

Algemene Rekenkamer

Visueel Storyboard
- Van onderzoek naar animatie -
Linda Meijer en Janneke ten Kate

Wat gaan we doen? 2

- Visueel storyboard
- Goed opdrachtgeverschap
- Aan de slag!
- Afsluiting

Algemene Rekenkamer

Visueel Storyboard • 17/11/2016

Visueel storyboard 3

"Het storyboard is een verzameling uitgetekende shots van scènes uit een filmscript zoals de regisseur ze voor ogen heeft. Ze zijn bedoeld om de acteurs en de crew te helpen een beeld te krijgen van hoe de scène eruit moet komen te zien."

animator

onderzoeksteam

Algemene Rekenkamer

Visueel Storyboard • 17/11/2016

Rol transformator

4

The diagram illustrates the role of a transformer. At the top center, a speech bubble contains two interlocking puzzle pieces: one with a document icon and the other with a hand holding a pencil. Below this, three human figures are arranged. The figure on the left is labeled 'onderzoeksteam' (research team) and has a thought bubble containing a document icon. The figure in the middle is labeled 'transformator' (transformer). The figure on the right is labeled 'animator' and has a thought bubble containing a hand holding a pencil. Double-headed arrows connect the transformer to both the research team and the animator, indicating a bidirectional relationship. At the bottom, there is a footer with the text 'Algemene Rekenkamer' and 'Visueel Storyboard • 17/11/2016'.

Structuur

5

The diagram shows a blue film strip with three frames. The first frame is labeled 'begin' (beginning), the second frame is labeled 'tussenstuk' (middle section), and the third frame is labeled 'einde' (end). The film strip is shown as a continuous loop. At the bottom, there is a footer with the text 'Algemene Rekenkamer' and 'Visueel Storyboard • 17/11/2016'.


Verhaal rapport → verhaal animatie

6

The image shows a realistic brown mouse on the left and Mickey Mouse on the right. Mickey Mouse is depicted in his classic red shorts with white polka dots, yellow shoes, and white gloves, waving with both hands. At the bottom, there is a footer with the text 'Algemene Rekenkamer' and 'Visueel Storyboard • 17/11/2016'.


Goed opdrachtgeverschap 7

Onze opdrachtgever: Egbert Jongmsa

 Algemene Rekenkamer
Visueel Storyboard • 17/11/2016

Goed opdrachtgeverschap 8

- Bepaal doelgroep: is dit het juiste middel voor je doelgroep?
- Kies een verhaallijn: overtuigend, informeren? Wees niet te bang voor te simpel. Lijn moet helder zijn. Schuldhulpverlening: Beperkt landelijk beeld over aantallen, resultaten en kosten.
- Animator goed betrekken bij onderzoeksteam.
- Voorzie de animator van de juiste feiten - wisselwerking.
- Doe een 'read-out' van de spreektekst. [schrijven en spreken verschilt erg]
- Houd een vinger aan de pols mbt visuele vertaling.
- Maak afspraken over concept ontwerpfase en definitieve fase. [als je op het laatste nog iets verandert in de tekst, kan dat grote gevolgen hebben.]

 Algemene Rekenkamer
Visueel Storyboard • 17/11/2016

Aan de slag! 9

- Bepaal per zin de beweging of bewegingen: dat zijn vaak werkwoorden. 
- Bespreek dit in je team
- Herschrijf de zinnen: wat is de kern? Welke 'bewegingen' horen daar bij? Denk aan synoniemen of beeldspraak. Gebruik max 2 'bewegingen' per nieuwe zin. 

 Algemene Rekenkamer
Visueel Storyboard • 17/11/2016
