

paperfish

NOS JEUGDJOURNAAL PRESENTATIE IDEATION FASE



DISCOVERY FASE



IDEATION FASE



CREATION FASE



DISCOVERY RECAP



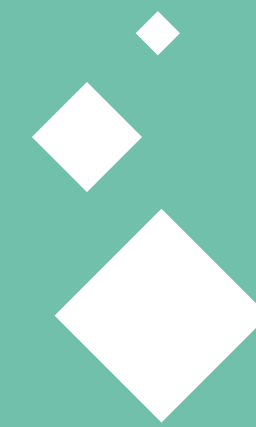
IMPLEMENTATIES

Cross channel, ofwel **multiplatform**, kenmerkt zich doordat het beschikbaar is op een uitgebreid assortiment van **devices**.

PROBLEEMSTELLING

Hoe kunnen we voor een **lineair** programma een multiplatform strategie uitstippelen, waarbij kinderen tussen de 9 en 12 jaar niet alleen informatie **ontvangen**, maar ook **toepassen** en **zenden**?

Hoe kunnen we kinderen tussen de 9 en 12 jaar doormiddel van **interactive storytelling** of **gamification** beter **begeleiden** in het **overgangsproces** van het Jeugdjournaal naar het NOS Journaal?



IDEATION FASE



INTERACTIVE
STORYTELLING

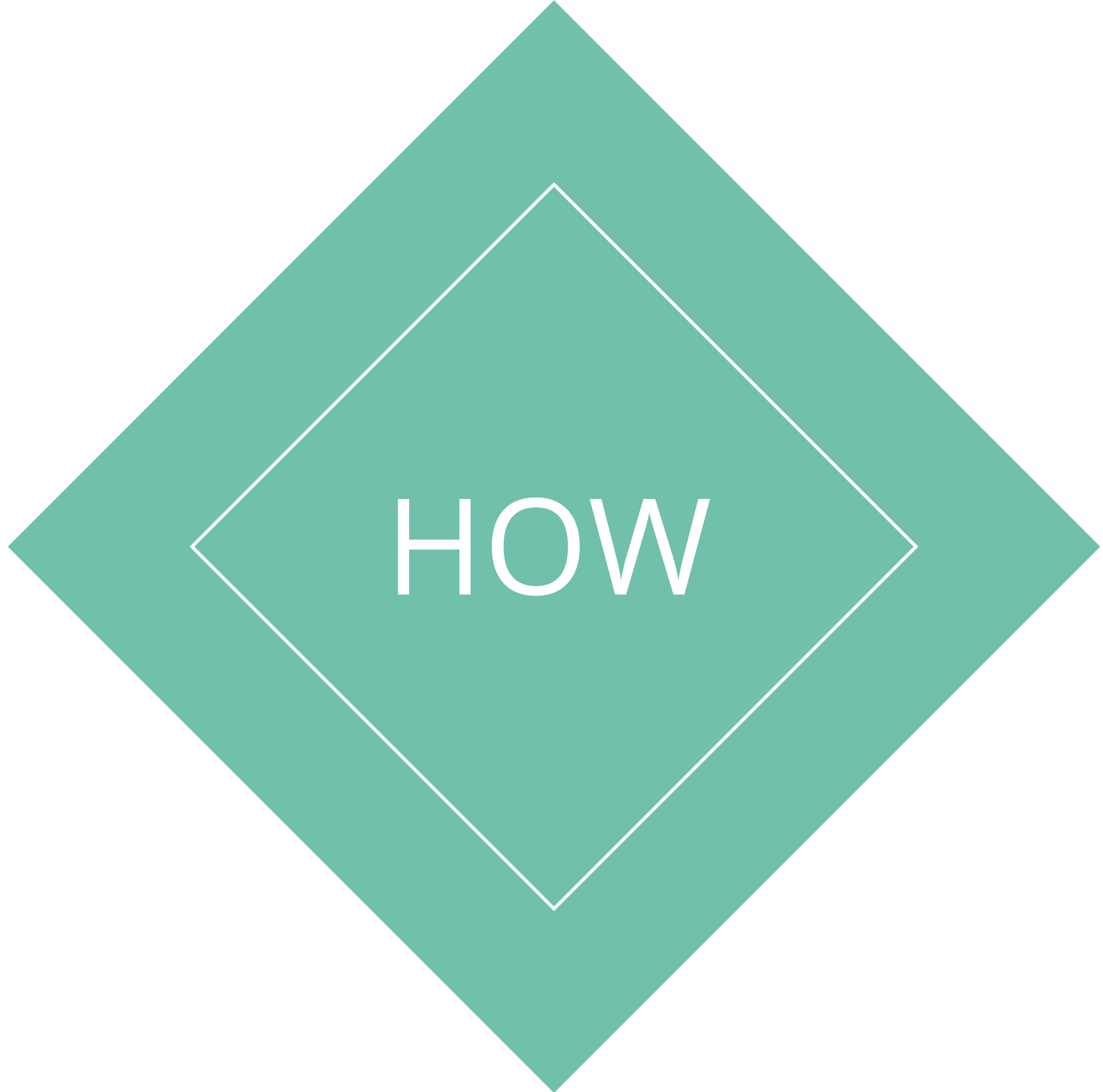


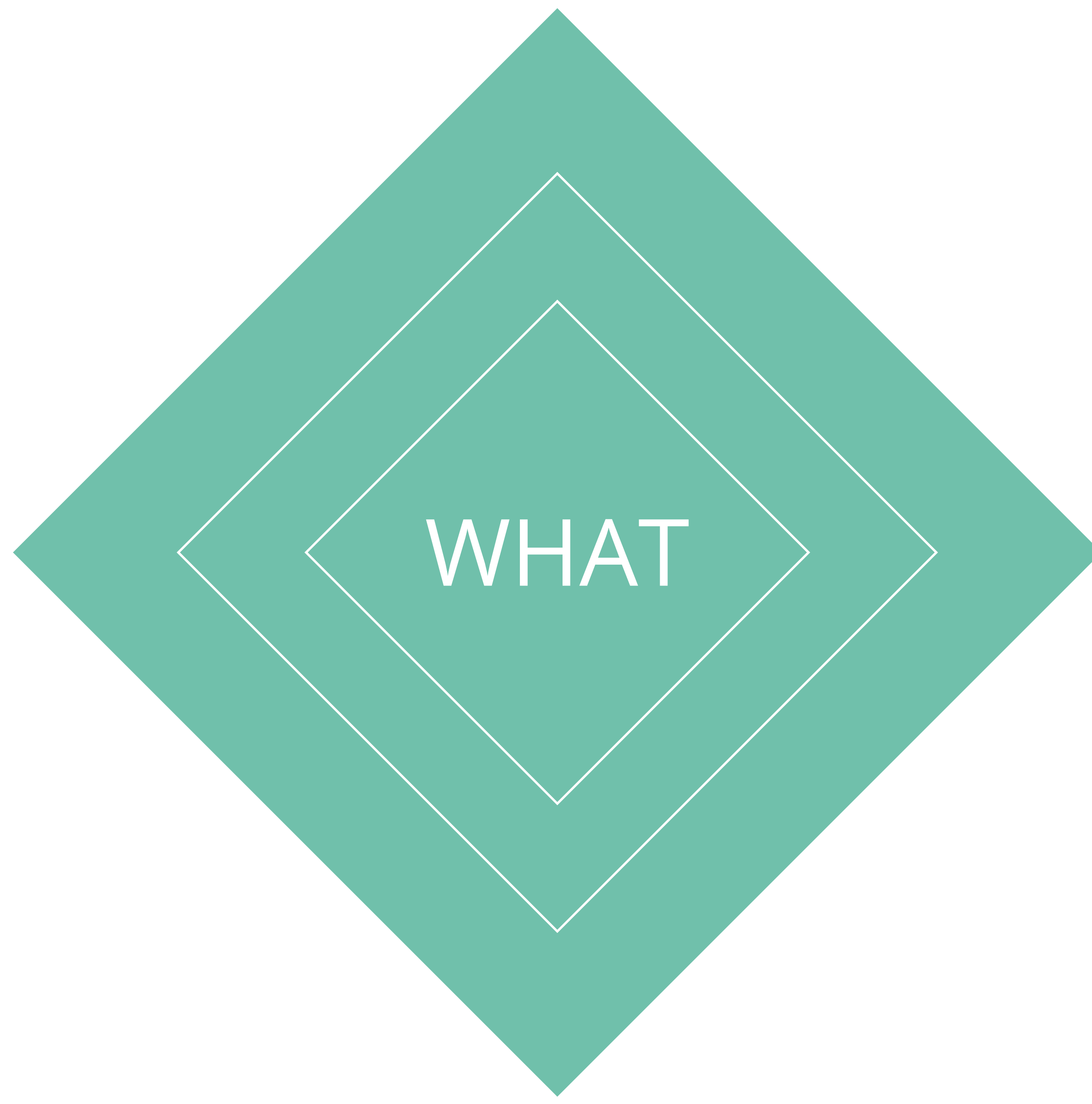
GAME
ELEMENTS



INDEPTH
VIDEO







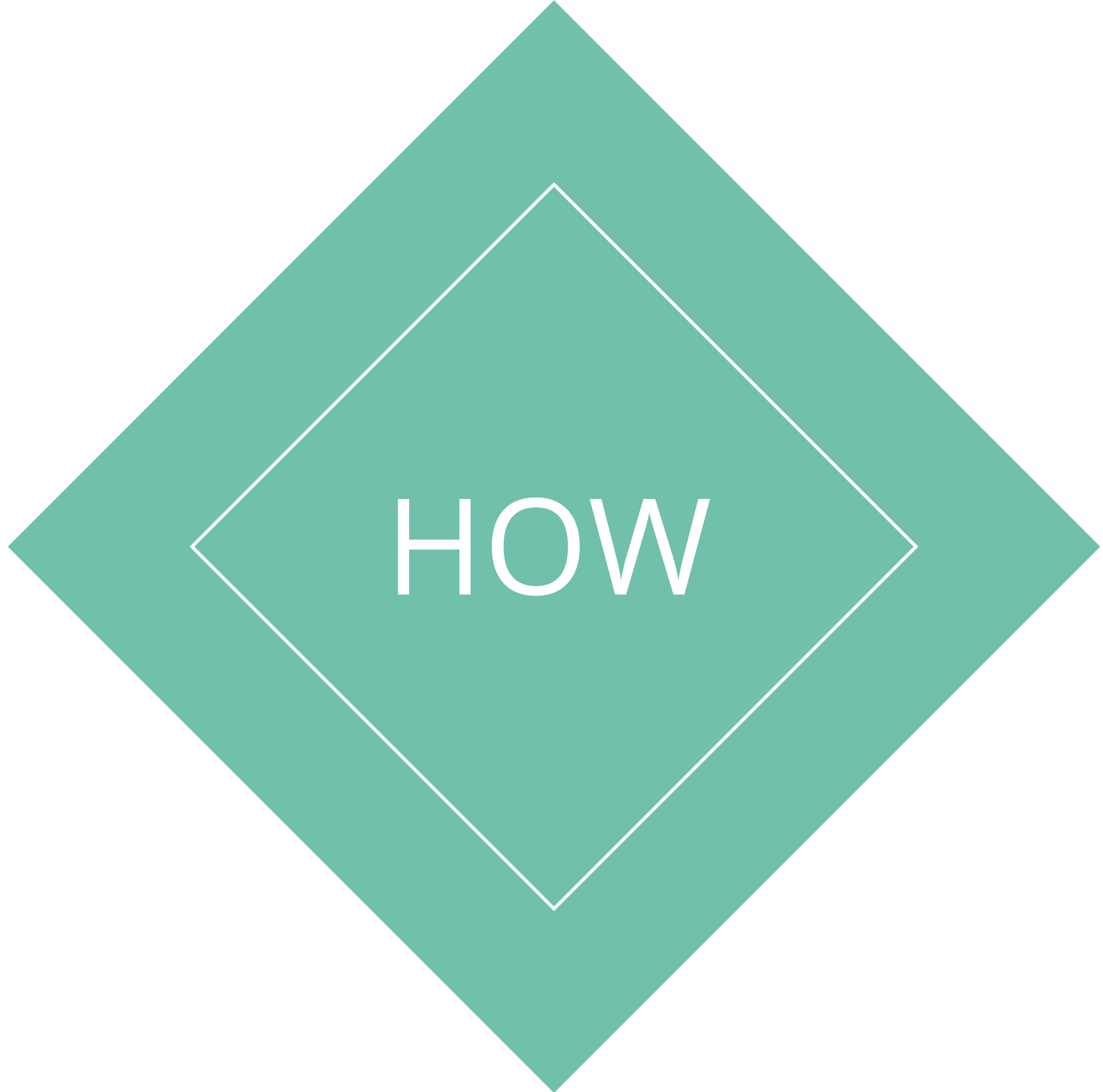
WHAT

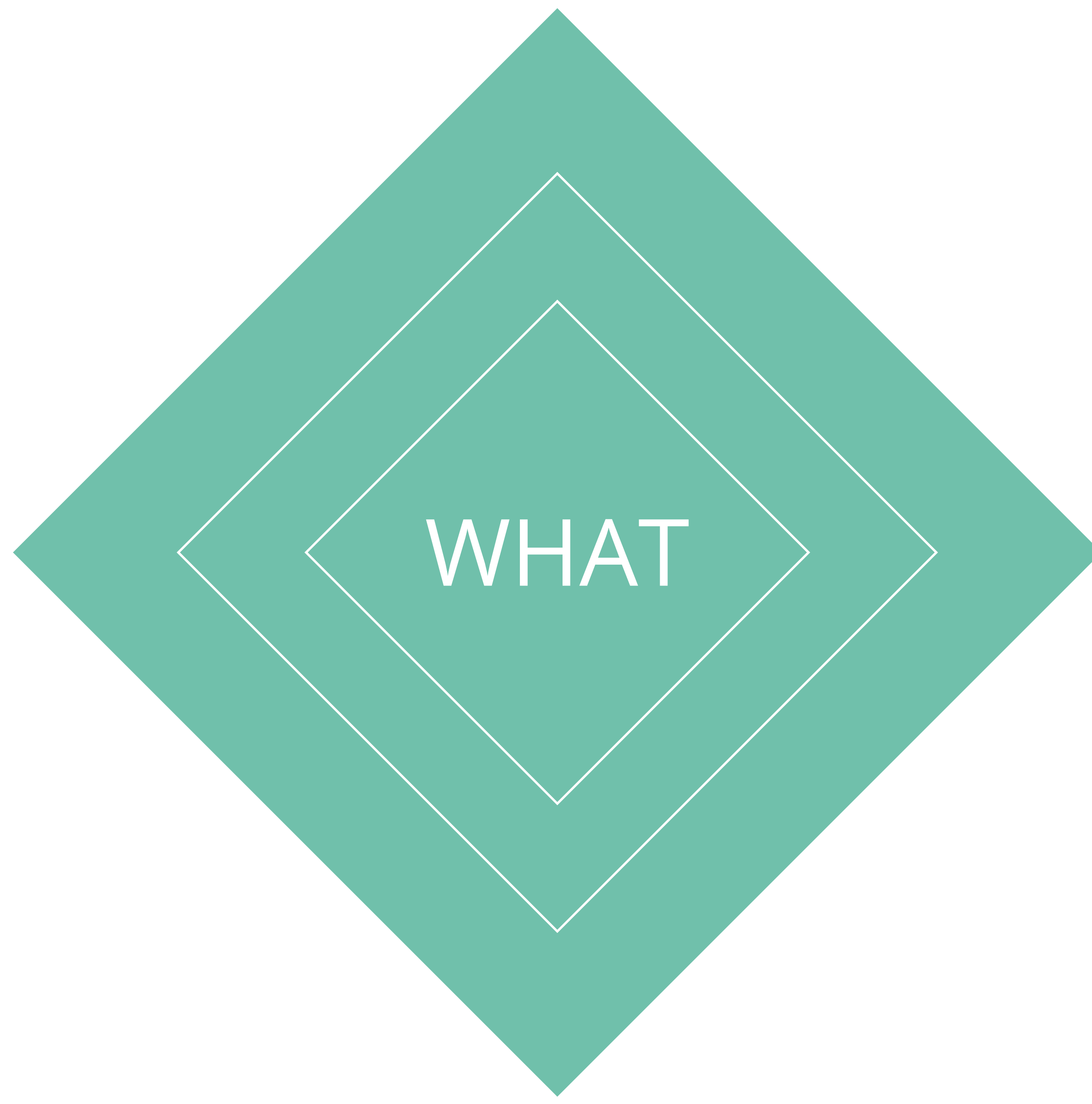
INTERACTIVE STORYTELLING

Een (tablet) applicatie die doormiddel van interactive storytelling nieuws-artikelen behandelt, waarbij tekst, video, audio, graphics en foto's naadloos op elkaar aansluiten en een natuurlijke beleving van het nieuws overbrengen.









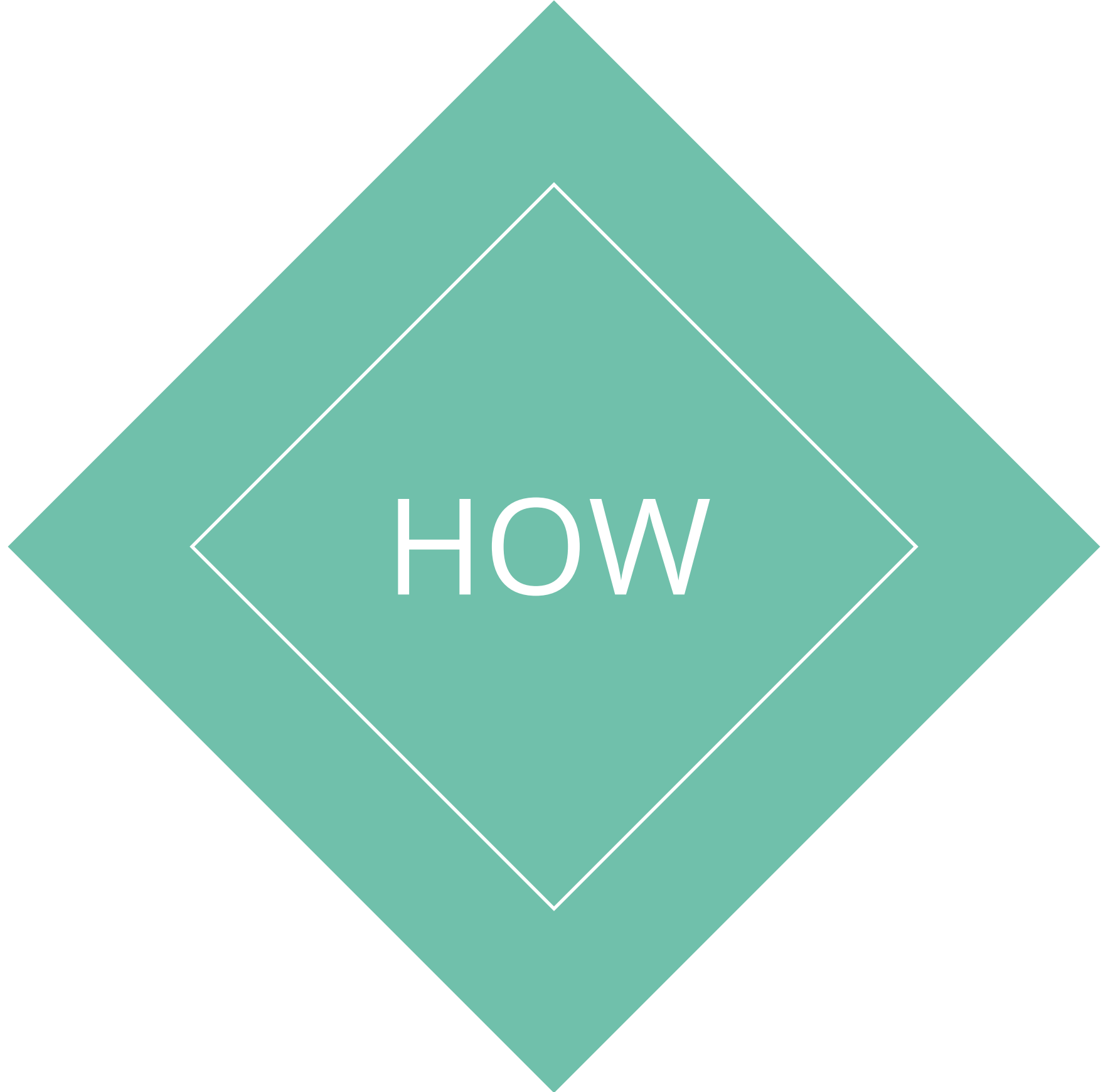
WHAT

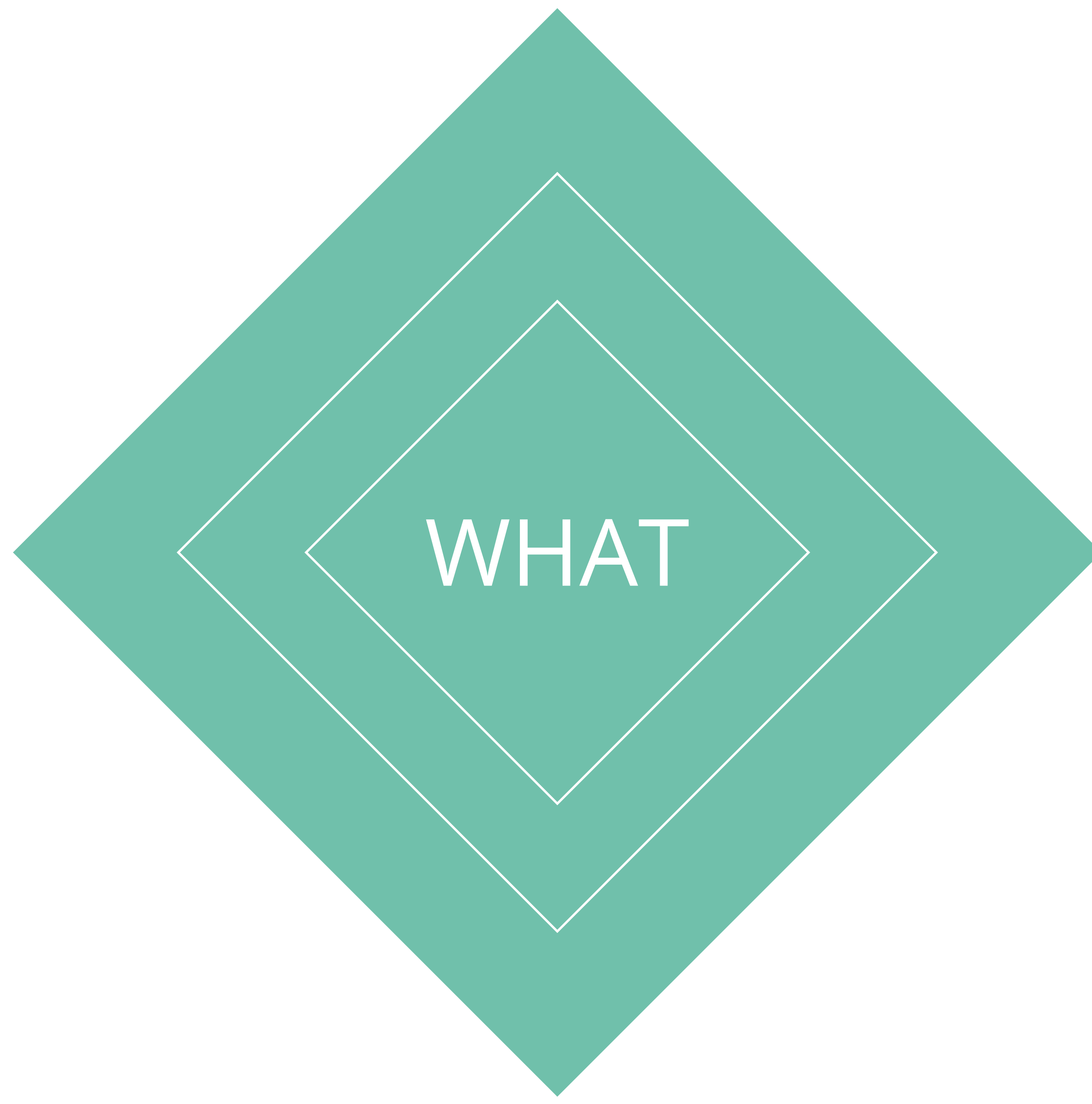


GAMIFICATION

Een strategie waarbij kinderen onbewust gestimuleerd worden in de overgang van het Jeugdjournaal naar het NOS Journaal, waarbij de doelgroep een persoonlijke selectie kan maken van de verschillende nieuws categorieën en het niveau bepaald wordt op basis van bijvoorbeeld beeld en tekst.







WHAT

INDEPTH VIDEO

Een web-applicatie waarbij Jeugdjournaal afleveringen worden opgedeeld in losstaande items en gekoppeld worden aan verwante nieuwsartikelen/informatie die verdieping of luchtige toevoegingen geven.





AANBEVELING

INTERACTIVE STORYTELLING

Een (tablet) applicatie die doormiddel van interactive storytelling nieuws-artikelen behandelt, waarbij tekst, video, audio, graphics en foto's naadloos op elkaar aansluiten en een natuurlijke beleving van het nieuws overbrengen.



INTERACTIVE STORYTELLING

Verhalen helpen ons met het **begrijpen** van de wereld en **verbinden** ons met dingen die ertoe doen. Ze **inspireren** en leggen verbeelding vast. Verhalen maken **emoties** los en slepen je mee.





ZIJN ER VRAGEN?

