

Onderzoeksopdracht Crossmedialab

Titel

Interactieve boeken: casus Mr. Finney

Probleemomgeving

Bij (kinder)boeken is altijd al gezocht naar manieren om de beleving en interactiviteit te vergroten. Door de toenemende technologie worden ook steeds de mogelijkheden van nieuwe media verkend. Hierin zijn twee 'bewegingen' te onderkennen: 1) media die aan het boek worden toegevoegd zoals een CD met liedjes of speciale leespenen die het boek voorlezen; of 2) boeken die steeds meer opgaan in de andere zoals experimenten met 'mixed reality' boeken, augmented reality en interactiviteit middels de iPhone of iPad. Er is nog weinig bekend wat de uitwerking hiervan is op bijvoorbeeld het begrip van het verhaal, de beleving van het verhaal en de (emotionele) band tussen ouders en kinderen.

Het Crossmedialab werkt samen met de Stichting Missing Chapter in het kader van de crossmediale ontwikkeling van Mr. Finney, een kinderboek geschreven door Laurentien van Oranje. Mr. Finney symboliseert de onbevangenheid en nieuwsgierigheid die kinderen ook hebben. De centrale boodschap van Mr. Finney is de kracht van kinderen om belangrijke en wezenlijke vragen te stellen over de toekomst van onze aarde. Juist hun stem is van belang, omdat kinderen en jongeren de toekomst hebben. Mr. Finney is zowel in woord als in beeld een compleet nieuw karakter. Mr. Finney is een 'cool' en kordaat maar ook vertederend vis-wezen. Via Mr. Finney wordt in de huid van kinderen gekropen en worden op niet-moraliserende wijze wezenlijke vragen aan de orde gesteld over hoe wij met onze planeet omgaan. Het zijn de vragen die volwassenen vaak bezighouden maar niet durven te stellen en die kinderen juist wel stellen maar waar meestal niet naar wordt geluisterd. De verhalen spreken tot de verbeelding: de jonge lezer wordt meegesleept in de spannende en onverwachte belevenissen van Mr. Finney en andere wezens; volwassenen worden op humorvolle wijze geconfronteerd met de absurditeit van de wereld die zij zelf hebben gecreëerd.

Het gedachtegoed rondom Mr. Finney is in de volgende uitgangspunten samen te vatten:

- **Coherentie & Uniformiteit**
Mr. Finney draagt heldere boodschappen uit. Dat vraagt om een eenduidige en herkenbaarheid. Deze kan alleen worden bereikt door volledige zorgvuldigheid, coherentie en uniformiteit tussen alle uitingen (boek, website, producten) en op alle vlakken (zoals uitstraling, beeld, kleuren, soort producten etc.).
- **Duurzaamheid & Verantwoordelijkheid**
Mr. Finney staat voor bewustzijn over de manier waarop wij met onze planeet omgaan. Hierin zullen altijd keuzes moeten worden gemaakt en heeft niemand alle antwoorden. Wij streven naar een verantwoorde en duurzame aanpak bij alles wat met Mr. Finney te maken heeft (zoals materialen, verpakkingen, productieprocessen etc.).
- **Zorgvuldigheid & Kwaliteit**
Mr. Finney gelooft in een bijzondere wereld en wil dat ook op alle terreinen uitdragen. Daarbij hoort zorgvuldigheid en het stellen van hoge kwaliteitseisen, maar ook authenticiteit, creativiteit en buiten hokjes denken en handelen.

- **Impact & Verandering**
Mr Finney streeft ernaar om een andere invalshoek te belichten en een aanvullend stemgeluid te laten horen in het debat rondom klimaatverandering en duurzaamheid. Alle activiteiten zijn er dan ook op gericht om een impact te hebben, in welke vorm dan ook.
- **Openheid & Krachtenbundeling**
Mr Finney heeft noch alle wijsheid, noch alle oplossingen in huis. Het is in ieders belang om krachten te bundelen. Vanuit een doelgerichte aanpak wil Mr Finney ook een platform bieden voor alle relevante bijdragen aan het debat. Dit vraagt om een open mentaliteit van alle betrokkenen.

Onderzoeksvraag

Welke crossmediale mogelijkheden zijn er om (kinder)boeken interactief te maken en welke daarvan zijn bruikbaar voor Mr. Finney?

Relatie met het onderzoek van het Crossmedialab

Dit onderzoek is gerelateerd aan het project 'Mr. Finney' van het Crossmedialab.

Bedrijfsomschrijving:

Het Crossmedialab (<http://www.crossmedialab.nl>) is de werkplaats binnen de Faculteit Communicatie & Journalistiek waar toegepast onderzoek plaatsvindt naar crossmedia. Het onderzoek begeeft zich op de domeinen media, cultureel erfgoed, marketing, onderwijs en richt zich op de individuele beleving van crossmedia, de (organisatorische) veranderingen in processen van waarde-uitwisseling en de maatschappelijke ontwikkeling van mediawijsheid. Het onderzoek wordt middels projecten uitgevoerd door projectteams waarin studenten, docenten en externe onderzoekers participeren.

Gewenst profiel onderzoeker:

Je beschikt over een goede schriftelijke uitdrukkingsvaardigheid, bent proactief en hebt een positief-kritische houding. Je hebt brede interesse binnen het onderzoeksvak, en bent ambitieus. Je vindt het prettig te werken in een dynamische uitdagende omgeving.

Contactgegevens:

Naam mentor: Niniane Veldhoen
Functie: Docent3638
Telefoonnummer: 030-219
E-mailadres: niniane.veldhoen@hu.nl

Projectopdracht 30 ECTS (Afstuderen)

Onderzoek de crossmediale mogelijkheden om (kinder)boeken interactief te maken en de beleving te vergroten, en werk een bruikbare mogelijkheid voor Mr. Finney uit?

Projectaanpak

1. Literatuurstudie naar leesgedrag van kinderen en gebruik van nieuwe media.
2. Verzamel en analyseer 10 casestudies van het interactieve kinderboeken.
3. Ontwerp een interactieve dienst rond het boek van Mr. Finney.
4. Interview 5 deskundigen over je ontwerp wat zij ervan vinden.
5. Maak een demonstrator van deze je (aangepaste) ontwerp.

Projectresultaten

1. Scriptie
2. Analyserapport 10 casestudies
3. Concept en realisatie interactief kinderboek
4. Interviews met deskundigen
5. Presentaties in kenniskring
6. Bijdrage aan publicatie 'LabRats'.

Standaarddocumenten (alle te vinden op <http://www.crossmedialab.nl/curious>)

- Handleiding afstuderen bij het Crossmedialab
- Templates voor onderzoeksvoorstel, - plan, en -rapportage
- Analyse kader voor casussen
- Literatuurverwijzingen.

Voorbeelden (alle te vinden op <http://www.crossmedialab.nl/impact>)

- Cell Cahier Wijs met Media.
- Workshopverslagen van Mr. Finney
- Presentatie 'Mijn verhaal met nieuwe media'.

Reageren

Bekijk de afstudeerhandleiding van het Crossmedialab over te ondernemen stappen als je dit afstudeeronderzoek wilt gaan doen.

Projectopdracht 15 ECTS (Afstuderen)*

Onderzoek de crossmediale mogelijkheden om (kinder)boeken interactief te maken en de beleving te vergroten, en werk een bruikbare mogelijkheid voor Mr. Finney uit?

Projectaanpak

6. Literatuurstudie naar leesgedrag van kinderen en gebruik van nieuwe media.
7. Verzamel en analyseer 5 casestudies van het interactieve kinderboeken.
8. Ontwerp een interactieve dienst rond het boek van Mr. Finney.
9. Interview 3 deskundigen over je ontwerp wat zij ervan vinden.
10. Maak een demonstrator van deze je (aangepaste) ontwerp.

Projectresultaten

7. Scriptie
8. Analyserapport 5 casestudies
9. Concept en realisatie interactief kinderboek
10. Interviews met deskundigen
11. Presentaties in kenniskring
12. Bijdrage aan publicatie 'LabRats'.

Standaarddocumenten (alle te vinden op <http://www.crossmedialab.nl/curious>)

- Handleiding afstuderen bij het Crossmedialab
- Templates voor onderzoeksvoorstel, - plan, en -rapportage
- Analyse kader voor casussen
- Literatuurverwijzingen.

Voorbeelden (alle te vinden op <http://www.crossmedialab.nl/impact>)

- Cell Cahier Wijs met Media.
- Workshopverslagen van Mr. Finney
- Presentatie 'Mijn verhaal met nieuwe media'.

Reageren

Bekijk de afstudeerhandleiding van het Crossmedialab over te ondernemen stappen als je dit afstudeeronderzoek wilt gaan doen.

* Opmerking: het verschil met de 30 ECTS opdracht zit in het aantal te onderzoeken voorbeelden en de scope van het gekozen thema.

Projectopdracht 5 ECTS (Praktijkopdracht)

Maak een crossmediaal ontwerp voor een interactieve versie van het kinderboek Mr. Finney en bouw een demonstrator.

Projectaanpak

1. Verzamel best practices en showcases van interactieve kinderboeken die relevant zijn voor de opdracht.
2. Beschrijf een aantal scenario's hoe de interactiviteit kan worden vormgegeven.
3. Ontwerp een interactieve versie van 1 van de scenario's en maak een demonstrator.

Projectresultaten

1. Best practices en scenario's
2. Demonstrator
3. Presentatie in kenniskring.

Standaarddocumenten (alle te vinden op <http://www.crossmedialab.nl/curious>)

- Idola van de Crossmedia
- Literatuurverwijzingen

Voorbeelden (alle te vinden op <http://www.crossmedialab.nl/impact>)

- CELL Cahier – Wijs met Media
- Workshopverslagen van Mr. Finney
- Presentatie 'Mijn verhaal met nieuwe media'.