

# Beskrivelse av ide, stil og flowchart

Ingrid Høydal Nestvold

## Innhold

Beskrivelse av ide

Flowchart

Dramaturgi

Moodboard

## Morgenstresset

En ung mann i kledd dress og stresskoffert skynder jeg igjennom parken på vei til jobben om morgningen. Han har dårlig tid ettersom han forsov seg.

På vei gjennom parken ser han en eldre dame snuble og falle på ryggen sin. Den eldre damen mister handleposen sin og det faller matvarer utover bakken.

Brukeren får så et valg: skal den unge mannen hjelpe den eldre damen ? eller tenke på seg selv og kjøpe seg til jobben som han kanskje kan rekke i tide hvis han skynder seg?

Hvis brukeren velger å ikke hjelpe (valg A) klarer den eldre damen å snu seg rundt og få tak i noen tomater som hun kaster etter den unge mannen og treffer den hvite skjorten og nystrøkne dressen hans.

Hvis bruker velger å hjelpe (valg b) går den unge mannen bort til den eldre damen og strekker ut en hånd.

Her får brukeren et tilfeldig valg hvor "plat" gjør at brukeren får tid på seg til å plukke opp varene. klarer brukeren det gir den eldre damen han en klem, hvis ikke blir det samme utfall som "b"

Hvis brukeren får "krone" på det tilfeldige valget vil han hjelpe damen opp og hun gir han en klem.

## Genre/stemning

Relasjonerskildring, realistisk situasjon

## Budskap

Ta tid til å hjelpe andre, ikke bare tenke på seg selv

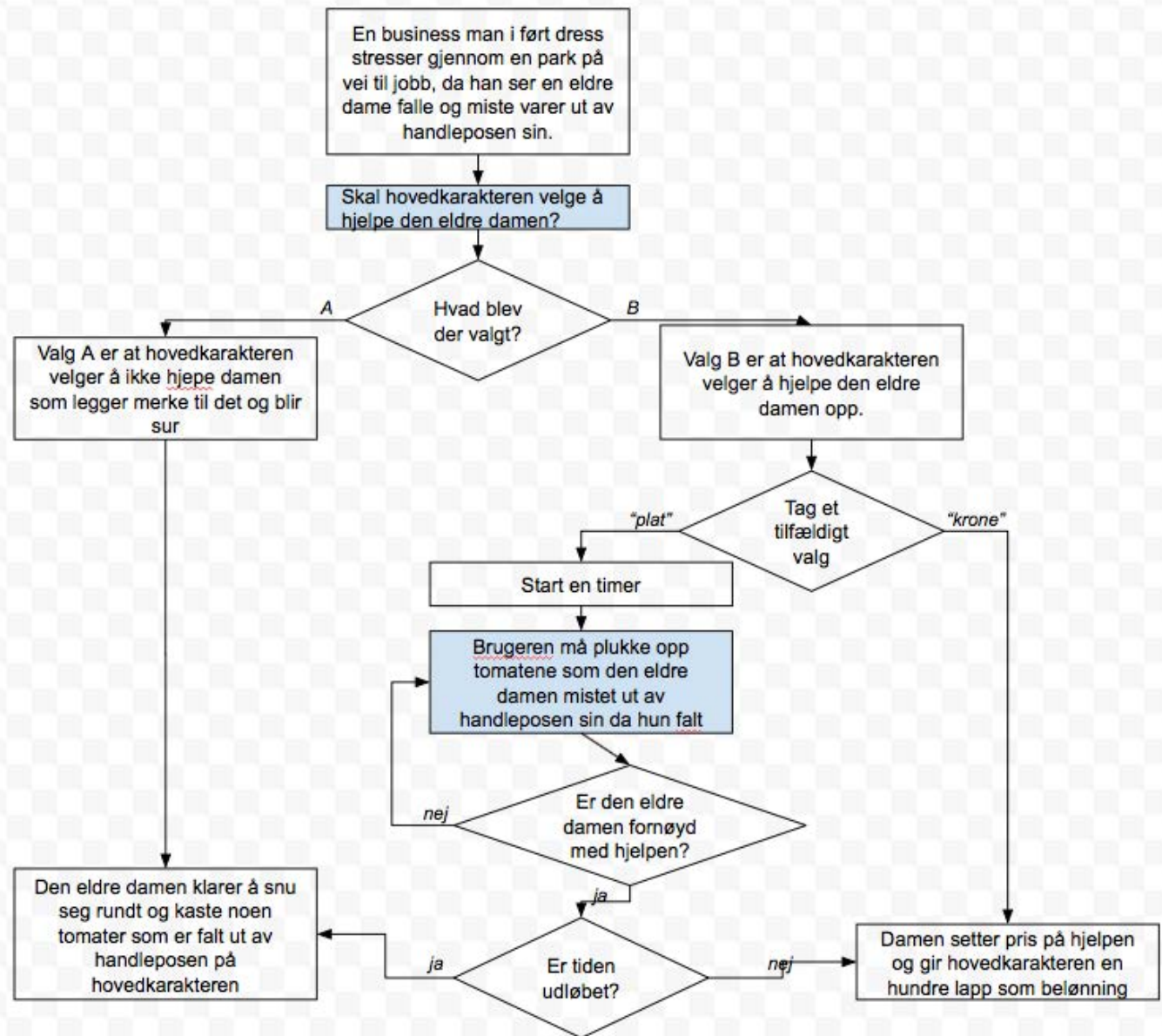
## Hvordan kommer budskapet til uttrykk

Når hovedkarakteren velger å ikke være egoistisk men å hjelpe den eldre damen opp igjen blir han glad når hun setter pris på det ved å gi en klem.

# FLOWCHART

## morgenstresset

### Generisk historie-struktur



# DRAMATURGI

## Morgenstresset i aktantmodellen

---



# MOODBOARD

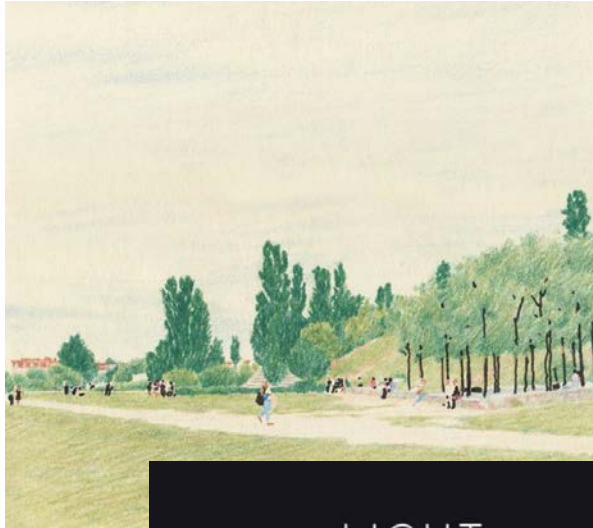
Inspiration til stil, karakterer, bakgrunn og farger

---



# MOODBOARD

## Bakgrunn og fonter



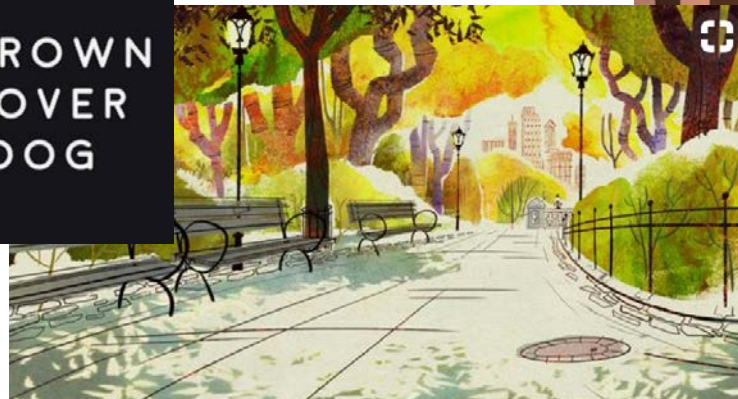
LIGHT  
THE QUICK BROWN  
FOX JUMPS OVER  
THE LAZY DOG

BOLD  
THE QUICK BROWN  
FOX JUMPS OVER  
THE LAZY DOG



MOON

A K C W G  
R B Y E H F  
J M U O V  
N I T Q X Z  
S D



# MOODBOARD

---

## Beskrivelse av former

### Figurer:

Det skal være enkle og runde former som skal være hoveddelen av figurene. Det gjør at man først ikke kan gjenkjenne om det skal avbilde et menneske, dyr eller andre imaginære karakterer. Men figurene skal få tilbehør som gir de egenskaper og kjennetegn som eks en bart, hår, en stokk osv. Figurene skal gi uttrykk for hvem de er slik at man kan se en klar forskjell på de og at budskapet om at en ung mann vurderer å være egoistisk istedenfor å hjelpe en eldre dame kommer tydelig frem.

### Bakgrunnen:

Der skal det være ulike former både spisse, runde og former som gir bevegelse i bildet. Bakgrunnen skal stå i kontrast med figurene ved at det skal være med detaljer som skygger og blader som faller fra trærne. Figurene vil ha mørke farger som blå, grå, sort og hvit mens bakgrunnen skal være mer lys og bruke farger som oransje og grønn.

### Typografi:

Jeg vil gå utifra en typografi som er rund i kantene som kan stå i stil til designet på karakterene mine.

### Stilen fremhever min ide:

Ved å tilføye detaljer til figurene som kan beskrive hva de gjør, alder og kjønn som eks skal hovedkarakteren ha en stresskoffert og slips for å vise at han er på vei til jobb mens damen vil ha grått hår, stokk og en handlepose som viser hun er eldre og har vært på matbutikken.

### Stilen passer til genren ved at:

Spesielt vil uttrykket til figurene og deres egenskaper støtte opp under min sjanger/stemning "relasjonsskildring/realistisk situasjon" fordi det vil være hovedfokus på hvordan type "person" karakterene er .