

# **En redaksjonell historiefortelling: Hvordan gjøre geografi mer spennende for barn?**

Presentasjonsdokument

**Bacheloroppgave**  
Grafisk design

**BOP3103**  
Vår 2020

**Kandidatnummer**  
6253

**1.0 Bakgrunn**

**2.0 Visuell profil**

**3.0 Historiefortelling**

**4.0 Lenke til løsning**



# 1.0 BAKGRUNN

Innføring i designløsningens  
problemstilling, hensikt, verdier  
og konsept.

# Problemstilling

Prosjektet er delt inn i to forskjellige temaer: ett tematisk og ett designfaglig. Det tematiske temaet er vært geografi og hvordan barn tilegner seg geografiske kunnskaper. Det designfaglige temaet ved prosjektet er historiefortellende design. Hva er det som gjør at barn lærer best, og hvordan kan man få tungt innhold til å bli spennende og gøy?

Prosjektets problemstilling er formulert med to tilhørende underspørsmål for å spisse inn løsningen. Hovedproblemstillingen lyder som følger: **«Hvordan kan man ved hjelp av historiefortellende design være med på å øke barn i alderen 9 - 12 år sine geografiske kunnskaper?»**.

Underspørsmål: **«Hvordan kan man bruke digitale flater til å lage løsningen mer engasjerende?»** og **«Hvordan kan man gjøre et bredt og komplekst tema mer tilgjengelig for barn?»**

## Hensikt og verdier

Løsningen er en del av NRK Super sitt tilbud på nett. Gjennomgående i løsningen, innholdet og det visuelle uttrykket er NRK Supers kjerneverdi «NRK Super forstår meg» brukt som en rammeverdi.

Den konkrete hensikten med løsningen er å se hvordan historiefortelling kan være med på å gi barn en ny tilnærming til kunnskap. Løsningen vil fungere som et bidrag til dette og bygger på underholdningsverdien ved læring fremfor tyngden på innholdet.

Derfor har det vært viktig å utvikle gode verdier som beskriver løsningen og står i tråd med NRK Super sin profil. Verdiene er:

**LEVENDE - UTFORSKENDE - SPENNENDE**

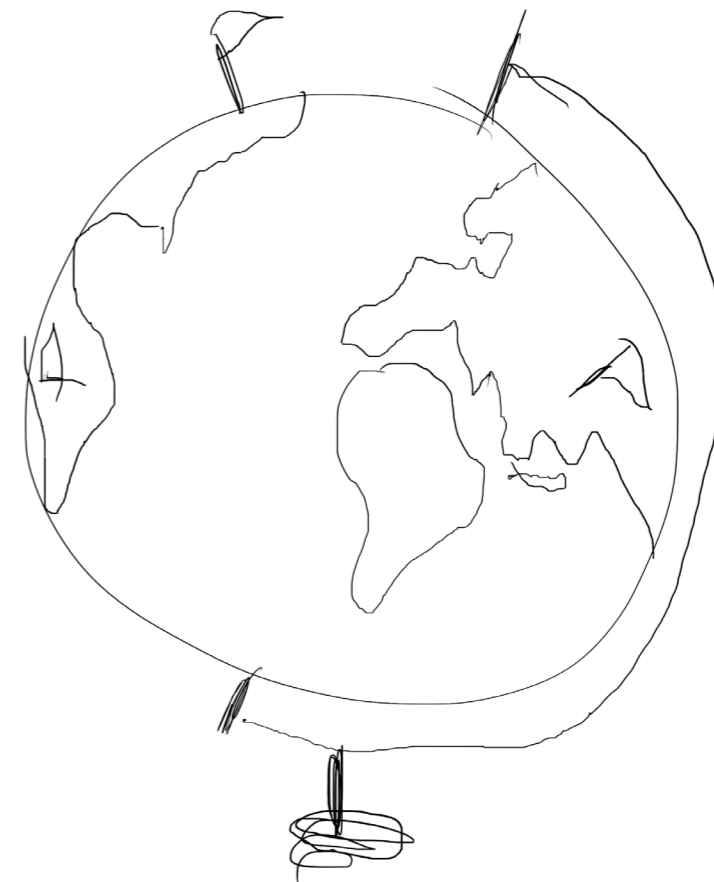


## Konsept

Konseptet som er utviklet, og som også er navnet på løsningen, heter «Levende Atlas». I én utgave av løsningen blir ett land gjennomgått. Andre konsepter som var under vurdering var «Ressursskolen» og «Gjennom de 7 hav», men prosjektets konsept ble valgt på bakgrunn av relevansen for kompetansemålene i skolen. I tillegg åpner det for en stor mengde innhold til løsningen som kan utforskes.

Siden «levende» er en del av konseptet brukes et lekent og muntlig språk, mikroanimasjoner og interaksjoner som en viktig del av utførelsen.

Løsningen er utformet som en sammenhengende redaksjonell tekst med fokus på historiefortellende design. I hver løsning går man gjennom sentrale temaer innen det aktuelle landet, som geografi, biologi, historie og annen relevant info. Innholdet varierer mellom fun fact og harde fakta.



Levende Atlas



Gjennom de syv  
HAV



RESSURSSKOLEN



# 2.0

## VISUELL PROFIL

Presentasjon med føringen for  
løsningens farger, bildestil, ty-  
pografi og uttrykk.

## Farger

Fargene i løsningen er med på å kategorisere innhold og skape sammenheng. Siden hvert land i verden er annerledes, vil også fargebruken tilpasse seg hver løsning.

Variasjonene i fargene er stor og det strekker seg over hele fargespekteret. Valget er tatt basert på NRK Supers tanke om at alle skal bli inkludert. Det er derfor utarbeidet en kjønnsnøytral fargepalett.

En viktig faktor for valg av farger var å sørge for at barna fikk det de ønsket seg. Gjennom innsikt og research kom det frem til at sterke og klare farger er det som appellerer mest til barna.

I praksis glir fargene over i hverandre og skaper naturlige overganger som henger sammen med overgangene i innholdet.





## Typografi

Fontene som brukes heter Marvin Round og Museo Sans. Begge fontene bygger på lekenheten rundt løsningen og har et vennlig preg. Dette er med på å senke seriositeten og gjør innholdet mer innbydende.

Marvin Round er hovedfonten for løsningen. Denne brukes på alt innhold som er historiedrevet. Den er rund i formen og består av ujevne linjer. Dette gir den et levende og lekent uttrykk. Fonten består kun av versaler, noe som gjør den mindre leselig i mengdetekst.

Museo Sans brukes derfor til mengdetekst og innhold som er faktabasert og ikke er med på å drive historien. Fonten bærer likheter med Marvin Round ved å være rund i formene noe som gir den et mykere uttrykk. Linjene i fonten er stivere, og sett i forhold til foregående font gjør dette fonten noe mer seriøs i uttrykket. Museo Sans består av flere vekter hvilket gjør den svært allsidig.



# MARVIN ROUND

# Museo Sans

## Bildestil

For presentasjon av bilder som er relatert til innholdet er det utarbeidet to bildestiler. De kan skilles ved bruken av hvit outline. Dette er en videreføring av NRK Supers «superstrek» og tar også utgangspunkt i inspirasjon fra YouTube.

Den første stilen baserer seg på innhold relatert til historiefortellingen. Bildene som brukes er alltid fotobaserte og ikke illustrasjoner. Den hvite outline brukes for å markere innhold og trekker fokuset til leseren gjennom løsningen.

I den andre stilen brukes ikke hvit outline. Bildene som brukes her kan være illustrative og omhandler kart, satelittbilder og illustrasjoner av verden. Den hvite outline brukes ikke da disse bildene inneholder mer informasjon ved seg og ønsker ikke å forstyrre dette.



## Designelement

I designløsningen er det utarbeidet to designelementer.

Det første er på lik linje med bildestilen en videreføring av «superstreken». Designelementet består av korte streker som er med på å utheve innhold og viktige deler av historien. De korte strekene gjør innholdet livlig, og det kan være med på å endre ordlyd der det er brukes.

Det andre designelementet er mer forbundet til landet løsningen tar for seg og er kulturelt betinget. Siden Australia er i fokus i denne løsningen brukes mønstre fra tradisjonell aboriginerkunst som utgangspunkt. Disse elementene brukes i all hovedsak som et dekorativt bakgrunnsteppesammen med fargene, og er med på å sette stemningen for temaet.



# 3.0

# HISTORIEFOTTELLING

Føringer og retningslinjer for  
innholdsproduksjonen i løsnin-  
gen.

## Innhold

Innholdet i løsningen baserer seg på Natinal Geographic Kids sine faktasider om land. Dette fungerer som en grunnbase for at innholdet skal være forankret i troverdige kilder.

Videre vil fun facts og annen informasjon bli brukt for å skape en sammenhengende historie som tar leseren gjennom ulike aspekter ved landets geografi.

I denne løsningen med Australia starter innholdet med en presentasjon med generell info. Denne glir over til å handle om rare naturfenomener, og videre til historie. Deretter glir det over til dyreliv før den avsluttes.



## Narrativ

Narrativen, det vil si «fortellerstemmen» i løsningen, er engasjert og motivert. Språket som brukes er lett å forstå og føles nært for målgruppen. Løsningens tone-of-voice er inspirert av Newton og hvordan de formidler innhold til barn.

Historien i løsningen drives av en balansegang mellom forfatter- og leserdrevet historie. Det vil si at løsningen følger et bestemt historieløp den tar leseren gjennom, men underveis er det rom for leseren til å bestemme om man ønsker å utforske mer eller bevege seg videre i historien.



# 4.0

## LENKE TIL LØSNING

Lenke med brukerveiledning  
ved bruk av digital prototype.

# Brukerveiledning

På grunn av størrelsen til prototypen vil løsningen kunne oppleves som treg og hakkete på grunn av de tekniske begrensningene i programvaren. Dette er heldigvis et teknisk problem og ikke designfaglig problem, så historiefortellingen og budskapet vil allikevel komme frem.

Det anbefales å se løsningen på datamaskin og ikke iPad. Bruk musen til å holde over tekst og elementer, så kan det være noen mikroanimasjoner dukker opp her og der.

På knapper og swipe-kort vil det kunne være nødvendig å klikke en ekstra gang for respons.

God fornøyelse!

Link til løsning:

**<https://xd.adobe.com/view/79436f6b-fc29-4393-7215-21b17a8d1134-0f72/?fullscreen>**