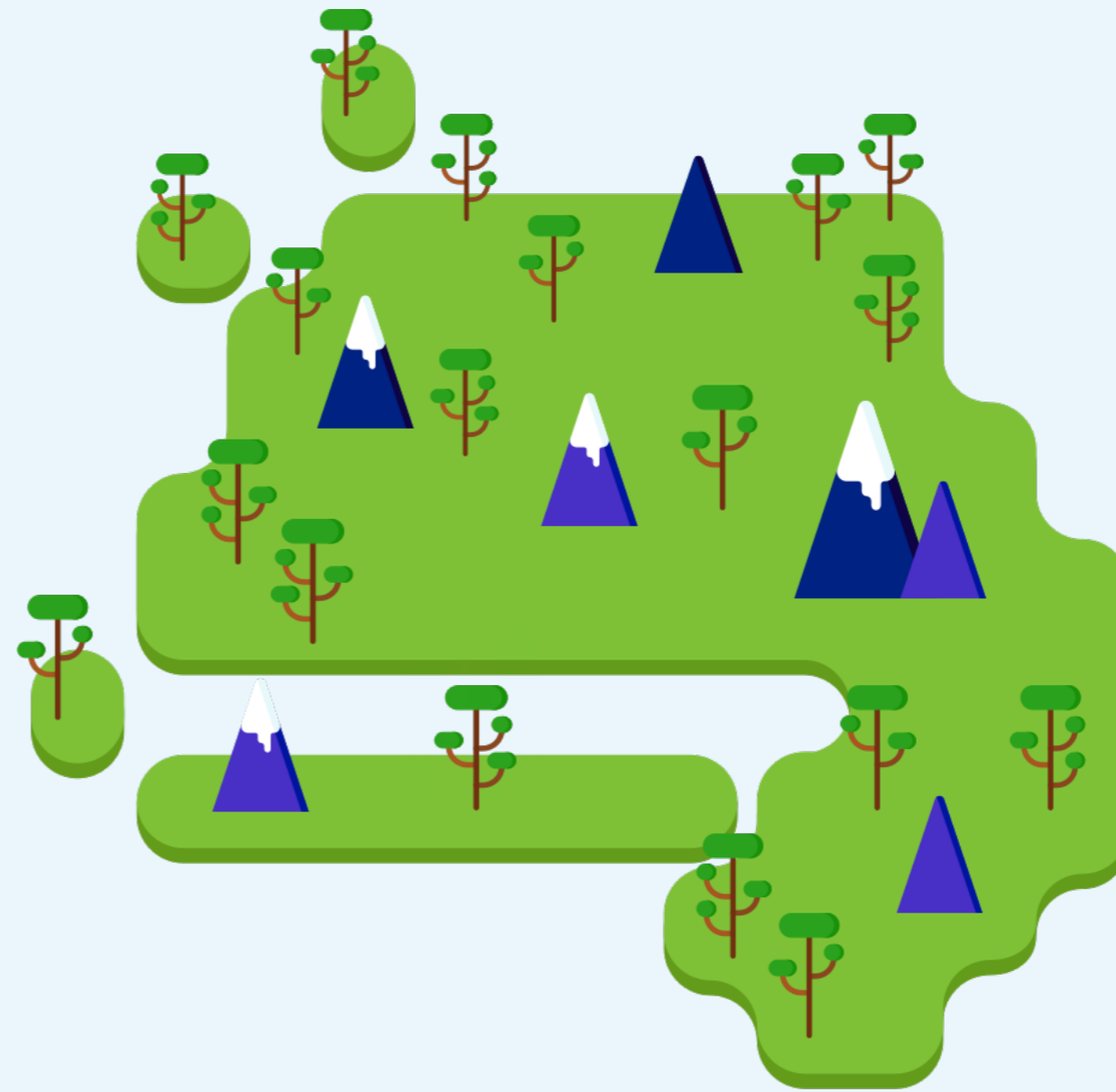




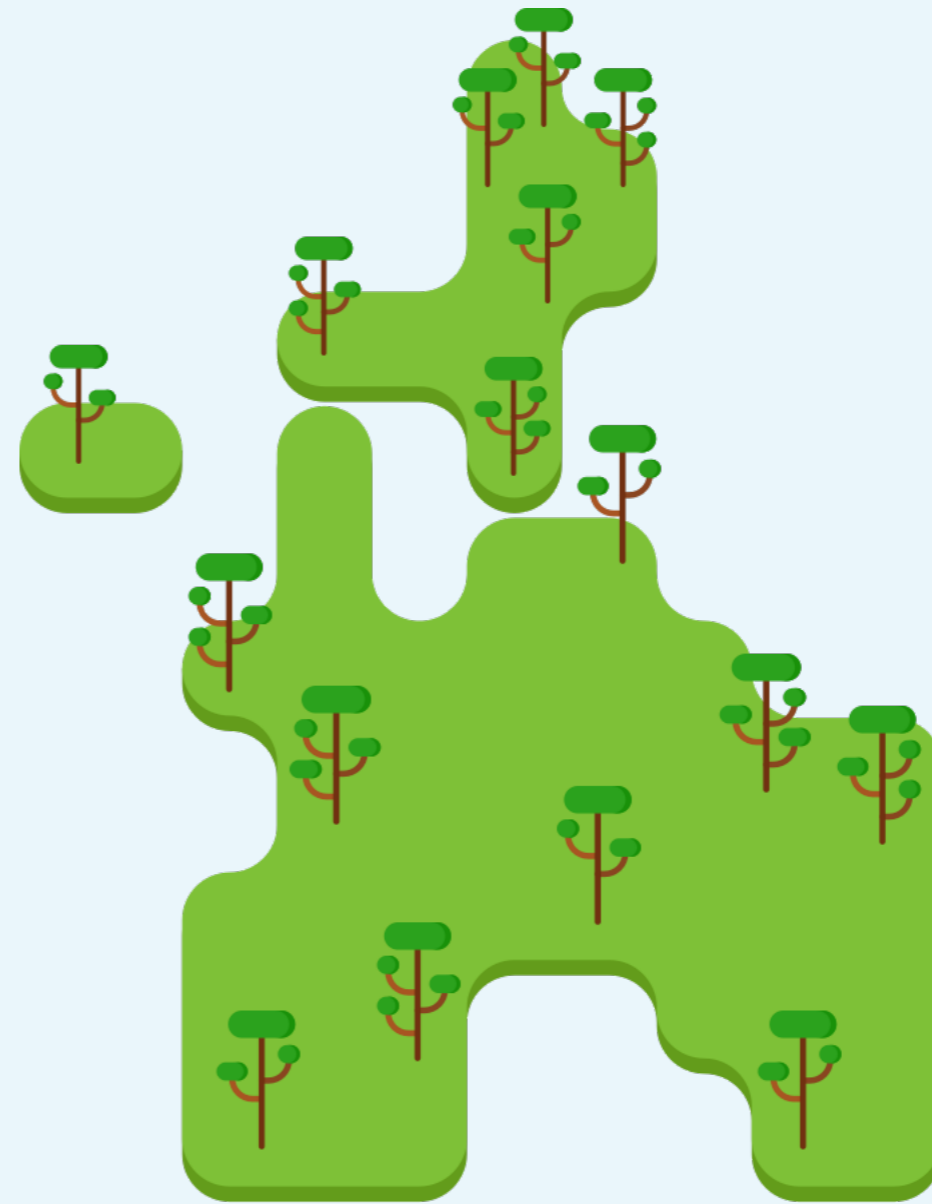
Spillnivå 3  
Troms



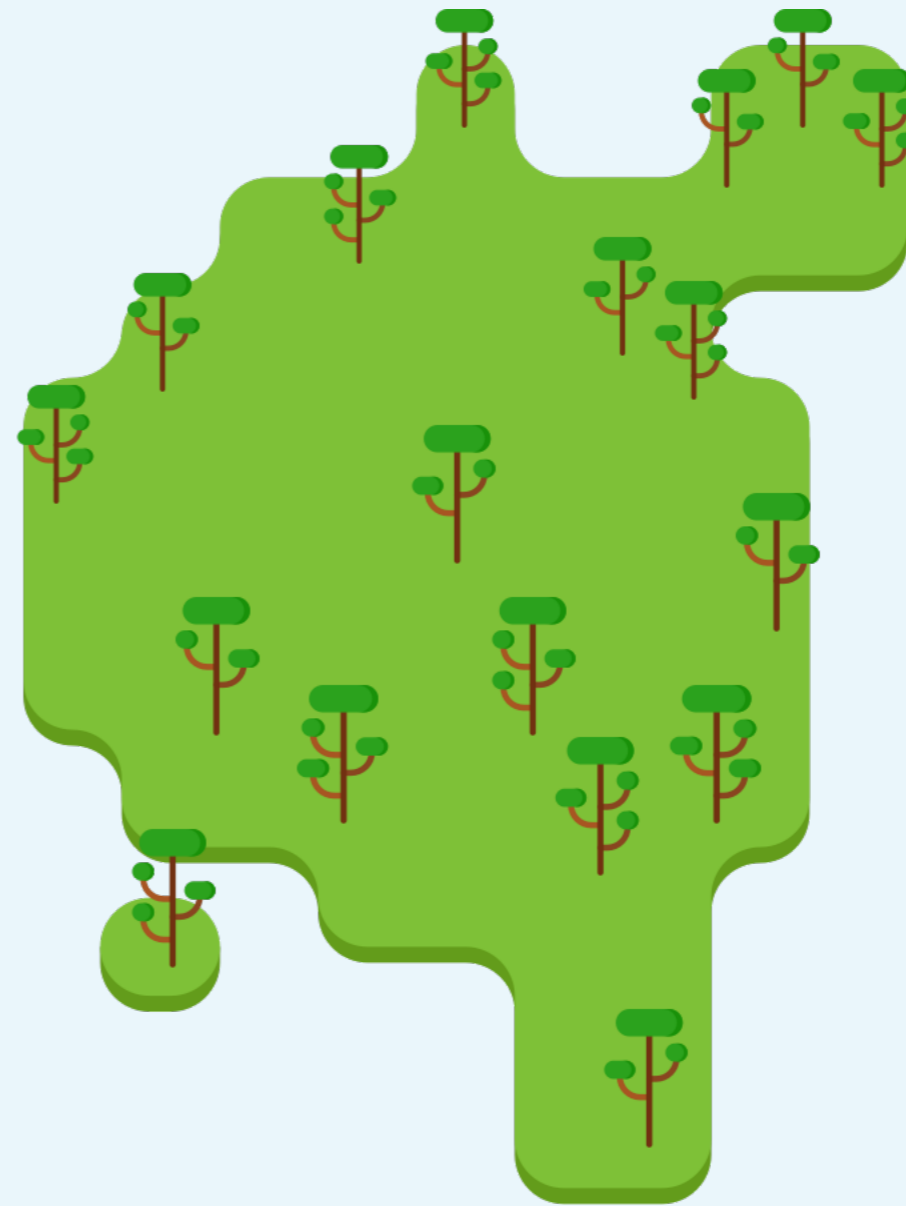
Spillnivå 4  
Sogn og Fjordane



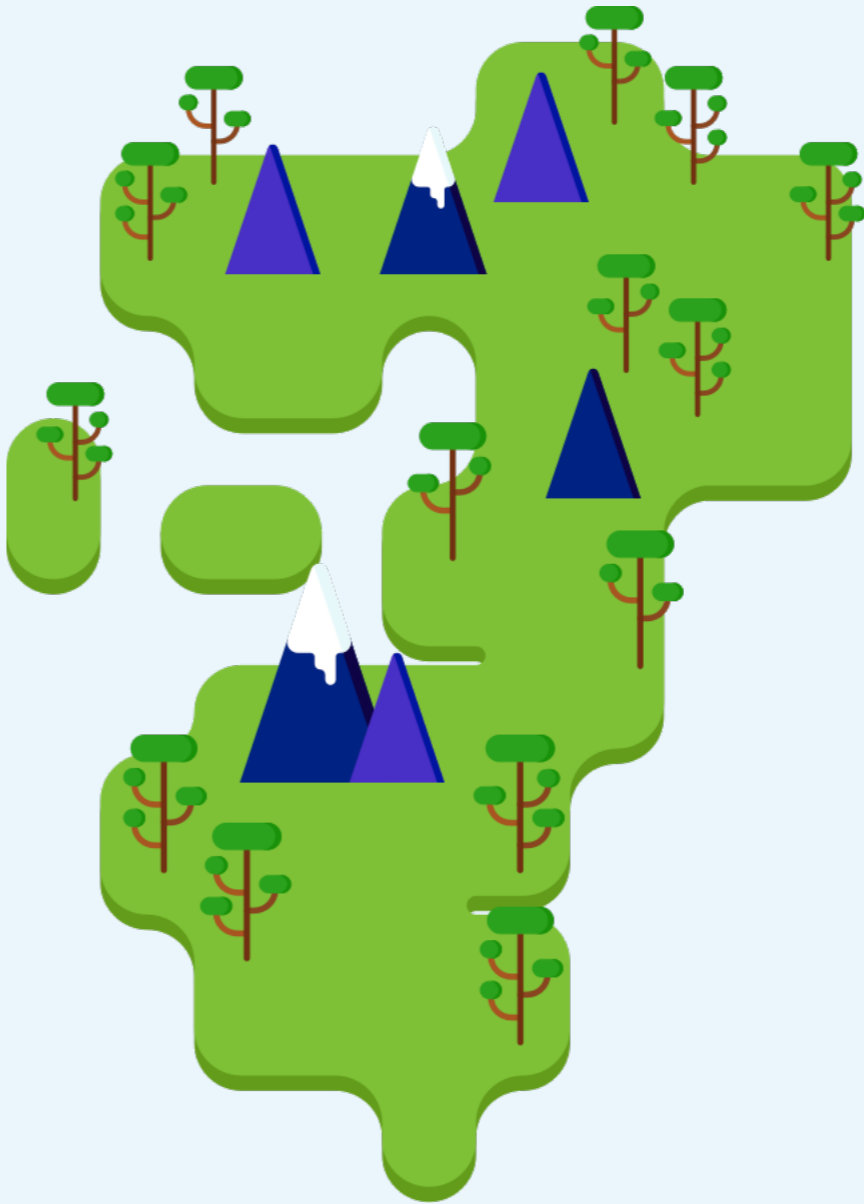
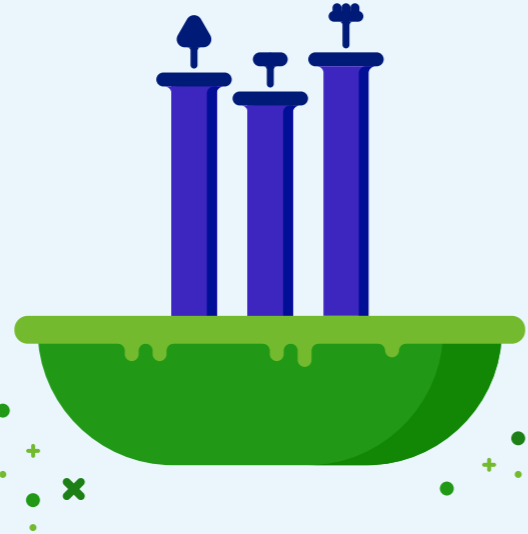
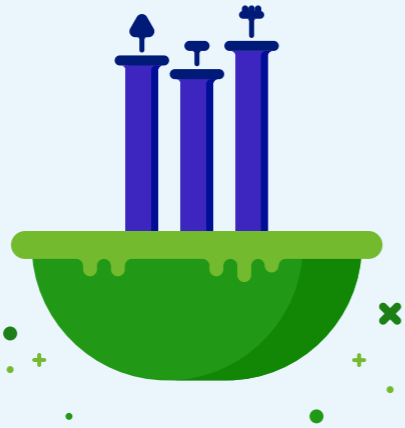
Spillnivå 5  
Trøndelag



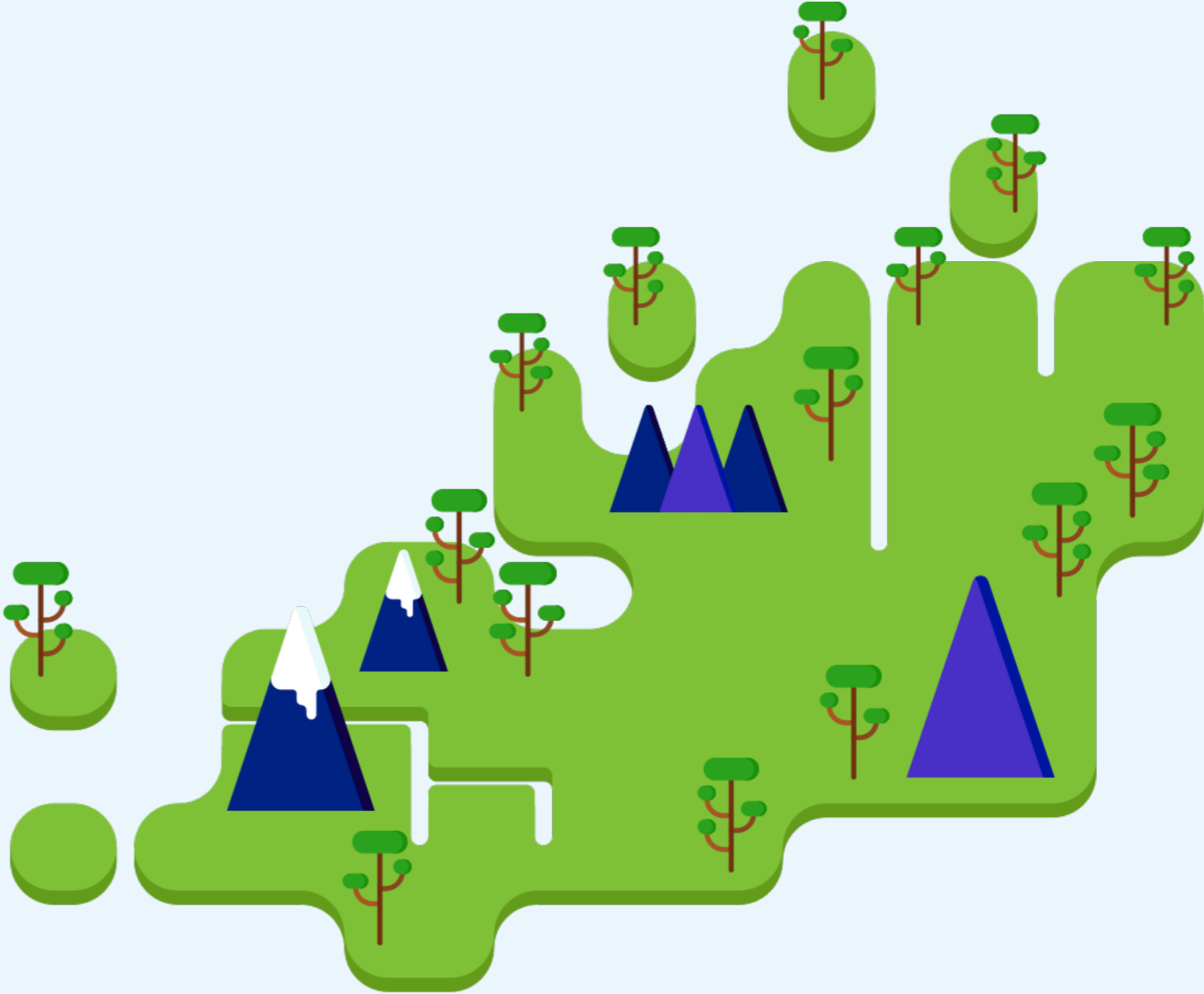
Spillnivå 6  
Østfold



Spillnivå 7  
Rogaland



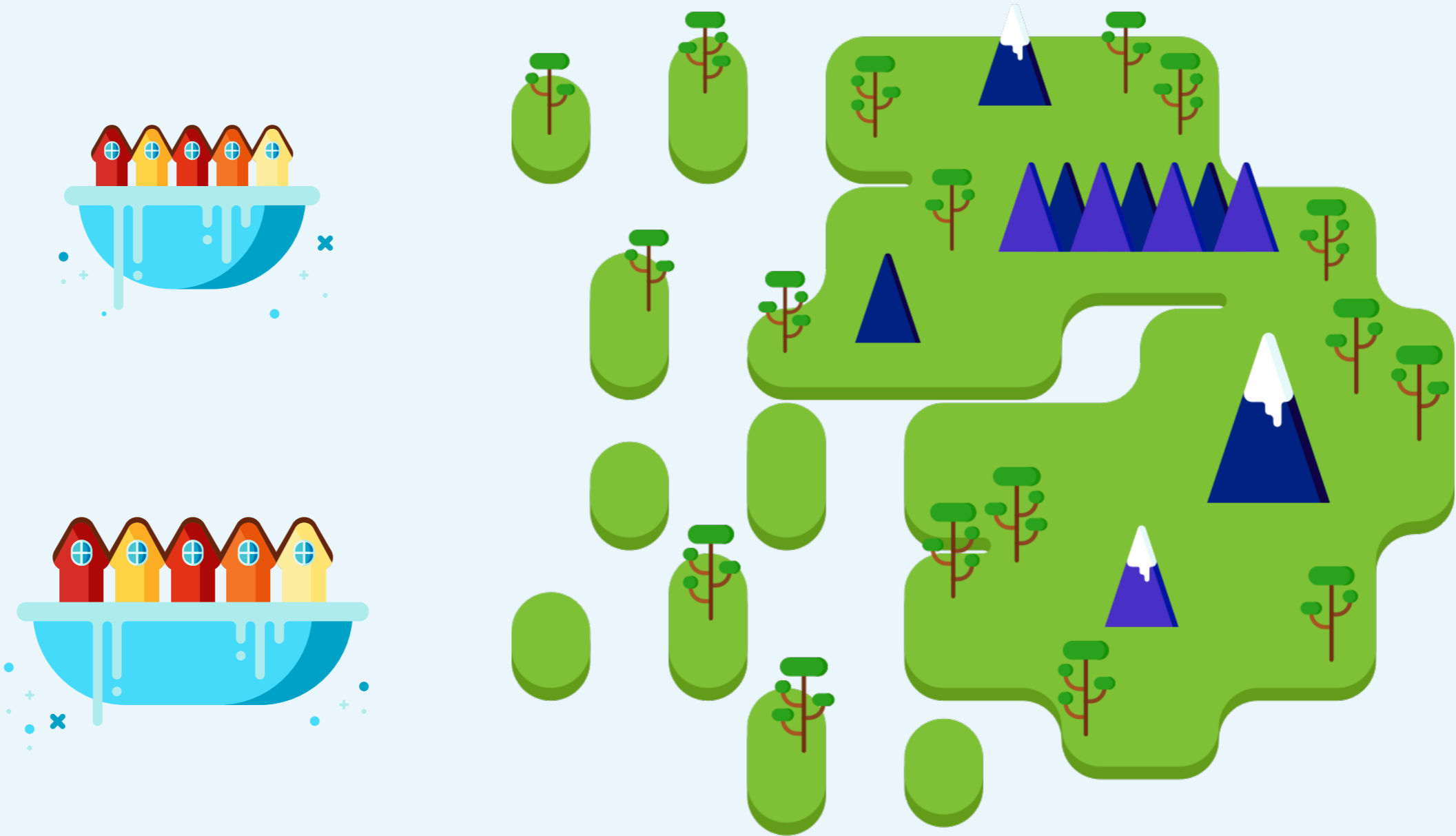
Spillnivå 8  
Møre og Romsdal



Spillnivå 9  
Nordland



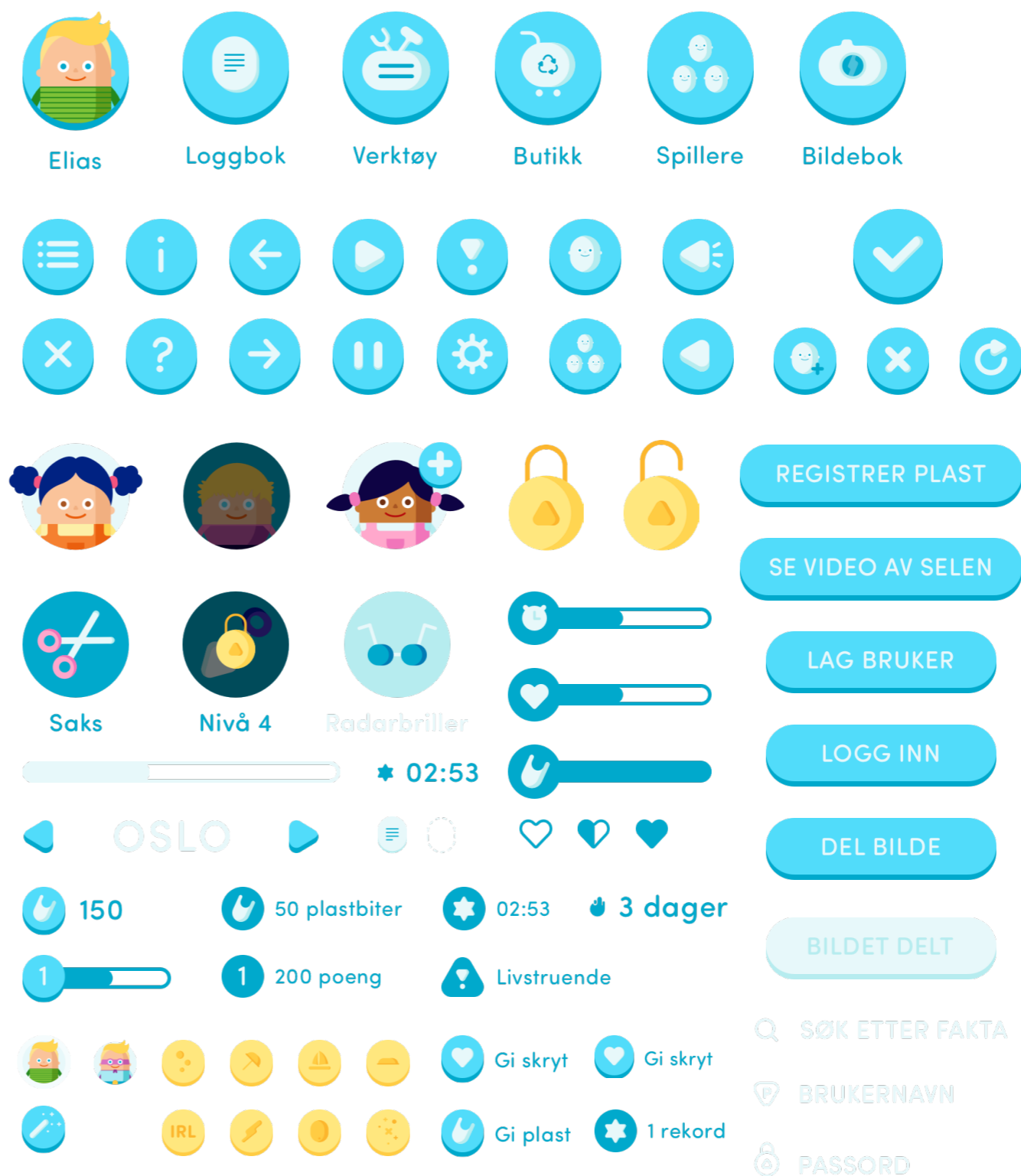
Spillnivå 10  
Hordaland





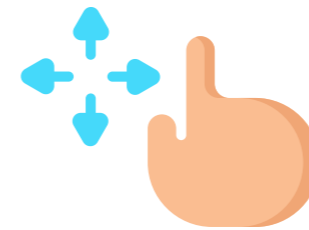
## Knapper og ikonbruk

Læringsverktøyet benytter seg i stor grad av et konvensjonelt representasjonssystem med symboler og ikoner som målgruppen kjenner igjen fra andre spill- og app-lignende kontekster, men i et nytt skall ved at de er tilpasset tjenestens formspråk slik at det skapes et helhetlig designuttrykk i grensesnittet.



## Håndbevegelser

Styremåten i spillbanene er basert på noen få håndbevegelser fremfor virtuelle knapper. Dette gjør at spilleren får interagere direkte med spillverdenen. Hvilken hånd- eller fingerbevegelse som kreves i de ulike spillbanene blir tydelig forklart med en animert demonstrasjon slik at spilleren enkelt forstår hvordan spillet skal spilles i praksis.



# Informasjonsbokser

Informasjonsboksene i brukergrensesnittet er utformet med hensyn til en rekke persepsjonsprinsipper som eksempelvis prinsippet om nærhet, likhet og et tydelig skille mellom forgrunn og bakgrunn. Det er også et generelt fokus på bruk av luft, sentring og ulike typografiske nivåer. Alt for å skape et ryddig og oversiktig uttrykk der innholdet er lett å forstå og interagere med.



### BEKJEMP FORSØPLINGEN

Redd dyrene som er rammet av den onde plasten i alle fylkene og ta knekken på fiendens plastforsøpling for å vinne spillet!



### HOLME-OPPDRAG

Rydd opp plasten på hjemstedet til selen og redd selen fra plasten han sitter fast i!

[SE VIDEO AV SELEN](#)

50 plastbiter 1 200 poeng 02:53



### BONUS-OPPDRAG

Skyt ned plastballonger med harpun for å samle inn bonusplast!

5 bonusplast 1 25 poeng 4 treff



### SLIK SPILLER DU DEL 1

Dra plasthelten fra holme til holme for å rydde opp plasten og samle faktakort.



### SPILLET ER SATT PÅ PAUSE

Din spilletid: 00:48

Hvordan spille?

Skru av musikk



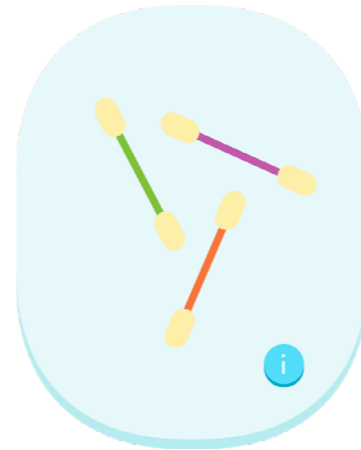
### KJØPE MAGNET?

Dette verktøyet tiltrekker seg plast og gjør at du fjerner plast fra dyr dobbelt så fort.

VERKTØYET KOSTER:



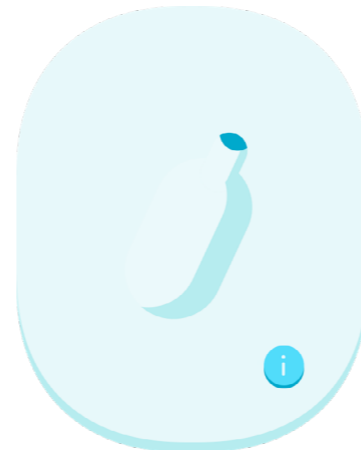
NY  
FAKTA!



I fjor ble det funnet  
nesten 20 000 q-tips  
langs kysten vår! De  
havner der når folk  
kaster de i do.



NY  
FAKTA!



Plastflasker som  
ligger på bakken  
i byen kan havne i  
havet på grunn  
av regnvær.



Informasjonsboks  
Bildekort med gevinst



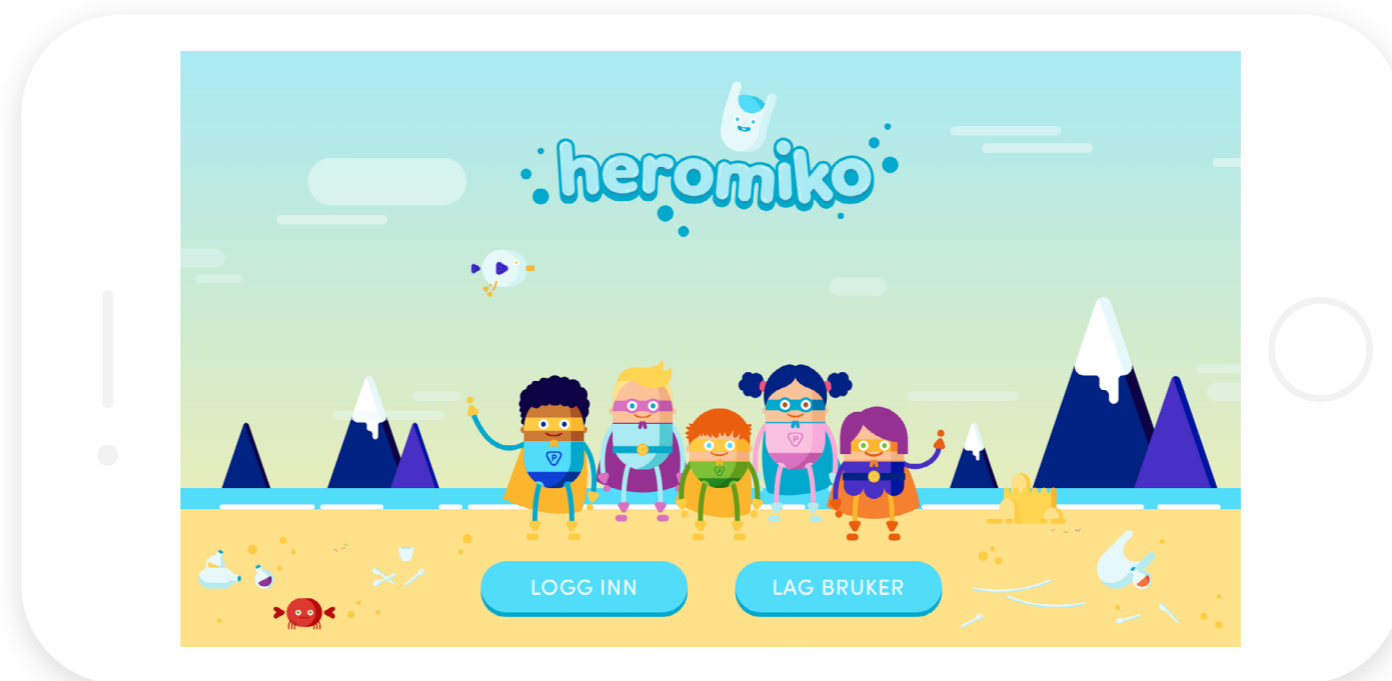
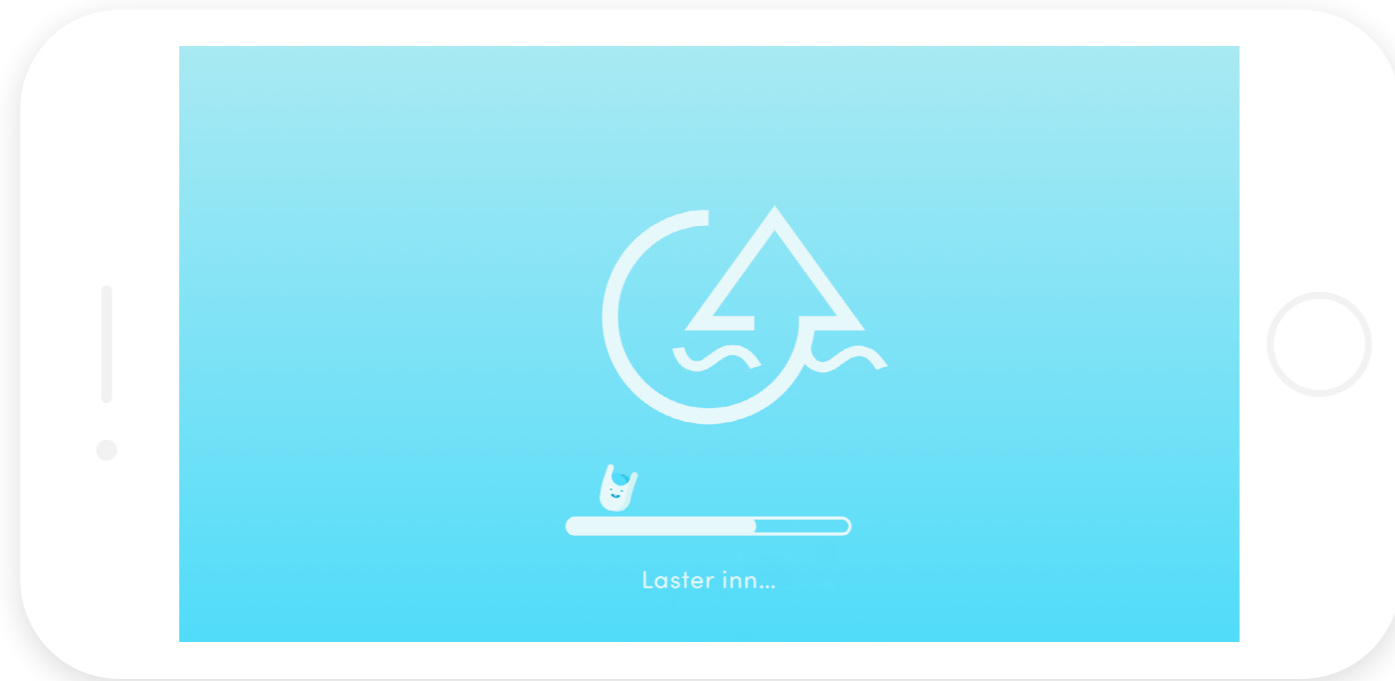
# 4.0

## Brukeropplevelse

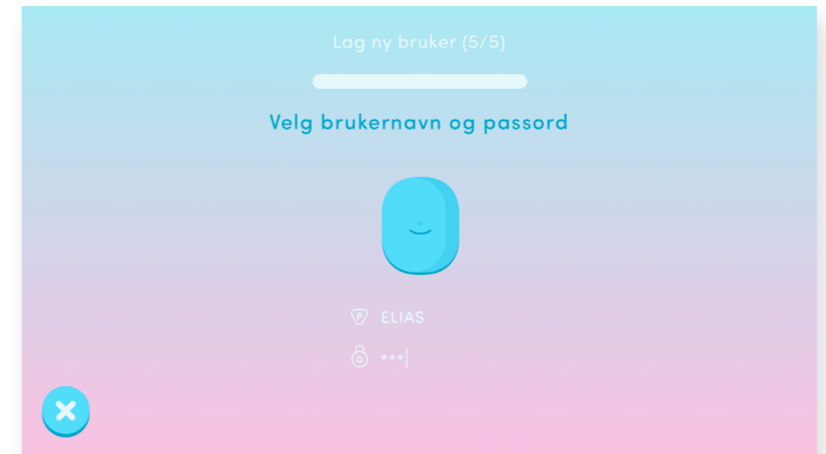
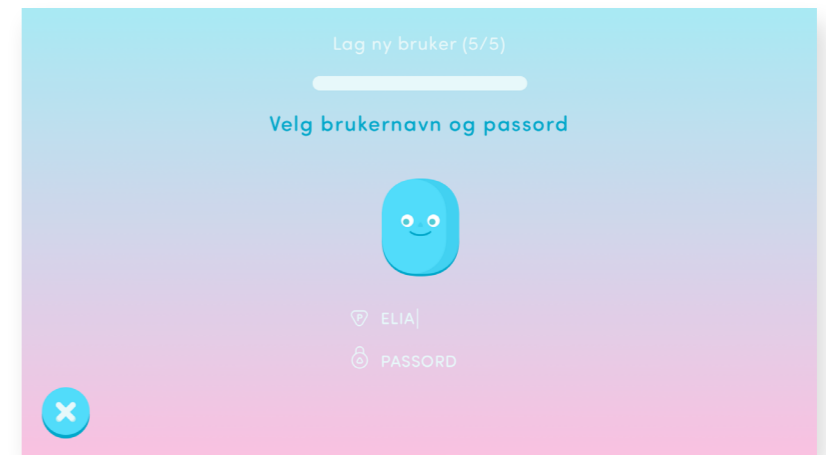
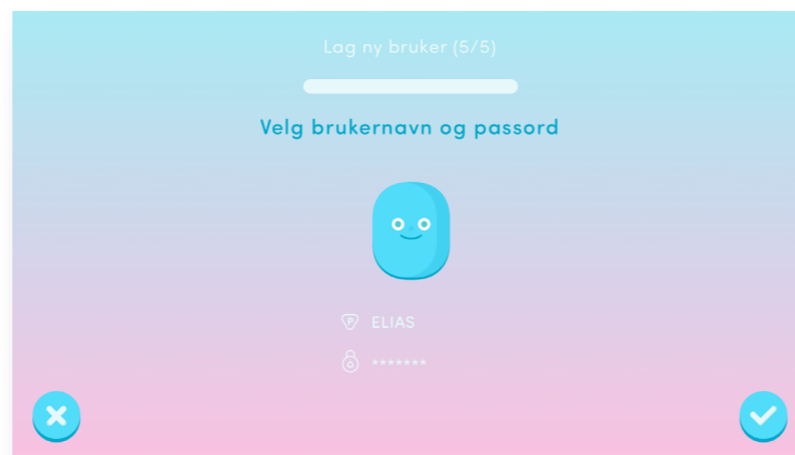
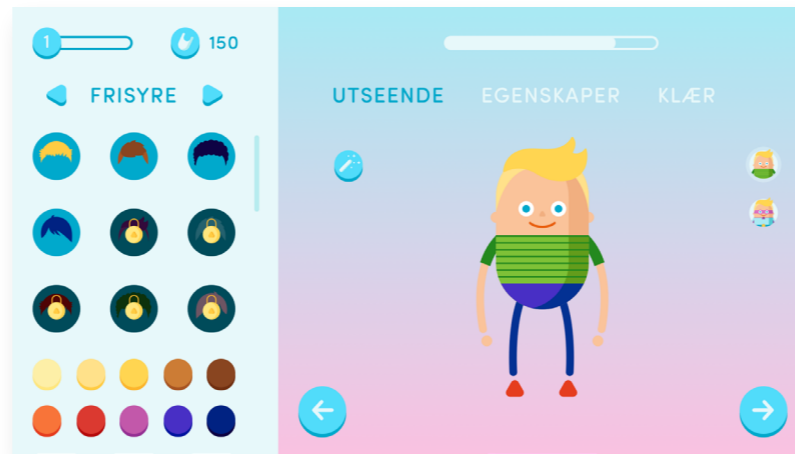
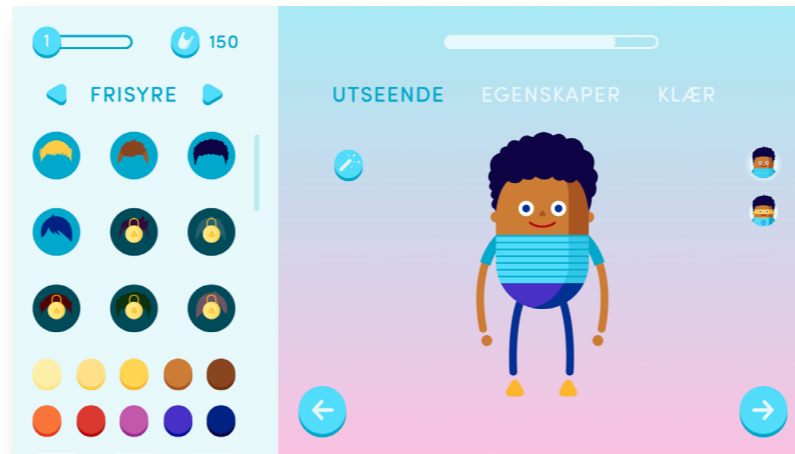
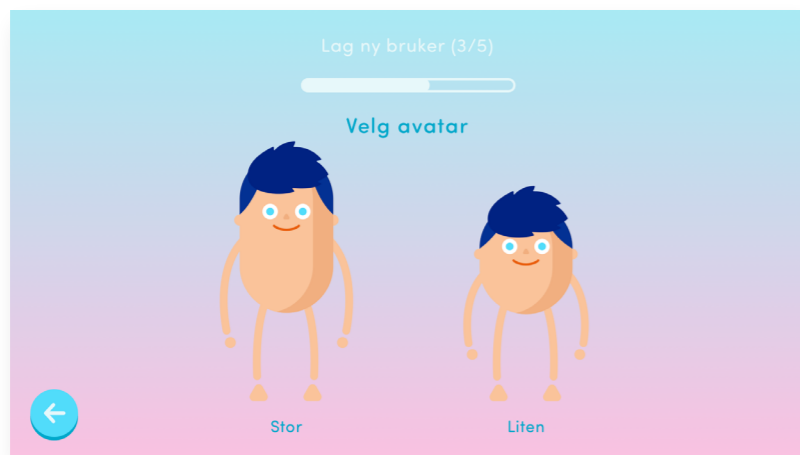
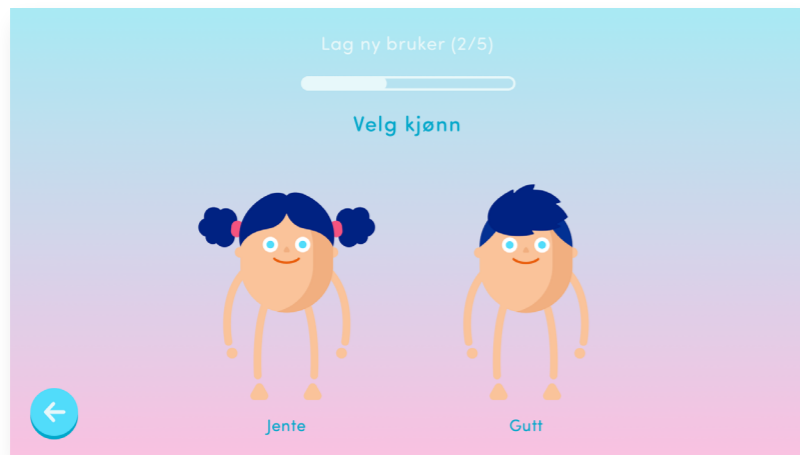
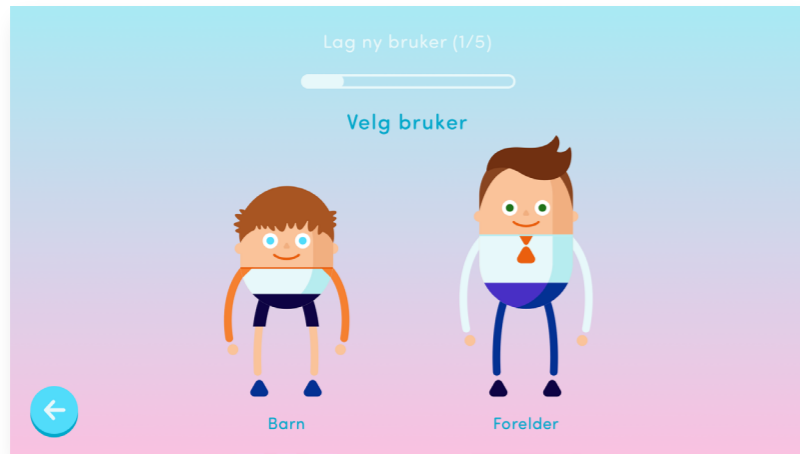
Presentasjon av løsningen  
i sin helhetlige opplevelse.

## UX

### Åpning av app

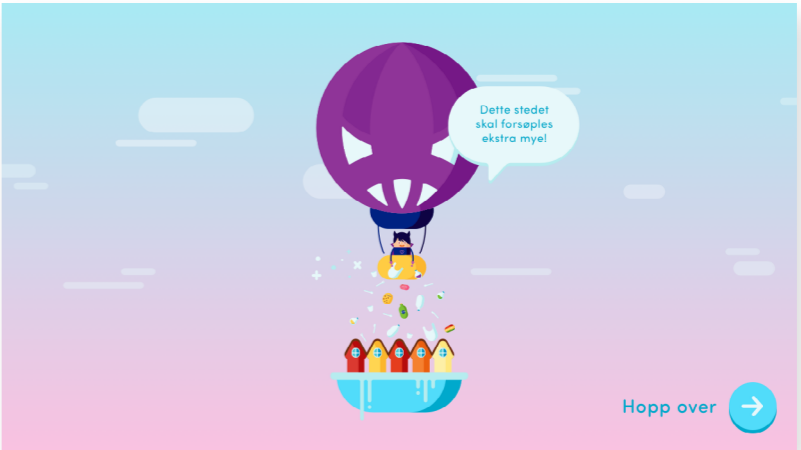
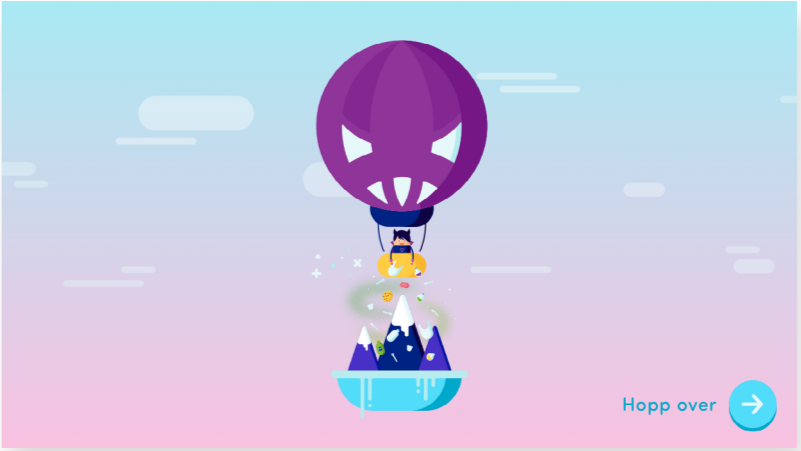
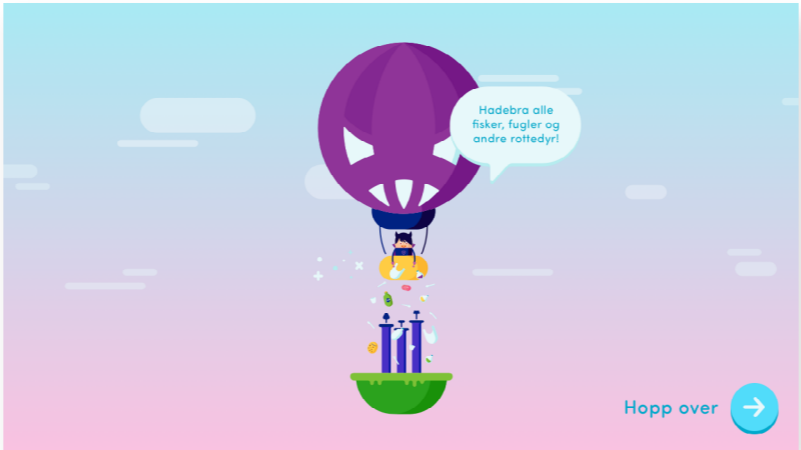
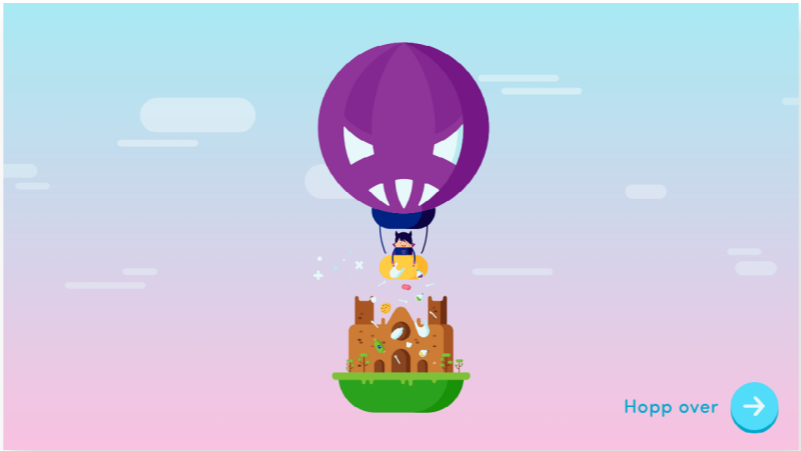
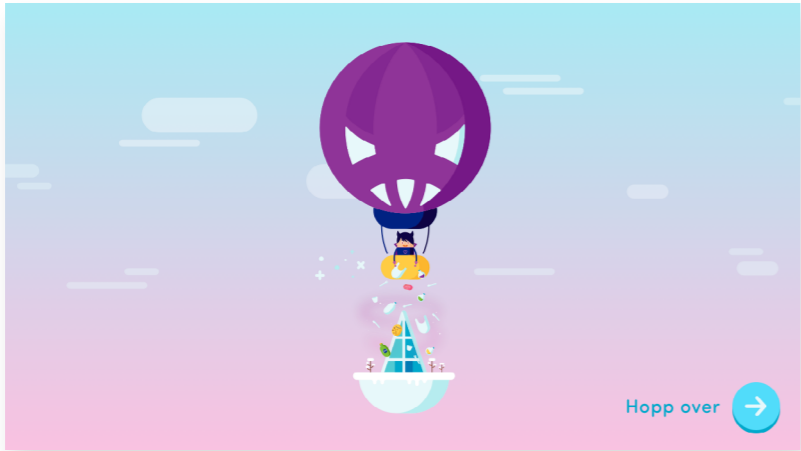


# UX Ny bruker





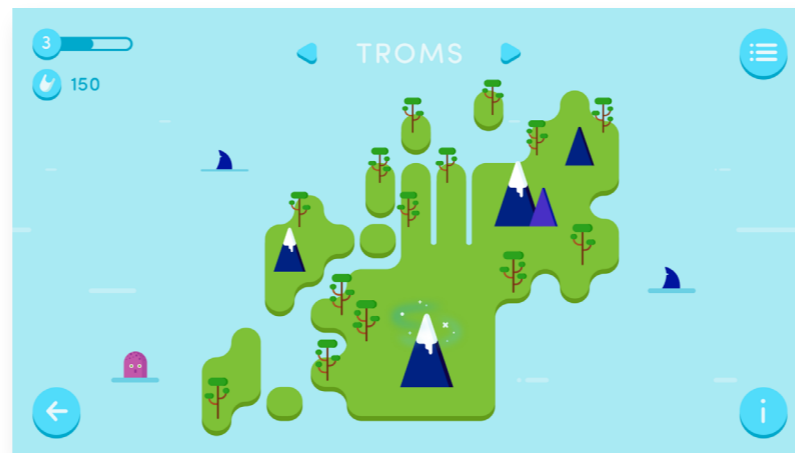
UX  
Introvideo



UX  
Verdensoversikt

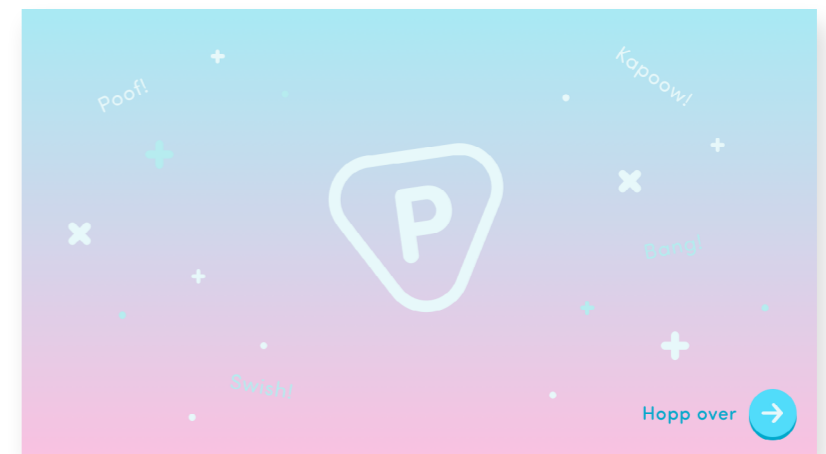


UX  
Nivåoversikt



# UX

## Nytt oppdrag

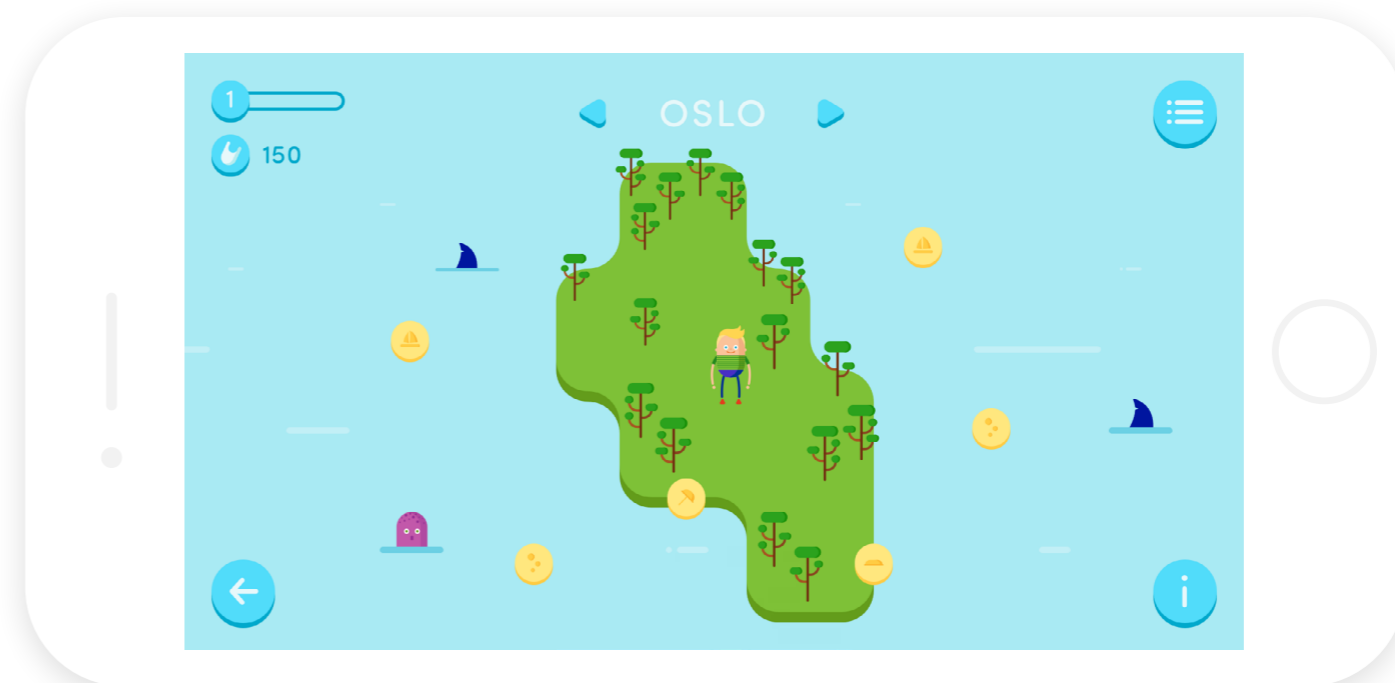


## Virtuelle oppdrag

De virtuelle oppdragene er spillbaner som handler om å redde et dyr som er rammet av forsøplingen og fjerne all plasten som er på veien bort til dyret som er ved målstreken i spillbanen. Et virtuelt oppdrag består av to deler der den første delen går ut på å samle opp alt plastavfall, samt skjulte faktakort, som finnes på spillbanen. Den andre delen innebærer at plasthelten må ta i bruk et riktig plastverktøy for å gjennomføre en gitt oppgave.

I oppdragsbeskrivelsen vil det fremkomme tydelig hva slags oppdrag det er og hvilket dyr som skal reddes. Etter at et oppdrag er blitt gitt må spilleren ta et valg og enten godta oppdraget eller bytte det ut med et nytt oppdrag. Valget har ulike utfall og ulik innflytelse på spillets historie videre. Dersom oppdraget avslås vil det kunne gi alvorlige konsekvenser for dyret som ønsket å bli reddet. Konsekvensene av spillerens handling blir vist gjennom en animert videosnutt.

På de neste sidene blir det vist eksempler på virtuelle oppdrag som spilleren kan få i spillet.



# Virtuelt oppdrag

## Hav-oppdrag

**HAV-OPPDRAG**  
Rydd opp plasten i havet og fjern søppelgarnet før fiskestimen setter seg fast i det!

SE VIDEO AV FISKENE

75 plastbiter 1 250 poeng 01:56

The screen shows a dark blue ocean background with a fisherman character on the left. A large white text box is centered, containing the title and instructions. Below the text box are icons for a video, a play button, and a speech bubble. At the bottom, there are icons for a back arrow, a close button, a play button, and an info button.

Plastens levetid: 1750 år

00:03 01:56

The screen shows the fisherman character in the ocean. A large white text box is overlaid on the scene, containing the title and instructions. The background features various sea creatures and plastic waste.

Plastens levetid: 1750 år

00:03 01:56

**SLIK SPILLER DU DEL 1**  
Dra plasthelten rundt i havet for å rydde opp plasten og samle faktakort.

The screen shows the fisherman character in the ocean. A large white text box is overlaid on the scene, containing the title and instructions. The background features various sea creatures and plastic waste.

Plastens levetid: 1350 år

00:24 01:56

The screen shows the fisherman character in the ocean. The background features various sea creatures and plastic waste.

Plastens levetid: 1750 år

00:03 01:56

**NY FAKTA!**

The screen shows the fisherman character in the ocean. A large white text box is overlaid on the scene, containing the title and instructions. The background features various sea creatures and plastic waste.

Plastens levetid: 1750 år

00:03 01:56

The screen shows the fisherman character in the ocean. A large white text box is overlaid on the scene, containing the title and instructions. The background features various sea creatures and plastic waste.

Plastens levetid: 1750 år

00:03 01:56

Plastposer er ikke den plasten det blir funnet mest av på havbunnen. Det er drikkeflasker!

The screen shows the fisherman character in the ocean. A large white text box is overlaid on the scene, containing the title and instructions. The background features various sea creatures and plastic waste.

Plastens levetid: 950 år

01:49 01:56

The screen shows the fisherman character in the ocean. The background features various sea creatures and plastic waste.

Sag Verktøy

The screen shows the fisherman character in the ocean. The background features various sea creatures and plastic waste.

Plastens levetid: 950 år

01:49 01:56

**SLIK SPILLER DU DEL 2**  
Ta i bruk et passende verktøy og trykk på plasten og garnet for å fjerne det.

The screen shows the fisherman character in the ocean. A large white text box is overlaid on the scene, containing the title and instructions. The background features various sea creatures and plastic waste.

Plastens levetid: 50 år

01:49 01:56

The screen shows the fisherman character in the ocean. The background features various sea creatures and plastic waste.

GODT JOBBA!

225

Nytt belte!

#fiskreddet

1 250 poeng  
75 plastbiter  
Ny rekord! 01:49

IKKE DEL BILDE DEL BILDE

The screen shows the fisherman character in the ocean. The background features various sea creatures and plastic waste.

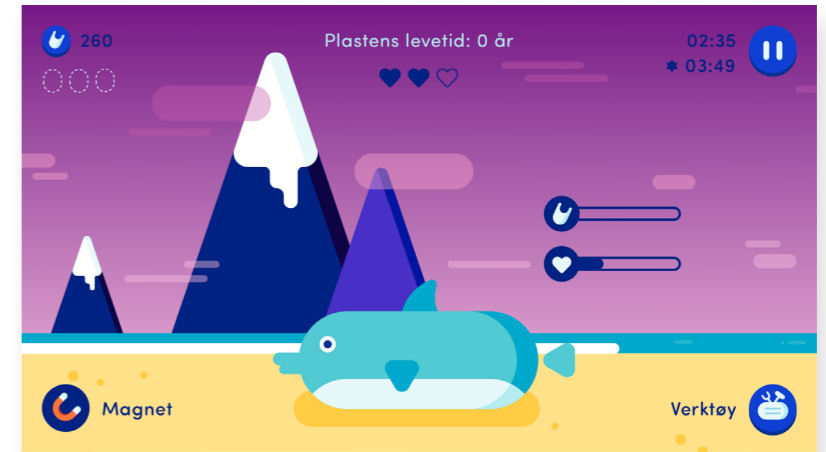
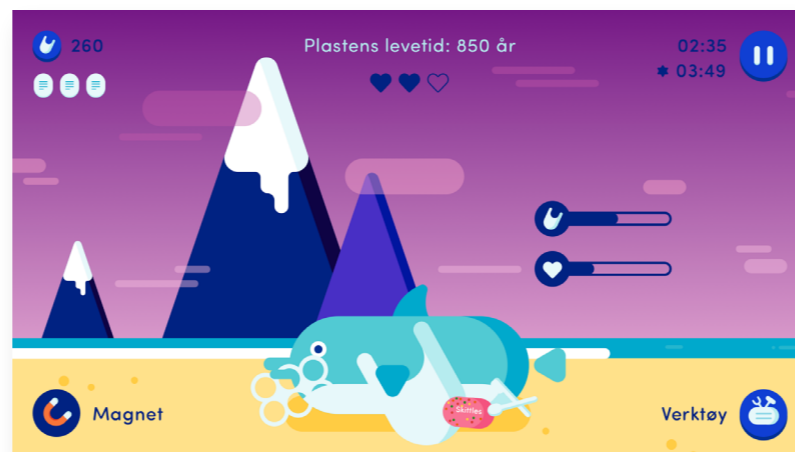
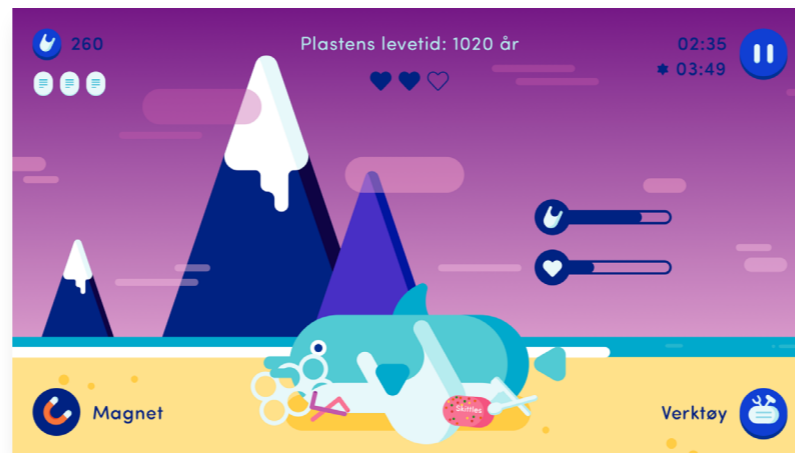
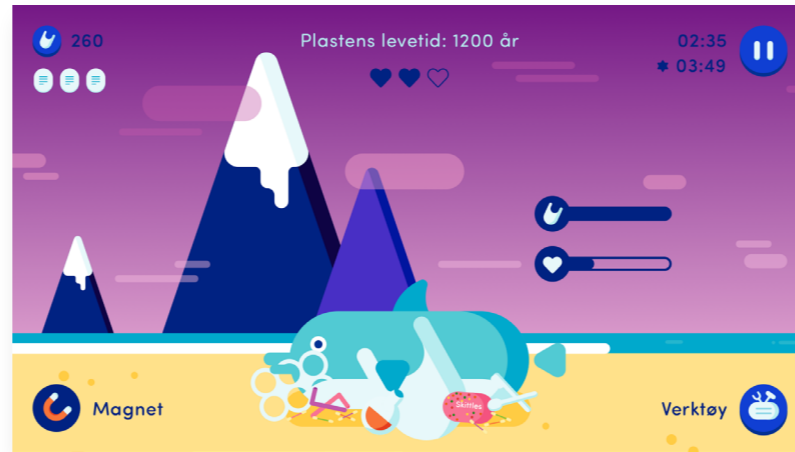
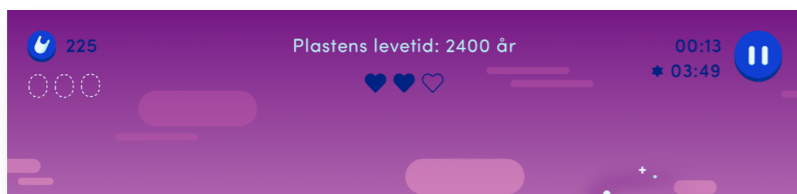
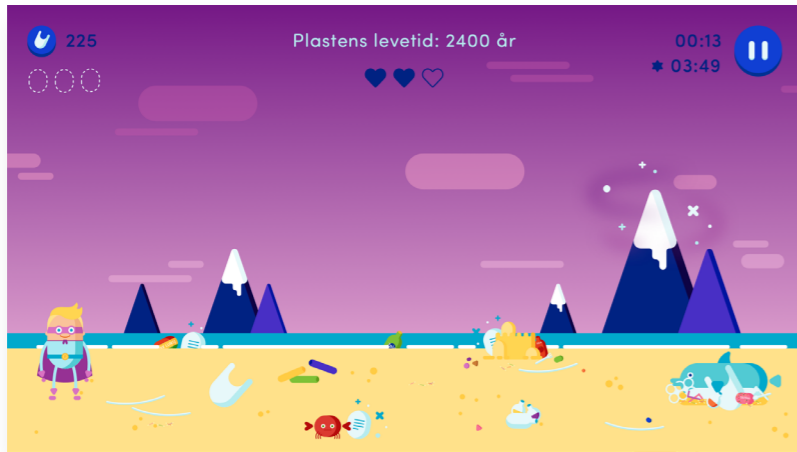
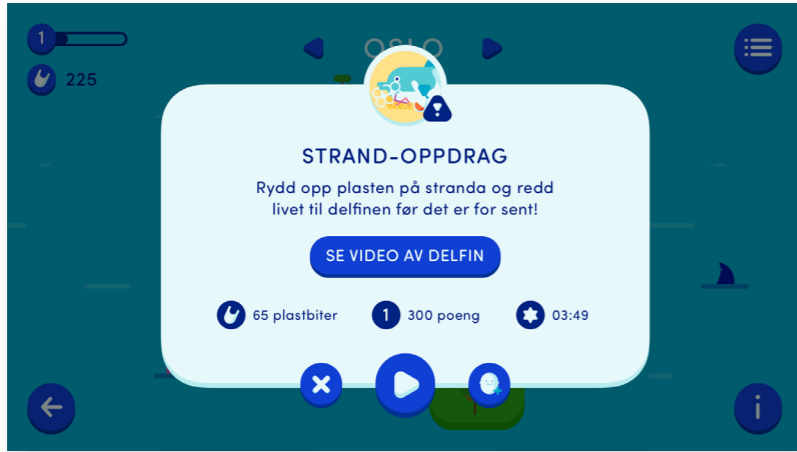
# Virtuelt oppdrag

## Avslått strand-oppdrag



# Virtuelt oppdrag

## Strand-opppdrag (kveld)





# Virtuelt oppdrag

## Holmeoppdrag

1 290

### HOLME-OPPDRAG

Rydd opp platen på hjemstedet til selen og redd selen fra platen han sitter fast i!

SE VIDEO AV SELEN

50 plastbiter 1 200 poeng 02:53

290 Plastens levetid: 1500 år 00:48 02:53

290 Plastens levetid: 1500 år 00:48 02:53

### SLIK SPILLER DU DEL 1

Dra plasthelten fra holme til holme for å rydde opp platen og samle faktakort.

295 Plastens levetid: 1300 år 00:48 02:53

295 Plastens levetid: 1300 år 00:48 02:53

### NY FAKTA!

295 Plastens levetid: 1300 år 00:48 02:53

295 Plastens levetid: 1300 år 00:48 02:53

I fjor ble det funnet nesten 20 000 q-tips langs kysten vår! De havner der når folk kaster de i do.

315 Plastens levetid: 700 år 00:48 02:53

Saks Verktøy

315 Plastens levetid: 700 år 00:48 02:53

### SLIK SPILLER DU DEL 2

Ta i bruk et passende verktøy og trykk på platen for å redde selen.

315 Plastens levetid: 0 år 00:48 02:53

1 340

### GODT JOBBA!

Ny kappe!

200 poeng 50 plastbiter

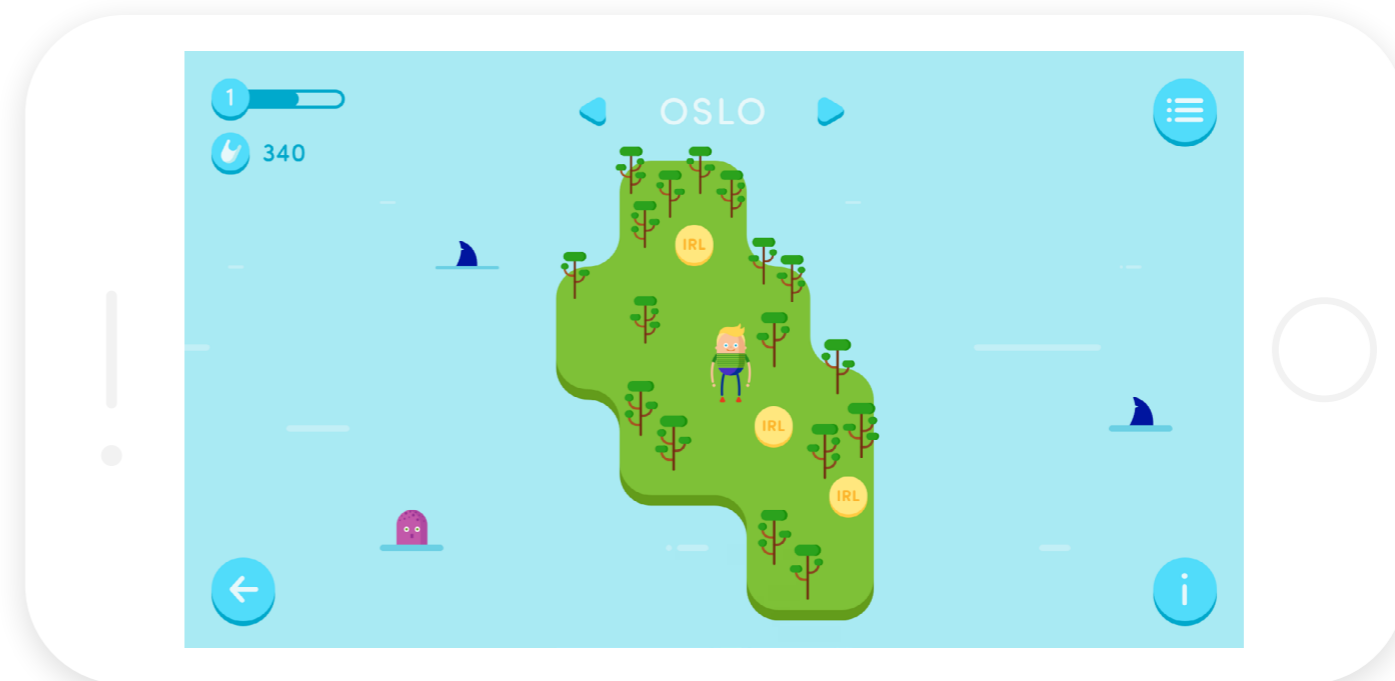
#selreddet

IKKE DEL BILDE DEL BILDE

## IRL oppdrag

De virkelige oppdragene («IRL-oppgaver») dreier seg om tiltak som spilleren må gjøre i det virkelige liv for å redusere eller forhindre plastforurensning. Disse oppdragene kombinerer den virtuelle og virkelige verdenen, og stimulerer til fysisk aktivitet i tillegg til at det engasjerer brukeren til å vise miljøansvar. IRL-oppgaver involverer topp moderne teknologi som «augmented reality» og maskinlæring, noe som bidrar til at Heromiko skiller seg ut fra konkurrenter. Mange av de fysiske oppdragene bygger på kjente og attraktive funksjonaliteter fra populære medier blant målgruppen som konseptet om «streak».

På de neste sidene blir det vist eksempler på IRL-oppgaver som spilleren kan få i spillet.

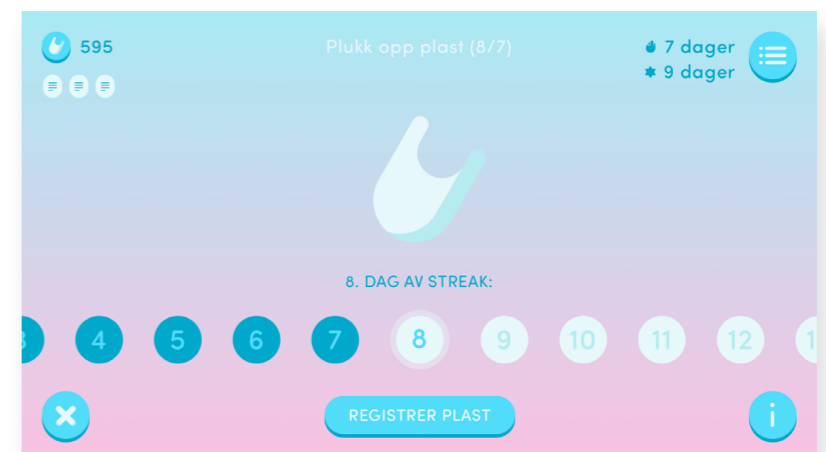
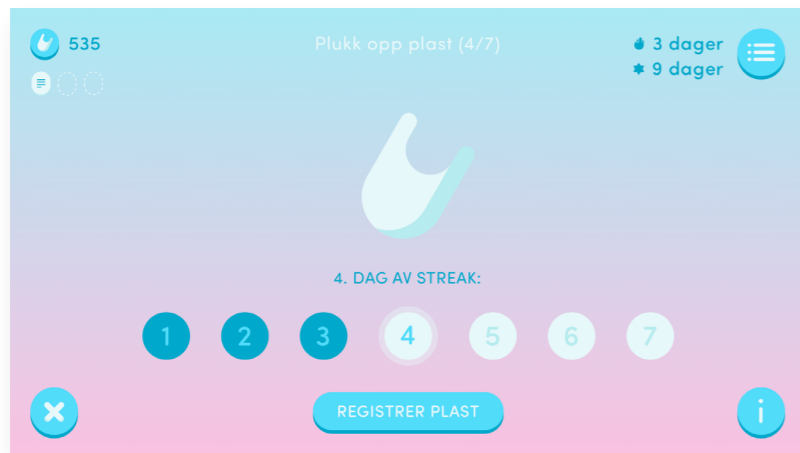
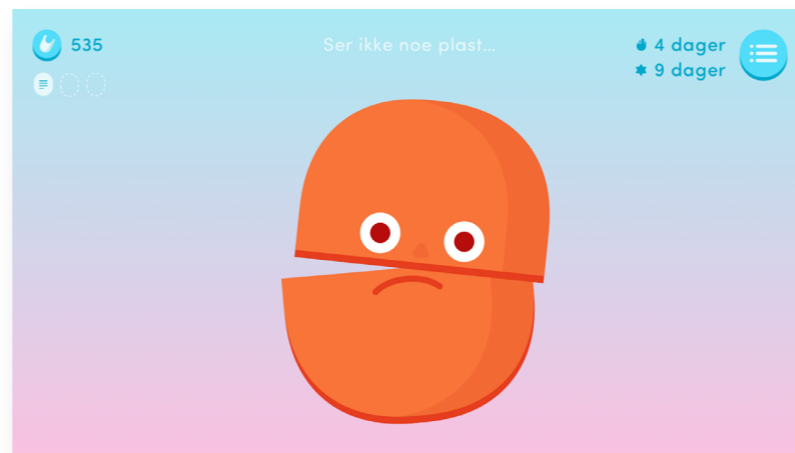
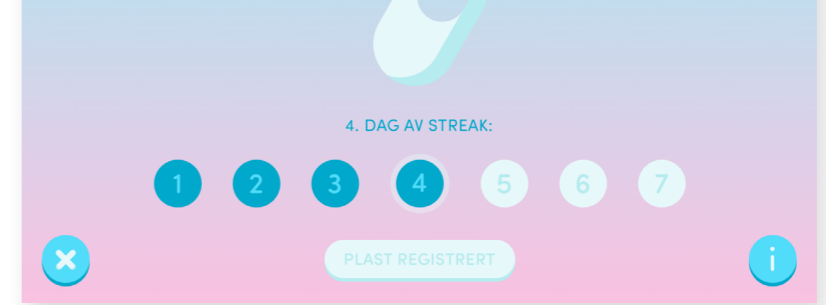


IRL oppdrag  
AR-opppdrag



# IRL oppdrag

## Fysisk oppdrag



# IRL oppdrag

## Fysisk oppdrag

595

### FYSISK OPPDRAG

Scann klærne dine og se om de er uten mikroplast. 5 plastfrie plagg = fullført.

DEMO AV OPPDRAG

20 per plagg 100 poeng 40 plagg

635

Plastfrie plagg (3/5)

2 plagg 40 plagg

3. KLESPLAGG:

1 2 3 4 5

REGISTRER PLAGG

635

Plasser vaskelappen i firkanten

2 plagg 40 plagg

635

Scanner...

2 plagg 40 plagg

UR 48  
US 33R  
CA 33R  
CN 175/84A

655

Plastfritt plagg!

3 plagg 40 plagg



655

Plastfrie plagg (4/5)

3 plagg 40 plagg

4. KLESPLAGG:

1 2 3 4 5

REGISTRER PLAGG

655

Scanner...

3 plagg 40 plagg



655

Ånei! Dette inneholder mikroplast.

3 plagg 40 plagg



NY FAKTA!

655

Plastfrie plagg (4/5)

3 plagg 40 plagg



655

Plastfrie plagg (4/5)

3 plagg 40 plagg

En av de vanligste mikroplasttypene som finnes i klær er polyester.

695


OPPDRAG FULLFØRT!

100 poeng 50 plastpenger

Nytt verktøy!

695

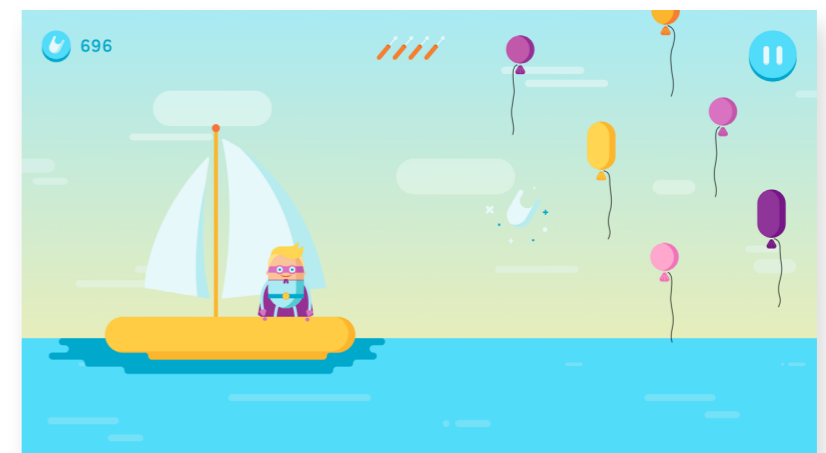
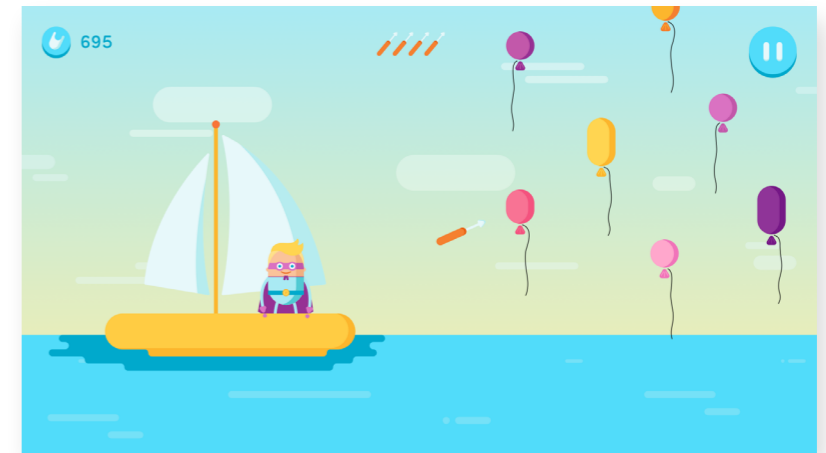
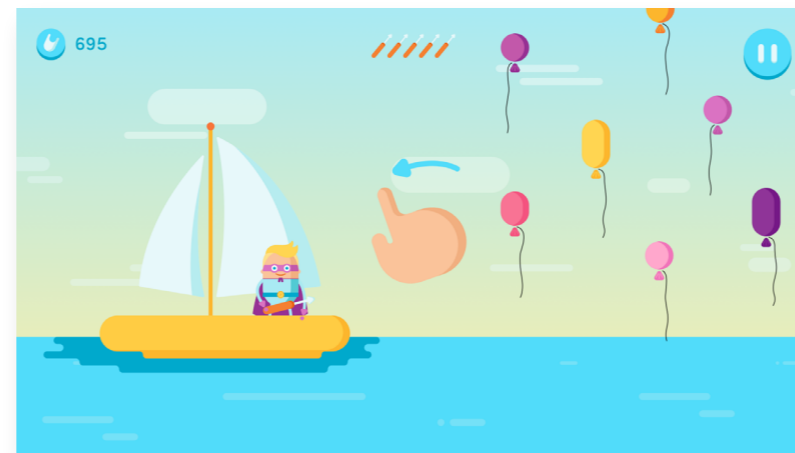
5 plagg 40 plagg



## Bonus-oppdrag

Foruten virtuelle og virkelige oppdrag vil det i blant være mulig for spilleren å gjøre bonus-oppdrag der det kan samles bonusverktøy, bonusplast eller andre fordeler gjennom et minispill.

Et typisk bonus-oppdrag innebærer at spilleren må sikte med en harpun på heliumballonger som stiger opp mot himmelen. Bak hver heliumballong skjuler det seg et gitt antall plastpenger som brukeren vil få i bonus dersom ballongen treffes. Brukeren har i dette bonus-oppdraget fem harpuner og dermed fem forsøk på å samle bonusplast.



## Kunnskapstest

For å komme til et nytt fylke og spillnivå må spilleren gjennomføre en avsluttende kunnskapstest som oppsummerer faktakunnskapen som spilleren har samlet inn og lært seg i løpet av oppdragene i det aktuelle nivået. I utformingen av kunnskapstesten er det lagt til rette for et tilgivende design ved at spilleren får et gitt antall gratis hint som kan brukes om en ikke vet svaret, og dersom spilleren skulle være uheldig å avgi feil svar har spilleren ubegrenset sjanser til å besvare spørsmålet for å oppnå riktig svar. Det må svares riktig for å komme videre til neste spørsmål. På den måten blir spilleren nødt til å virkelig lære seg faktaen som samles i spilloppdragene for å komme videre i spillet.



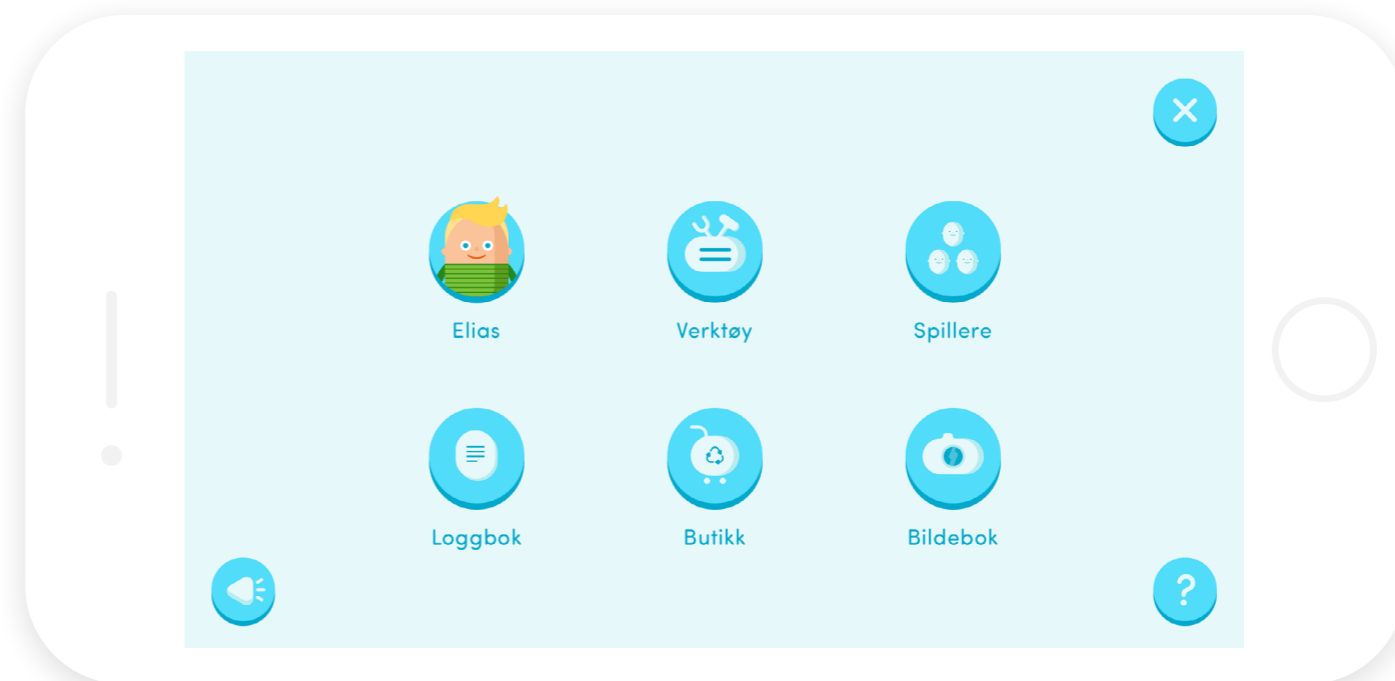




## Hovedmeny

I utformingen av læringsverktøyets hovedmeny er det vektlagt bruk av en personlig ordlyd og et luftig og lett designuttrykk som gjør innholdet oversiktlig og lett å anvende for brukeren.

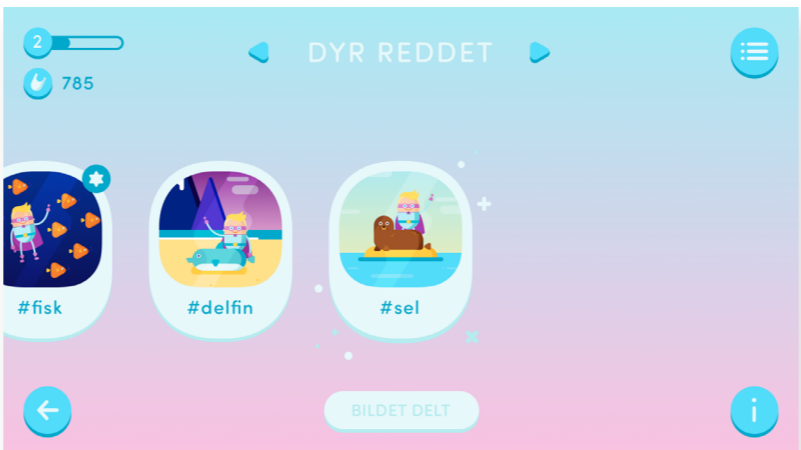
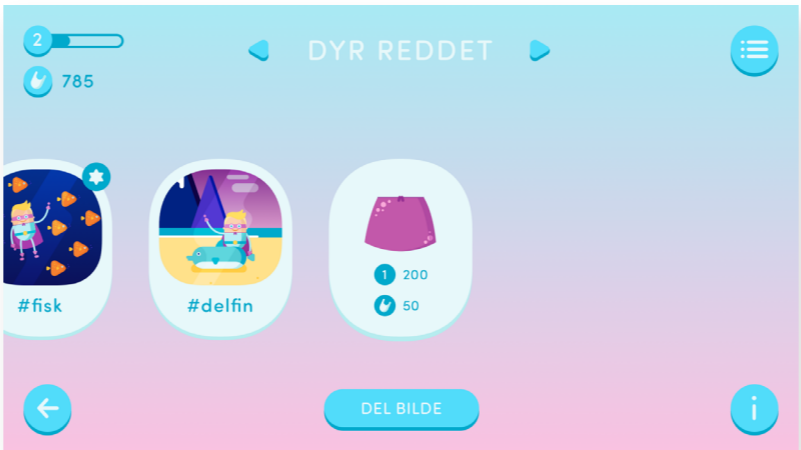
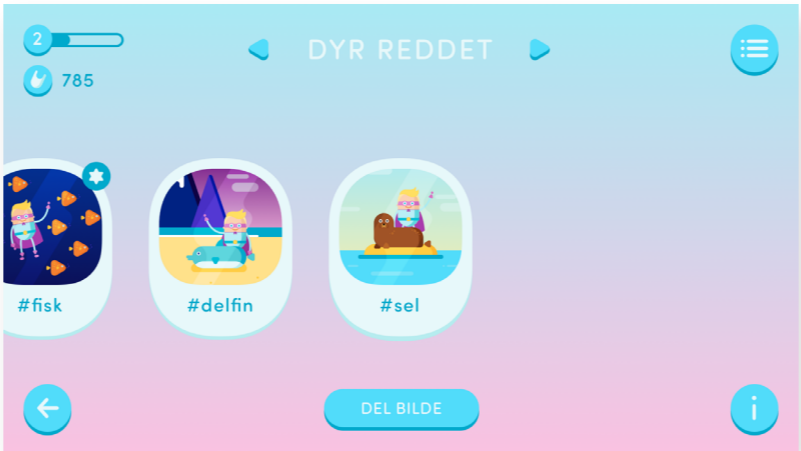
Nedtrekksmenyen består av spillerens profil, loggbok, verktøykasse, resirkuleringsbutikk, nettverk og bildebok. I brukerprofilen vises en oversikt over spillerens status og progresjon i tillegg til at spillkarakteren kan skreddersys. Loggboka viser en oversikt over av alle aktive, delte og avslåtte oppdrag, dyr som er reddet, gevinster som er oppnådd og faktakort som er samlet. Verktøykassa viser alle verktøyene som spilleren har tilgjengelig og i butikken kan det kjøps nye verktøy, frisyre og klær ved å resirkulere plasten som er ryddet opp i oppdrag. I spillnettverket gis det informasjon om hvilke venner og andre spillere som er pålogget eller i nærheten. For å sosialisere i spillet kan det gis plastpenger eller anerkjennelse i form av skryt til de andre spillerne. Den siste funksjonen i menyen er ei bildebok som inneholder en samling av alle egne og venners delte redninger og oppnådde gevinster.

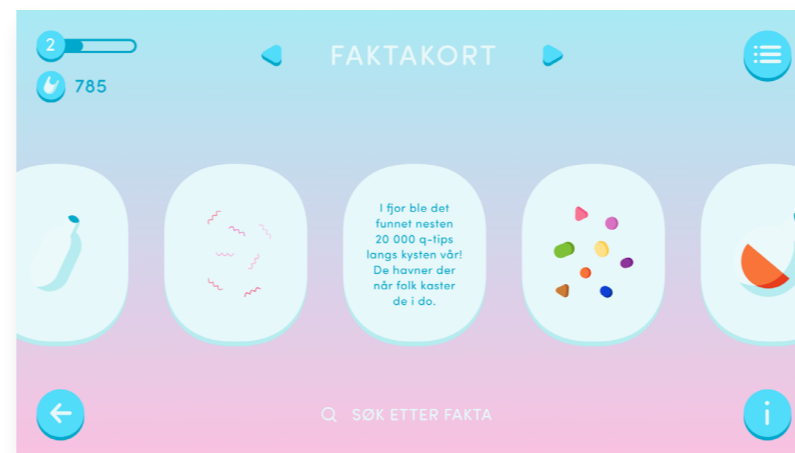
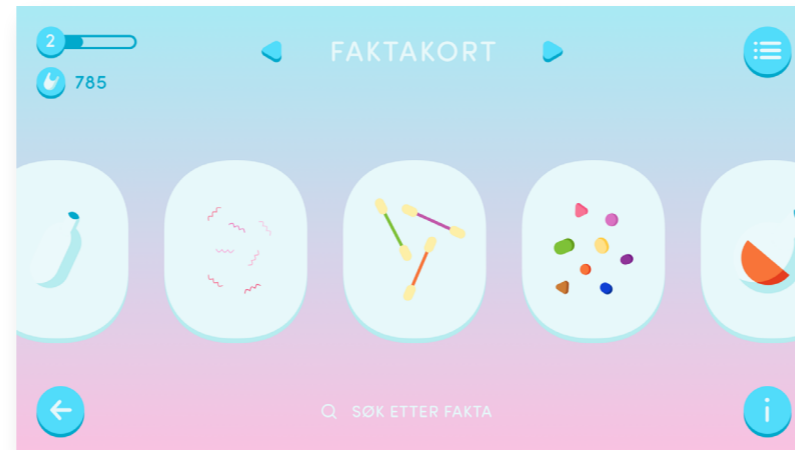


Hovedmeny  
Brukerprofil



Hovedmeny  
Loggbok





# Hovedmeny

## Verktøykasse



# Hovedmeny Resirkuleringsbutikk



# Hovedmeny Spillnettverk

2 780

SPILLERE

John Aktiv nå  
Emma Aktiv nå  
Sofie Aktiv nå  
Nikolai 4 minutter siden  
Kristian 8 minutter siden  
Hanne 3 timer siden  
Håkon  
Petter  
Mari  
Silje

SØK ETTER SPILLER

2 780

VENNER

John Aktiv nå  
Emma Aktiv nå  
Sofie Aktiv nå  
Nikolai 4 minutter siden  
Kristian 8 minutter siden  
Hanne 3 timer siden

SØK ETTER VENN

2 780

SOFIE (10 ÅR)  
Aktiv nå

12 fullerte oppdrag  
6 dyr reddet  
14 fakta samlet

2 1450 poeng  
1 rekord  
9 skryt

Gi plast  
Gi skryt

2 780

SUPERFIE (10 ÅR)  
Aktiv nå

12 fullerte oppdrag  
6 dyr reddet  
14 fakta samlet

2 1450 poeng  
1 rekord  
9 skryt

Gi plast  
Gi skryt

2 780

PETTER (11 ÅR)  
Aktiv nå

17 fullerte oppdrag  
9 dyr reddet  
23 fakta samlet

3 3000 poeng  
0 rekorder  
18 skryt

Gi plast  
Gi skryt

LEGG TIL SOM VENN

2 780

SUPER-PETTER (11 ÅR)  
Aktiv nå

17 fullerte oppdrag  
9 dyr reddet  
23 fakta samlet

3 3000 poeng  
0 rekorder  
18 skryt

Gi plast  
Gi skryt

LEGG TIL SOM VENN

Hovedmeny  
Bildebok





# Prototypen

<https://invis.io/FCJGPHP43GS>

Gå til lenken over for å prøve den levende og interaktive prototypen av Heromiko. God fornøyelse!



