CONTAINERS

BALLERUP BIBLIOTEK

BEYONCÉ

WORKSHOP 2

lydoptagelser

artikler

billeder

BEYONCÉ

tweets

podcasts

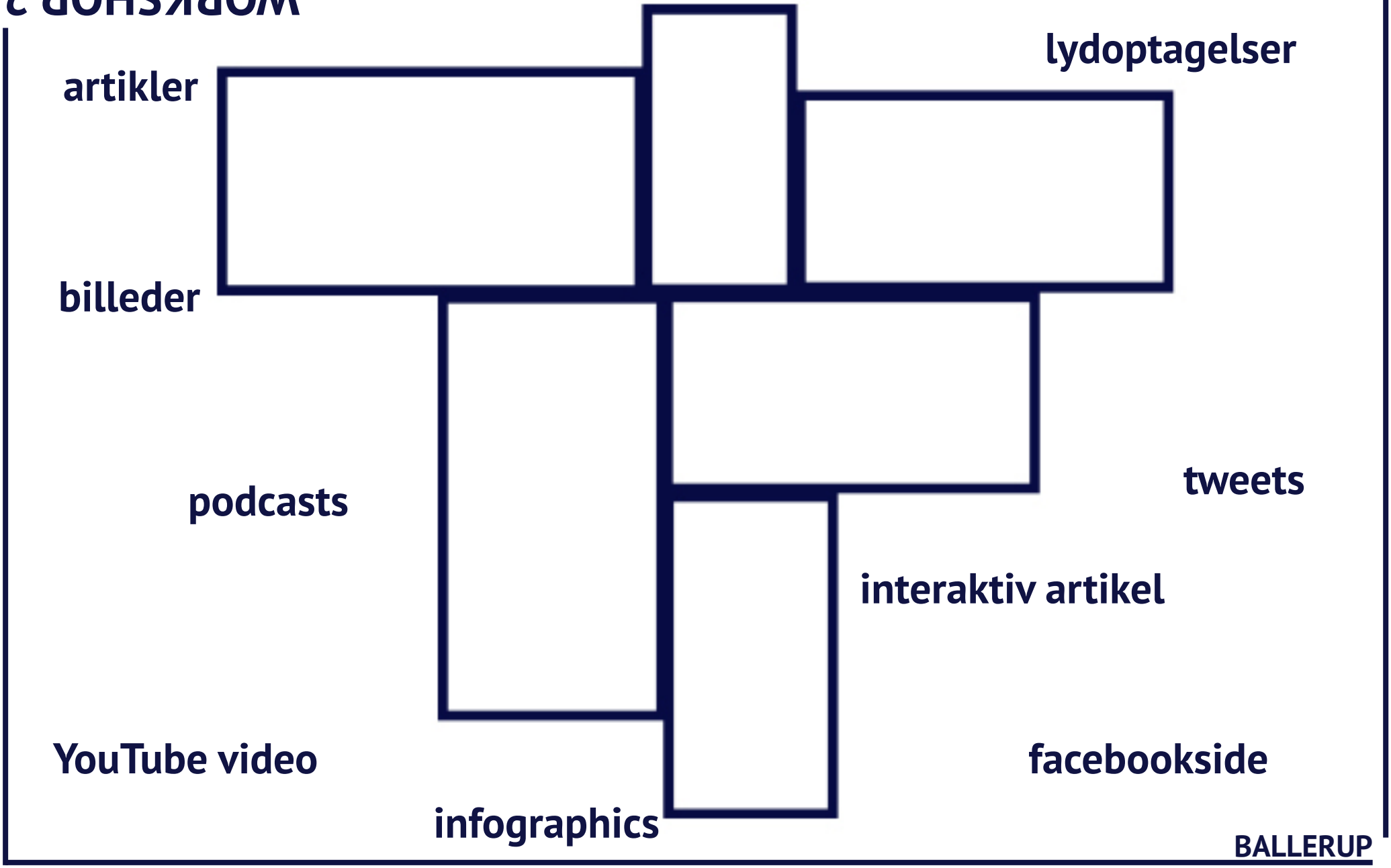
interaktiv artikel

YouTube video

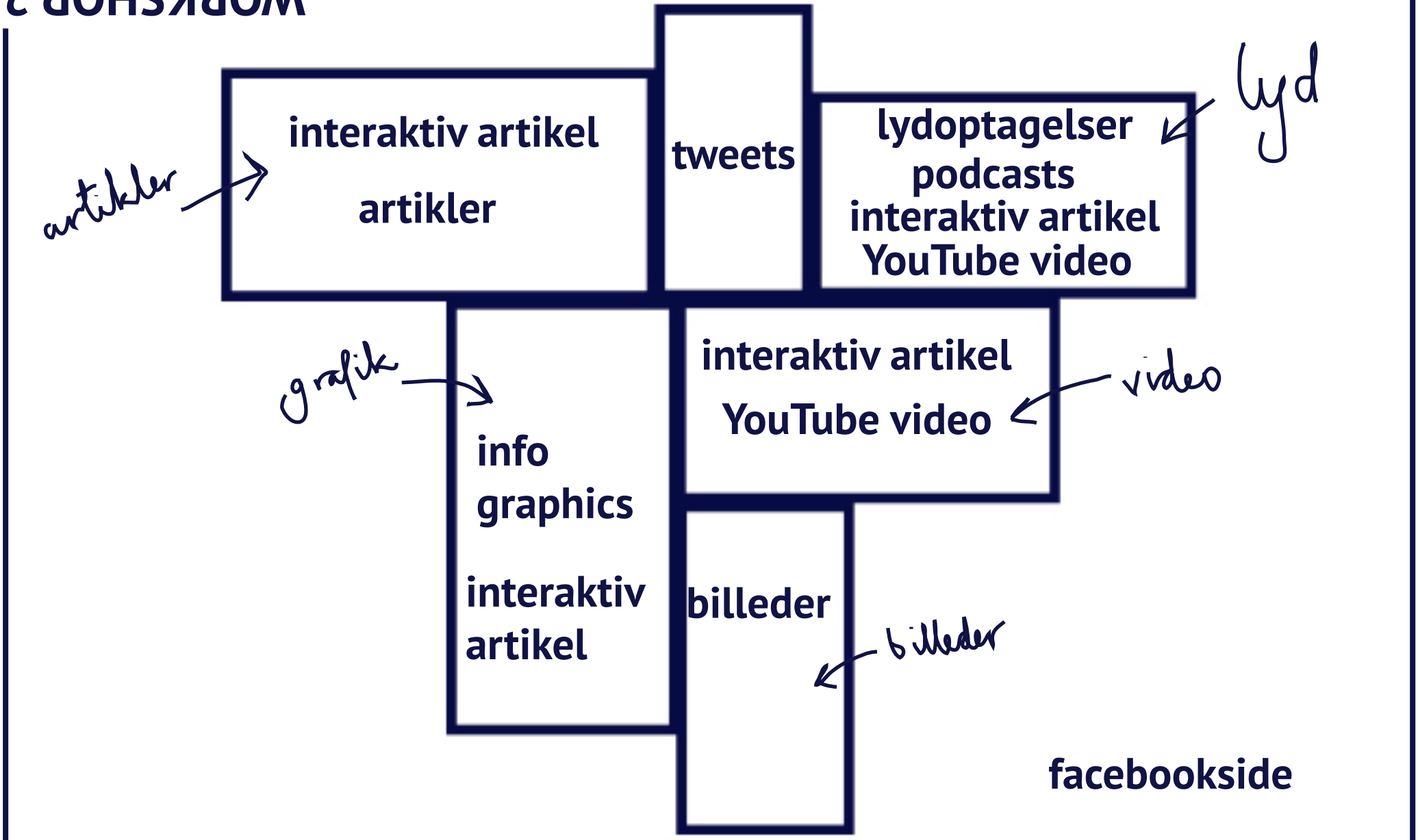
facebookside

infographics

WORKSHOP 2

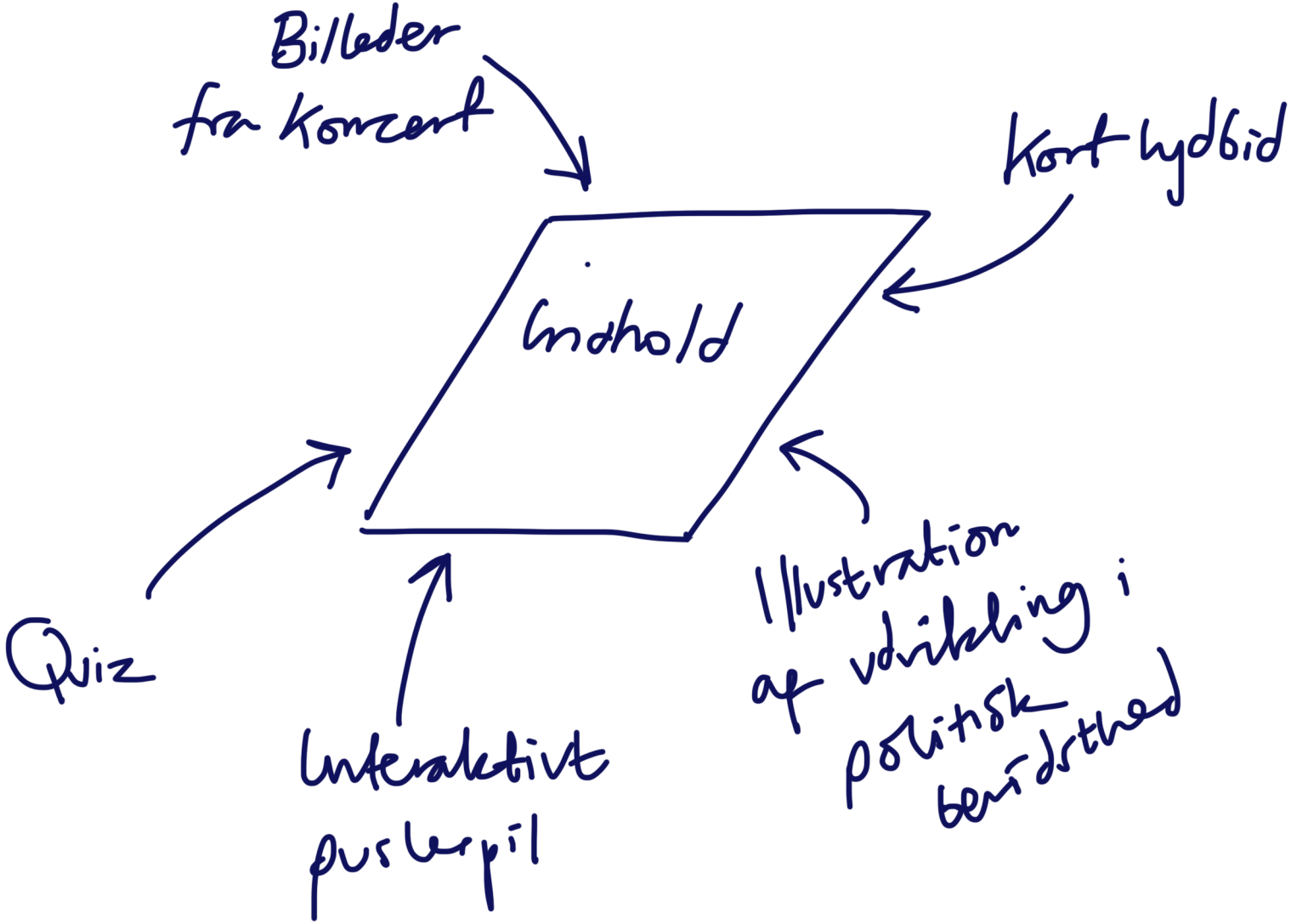

artikler
lydoptagelser
billeder
podcasts
tweets
interaktiv artikel
YouTube video
facebookside
infographics

WORKSHOP 2


interaktiv artikel
artikler
artikler
tweets
lydoptagelser
podcasts
interaktiv artikel
YouTube video
lyd
grafik
info
graphics
interaktiv
artikel
interaktiv artikel
YouTube video
video
billeder
billeder
facebookside

WORKSHOP 2

WORKSHOP 2

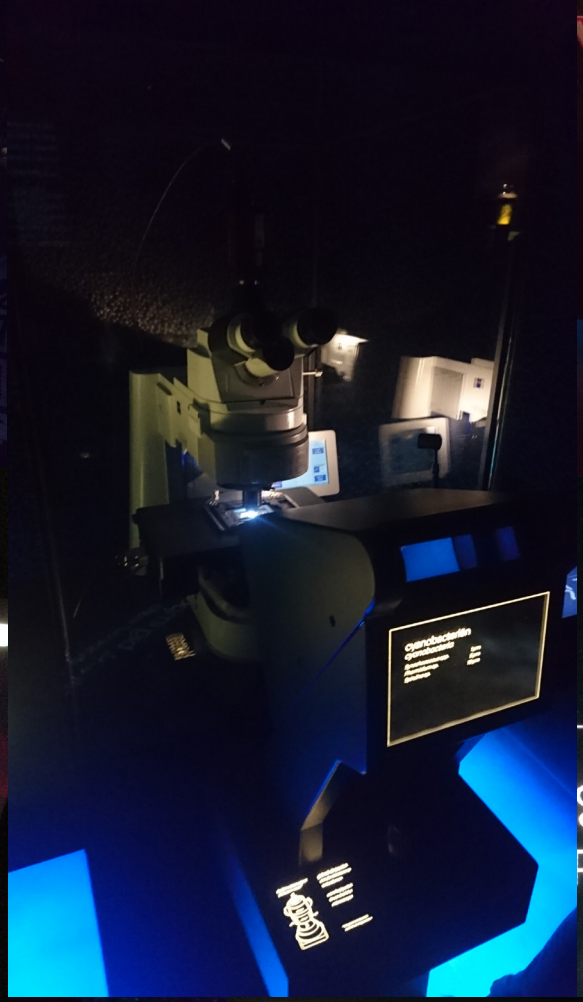


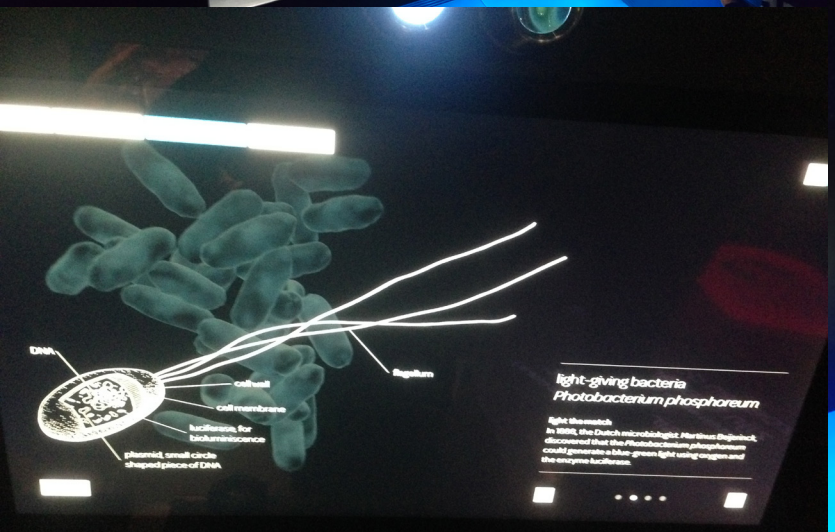
BALLERUP BIBLIOTEK

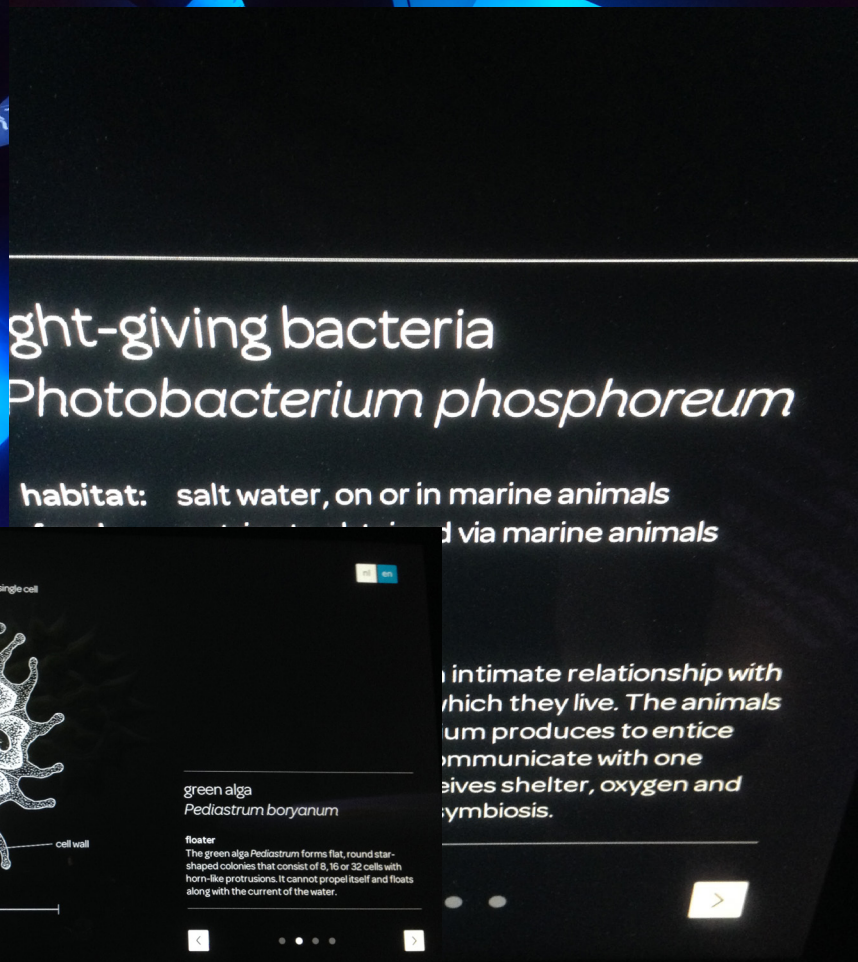
WORKSHOP 2

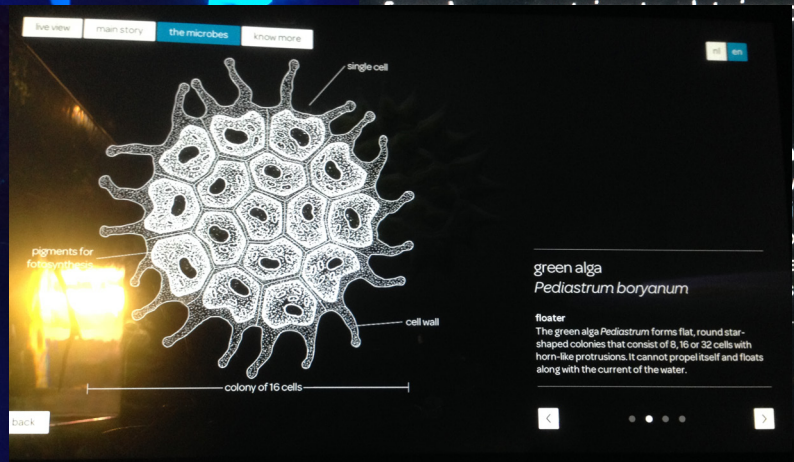
MICROPIA

zuurstof
oxygen

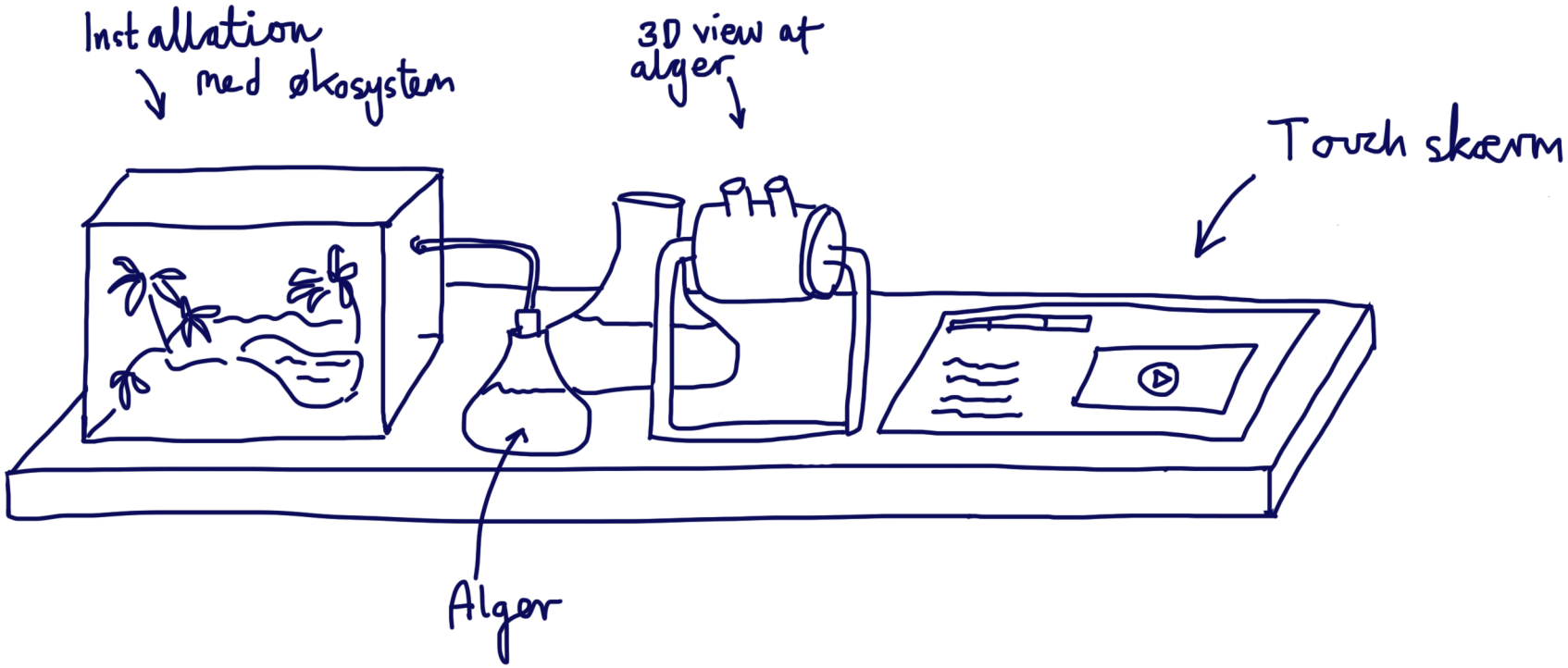



DNA
flagellum
cell wall
cell membrane
luciferase, for bioluminescence
plasmid, small circle shaped piece of DNA
light-giving bacteria
Photobacterium phosphoreum
light the match
In 1916, the Dutch microbiologist Martinus Beijerinck, discovered that the Photobacterium phosphoreum could generate a blue-green light using oxygen and the enzyme luciferase.


ght-giving bacteria
Photobacterium phosphoreum
habitat: salt water, on or in marine animals
d via marine animals
intimate relationship with
which they live. The animals
um produces to entice
mmunicate with one
eives shelter, oxygen and
ymbiosis.


live view
main story
the microbes
know more
nl
en
single cell
pigments for fotosynthesis
cell wall
colony of 16 cells
back
green alga
Pediastrum boryanum
floater
The green alga Pediastrum forms flat, round star-shaped colonies that consist of 8, 16 or 32 cells with horn-like protrusions. It cannot propel itself and floats along with the current of the water.

WORKSHOP 2

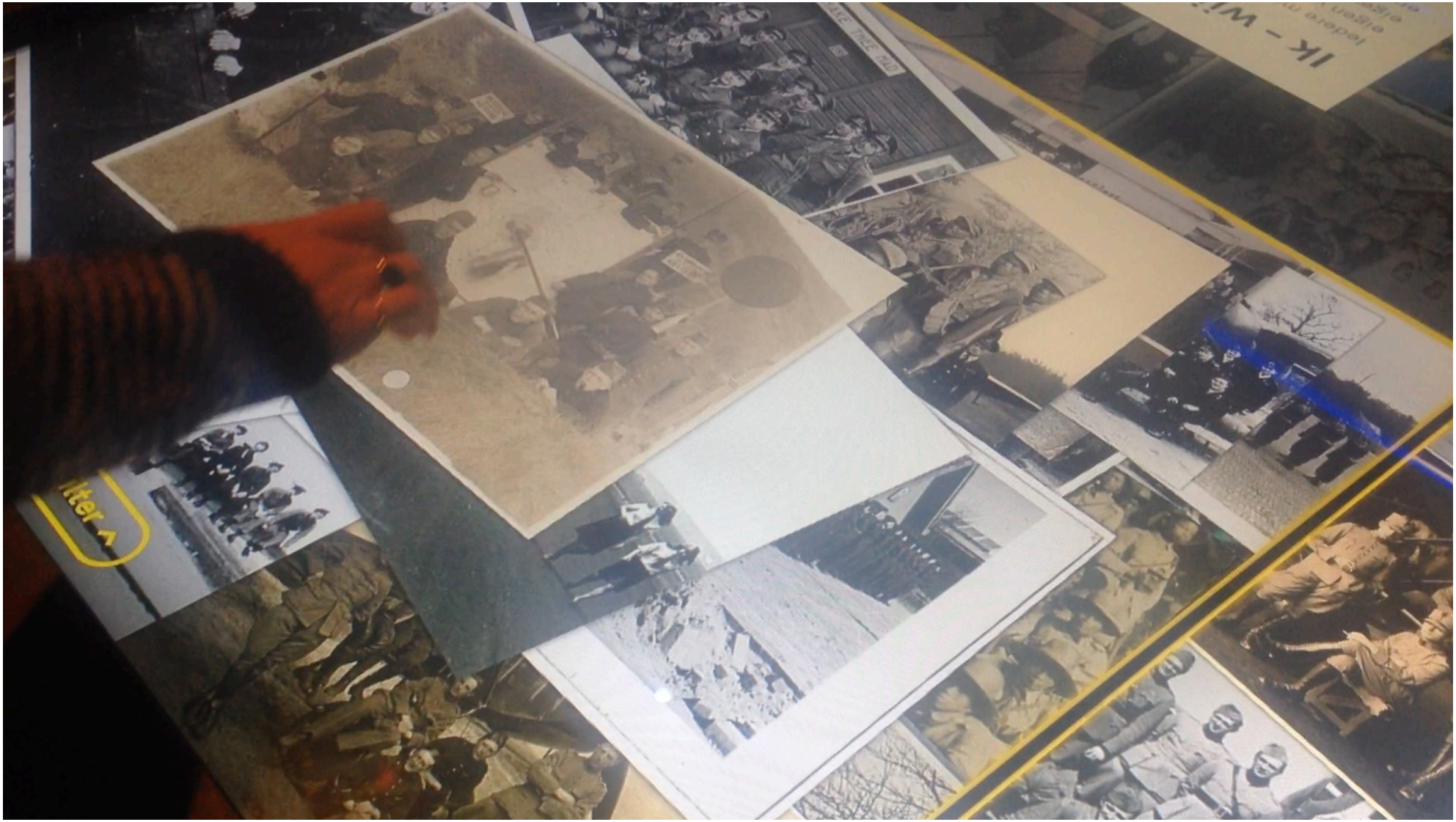


BALLERUP
BIBLIOTEK

HET MILITAIR MUSEUM

BALLERUP BIBLIOTEK

WORKSHOP 2



WORKSHOP 2

1. Overblik over tid pr. emne
2. Sorter og put i containers
3. Skitser nye scenarier
4. Forbered kort præsentation

BALLERUP BIBLIOTEK

WORKSHOP 2

HVAD SÅ NU?

1. Vi tager det med til Yoke
2. Yoke faciliterer en del af workshop 3
3. Workshop 3 kommer til at handle om skitsering, rapid prototypes og brugsscenarier

BALLERUP BIBLIOTEK

Det er det vi nu skal skitsere på.

1. CONTAINERS: Vi har indtil nu arbejdet med det narrative greb, hvordan arbejder vi med at skabe et rum for fortællingen. Nu skal vi bevæge os helt tæt på materialet og se på hvilken kvalitet det har - altså hvilken form, og så skal vi have det puttet ind i nogle forskellige containers sammen med andet materiale der ligner.

Lad mig forklare det med en tegning. (tegning af kasser med forskellige materialer

2. BEYONCÉ: Lad os tage emnet Beyonce.
3. Jeg har fundet forskelligt materiale. Lydklip, video, tweets, artikler mv. Det skal sorteres.
4. Nu laver vi så en kasse, hvor vi putter alle lydklip vi har fundet om det emne ind. Bum. Så kigger vi på tidskriftsartikler, de kan få en kasse. Bum. Men den her interaktive artikel? Den er jo både lyd og billede og tekst og infographics? Så lægger vi den ind i flere af vores containers, ud fra hvilken kvalitet den matcher.

5. Når materialet er blevet sorteret skal i begynde at skitse på hvordan man kan formidle indholdet i materialet bedst. I skal ikke nødvendigvis tænke, at folk død og pine skal overbevises om at de skal læse en meget lang tidsskriftartikel. Tænk hellere over hvordan indholdet af denne artikel kan formidles. I har et ret godt eksempel på formidling med den her the Guardian artikel som vi sendte ud som lektier. Der bliver formidlet indhold med mange forskellige greb.

6. Tænk visuelt, tænk i lyd, tænk i levende billeder og tænk i materialer. Det vil altså sige, at vi gerne vil have jer til hele tiden at medtænke omgivelserne. Kunne et supplement til en lydfortælling være fysiske genstande som man udstiller sammen med det digitale materiale? Kunne det her møbel være omgivet at andre genstande der får fortællingen yderligere frem? Kan vi lade os inspirere af det håndgribelige og tage det med? Hvilke muligheder har vi, hvad kunne være fedt at kunne? Kan vi aktivere bøger, musik og film fra den fysiske samling?

7. Lad mig give et eksempel på hvordan sådan en udfordring kan løses.

8. Dette eksempel er fra Micropia i Amsterdam, som er et museum der har en permanent udstilling om biologi og altså særligt mikroorganismer. Det er rimeligt kompleks information der skal formidles her. Fotosyntese, økosystemer etc.

9. Her ser i et billede af en installation. Som I ser er det faktisk på en helt almindelig touch screen at man får information. Det er læsbar information der tager en vis tid. Teksten er suppleret med små animationer og en introduktionshistorie. Introduktionen er hele tiden ens indgang til det mere komplekse information. Den komplekse viden får hele tiden et visuelt supplement, det bliver håndgribeligt.

10. Militair museum.
11. Video
12. Planlæg tid, alle emner skal have samme mængde tid. Sorter hurtigt og put i containers. Tag fotos, skriv ned. Idéer. Tegn skitser. Detaljegraden er mindre vigtig, det er grebet der er vigtigt.
13. Hvad gør vi med dette her?:

I skal kun koncentrere jer om at lave det for hvert emne. Vi tager det med videre og ser mere overordnet på om der er forskellige krav der kan sættes sammen.

VIGTIGT! Vi snakker lige nu med Yoke om, at en del af løsningen med de her materialer nok bliver, at Yoke laver nogle templates hvor man copy paster indhold ind, frem for at vi for hvert materiale skal indhente API, osv.

Props:

Prints af de materialer vi har fundet - Til at sortere og kategorisere. Gerne nogle stykker pr. materiale/kilde.
Flip-board eller white board
Store tusser