

# There's no planet B

By Brian Jakobs

---

## Prototype



<https://xd.adobe.com/view/9f8589b1-a0b2-44d6-7ae9-b54050ab8b84-e9b4>

# Concept

De 30 verzamelde beelden gaan over plastic vervuiling. Deze selectie is in drie grote onderdelen op te delen waar het verhaal mee wordt verteld, deze drie delen zijn:

- De oorzaak
- De gevolgen
- De oplossing

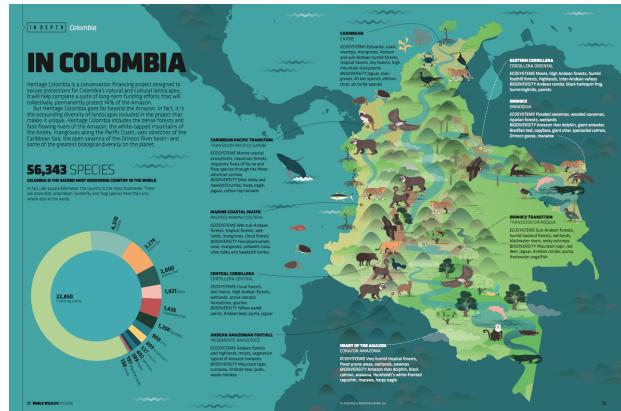
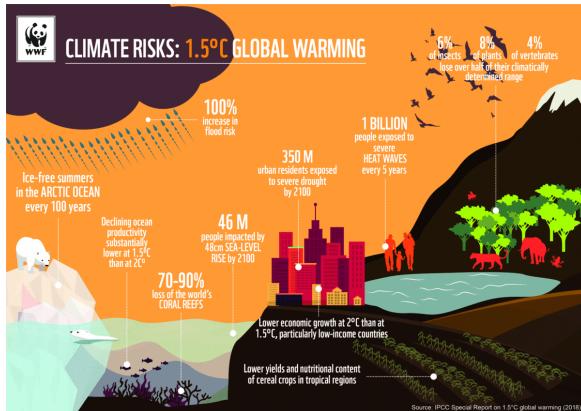
Deze drie onderdelen gaan de volgorde worden waarop de afbeeldingen worden getoond binnen hun categorie.

Het hoofdconcept gaat echter wel anders worden dan in het boekje, dit omdat er veel meer interactie mogelijk is en er daarom ook een interessantere indeling en navigatie gebruikt kan worden. De navigatie gaat daarom ook een grote landkaart worden van een fictief land waarop meerdere delen en plaatsen te zien zijn waar alle afbeeldingen in geplaatst kunnen worden. Wanneer er vervolgens op een regio wordt geklikt is er eerste full screen een afbeelding te zien waar net zoals in het boekje een deel is afgeschermd. Vervolgens moet de gebruiker deze mask wegslepen en kan de gebruiker door de overige afbeeldingen heen scrollen. Naast alleen een mask zoals in het boekje kan dit nu ook een andere vorm aannemen.

Om de belevening te verbeteren en een extra informatie laag toe te voegen wordt er gebruik gemaakt van progressive disclosure op de kaart. Er wordt één voor één een nieuwe locatie klikbaar en zichtbaar gemaakt nadat de gebruiker eerst een locatie heeft bezicht, op deze manier kan ik de gebruiker laten zien hoe het plastic zicht verspreid nadat zij het hebben gekocht. Hierdoor kan ik op het overzichtspagina van de regio meer informatie vertellen over de verspreiding van het plastic. Nadat de gebruiker door alle regio's is geweest worden alle regio's zichtbaar en kan de gebruiker zelf beslissen wat hij of zij nogmaals wilt bekijken.

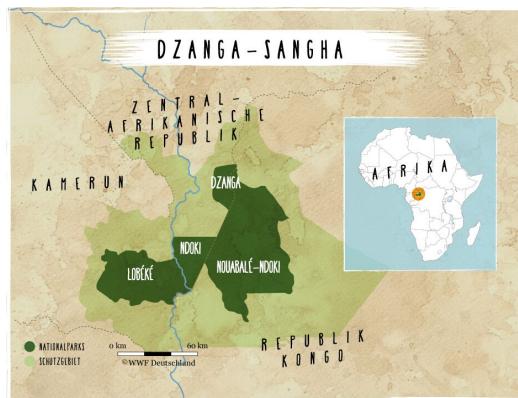
# Onderzoek

## Voorbeelden



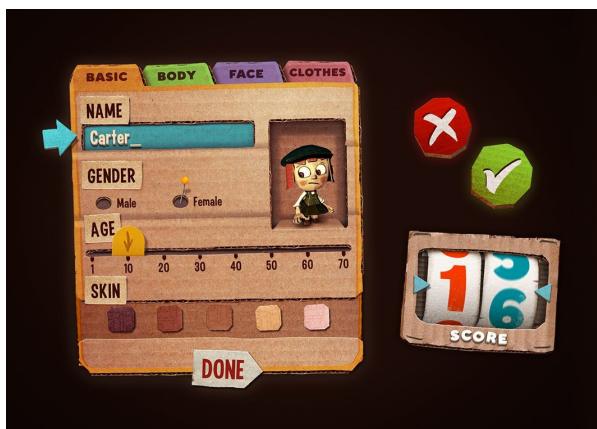
<https://federicabordoni.com/wwf-magazine>

[http://wwf.panda.org/our\\_work/climate\\_and\\_energy/cop24/](http://wwf.panda.org/our_work/climate_and_energy/cop24/)



<https://www.behance.net/gallery/31115987/WWF-Deutschland-Krieg-im-Elefantenwald>

<https://www.washingtontimes.com/news/2016/jun/26/greenpeace-under-fire-for-eco-terrorism-tactics/>

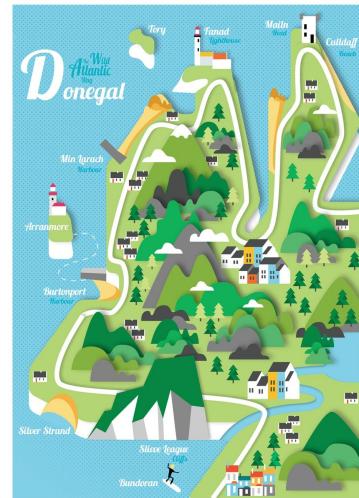


<http://cargocollective.com/kimtaylor/Cardboard-UI>

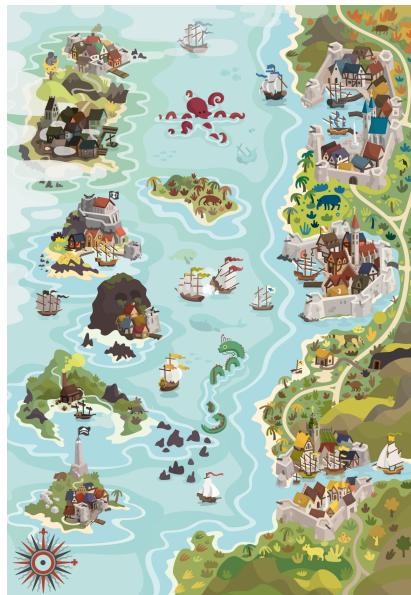
<http://cargocollective.com/kmtaylor/Cardboard-UI>



<https://creativemarket.com/edjbrown/21712-Illustrated-Map-of-Europe>



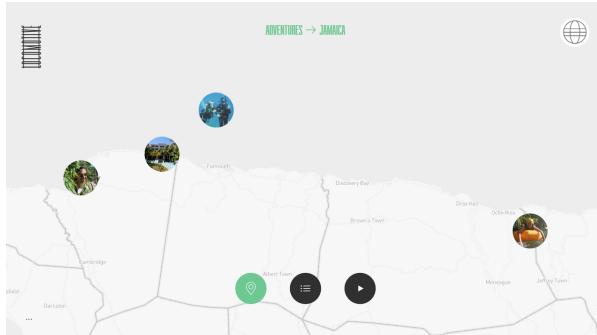
<http://reddindesigns.com/shop/illustrated-map-of-donegal>



<https://www.behance.net/gallery/24296383/Rumsmuggler-Board-Game>



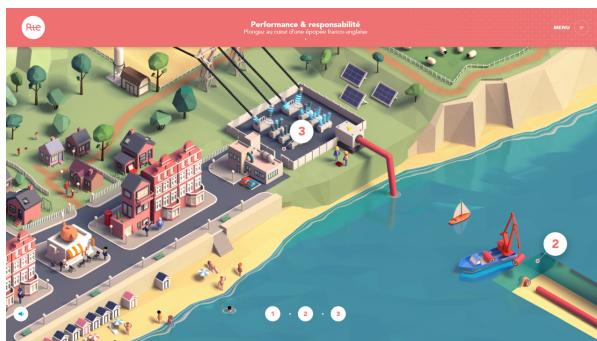
<https://claudiapearson.com/inspiration-hand-drawn-maps/>



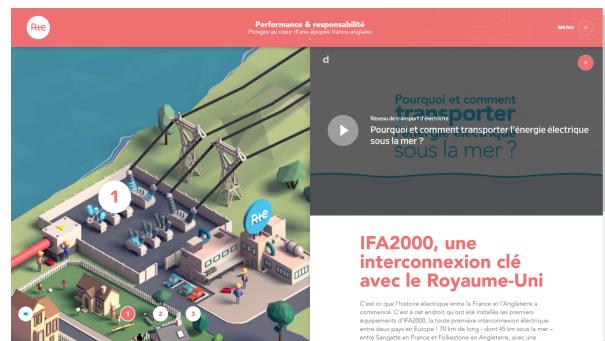
<https://explore.locomotive.ca/en>



<https://explore.locomotive.ca/en>



<https://voyage-electrique.rte-france.com/performance-responsabilite/prouesse-en-mer/>



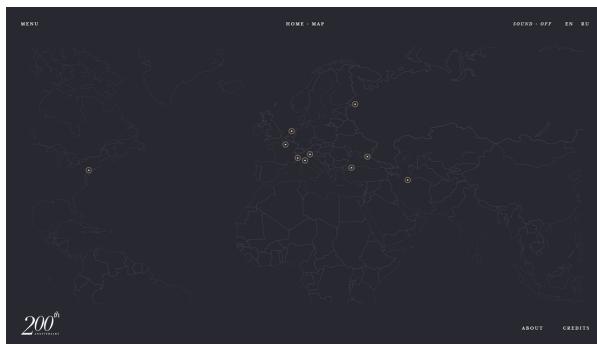
<https://voyage-electrique.rte-france.com/performance-responsabilite/prouesse-en-mer/>



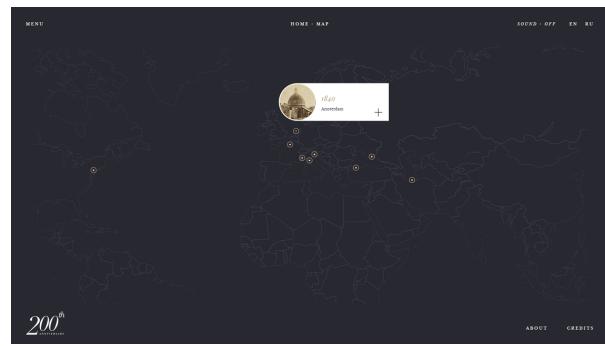
<http://ivanaivazovsky.life/>



<http://ivanaivazovsky.life/>



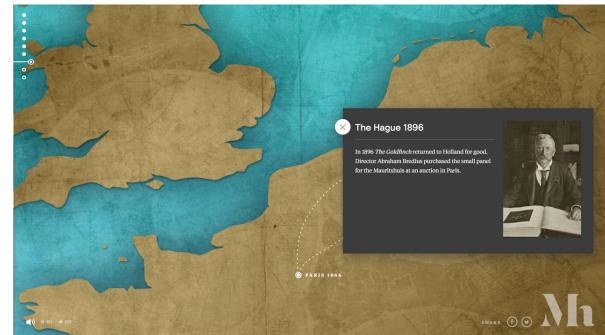
<http://ivanaivazovsky.life/>



<http://ivanaivazovsky.life/>



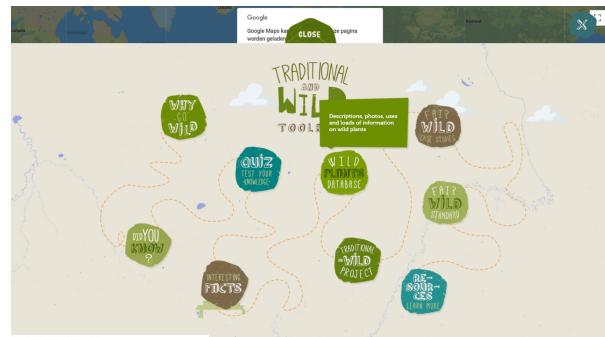
<http://puttertje.mauritshuis.nl/>



<http://puttertje.mauritshuis.nl/>



<http://www.whygowild.com/en>



<http://www.whygowild.com/en>

## Tool

De tool die ik ga gebruiken is Invision Studio. Met deze tool kan ik namelijk de schermen zowel ontwerpen als prototypen. Ook heeft deze tool een animatie functie voor pagina transities en kan ik de map animatie hiermee maken. Tot slot heeft Invision Studio de user input 'drag' waarmee heel veel meer interactie mogelijk is dan met alleen click zoals veel andere tools hebben.

## Device

Het prototype gaat gemaakt worden voor big screen devices zoals laptops, desktops en grotere presentatie schermen. De keuze is hiervoor uitgegaan omdat de hoofdnavigatie en tevens de manier hoe het verhaal wordt verteld groot en deels wordt gedaan met de kaart. Een kaart kopt veel beter tot zijn recht op een groter scherm met een landscape oriëntatie. Ook zijn de afbeeldingen de voornaamste vorm van content en is content het belangrijkste van de website.

## Locatie

De website komt op het internet te staan in een soort gelijke omgeving als WWF (WNF). Het Wereld Natuur Fonds heeft een doel welke goed afstemt met het doel

van mijn website, daarom zou mijn website dus opgenomen kunnen worden door het WNF, dit zal ook van invloed hebben op de stijl en sfeer waarvoor ik wil gaan.

## Informatie laag

Bij elke regio wil ik vertellen wat er met plastic gebeurd op dat niveau en wat er momenteel fout gaat en beter kan/moet. Hiervoor heb ik een volgorde bepaald waarop de regio's beschikbaar worden, deze volgorde heb ik gemaakt op basis van onderzoek naar het verloop van plastic.

De volgorde is:

- De stad
- Het strand
- De Landfill
- De zee

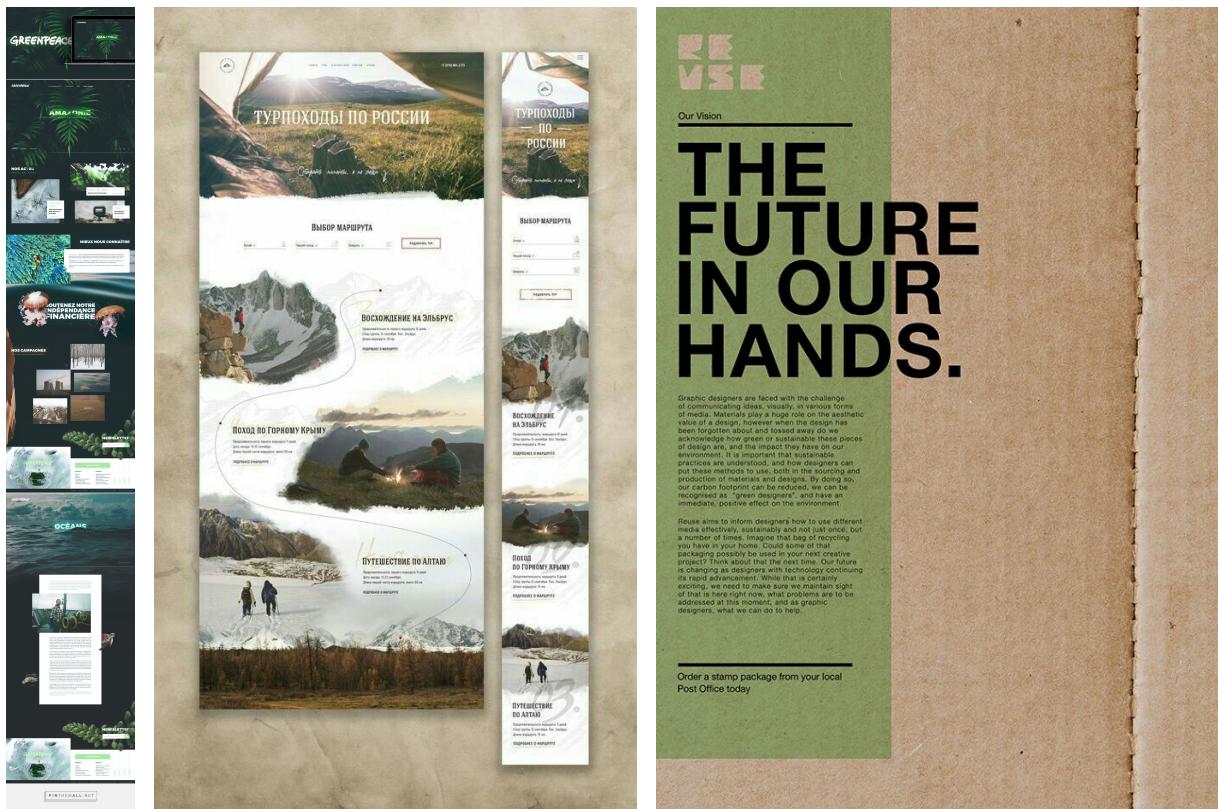
What really happens to the plastic you throw away - Emma Bryce



[https://youtu.be/\\_6xINyWPpB8](https://youtu.be/_6xINyWPpB8)

## Moodboard

# Moodboard

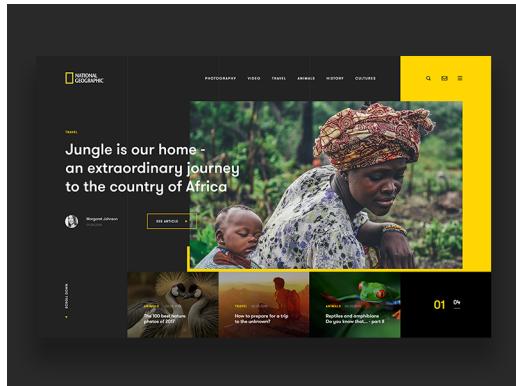


<https://pinthemall.net/pin/59c7884a363a0/> <https://i.pinimg.com/originals/58/5a/b0/585ab0aefdefca6195416993b37de01a.jpg> <https://www.behance.net/gallery/16682247/Sustainable-Graphic-Design>



<http://www.whygowild.com/en>

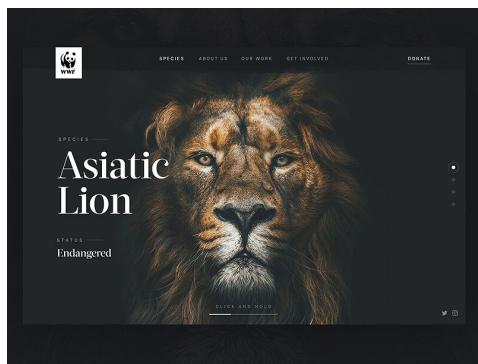
<https://dribbble.com/shots/5450634-NATIONAL-GEOGRAPHIC-DESIGN-2018>



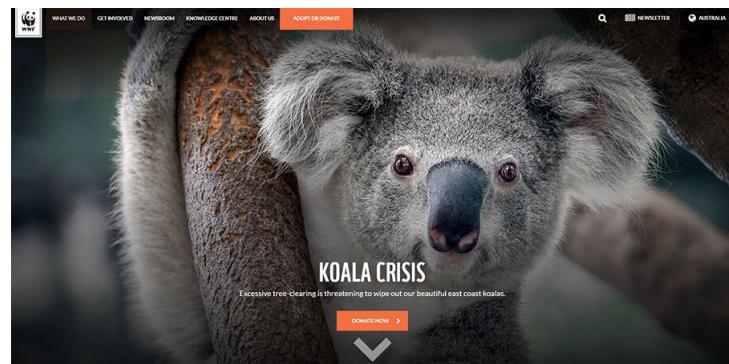
<https://dribbble.com/shots/4759984-National-Geographic-Website-Concept>



<https://sailing-with-greenpeace.com/>



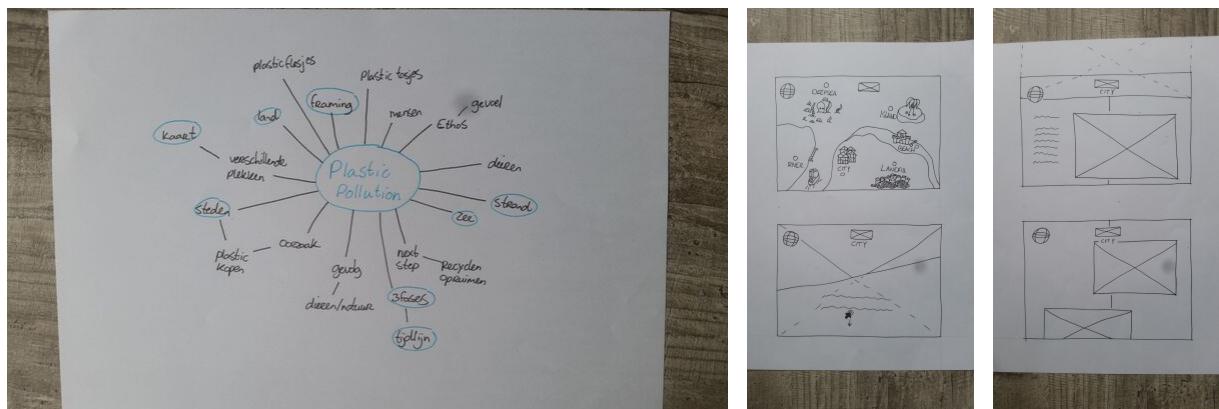
<https://dribbble.com/shots/4511252-WWF-Header-Concept>

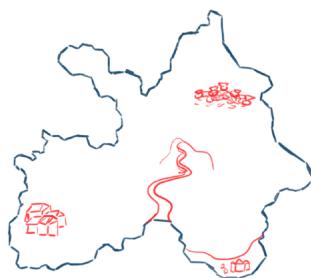
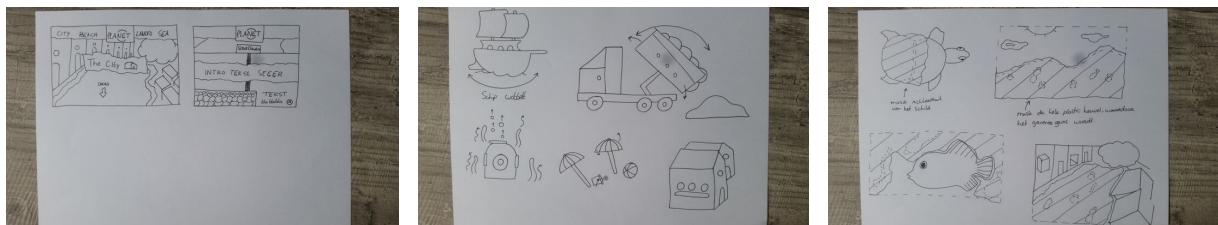
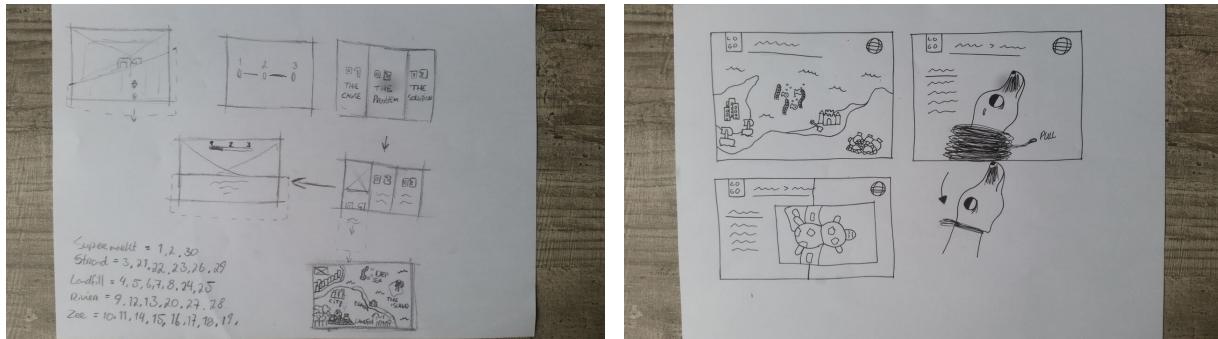


<https://www.elcomcms.com/resources/blog/8-website-design-trends-in-2019>

# Ontwikkeling

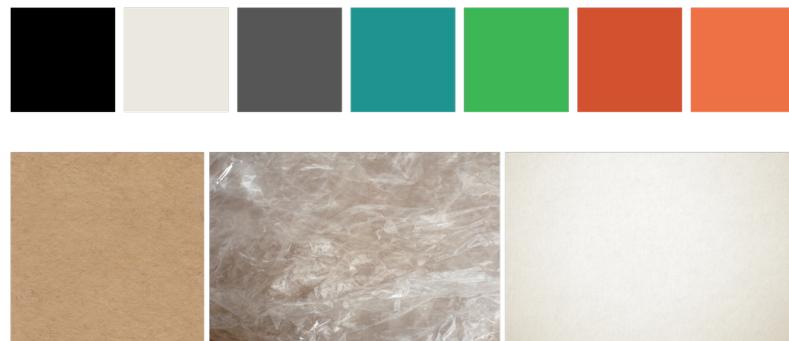
## Schetsen





## Kleuren en Textures

Het kleuren palet is gebaseerd op de natuurlijke kleuren van het gerecycled materiaal uit het boekje. Zo had het papier een beige toon, het karton bruin en het accent kleur was groen. Dezelfde kleuren zijn zoveel mogelijk terug gekomen op de website, in combinatie met de lichtere kleuren blauw en oranje. Dit geeft een harmonieus en op de kaart een vrolijk gevoel, wat weer in groot contrast staat met de afbeeldingen.



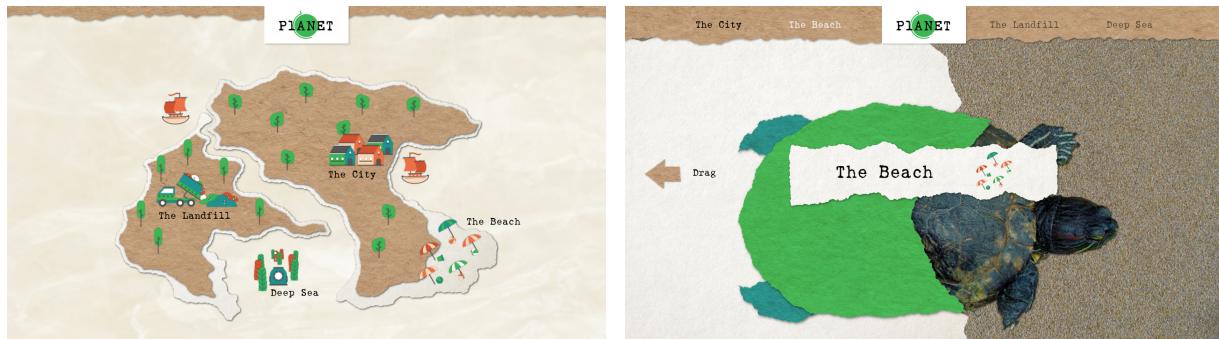
## Typografie

Voor de typografie is net zoals in het boekje gekozen voor de typewriter font Gabriele Bad AH, dit heb ik in eerste instantie gedaan om consistent te blijven met het boekje. Echter heb ik dit wat moderen gemaakt met de font Montserrat zodat de broodtekts en headings genoeg persoonlijkheid nog over heeft.

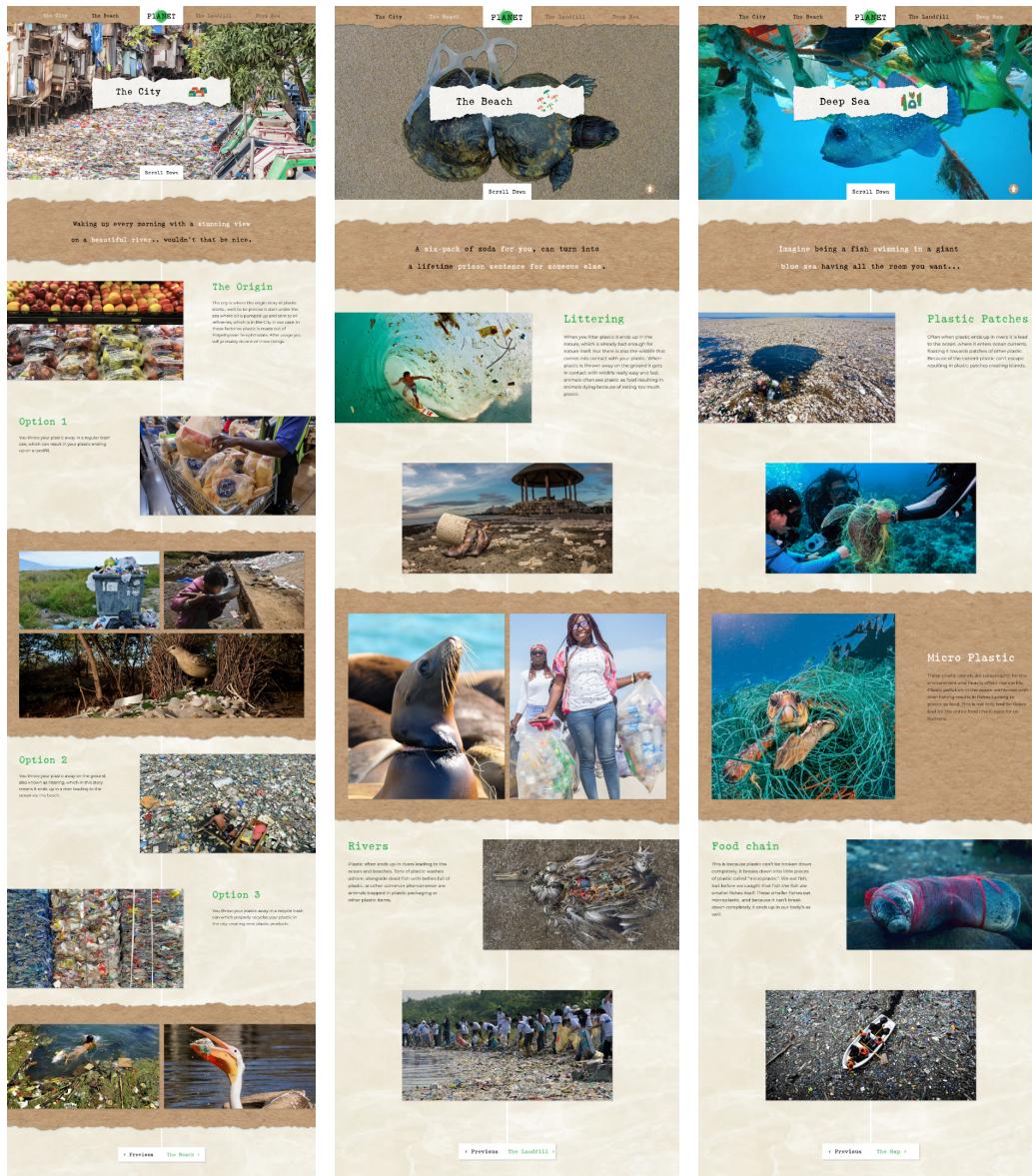
## Iconen



## Onderbouwing



De kaart maakt gebruik van progressive disclosure om op die manier de gebruiker door het verhaal te laten lopen wat logisch is qua verhaal. Er is ook gekozen om de navigatie weg te halen omdat de kaart zelf al een navigatie is. Vervolgens heeft de gebruiker op het volgende scherm slechts één taak 'one primary action per screen' om zo de focus te leggen op deze handeling en wat er onder het karton schuilt. De beweging wordt aangegeven met een animatie, pijl en de tekst drag, dit is wellicht dubbelop maar 'keep users in control'



Op de overzichtspagina's heb ik duidelijk gebruik gemaakt van een 12 kolommen grid met 15 punten. ik heb gekozen voor grote afbeeldingen en weinig tekst omdat de afbeeldingen de voornaamste content is. Onderaan de pagina is 'The next step' aangeboden zodat een gebruiker altijd weet wat hij of zij kan doen verder. Door middel van witruimte is er duidelijk te zien welke tekst vakken bij welke afbeeldingen horen. De witte lijn op de achtergrond fungeert niet alleen als guide voor je ogen te volgen, maar kan ook conceptueel gezien worden als een gids die van de ene regio naar de ander loopt en uitleg geeft waar nodig. De lijn helpt ook bij de flow van de website, omdat het direct duidelijk wordt hoe er over de website gelezen en genavigeerd moet worden.

# Data layer

## The City

Waking up every morning with a stunning view  
on a beautiful river.. wouldn't that be nice.

The city is where the origin story of plastic starts... well, to be precise it starts under the sea where oil is pumped up and sent to oil refineries, which is in the City in our case. In these factories plastic is made out of Polyethylene Terephthalate. After usage you will probably do one of three things

1. You throw your plastic away in a regular trash can, which can result in your plastic ending up on a landfill.
2. You throw your plastic away on the ground, also known as littering, which in this story means it ends up in a river leading to the ocean via the beach.
3. You throw your plastic away in a recycle trash can which properly recycles your plastic in the city creating new plastic products.

## **The Beach**

A six-pack of soda for you, can turn into  
a lifetime prison sentence for someone else.

When you litter plastic it ends up in the nature, which is already bad enough for nature itself. But there is also the wildlife that comes into contact with your plastic. When plastic is thrown away on the ground it gets in contact with wildlife really easy and fast. animals often see plastic as food resulting in animals dying because of eating too much plastic.

Plastic often ends up in rivers leading to the ocean and beaches. Tons of plastic washes ashore, alongside dead fish with bellies full of plastic. another common phenomenon are animals trapped in plastic packaging or other plastic items.

## **Deep Sea**

Imagine being a fish swimming in a giant  
blue sea having all the room you want...

Often when plastic ends up in rivers it leads to the ocean, where it enters ocean currents, floating it towards patches of other plastic. Because of the current plastic can't escape resulting in plastic patches creating islands.

These plastic islands are catastrophic for the environment and heavily effect marine life. Plastic pollution in the ocean combined with over-fishing results in fishes turning to plastic as food. This is not only bad for fishes bad for the entire food chain, even for us humans.

This is because plastic can't be broken down completely. It breaks down into little pieces of plastic called "microplastic". We eat fish, but before we caught that fish the fish ate smaller fishes itself. These smaller fishes eat microplastic, and because it can't break down completely it ends up in our body's as well.

## The Landfill

In my future there will be tons of trees  
on beautiful green grass.. this looks different.

When plastic is thrown away it usually ends up in landfills. Where it just gets stored for later processing. The problem is that it just sits there slowly decomposing poisoning the soil and water.

Landfills often fail to keep the waste store within their limits, causing it to overflow sometimes even directly into oceans. The layers of trash make a compact pile with little too no oxygen. Because of this bacteria produce methane gas, which is a gas that contributes to global warming.

Unfortunately a lot of plastic that you recycle properly ends up in a landfill as well, in fact only a small portions of the plastic you recycle ends up actually recycled into a new product.

Because of this the best way to stop plastic pollution is to not buy plastic products at all especially bottles and bags. When everyone stops buying plastic, the production of plastic products will come to a stop as well, which is the best outcome for everyone if we want to save the planet.

## Feedback

### Nicole

~~Welk device wil je gebruiken en waarom?~~

Welke interactie vorm kan je nog meer gebruiken naast een 'kartonnen plaat mask', bijvoorbeeld een touw?

Hoe kan je nog beter de sfeer en de beleving van een afbeelding doorvoeren?

Wat voor soort stijl gebruik je voor je kaart?

Zelf kiezen om meer info te lezen over de regio's voor minder scrollen

De sfeer meer doorbrengen op de overzichtspagina's van regio's met kleur en materiaal

## Bart-Jan

Welke informatielag kan je nog meer bieden? Het verloop van je plastic?

Komen er animaties op de kaart?

Denk aan transities van de pagina's

Kan je geluid toevoegen?

Waar komt het prototype te staan? In wat voor omgeving of context?

Bedenk in opdracht van wie je het prototype maakt

## Martha

Wees consistent met elementen en sfeer

Kleurengebruik consistent

Probeer ook grid consistent over de kaart en de regio's te houden

Kleur kan helpen bij het creëren van contrast tussen de kaart en de regio pagina's

De sfeer meer doorbrengen op de overzichtspagina's van regio's met kleur en materiaal

Lettertype veranderen