

Blauwdruk widget

Briefing blauwdruk voor FTM

Door: Joppa Doedens



Doel

Het doel van de widget is om een artikel van Follow the Money **begrijpelijker** te maken en **aantrekkelijker**. Daarnaast moet een widget altijd tot een **inzicht** leiden.

Om dit doel te bereiken moet de widget aansluiten op (een deel van) het onderwerp van een artikel. De widget moet een andere ingang zijn om in het onderwerp te komen. Om deze reden moet de widget op zichzelf kunnen staan. De widget maakt de stof begrijpelijker doordat hij interactief is en daardoor de gebruiker de mogelijkheid geeft om met de stof te interacteren.



Wanneer een widget?

Een widget moet altijd toegevoegd worden in overleg met de auteur van een artikel. Dit omdat de widget goed moet aansluiten op de inhoud van het artikel en de visie van de auteur. Een widget kan altijd een toevoeging zijn aan een artikel. De interactievorm van de widget moet aansluiten bij het onderwerp van het artikel.

Waar je aan zou kunnen denken:

- Op het moment dat er veel complexe informatie in een artikel aanwezig is kan een widget de informatie interactief en schematisch overbrengen.
- Wanneer er een complex thema in een artikel verborgen zit kan een widget daar verder op in gaan.
- Wanneer er veel getallen in een artikel voorkomen kan een widget de getallen begrijpbaarder maken.

Bij de plaatsing van een widget wordt aangeraden om hem te plaatsen vanaf het midden van het artikel. Dit omdat hij dan afgeleide lezers weer kan aantrekken om verder te lezen. Daarnaast moet hij geplaatst worden onder een alinea waar hij qua onderwerp bij aansluit. Hierdoor kan de lezer de gelezen stof herhalen door het gebruik van de widget.

SCHLÜSSEL

[illegible][illegible][illegible]

De widget

[illegible][illegible][illegible]

SCHLÜSSEL

[illegible][illegible]

Alinea titel

De widget

Lernen: Lernen ist die Fähigkeit, sich neue Informationen zu verschaffen und sie zu verarbeiten. Es ist ein Prozess, bei dem das Gehirn neue Informationen aufnimmt und sie in bestehende Wissensstrukturen integriert. Lernen ist ein kontinuierlicher Prozess, der über die gesamte Lebensdauer hinweg stattfindet. Es ist ein Prozess, bei dem das Gehirn neue Informationen aufnimmt und sie in bestehende Wissensstrukturen integriert. Lernen ist ein kontinuierlicher Prozess, der über die gesamte Lebensdauer hinweg stattfindet. Es ist ein Prozess, bei dem das Gehirn neue Informationen aufnimmt und sie in bestehende Wissensstrukturen integriert. Lernen ist ein kontinuierlicher Prozess, der über die gesamte Lebensdauer hinweg stattfindet.

duo dolores et ea rursus. Si et illa kasd gubergin, no sea takimata sanctus est Lorem ipsum dolor sit Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna

Opbouw widget


De widget is opgebouwd uit verschillende onderdelen te beginnen met een titel. Vervolgens is een korte uitleg met eventueel afbeeldingen of een figuur om de widget in te leiden. Daaronder komt het interactieve deel. Dit kan op veel verschillende manieren worden ingevuld. Tot slot is het resultaat van de interactie te zien. Eventueel kan een vergelijking worden toegevoegd bij het resultaat om het in perspectief te zetten, in context te zetten of een twist aan te geven. Getracht moet worden om de widget niet te lang en uitgebreid te maken om hem compact en begrijpelijk te houden. De widget is altijd een toevoeging aan een artikel.

Widget VB algemeen

Algemene opbouw van een widget

Titel


Uitleg: Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut ero labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco portt laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in uienply voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.



Interactie

Resultaat


Inleiding resultaat



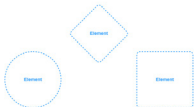
Schematische interactie

Titel

Uitleg: Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut ero labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco portt laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in uienply voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.




Interactief schema



Resultaat


Inleiding resultaat



Berekening

Titel

Uitleg: Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut ero labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco portt laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in uienply voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.



Berekening

Variable 1

Variable 2

Variable 3

Resultaat

Inleiding resultaat


100.000 =

Vergelijking

Stelling

Titel

Uitleg: Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut ero labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco portt laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in uienply voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.



Stelling


Dit is een lange en een lastige, complexe stelling

Eens

Oneens

Resultaat

Inleiding resultaat

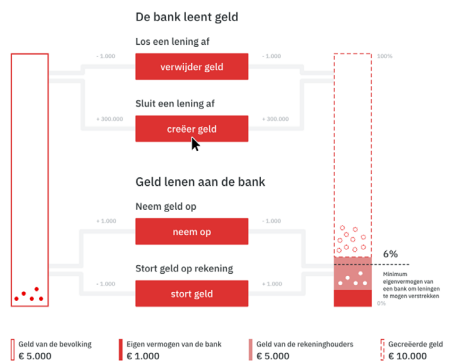


100

Triggeren van de animatie



Wanneer een bank een lening afsluit creëert hij geld. Bij aflossing verwijst het geld weer maar de bank mag de ontvangen rente houden. Een bank is wettelijk verplicht tot een minimaal eigen vermogen van 6% op het uitgeleend geld. Geld van spaarders telt daarbij ook mee. Hoeveel geld kan je creëren?



€ 10.000

Al het geld dat in de omloop is

De prijs van een brood:

€ 3,00

Na inflatie door groeien van de geldhoeveelheid

Slot fase animatie



Wanneer een bank een lening afsluit creëert hij geld. Bij aflossing verwijst het geld weer maar de bank mag de ontvangen rente houden. Een bank is wettelijk verplicht tot een minimaal eigen vermogen van 6% op het uitgeleend geld. Geld van spaarders telt daarbij ook mee. Hoeveel geld kan je creëren?

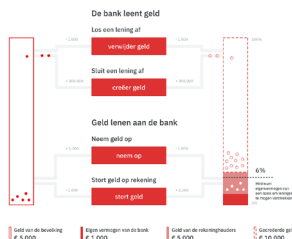


 Geldhoeveelheid
€ 10.000

De prijs van een brood:
€ 3,00 



Wanneer een bank een lening afsluit creëert hij geld. Bij aflossing verwijst het geld weer maar de bank mag de ontvangen rente houden. Een bank is wettelijk verplicht tot een minimaal eigen vermogen van 6% op het uitgeleend geld. Geld van spaarders telt daarbij ook mee. Hoeveel geld kan je creëren?



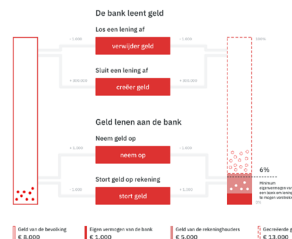
 Geldhoeveelheid
€ 10.000

De prijs van een brood:

€ 3,00 



Wanneer een bank een lening afsluit creëert hij geld. Bij aflossing verwijst het geld weer maar de bank mag de ontvangen rente houden. Een bank is wettelijk verplicht tot een minimaal eigen vermogen van 6% op het uitgeleend geld. Geld van spaarders telt daarbij ook mee. Hoeveel geld kan je creëren?



 Geldhoeveelheid
€ 13.000

De prijs van een brood:
€ 3,10 



Stijl widget

Immers de widget in de artikelen van Follow the Money staat moet hij passen bij de huidige stijl van het

artikel. Daarnaast moet duidelijk zijn dat het een eigen content blok is dat los te begrijpen is.

Kleuren

HOOFDKLEUREN



Tekstkleur
#292F32



Accentkleur
#EA0000

STEUNKLEUREN



Achtergrond
#F2F3F4



Zachte lijnen
#F4F5F6



Positief
#39B2B1



Variatie voor visualisatie
#E08A89

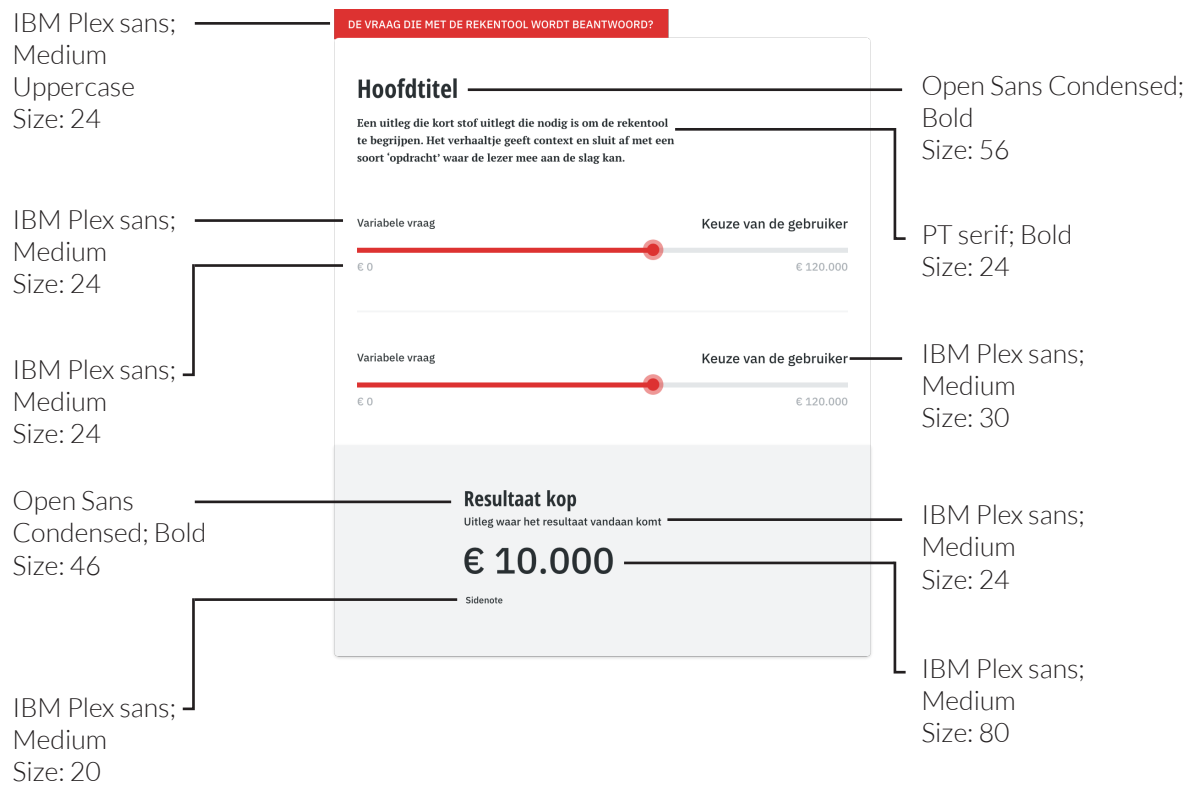
De kleuren die gebruikt worden zijn voornamelijk op het FTM rood gebaseerd. De tekst wordt in een iets blauwige zwart weergegeven om hem minder hard te maken. Het overige kleur gebruik is alleen voor communicatie functie. Zo wordt het resultaat altijd op een

grijs vlak geplaatst om een duidelijk onderscheid aan te geven van de berekening. Daarnaast worden verschillende tinten rood gebruikt wanneer er bijvoorbeeld een schaal nodig is of een onderscheid moet worden gemaakt in een grafiek.

Typografie

De typografie is eveneens aansluitend op de typografie van FTM. Daarbij wordt veel met grote en kapitalen gespeeld om de aandacht van de gebruiker te leiden

naar de verschillende content en om de nadruk te leggen op relevante content. Hieronder is de standaard typografie in detail uitgewerkt.



Afbeeldingen

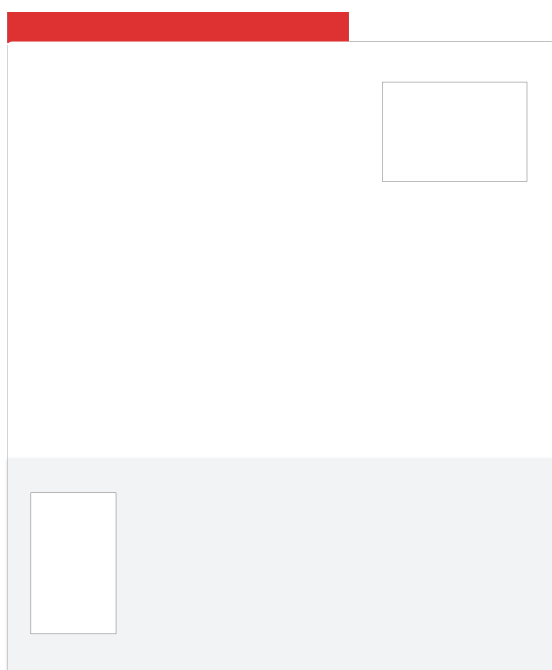
Voor de afbeeldingen is gebruik gemaakt van een stijl die veel terug te vinden is in de video content van FTM. Hier is voor gekozen om de website en de video's te verbinden. Daarnaast geeft het ook de ruimte om lichte synisme te kunnen verbeelden zonder dat het onprofessioneel wordt. Bij ieder tool worden altijd standaard twee afbeeldingen toegevoegd. Een inleidende afbeelding die naast de introtekst staat. Bij het resultaat staat eveneens standaard een afbeelding. De afbeeldingen moeten passen bij het thema van de widget. Daarnaast

kunnen ze gebruikt worden om verduidelijking van het thema en op de inhoud van de widget te geven.

Naast de twee standaard afbeeldingen moeten afbeeldingen gebruikt worden als ze helpen om woorden te visualiseren. In de voorbeelden die later volgen is dat goed te zien.

De afbeeldingen zijn altijd zwart wit en zijn vaak opgebouwd uit meerdere elementen die niet realistisch zijn samen.

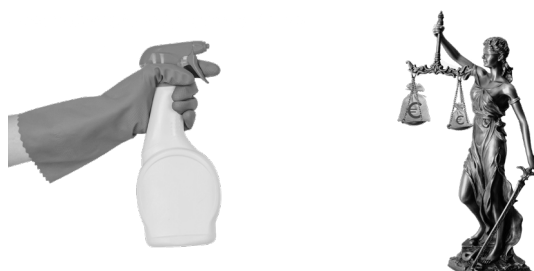
PLAATSING



INTRODUCERENDE



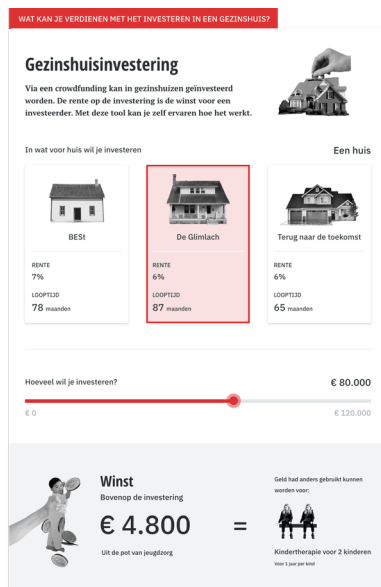
AFSLUITENDE



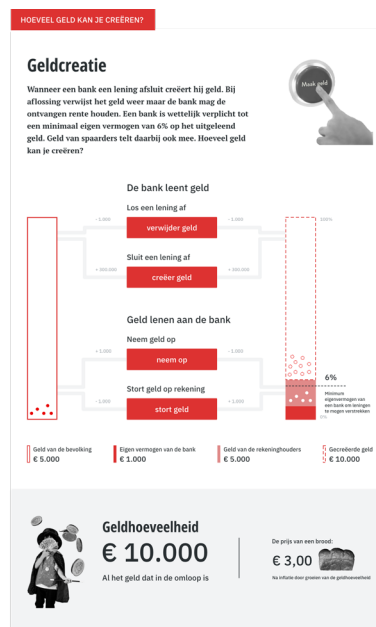
Voorbeelden widget

Hieronder zijn drie voorbeelden te zien van uitwerkingen van de widget. Aan de hand van de voorbeelden kan bekeken worden wat voor nieuwe widgets er uitgevoerd kunnen worden. Bij een andere uitwerking moet altijd opnieuw gekeken worden wat relevant is en wat niet.

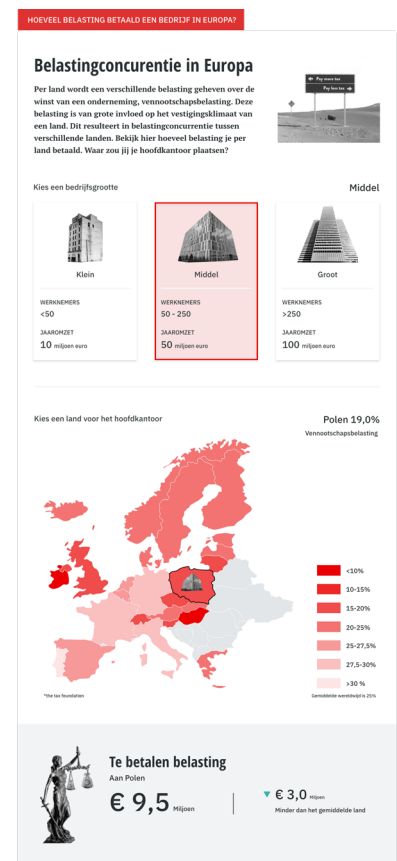
Berekening



Schematische interactie

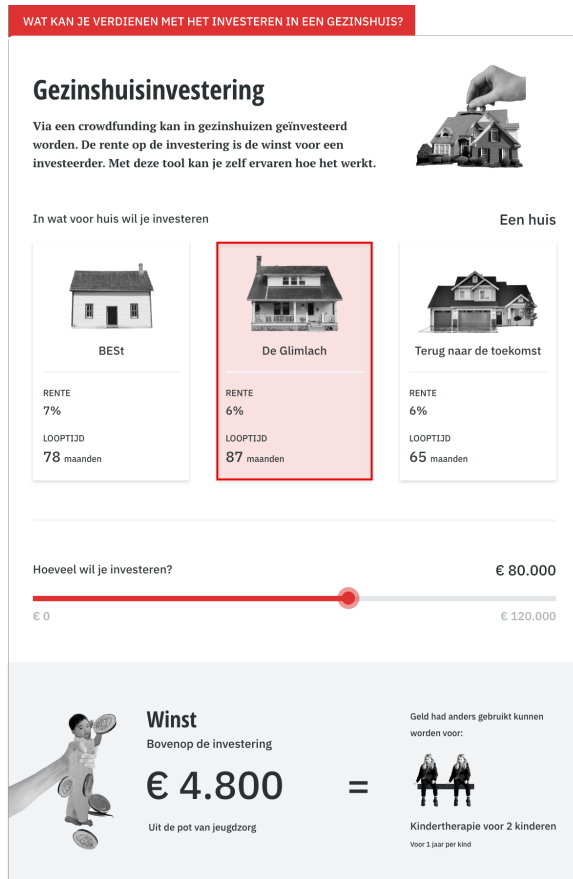


Combinatie



Gezinshuisinvestering

Berekening



Soort widget

De tool hiernaast is een berekening met twee variabele. Een variabele is een keuze uit drie opties. De tweede variabele is een schuif waarmee een waarde tussen de nul en 100.000 gekozen kan worden. Dit resulteert in een bedrag.

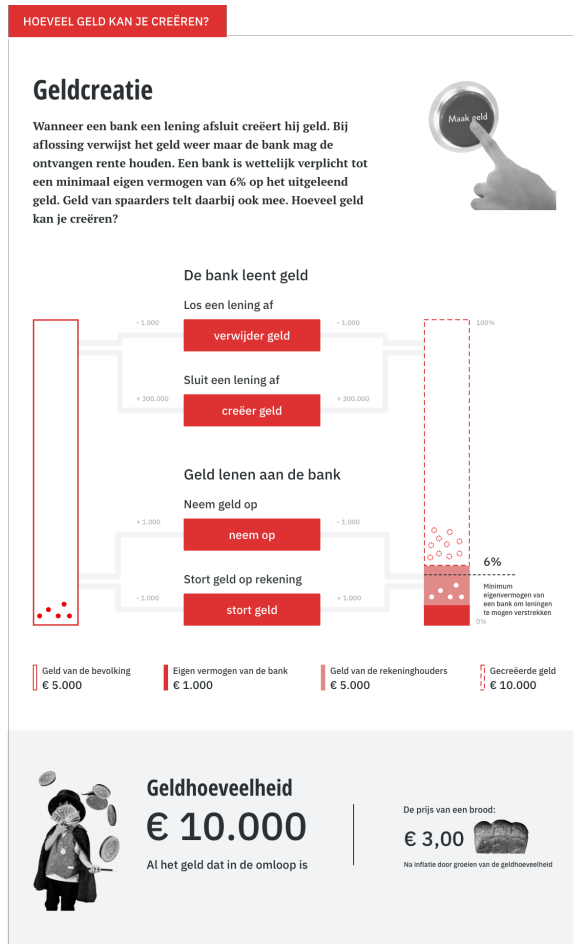
Uitleg van de widget

Met deze widget kan berekend worden hoeveel winst gemaakt kan worden met een investering via crowdfunding. De drie opties zijn echt bestaande huizen die nog lopen of al gesloten zijn. Bij de opties is de rente en de looptijd te zien van de lening. Vervolgens kan met de schuif bepaald worden hoeveel geïnvesteerd wordt.

Het resultaat geeft de uiteindelijke winst weer. Tot slot is een vergelijking te zien met andere dingen die bekostigd hadden kunnen worden vanuit de jeugdzorg in plaats van jou rendement.

Geldcreatie

SCHEMATISCHE INTERACTIE



Soort widget

De widget die hiernaast te zien is maakt veel gebruik van visuele elementen. Daarnaast is hij niet opgebouwd uit enkele variabele daarom wordt deze geclassificeerd als schematische interactie.

Uitleg van de widget

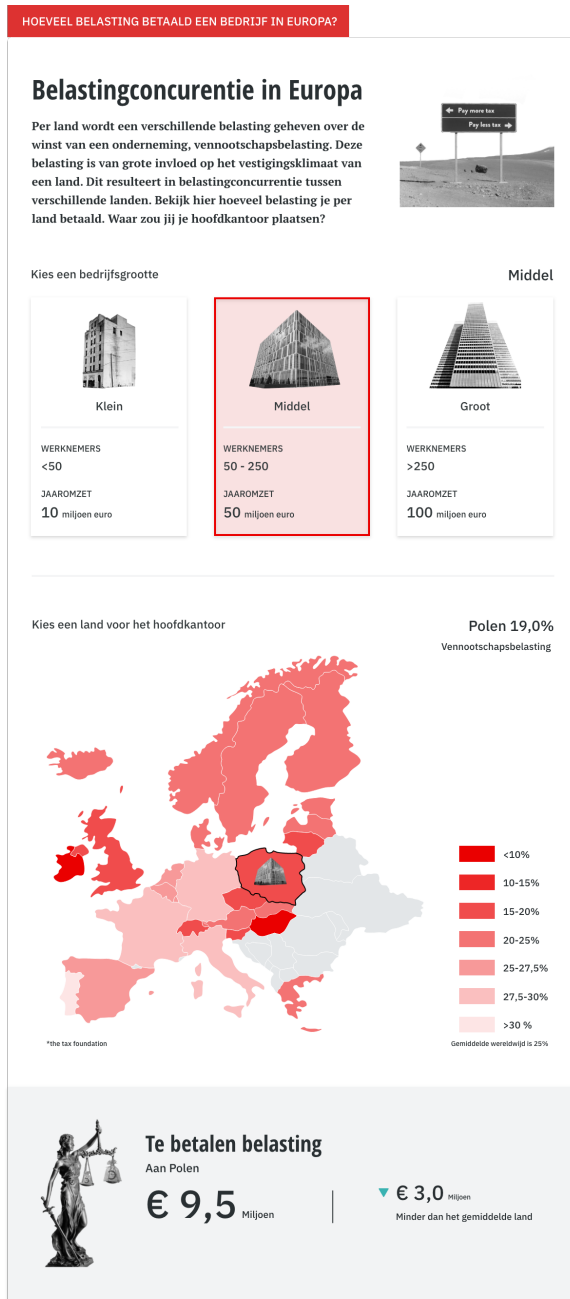
De interactie van de widget bestaat uit vier knoppen. Met de

knoppen kan 'geld' in de vorm van bolletjes over de balken verdeeld worden. Daarnaast is er een knop die nieuw geld genereert en een knop die geld laat verwijderen. Het is een schematische weergave van geldcreatie. Wanneer geld wordt gestort op de bank door burger komt dat bij het vermogen van de bank. Wanneer het vermogen van de bank hoger is dan 6% van zijn totaal kan hij leningen verstrekken. Deze leningen komen weer bij de bevolking die dat weer op de bank kan zetten. Zo is er een oneindige creatie van geld. Daarnaast kunnen leningen ook afgelost worden dan verdwijnt er weer geld. Ook kan er direct geld opgenomen worden dat komt direct bij de burger terecht uit het vermogen van de bank.

Het resultaat dat getoond wordt is de totale geldhoeveelheid. Verder wordt deze vergeleken met de prijs van een brood. Deze zal stijgen door inflatie wanneer de geldhoeveelheid groeit.

Belastingconcurrentie

Combinatie



Soort widget

Deze widget is een rekentool maar heeft ook de visuele elementen van de schematische interactie door de kaart.

Uitleg van de widget

Door middel van deze widget kan bekeken worden wat het effect van belastingconcurrentie is. Bij de drie keuzes kan een formaat bedrijf gekozen worden. Bij het formaat bedrijf hoort een bepaalde jaaromzet. Vervolgens kan een land aangeklikt worden. Ieder land heeft een eigen vennootschapsbelasting. Deze belasting gaat van de omzet af.

Het bedrag dat af gedragen moet worden aan de belasting van dat land is het resultaat. Daarnaast is te zien hoeveel meer of minder dan het gemiddelde er betaald moet worden aan vennootschapsbelasting.