

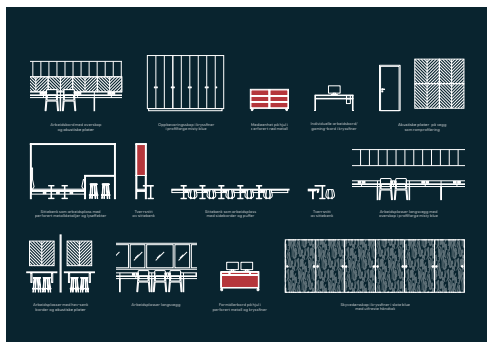
## EQUINOR KODEROM → VILVITE BERGEN VITENSENTER

### OG VITENSENTER NORDLAND

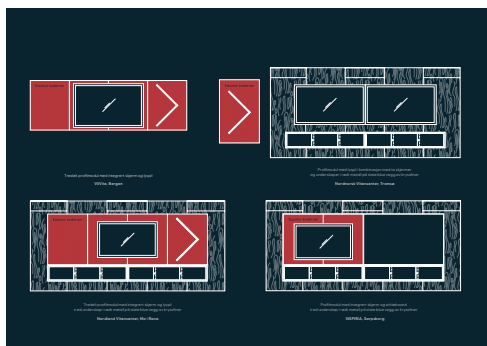
### TØNDER AS OG HALTENBANKEN BERGEN AS

Prosjektansvarlig → Merethe Strømmen, interiørarkitekt og møbeldesigner MNIL

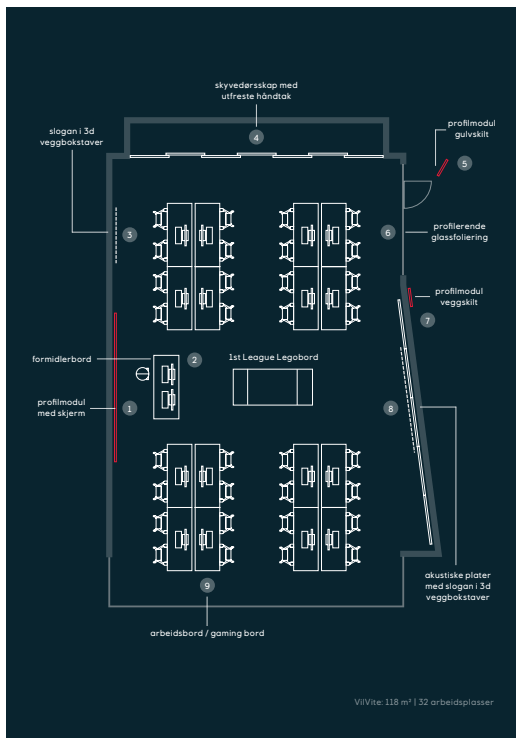
KREDITERING → SIDE 174



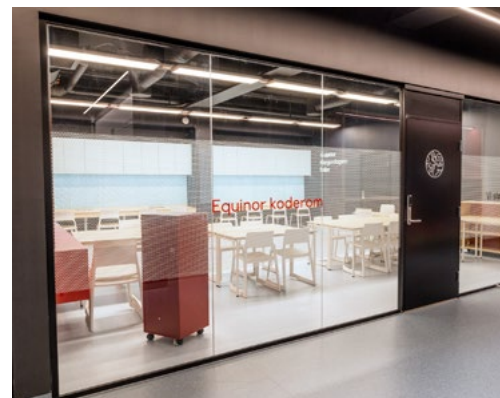
Spesialmøbler.



Profilmodul.



Plantegninger Nordland og VilVite.



Designet for glassfolieringen skaper umiddelbar gjenkjennelighet for de besøkende. Den åpne folieringen skjærer aktiviteten inni rommet tilstrekkelig for fokus, samtidig som det skaper fin transparen til vitensenteret ellers.



Spesialdesignet benk og barbord utnytter plassen i gangsonen utenfor koderommet. Her kan man ta en liten sosial pause, eller jobbe med kodeoppgaver i mindre grupper. De rød-lakkerte perforerte metallplatene og integrert LED-profil i taket på benken er med å definere benken og barbordet som sone som tilhører Equinor koderom. Equinors slogan «Vi støtter Morgendagens helter» er med å sette stemningen for den kreative læringsaktiviteten som Equinor koderom skal romme.

# Norges kuleste klasserom

**Høsten 2020 fikk Tønder og Haltenbanken Bergen, av Equinors Morgendagens helter-program, i oppdrag å utvikle et helhetlig konsept og designløsninger for flere undervisningsrom for koding som skulle implementeres ved ulike regionale vitensentre i Norge. Koderommene skulle være en utvidelse av undervisningsprogrammet Kodekraft som tilbys gratis til 9. og 10. trinn over hele landet. Målet med koderommene er å tilby et lavterskeltilbud, der alle, uansett alder og kunnskapsnivå, skal få muligheten til å lære mer om programmering ved å besøke et vitensenter.**

Både det nye koderomskonseptet og Kodekraft er sponset av Equinors Morgendagens helter-program og for Equinor var det viktig med et tydelig og gjenkjennelig designkonsept for

koderommene som nå skulle etableres rundt omkring i Norge. Konsept og designløsninger ble utviklet i tett dialog med Equinor og de ulike vitensentrene der de første koderommene skulle etableres: Inspiria vitensenter (Sarpsborg), Nordnorsk vitensenter (Tromsø), Vitensenter Nordland (MO i Rana) og VilVite (Bergen). Størrelsen på rommene varierer mellom 70 m<sup>2</sup> og 140 m<sup>2</sup> og de ulike vitensentrene hadde ulike brukerbehov og tanker for organisering som designkonseptet, interiørarkitektene utviklet, måtte tilrettelegge for. Noen vitensentre ønsket undervisningsrom med løs fleksibel møblering for å kunne frigjøre gulvplass til utforskning og testing, mens andre ønsket rom med mer fast organisering spesifikt tilrettelagt med PC-stasjoner for programmering og kodelæring, samt definerte uttestingsområder. De ulike prioriteringene sentrene foretok hang og

sammen med arealene hvert vitensenter hadde til rådighet, og konseptet for koderommet måtte derfor være skalerbar for å imøtekomme small, medium og large variant.

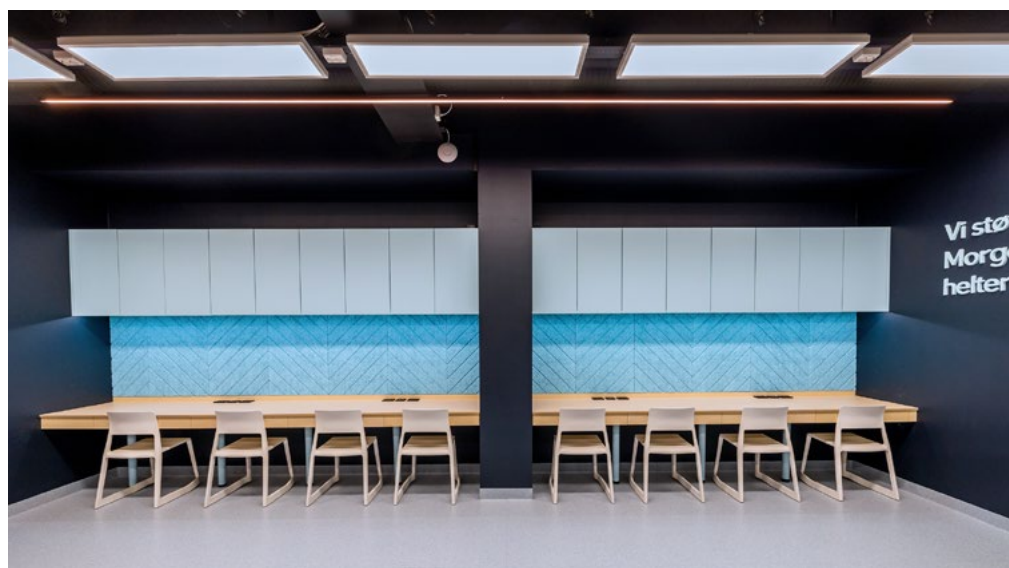
Som del av konseptutviklingen ble det utviklet en material- og fargepalett basert på profillfargene til Morgendagens helter. Hovedpaletten i rommet ble mørkeblå, nesten sort, med innslag av lysere og mer fargesterke elementer i løs møblering og stemningsskapende elementer. Det ble lagt vekt på slitesterke materialer. Spesialinnredninger som arbeidsbord, formidlerbord og sosiale soner ble utført i kryssfiner bjørk med svakt hvitpigmentert matt lakk for å forhindre gulning, samt ulltekstiler og perforert metall. Oppbevaringsinnredninger ble utført i kryssfiner bjørk pigmentert med linolje, eller lakkert MDF i en lyseblå profillfarge.



Profilmodul rundt skjerm med stemningsskapende lys skaper et naturlig fokuspunkt for formidlersituasjonen, og fungerer som stemningskapende bakteppe underveis i aktiviteten. Spesielt designede arbeidsplasser inkl. skuff og overskap til oppbevaring sørger for god plassutnyttelse.



Spesielt designete arbeidsplasser inkl. skuff og overskap til oppbevaring sørger for god plassutnyttelse. Designet med veggmonterte akustiske plater fra Baux og belysning integrert i overskap bidrar også som god akustisk demping i rommet.



Akustiske plater fra Baux i en litt dypere variant av denne lyseblå profilfargen bidrar både som lyd dempende og stemningskapende. Perforert metallelementer lakkert i Equinors røde profilfarge ble også brukt, kombinert med lyseffekter og utskårne slogans med Morgendagens Helters budskap, for å skape stemning for barn og ungdom. Her skal det være kult å lære!

Det var viktig med et gjenkjennelig design ved de ulike vitensentrene for å sikre en felles brukeropplevelse ved de ulike lokasjonene. Designløsningene skulle skape en rød tråd på tvers av vitensentrene selv om de ulike rommene fikk ganske ulike utforming og organisering tilpasset lokale behov og ønsker. På bakgrunn av dette ble det også utviklet noen faste profilelementer som skulle gå igjen. Disse inkluderte et frittstående skilt som veiviser

til koderommet, et inngangskilt med lyseffekt for å markere koderommet som sone i vitensentrene, en profilmodul inne i hvert undervisningsrom som ramme og fokuspunkt omkring formidlersituasjonen, samt foliering av glassvegger og slogans med budskap. Profilelementene i perforert metall ble lakkert i Equinors knallrøde farger, og skulle kombinert med lyseffekter være tydelige blikkfanger i rommet og bidra til å sette besøkende i den rette stemningen for den spennende aktiviteten som finner sted i rommet. LED-profiler med RGB-W-lys montert i himling blir også brukt for å kunne kode lys som del av undervisningen i rommet, eller for å markere sentrale events med farget stemningslys.

Prosjektet inkluderer førende prinsipp for gulv, vegger, spesialinnredning som oppbevaring, formidlerbord, arbeidsbord, akustisk demping, stemningskapende

belysningseffekter og allmennbelysning der prosjektene trengte det. Litt avhengig av utgangspunkt i rommet som var tilgjengelig bestod prosjektet av totalprosjektering av transformasjon av rommet, eller tilførsel av veggfarger og innredningselementer. Prosjektet inkluderer også et fast utvalg og beskrivelse for løs møblering som kunne imøtekomme de ulike møbleringsbehovene de ulike rommene kunne ha. Alt dette ble samlet i en designmanual som utgangspunkt for tilpasning av hvert prosjekt hos de ulike vitensentrene. Prosjektet inkluderte utvikling av designkonsept, designmanual og interiørprosjektering for fire lokasjoner. I 2023/2024 står flere for tur med utvikling av sine Equinor koderom sammen med Tønder.