

Skissedokument

“Imagination is everything. It is the preview
of life’s coming attractions.”

– Albert Einstein

Innholdsfortegnelse

The Double Diamond	05
Notater fra skissebok	06
Brainstormingsmetoder	08
Bearbeidingsmetoder	11
Morsekode	16
Moodboards til inspirasjon for bransjer	17
Notater fra skissebok	21
Moodboard til inspirasjon for bokdesign	22
Uttesting av forslag til dynamisk identitetssystem	23
Utvelgelsesmetode	41
Morsekode kart	42
Morsekode og tallbasert system	43
Formel til dynamisk identitetssystem	44
Skisser til logoer for bransjer	46
Uttesting av formel til dynamisk identitetssystem	47
Skisser til bok	69
Skisser til design	70
Valg av typografi til boken	71

The Double Diamond

«The Double Diamond» vil være en overordnet iterativ modell jeg bruker gjennom hele oppgaven min.

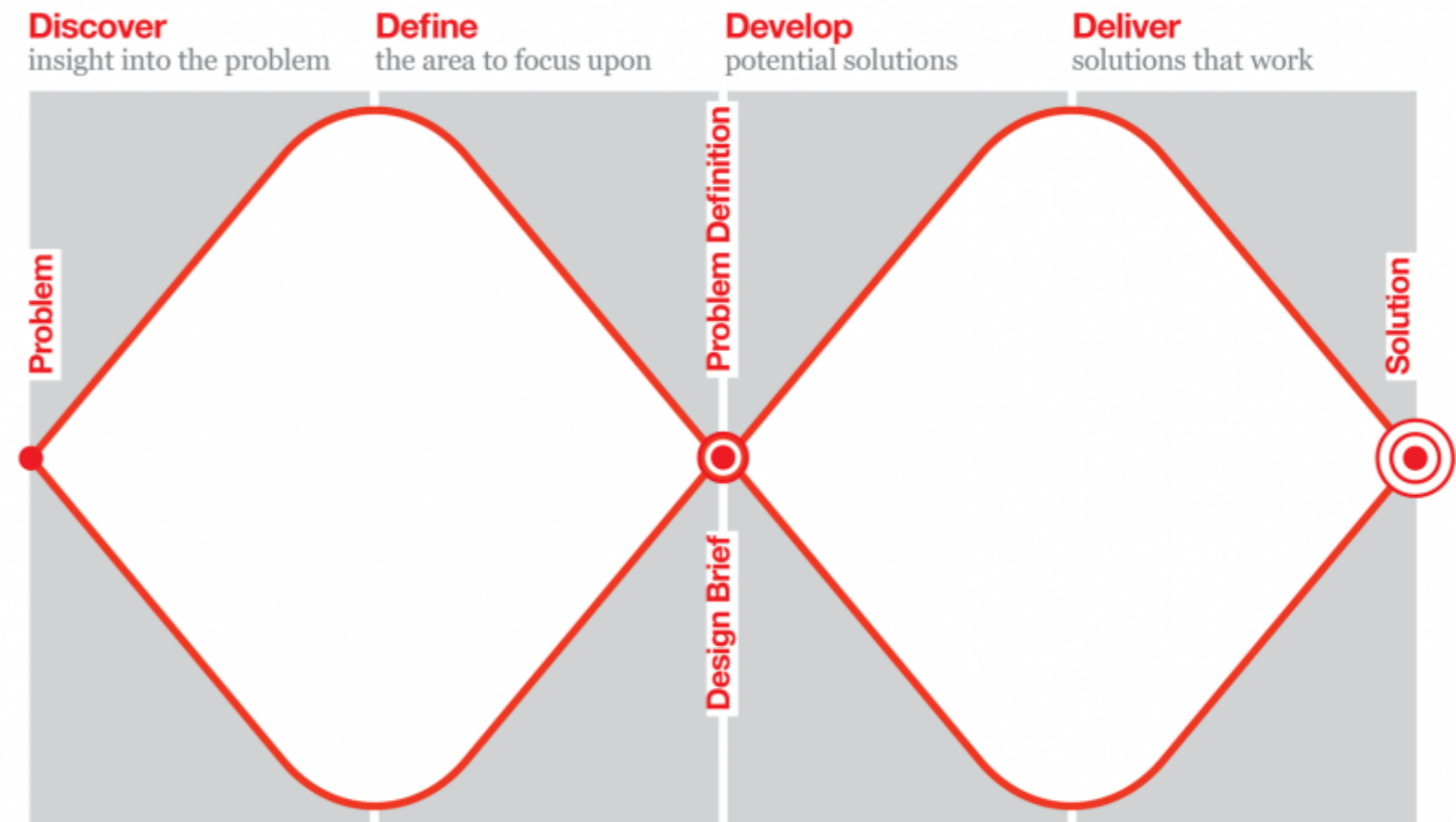
«In all creative processes a number of possible ideas are created ('divergent thinking') before refining and narrowing down to the best idea ('convergent thinking'), and this can be represented by a diamond shape» (Design Council, 2017).

Discover - utforsker og se på nye ting, samle innsikter.

Define - Definere hva man vil fokusere på. Mål om å utvikle en brief.

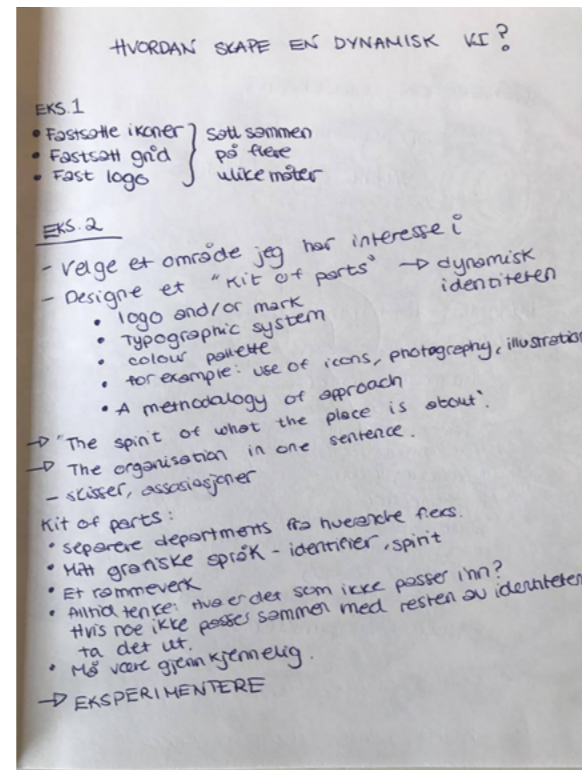
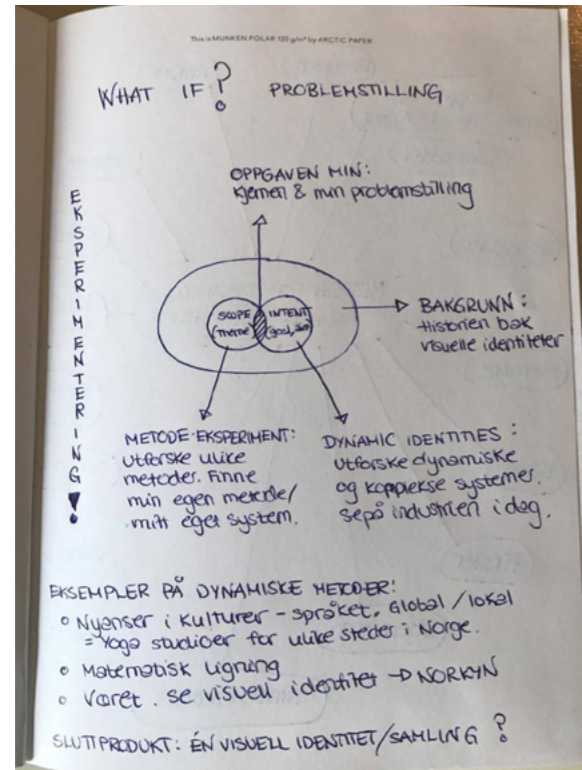
Develop - Steget der løsninger blir laget og testet, samt raffinert.

Delivery - Resultatet av prosjektet blir ferdigstilt.



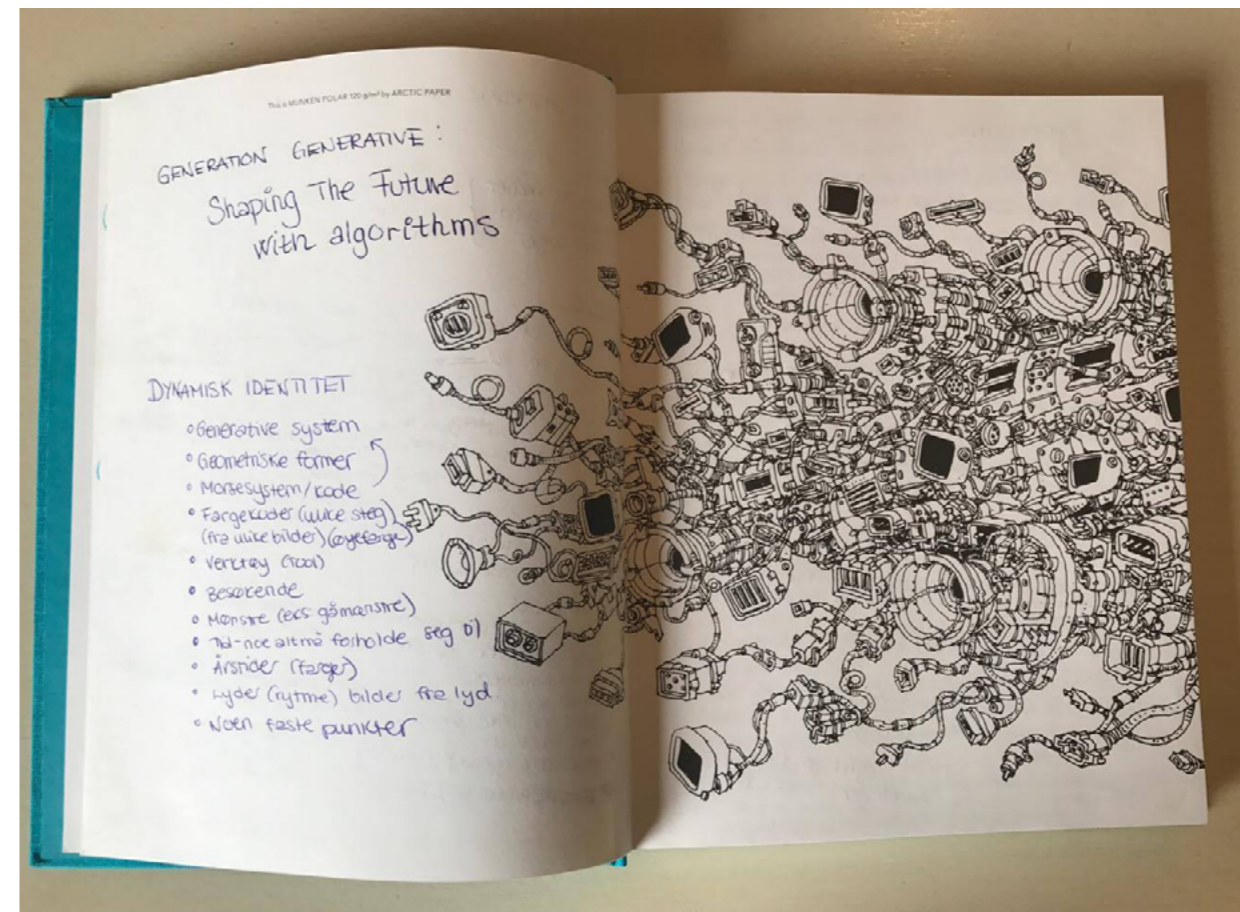
The Double Diamond
Kilde: (Design Council, 2017)

Notater fra skissebok

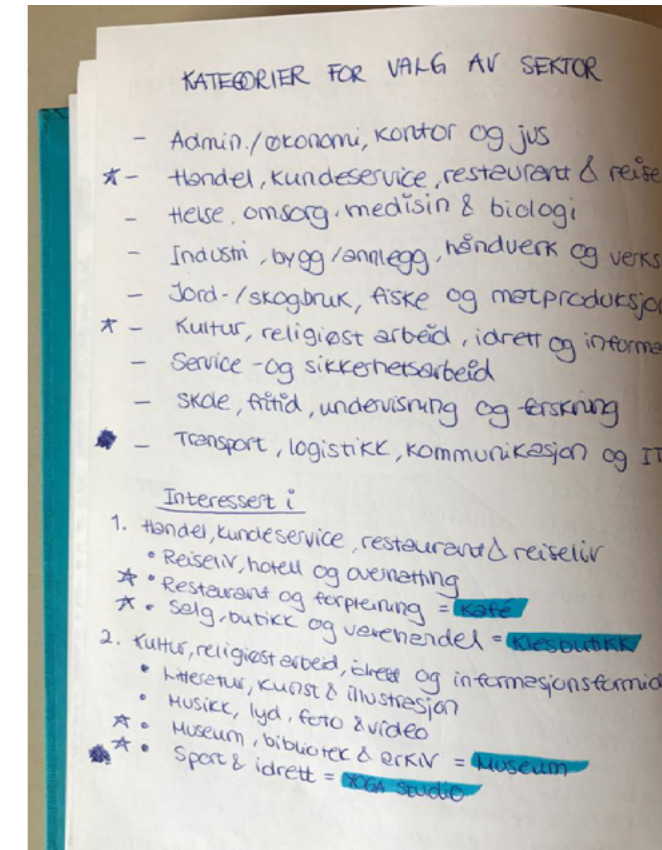
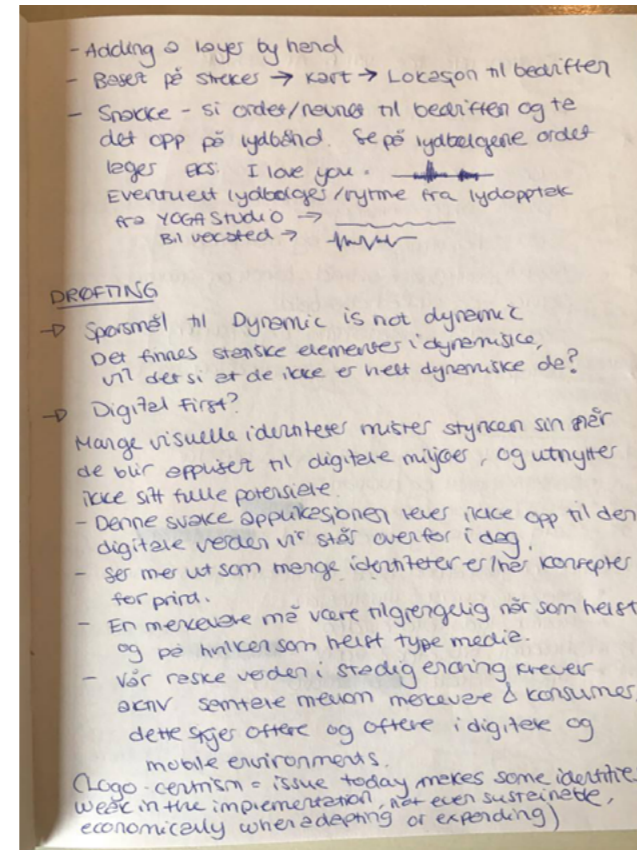
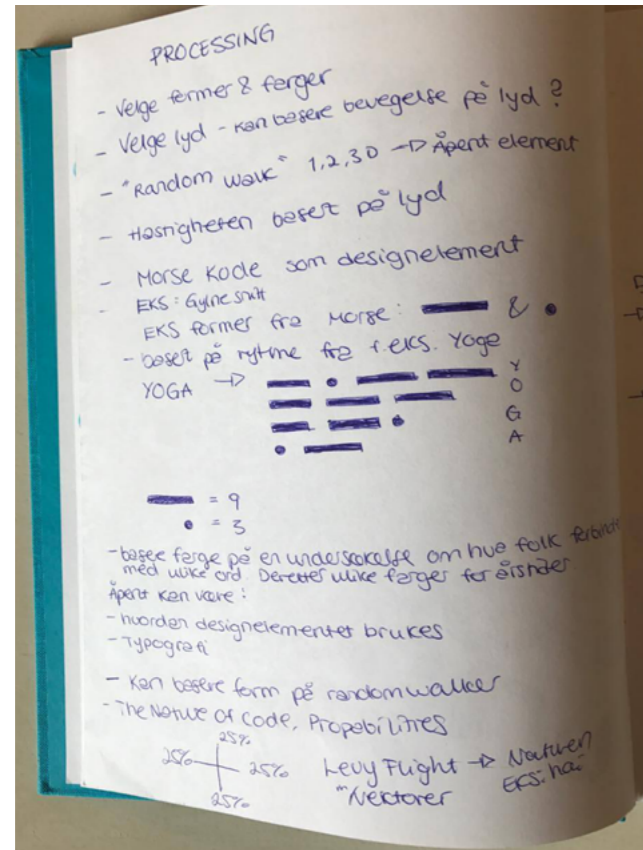


Tanker om hvordan problemstilling jeg skulle ha. Notater om dynamiske visuelle identiteter, hvordan de fungerer/er satt sammen, og hvordan man kan skape en et dynamisk visuell identitet.

Tanker om hvilke metoder som kan brukes for å oppnå variabilitet i en dynamisk visuell identitet, og hvordan man kan lage en formel.



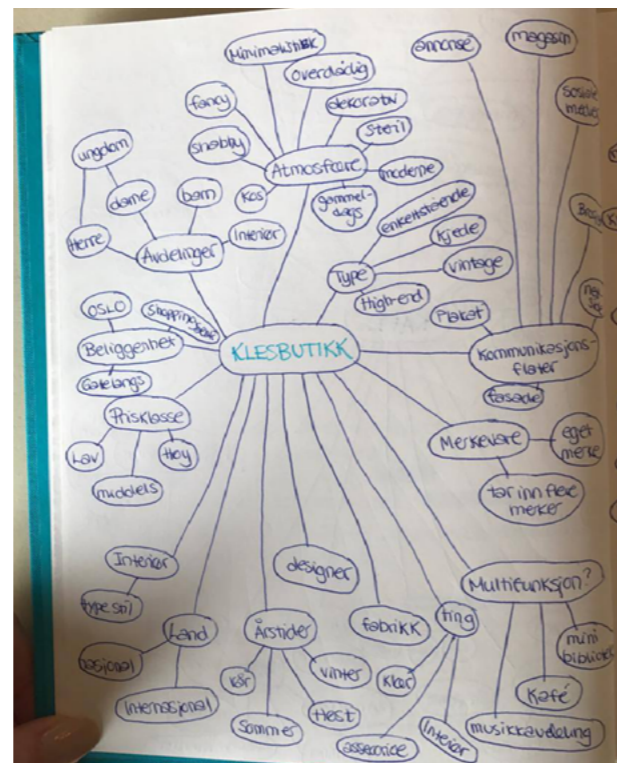
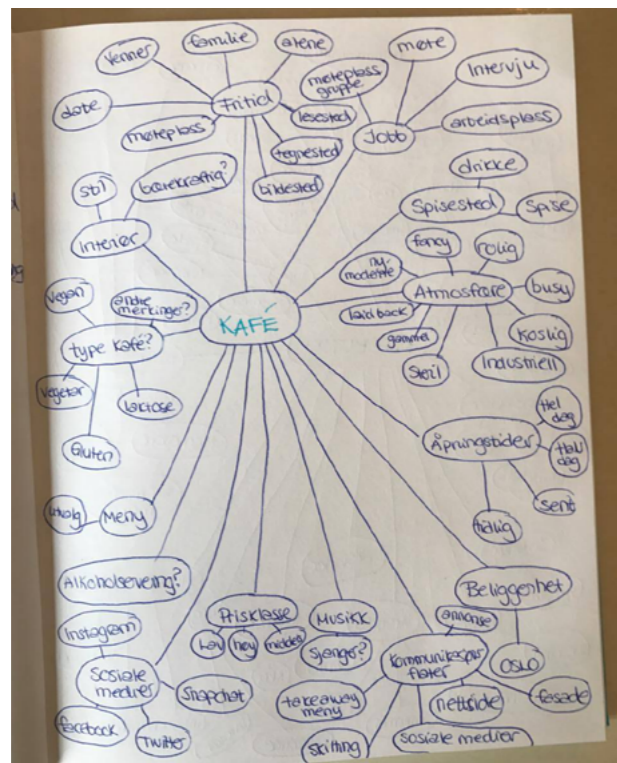
Notater fra skissebok



Idéer om hvordan programvaren processing kan brukes til å kode deler av den dynamiske identiteten for å oppnå litt tilfeldighet og variabilitet gjennom «Random Walker» eller «Levy Flight». En idé om å bruke morse kode i systemet. I tillegg drøfting om dynamiske visuelle identiteter for å oppnå en bedre forståelse om tematikken.

Utforskning og utvelging av sektor og næringer som skal brukes i forbindelse med det dynamiske identitetssystemet.

Brainstormingsmetoder



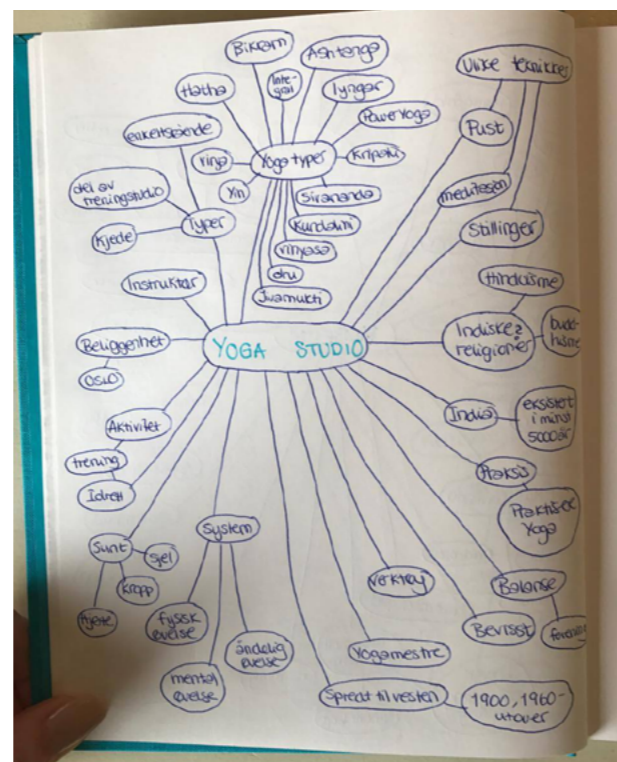
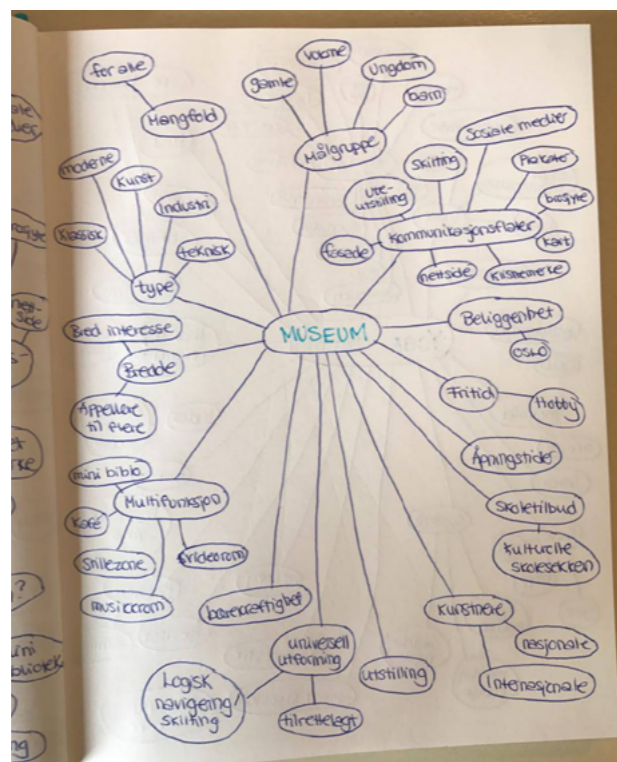
Tankekart

Fire ulike næringene:

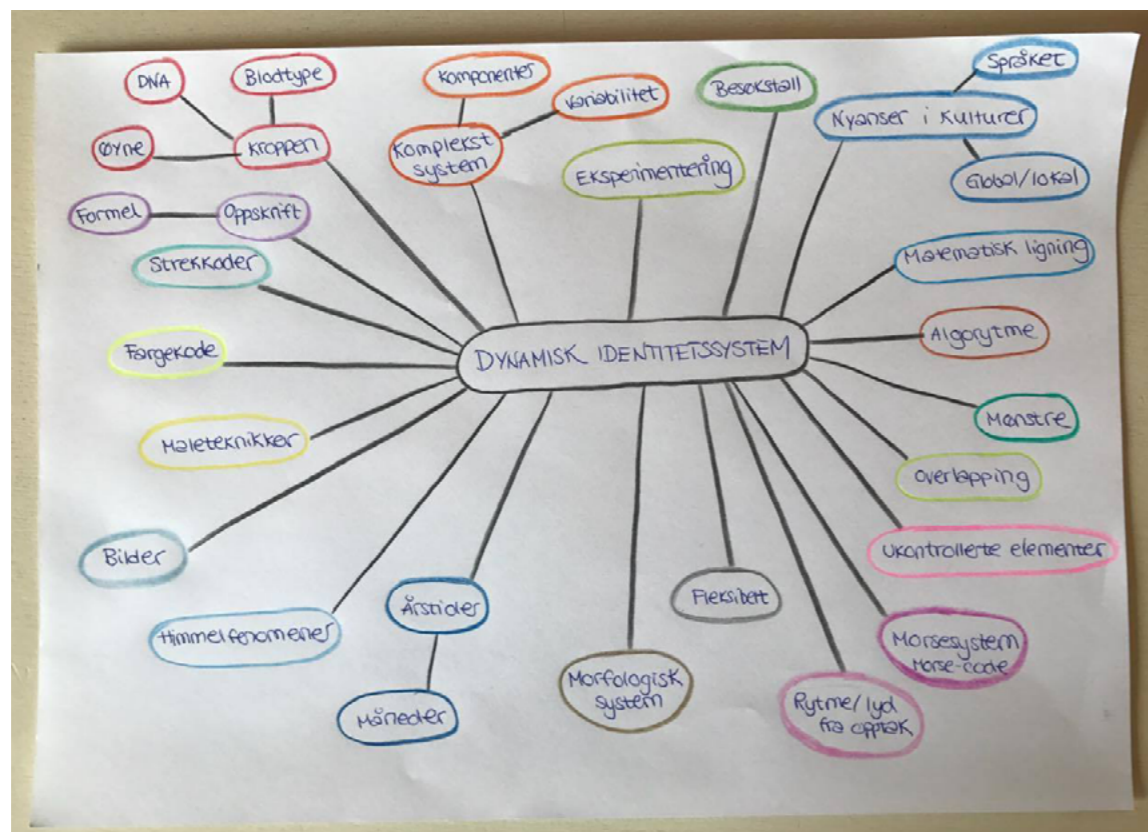
- Kafé
- Klesbutikk
- Museum
- Yoga studio

«Gjennom et såkalt assosiasjonstre der man skriver ned ulike assosiasjoner i forgreninger, kan man raskt få oversikt over et felt» (Lerdahl 2013, 124).

«Målet med tankekart er at flest mulig assosiasjoner skal bli skrevet ned på papiret, siden den ene assosiasjonen ofte leder til den neste. Når du går tom for assosiasjoner på nøkkelordet eller temaet, kan du starte å assosiere rundt assosiasjonsordene i tankekartet, og dermed starte utformingen av en gren» (Lerdahl 2013, 125).



Brainstormingsmetoder



Tankekart for dynamisk identitetssystem

Tostegs brainwriting: Steg 1

TOSTEGS BRAINWRITING

<p>Nyanse i kulturen</p> <ul style="list-style-type: none"> • språk • Dialekter • Opptak av lyd • Lydopptaket virkeuliggjøres. 	<p>Formel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geometriske former som system. • Farger basert undersøkelse om hva folk forbinder med ulike farger. 	<p>Matematisk ligning</p> <ul style="list-style-type: none"> • Visuelle elementer erstatter tall/tegn/bokstaver i ligningen • Fungere som en formel for alle bedriftene. 	<p>Tallbasert *</p> <ul style="list-style-type: none"> • Velge ut tilfeldige tall og finne betydninger for tallene i de ulike bedriftene. • Tallenes betydning fungerer som en formel.
<p>Algoritme *</p> <ul style="list-style-type: none"> • Processing • Random walker • Levy Flight • Åpner opp for tilfeldighet i systemet 	<p>Naturlige forandringer *</p> <ul style="list-style-type: none"> • Årstider der design endres i f.eks farger for de fire årstidene • Måneder der design endres i f.eks typografi/bildestil • Himmelfenomener • Tid/ tidspunkt 	<p>Morse Kode *</p> <ul style="list-style-type: none"> • Visualisere Morse kode systemet som prikker og søkker. • Fungere som et spelt element 	<p>Morfologisk system *</p> <ul style="list-style-type: none"> • Digram som fungerer som en mal • Utveiging av elementer
<p>Lydopptak *</p> <ul style="list-style-type: none"> • Baserte bevegelser i designet fra lyd • Vise lydfølger visuelt • Musikk • støy fra bedriftene → Ta opp lyder fra EKS: vogn time • Logo basert på lydopptak som visualiseres. 	<p>Bedriftsøkusert</p> <ul style="list-style-type: none"> • Visuelt fremstille lokasjonen. EKS: kort • Visualisere beskrivell • Fremviser noe som er typisk for de ulike bedriftene i identiteten 	<p>Monstre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Visualisere diverse monstre basert på virkeuligheten og i forbindelse med bedriftene EKS: sønmonstre, bevegelsesmonstre 	<p>Kit of Parts</p> <ul style="list-style-type: none"> • Føstsette teksturer som overføres til designet → kommunikasjonsflate • Faste 6 deler som åpner opp for bevegulighet / fleksibilitet i S. Er altså resulterende i veldig forskjellige tema

Brainstormingsmetode

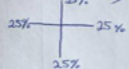
Tostegs brainwriting
 Steg 2: Videreutvikling
 av seks idéer

ALGORITME

- Et set med steg man tar for å kode frem til et mål
- Logo kan være generert gjennom logo-generator. Finnes fra før nettsider som generer logoer tilfeldig eller basert på diverse preferenser.

INSTRUCTIONS FOR COMPLETING A TASK

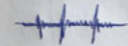
- En smart måte for å få et resultat av høy/smalt kvalitet
- Input som gir output på samme måte som et identitetssystem.
- Dynamic programming
- Processing: Starte med å sette ramme for vinduet & for koden.
 - Random Walker } Bør åpne element der formstørrelse i programmer bestemmer sannsynlighet for hvor ting beveger seg.
 - Levy Flight



- Algoritmen kan danne mønstre basert på Random Walker
 - Gir mulighet for 3D
- Algoritmen kan bevege seg på samme måte som naturlige fenomener → Trekke posisjoner til de organiske dynamiske identitetene.
- Generative dynamiske identiteter
- Open Form dynamiske identiteter

LYDOPPTAK

- Lydopptak fra bedriftene som kan brukes til:
 - mønstre basert på visuelle fremstillinger av lyd.
 - Designelementer basert på rytme
 - Bevegelser i designelementer basert på lyd.
 - Story i bedriftene projiseres opp på en vegg i real-time feed for visning til kunder.
- Velge ut en beskrivende sang for hver bedrift som fremvises visuelt eks lydølger
- Logo element laget utifra lydølger ordet ser ut som når det blir sagt.



- Logo element som beveger seg med story musikk.
- Bruke opptak fra bedriftene som blir analysert, der lydopptakene for eksempel blir dekodet til noter eller andre verdier og "oversatt" til en formel som skal gjelde for resten av designet, og elementene blir påvirket av formelen.
- Overlapping av flere lydopptak kan danne mønstre som fente design element.

NATURLIGE FORANDRINGER

- En dynamisk visuell identitet beskrives av flere designere som organisk kan være fleksibel og forandre seg på samme måte som naturen.
- Årstidsforandring:
 - Mønstre basert på strukturer i naturen hentet fra de ulike årstidene eks: vinter: snøkrystallmønstre
 - Farger forandrer seg enten i ulike fargetoner av samme farge/farger gjennom året. Eller at en profil har ulike farger for ulike årstider.
 - Designelementer endrer form etter årstidene.
- Månedsforandring:
 - 12 ulike typografier å bytte på med. En pr. mnd. Da må mye annet i identiteten være fast & gjenkjennelig.
 - 12 vinkler på designelement - med på å skape bevegelse i den dynamiske identiteten.
 - En fargetone pr. måned
- Været - men dette er allerede utforsket mye.
- Himmelfenomener, deres plassering i løpe mønstre ut fra, og ha bevegelse i mønstret stjernebeger & plassering/mønstre.
- Tid:
 - Kløkken & bevegelsen fra den kan spille inn på utseende til designelementer.
 - Solen nede/opp av lyst/merk spille inn på farger / fargetoner.

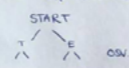
MORSE KODE

A	•••	} visualisering
B	•••••	
C	••••••	
D	••••	
E	••	

- Kan brukes som designelement
 - Mønstre der delene av mønstret er formene (= & •) fra navnet til bedriften
 - Lyden av morsekoden kan visuelt fremstilles som et designelement

A	} visualiseres	- Kan bruke formene (= & •) fra forbokstaven til bedriften i formasjonen / oppstillingen til venstre.
E		- Kan basert andre designelementer på oppførelsen deres ved å gi instruksjoner
E		
E		
E		

- Morse Code Translator: viser output basert på input & kan spille av lyd.
- Morse kode med lys
- Kart / oversikt over hvordan kodesystemet fungerer. Kan bli implementert på andre designelementer.



TALLBASERT

- Starte med å velge ut tall som representerer bedriftene. Eks. oppstartsår gir 4 tall.
 - Tallene kan brukes til skriftstørrelse
 - Tallene kan brukes til mellomrom mellom typografi.
 - Tallene kan brukes til spacing mellom designelementer.
 - Tallene kan brukes som grader/vinkler på designelementer eller bevegelse mellom ulike grader/vinkler.
 - Find basert på tall
- Velge ut tilfeldige tall og bruke utvalgte tall for alle bronjer, men finne betydning for tallene innad i ulike bedrifter. Tall + betydning for bedrift = En type kode.
- Tall i en formel som grunnelement. Kan overføres på designelementer og gjelde alle bedriftene.
- Måler i bedrift som måler hvor mange som er innen bedriften i tall → som blir brukt som real-time data i en del av identiteten.

MORFOLOGISK SYSTEM

- Brukt som en kreativ metode/teknikk
- Systematisk utførelse
- "Problemet" → dynamisk identitetssystem kan deles i deler
- Brukes eksplorative i oppgaven
- Kan brukes på hele/deler av identitetssystemet

EKS. DIAGRAM FOR FARGE

1. VERDI	11. lys	12. Medium	13. Mørk	14. Kombo.
2. FARGETONE	21. Karmesit	22. Akromesit	23. Mikset	24. Kombo.

- Velger systematisk, og kan systematisk finne variasjoner.
- Vil gi mange variasjoner, men viktig å tenke på gjennkjennelighet.

Bearbeidingsmetode

Utvikling av varianter

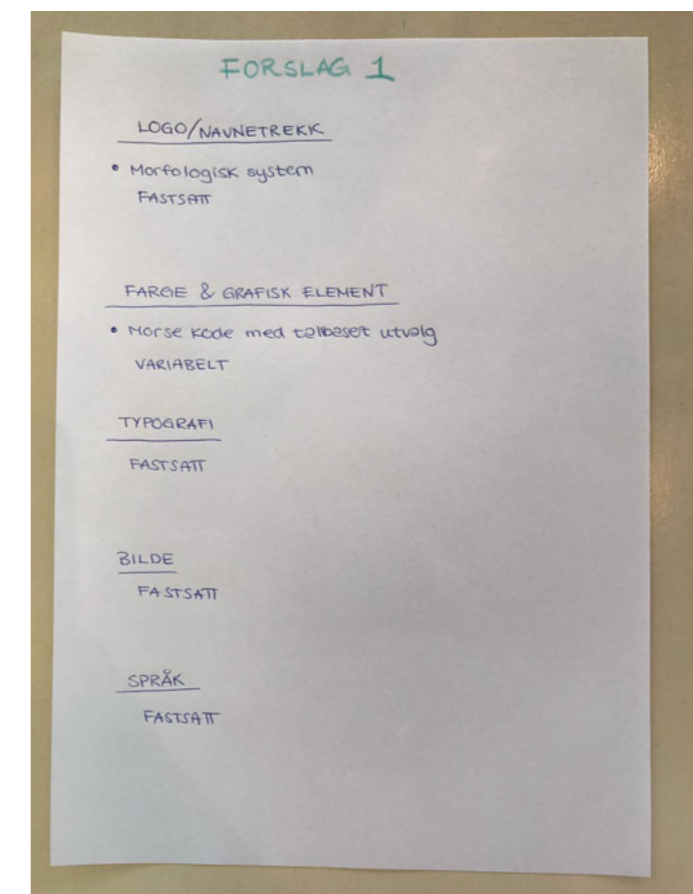
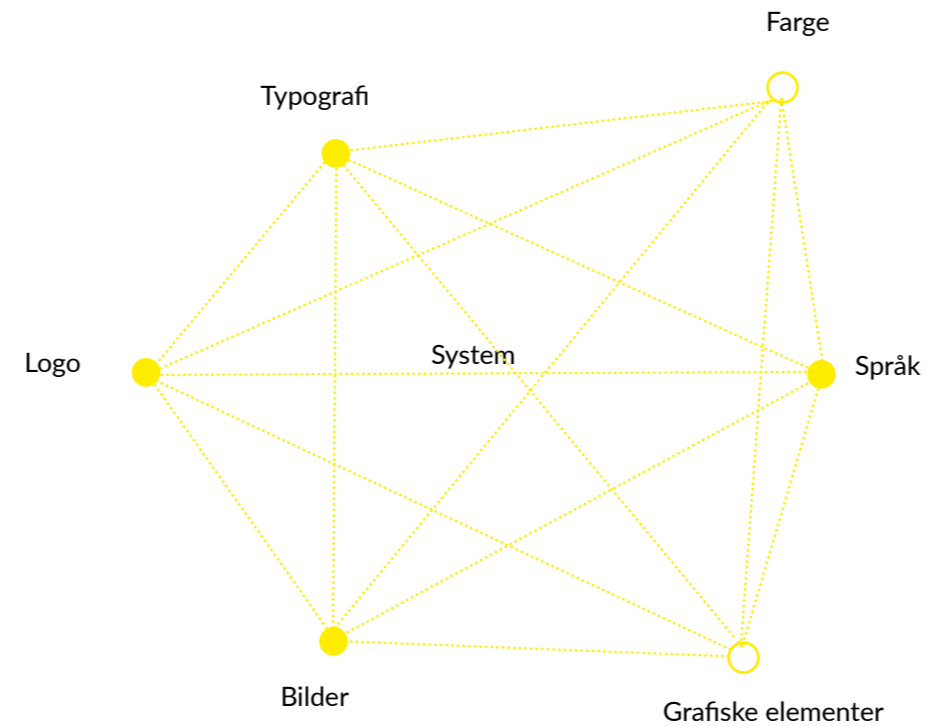
«Gode idéer kjennetegnes blant annet ved at selv om de kan omformes, bevares grunn-ideen. En idé må kunne tåle tilpassing og endringer» (Lerdahl 2013, 220).

Seks idéer har blitt konkretisert til fire nye idéforslag, som skal uttypes:

Forslag 1

- Tanken er at logoen skal utvikles utifra Karl Gerstner sin morphological box. Her blir relevante parametere og variabler valgt ut. Logoen blir et fast komponent.
- Profilfarge(r) og grafisk element skal basere seg på morsekode med tallbasert utvalg. Dette vil si at morphological box vil basere seg på tall som former hvordan diagrammet skal se ut. Farge og grafisk element blir variable komponenter.
- Typografien kan også velges ut gjennom morphological box eller en annen måte. Typografi vil være et fastsatt element.
- Bildebruken og språk vil være enkel og tydelig. Komponentet vil være fastsatt.

En illustrasjon basert på Irene van Nes sin modell (Nes, 2014, 7) viser hvordan komponentene i systemet forholder seg til hverandre. Fylte sirkler er faste komponenter, og hule sirkler er variable komponenter.



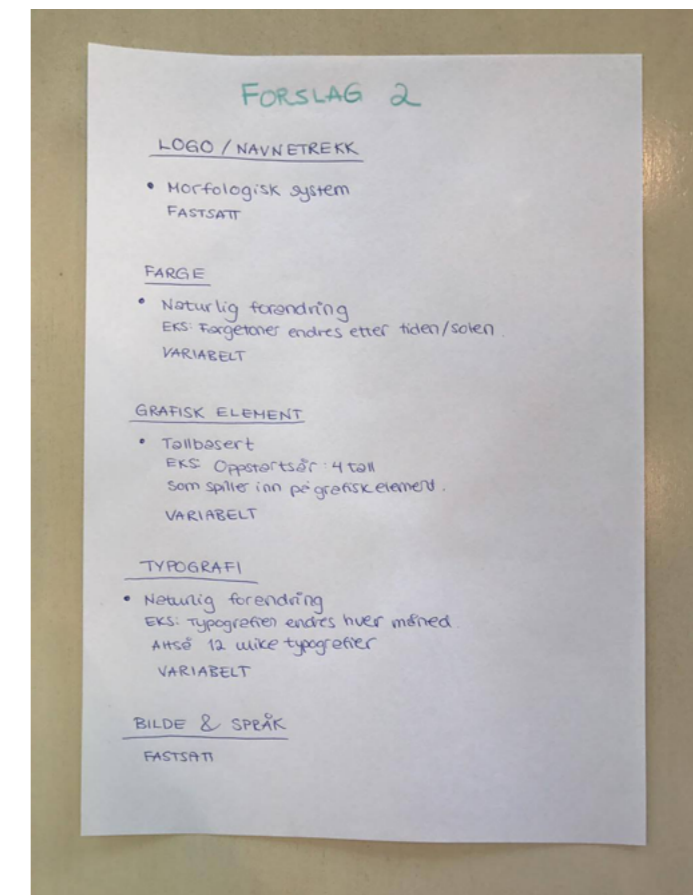
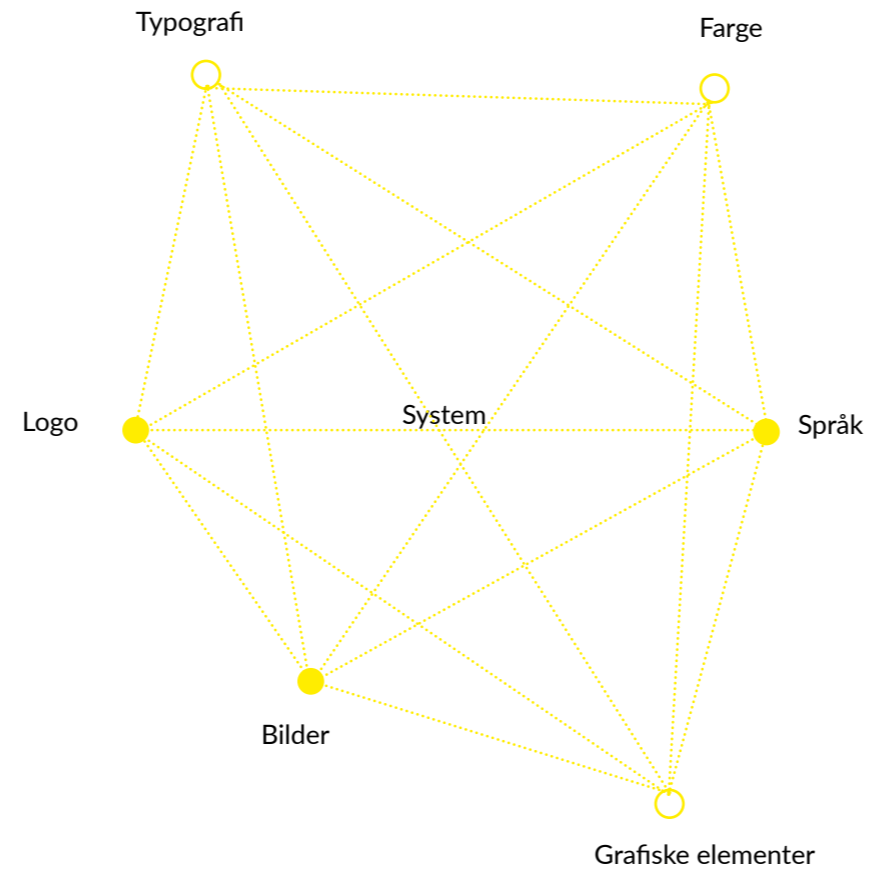
Bearbeidingsmetode

Utvikling av varianter

Forslag 2

- Samme prinsipp som i forslag 1 der logoen skal utvikles utifra Karl Gerstner sin morphological box. Her blir relevante parametere og variabler valgt ut. Logoen blir et fast komponent.
- Profilfarge(r) skal endres naturlig. Dette vil si at et visst antall fargetoner av profilfargene også blir valgt ut. På denne måten vises en endring i ulike fargetoner i takt med tiden (12 timer), eller solen (når solen er oppe/nede). Farge blir et variabelt komponent.
- Grafisk element skal være tallbasert. Dette betyr at for eksempel tallet fra oppstartsår; fire tall, skal på en eller annen måte spille inn på hvordan det grafiske elementet varierer. Grafisk element blir et variabelt komponent.
- Typografien endres også naturlig i takt med de tolv månedene. Typografien blir et variabelt komponent.
- Bildebruken og språket skal være fastsatte komponenter.

En illustrasjon basert på Irene van Nes sin modell (Nes, 2014, 7) viser hvordan komponentene i systemet forholder seg til hverandre. Fylte sirkler er faste komponenter, og hule sirkler er variable komponenter.



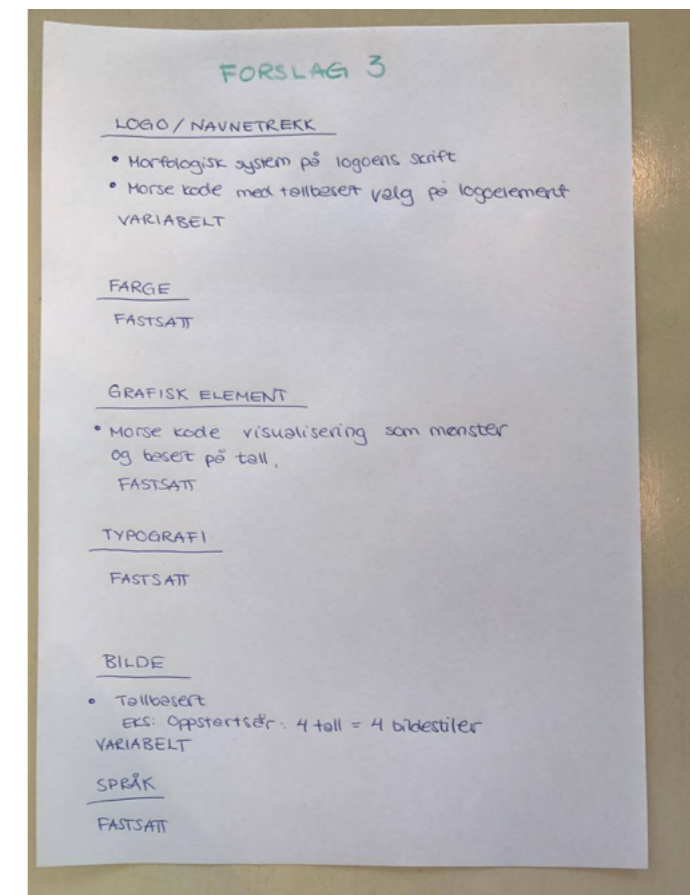
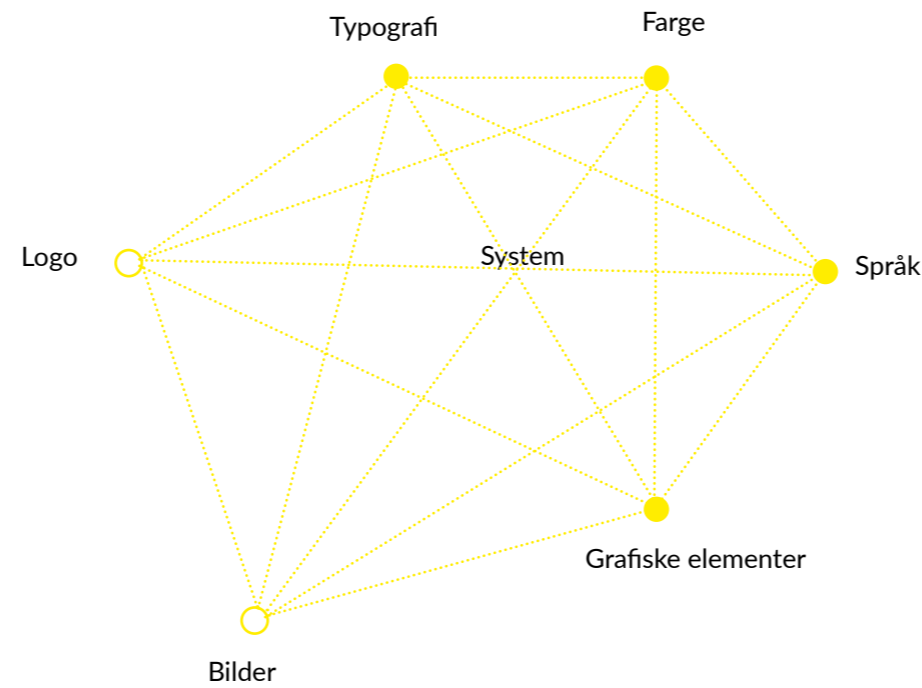
Bearbeidingsmetode

Utvikling av varianter

Forslag 3

- Logoen skal utvikles utifra Karl Gerstner sin morphological box på samme måte som i forslag 1, 2 på logoens skrift. Videre skal morsekode baseres på opptelling. Dette fører til tall som fungerer en type guide for logoelementet. Logoelementet blir et variabelt komponent.
- Profilfarge(r) skal bli valgt basert på innsikter fra research fasen om de ulike bransjene. Farge blir et fastsatt komponent.
- Grafisk element skal visualiseres gjennom tall som skal fungere som regler fra morsekodesystemet. Grafisk element blir et fastsatt komponent.
- Typografien kan bli valgt basert på research fasen og/eller et diagram basert på morphological box.
- Bildebruken blir tallbasert, finner regler fra årstallet bedriften ble startet opp. Bilder blir et variabelt komponent.
- Språket skal være et fastsatt komponent.

En illustrasjon basert på Irene van Nes sin modell (Nes, 2014, 7) viser hvordan komponentene i systemet forholder seg til hverandre. Fylte sirkler er faste komponenter, og hule sirkler er variable komponenter.



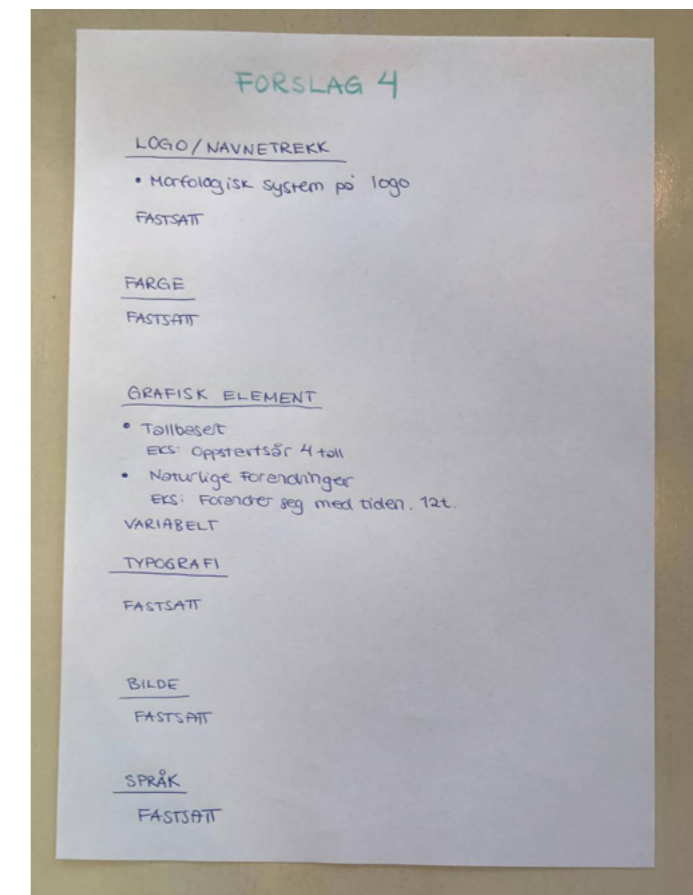
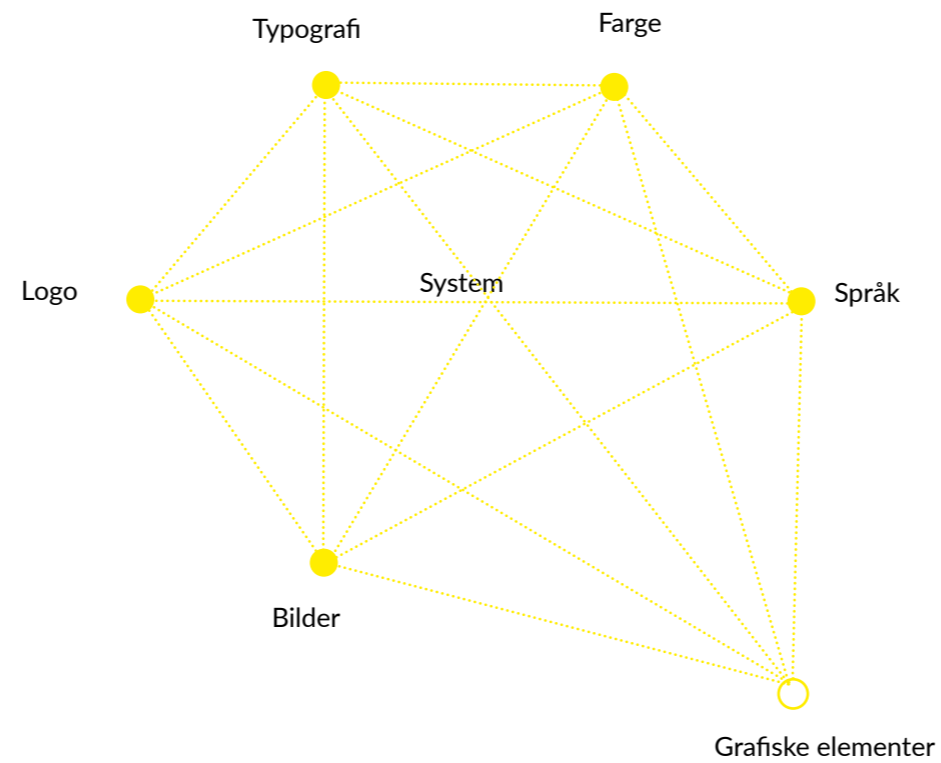
Bearbeidingsmetode

Utvikling av varianter

Forslag 4

- Logoen skal utvikles utifra Karl Gerstner sin morphological box på samme måte som tidligere nevnt. Logoen blir et fastsatt komponent.
- Profilfarge(r) kan bli også ta i bruk morphological box med variabler basert på research fasen om bransjene.
- Grafisk element skal være tallbasert. Ta utgangspunkt i oppstartsåret til bedriftene: fire tall. Videre vil det grafiske elementet bevege seg naturlig med tiden (12 timer). Grafisk element blir et variabelt komponent.
- Typografien kan bli valgt basert på research fasen og/eller et diagram basert på morphological box.
- Bildebruken blir tallbasert, finner regler fra årstallet bedriften ble startet opp. Bilder blir et fastsatt komponent.
- Språket skal være fastsatt komponent.

En illustrasjon basert på Irene van Nes sin modell (Nes, 2014, 7) viser hvordan komponentene i systemet forholder seg til hverandre. Fylte sirkler er faste komponenter, og hule sirkler er variable komponenter.



Bearbeidingsmetode

Forbedre svakheter eller utfordringer

«Å formulere styrker og utfordringer virker bevisstgjørende, og i den prosessen får deltakerne gjerne også nye ideer» (Lerdahl 2013, 222).

Forslag 1

Styrker

- Morphological box som gjør valgprosessen systematisk.
- Ingen tydelige regler på bildebruk og språk.

Utfordringer

- Hvordan parametere og variabler skal velges ut til morphological box, som skal brukes til logo og typografi.
- Kan være vanskelig å kombinere morsekode med tall i en morphological box, som brukes til farge og grafisk element.
- Ingen tydelige regler på bildebruk og språk.

Forslag 2

Styrker

- Morphological box som gjør valgprosessen systematisk.
- Fargetoner som endres med real-time data.
- Lett å forholde seg til hvilke tall som skal fungere som regler for grafisk element, fordi de finnes fra før.
- Spennende med typografi i endring (tolv måneder).
- Ingen tydelige regler på bildebruk og språk.

Utfordringer

- Hvordan parametere og variabler skal velges ut til morphological box, som skal brukes til logo.
- Vanskelig å få fremvist fageendringen.
- Utfordrende å finne reglene til tallene som skal påvirke det grafiske elementet.
- Utfordrende å finne et system for typografien som skal endres i takt med månedene i året.
- Ingen tydelige regler på bildebruk og språk.

Forslag 3

Styrker

- Morphological box som gjør valgprosessen for logoens skrift systematisk.
- Fargevalg basert på forutgående research.
- Valg av typografi basert på research og/eller morphological box.
- Ingen tydelige regler på språk.

Utfordringer

- Å kombinere morphological box med en tallbasert opptelling, som skal gi logoelement variabilitet.
- Å kombinere morphological box med en tallbasert opptelling, som skal gi et fastsatt grafisk element.
- Finne tall-regler fra årstall til bildebruk.
- Ingen tydelige regler på språk.

Forslag 4

Styrker

- Morphological box som sammen med research om bransjene gjør valgprosessen systematisk og lettere for logo, farger og typografi.
- Grafisk element med real-time data som baserer seg på tid, altså tolv timer.
- Ingen tydelige regler på språk.

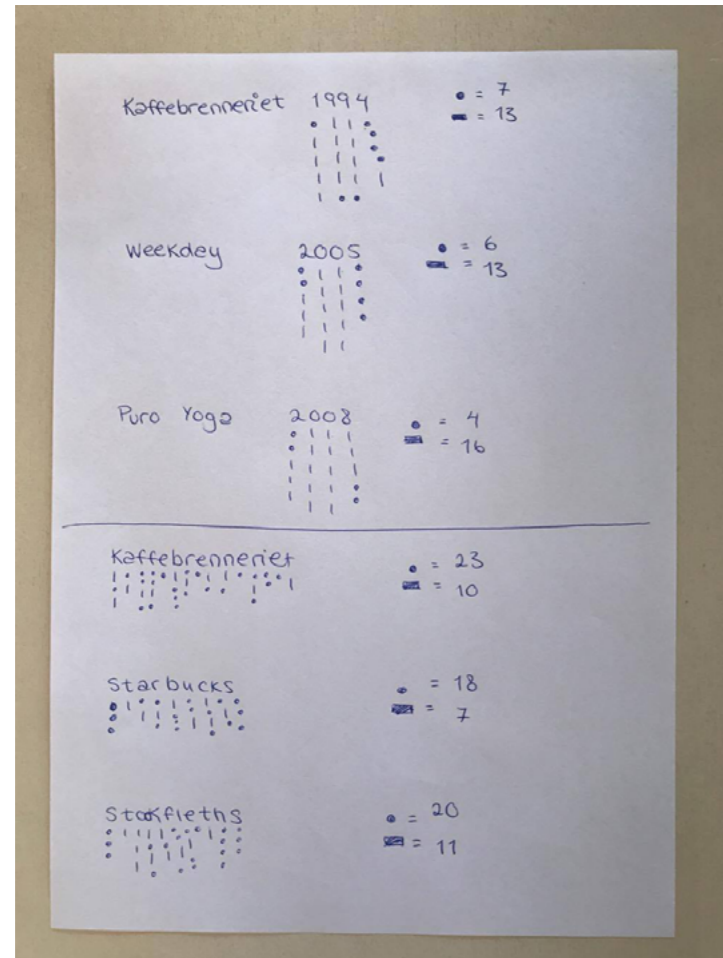
Utfordringer

- Grafisk element som skal forholde seg både til fire tall (oppstartsår for bedrifter) og tiden i døgnet. Utfordrende å konstruere en regel.
- Utfordrende å finne et tallsystem for et grafisk element som også skal fungere på bildebruk.
- Ingen tydelige regler på språk.

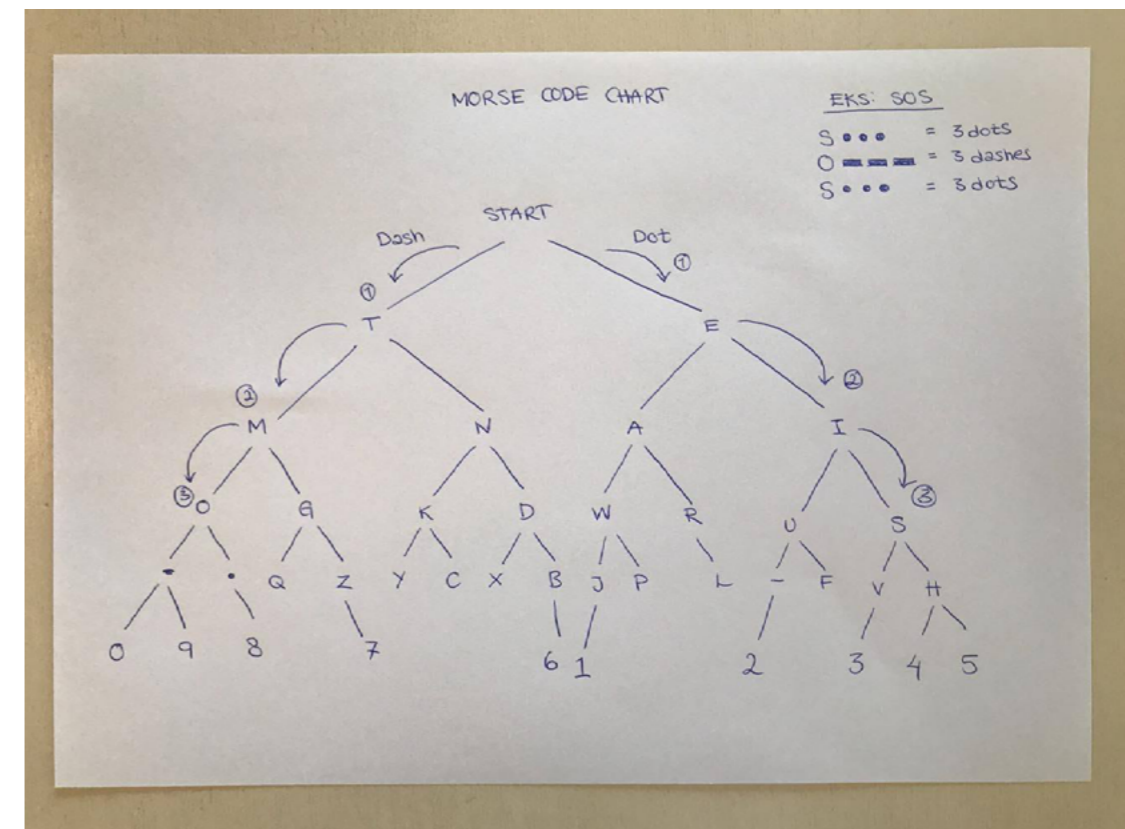
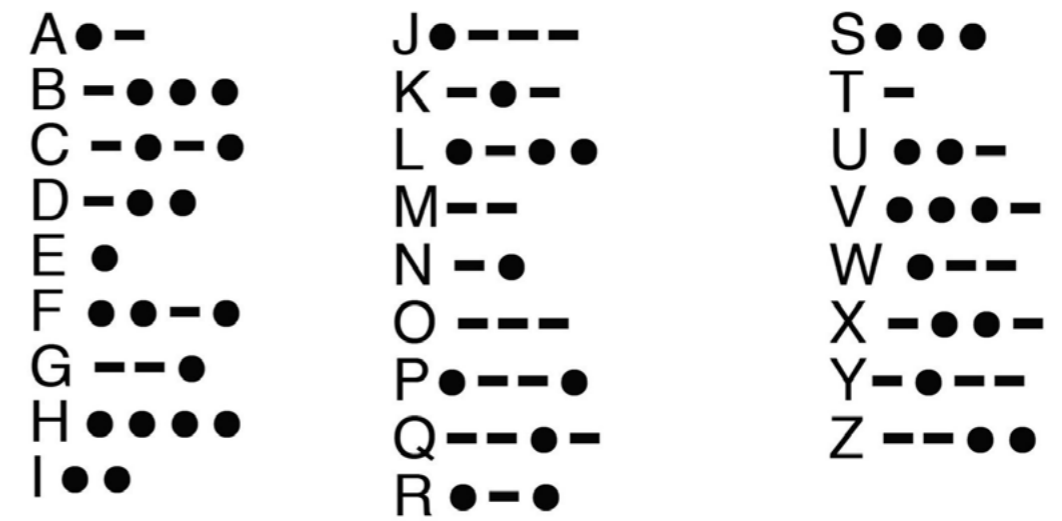
Det skal videre fokuseres på

- Morphological box og hvordan denne metoden kan settes sammen på bakgrunn av forskjellig materiale.
- Hvordan morsekode fungerer, og hvordan dette systemet kan kombineres med ulike teknikker.
- Hvordan tallbaserte systemer skal fungere som regler.
- Hvordan funn fra reseach om de ulike bransjene kan brukes i det dynamiske identitetssystemet.
- Hvordan real-time data kan vises analogt.

Morsekode



Etter utprøving har jeg kommet frem til at årstall fungerer bedre å basere morsesystemet på enn bedriftsnavnene. Dette har å gjøre med at navnene på bedriftene gir for mange «dots and dashes», som gjør det vanskeligere å bruke.



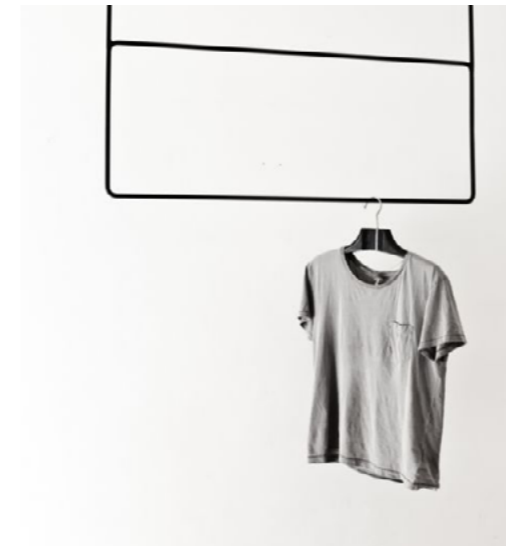
Moodboard

Moodboard til inspirasjon for kafébransjen



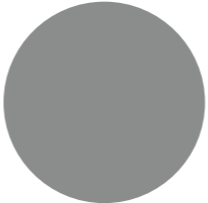
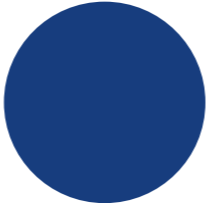
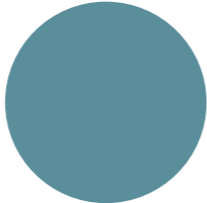
Moodboard

Moodboard til inspirasjon for klesbutikkbransjen



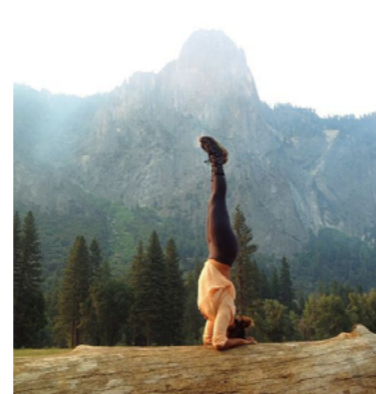
Moodboard

Moodboard til inspirasjon for museumbransjen

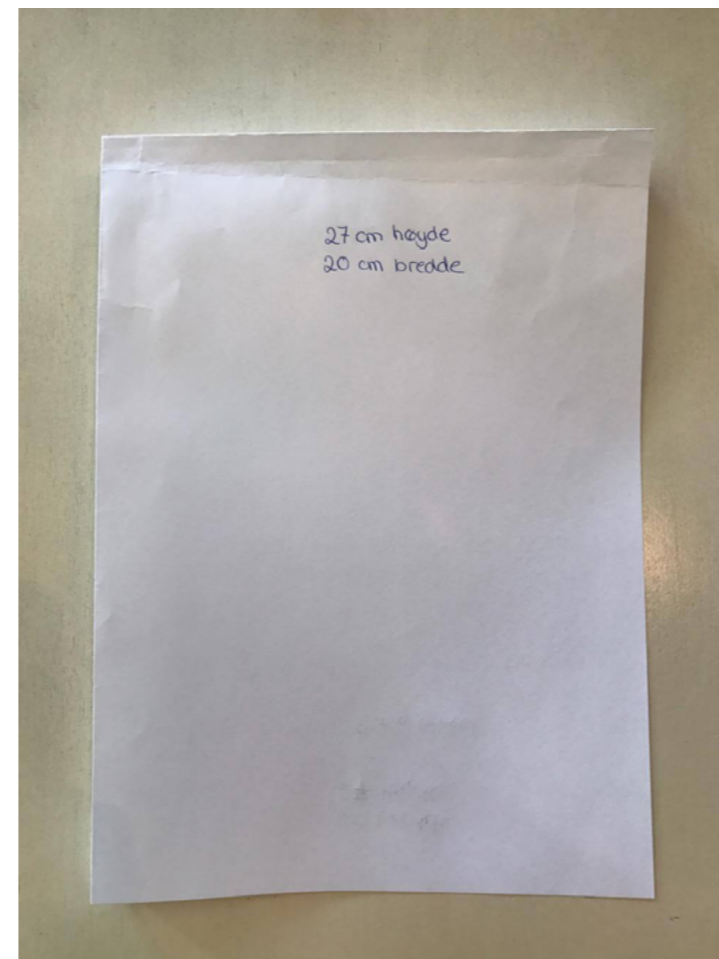
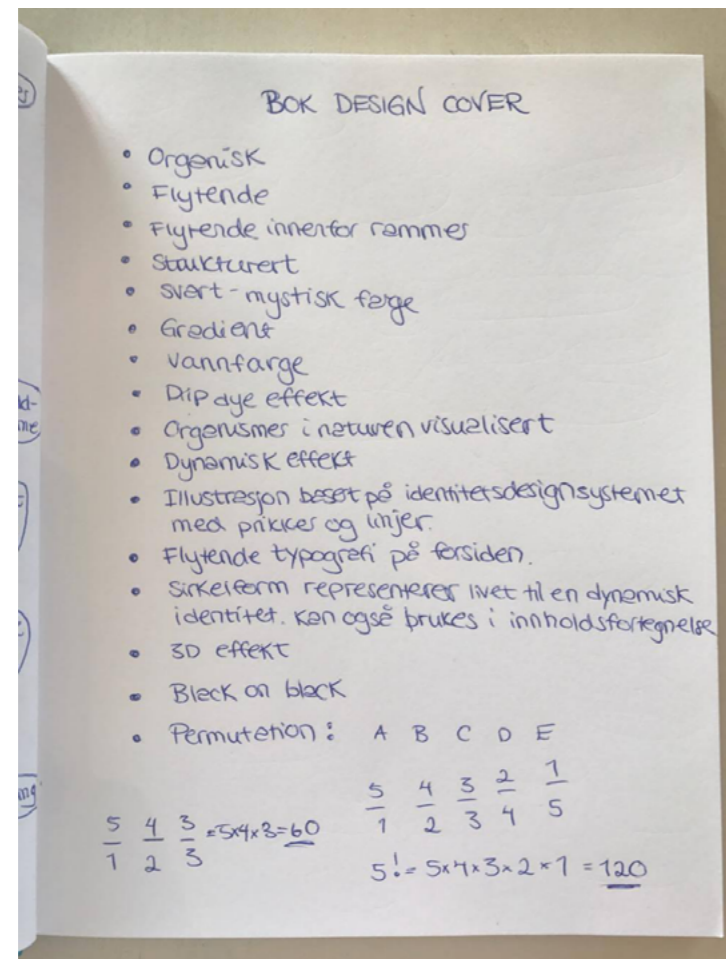


Moodboard

Moodboard til inspirasjon for yoga studio bransjen

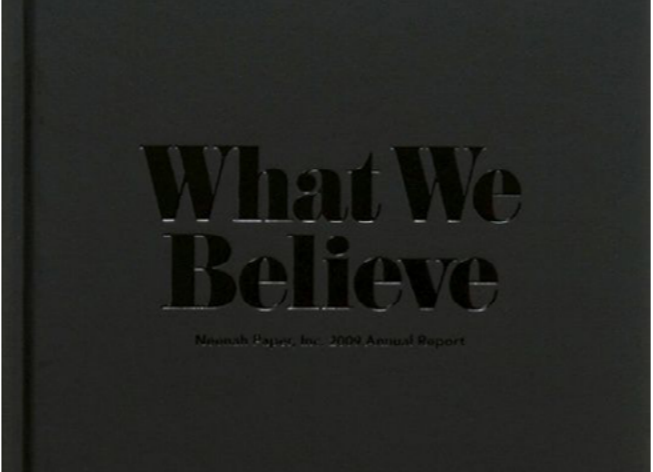
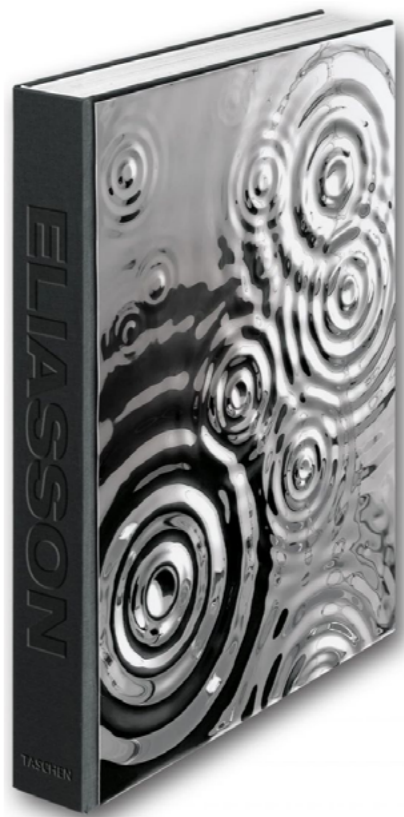
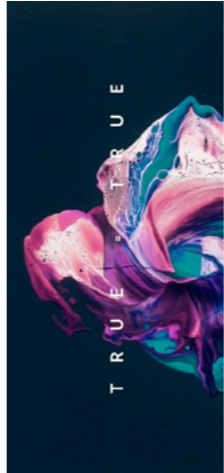
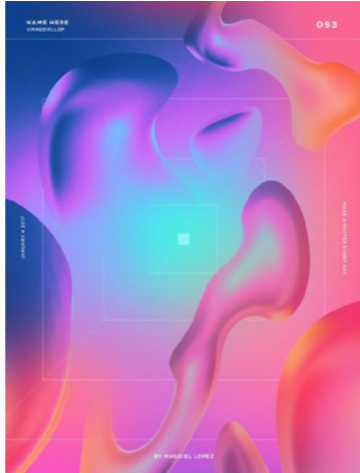
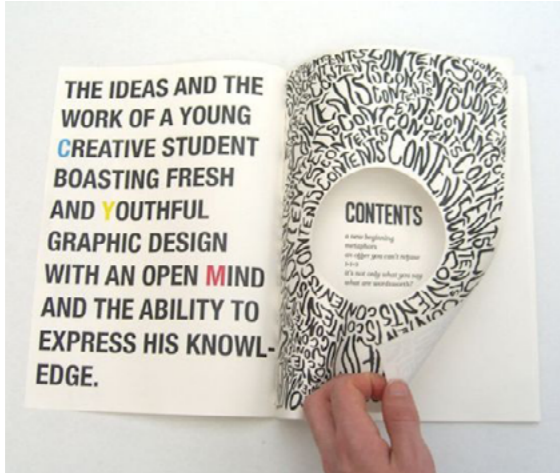


Notater fra skissebok



Moodboard

Moodboard til inspirasjon for bokdesign



Uttesting av forslag

Uttestingen av forslagene skal foregå basert på modellen til høyre for systematisk arbeid med formelen.

Starte med å teste ut kafénæringen der de fire utvalgte forslagene skal testes ut.

Steg 1: Teste ut forslag 1 på kaffebrenneriet

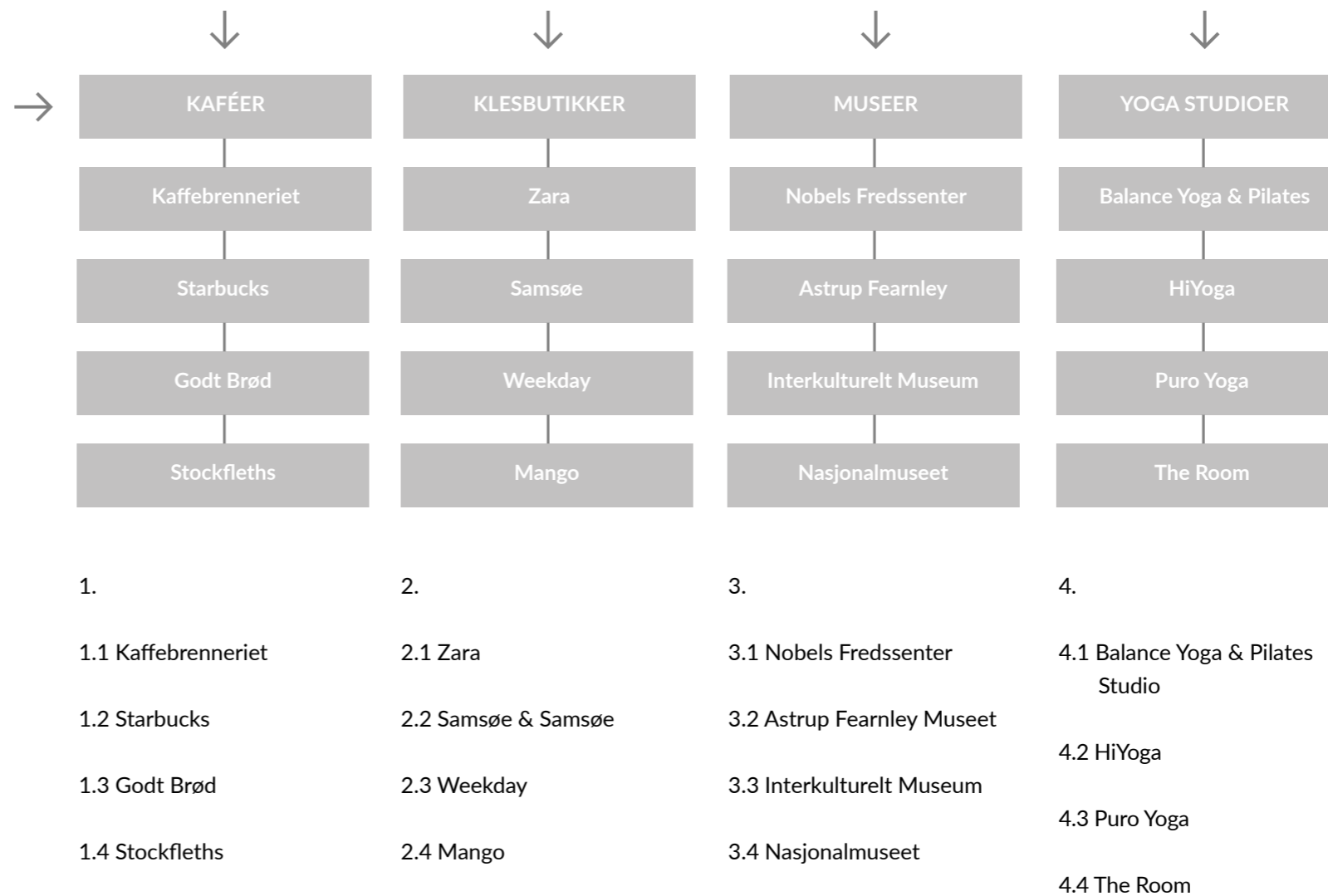
Steg 2: Teste ut forslag 2 på Starbucks

Steg 3: Teste ut forslag 3 på Godt brød

Steg 4: teste ut forslag 4 på Stockfleths

Videre skal formelene tilpasses, og raffineres for å fungere bedre.

Formelen tilpasses og forbedres for hver bedrift den testes ut på. Arbeidet med formelen og identitetssystemet er først i mål når en det dynamiske identitetssystemet fungerer på alle bransjer, og resulterer i ulike dynamiske visuelle identiteter.



Uttesting av forslag 1

Kaffebrenneriet

Steg 1: Logo

- Morphological box.
- Valg basert på variabler og subjektiv mening.
- Fastsatt komponent.

Formel for logo:

Blå = Valgt

- Ord
- Sans-serif
- Skrevet
- Medium
- Akromatisk
- Medium
- Normal
- Regular
- Oppreist
- Fra venstre til høyre
- Normal
- Umodifisert
- Noe lagt til

Fontvalg: Pier Sans Regular.

Farge: Medium svart.

Tilleggselement: Oppstartsår.

A. BASE					
1. Komponenter	11. Ord	12. Forkortelse	13. Ordgruppe	14. Kombinert	
2. Skriftsnitt	21. Sans-serif	22. Serif	23. Blackletter	24. En annen	25. Kombinert
3. Teknikk	31. Skrevet	32. Tegnet	33. Komposert	34. En annen	35. Kombinert
B. FARGE					
1. Verdi	11. Lys	12. Medium	13. Mørk	14. Kombinert	
2. Fargetone	21. Kromatisk	22. Akromatisk	23. Mikset	24. Kombinert	
C. UTSEENDE					
1. Størrelse	11. Liten	12. Medium	13. Stor	14. Kombinert	
2. Proporsjoner	21. Kondensert	22. Normal	23. Bred	24. Kombinert	
3. Vekt	31. Tynn	32. Regular	33. Bold	34. Kombinert	
4. Helling	41. Oppreist	42. Oblique	43. Kombinert		
C. UTTRYKK					
1. Retning	11. Fra venstre til høyre	12. Fra høyre til venstre	13. Fra bunn til topp	14. Noe annet	15. Kombinert
2. Avstand	21. Smal	22. Normal	23. Løs	24. Kombinert	
3. Form	31. Umodifisert	32. Mutilert	33. Projisert	34. Noe annet	35. Kombinert
4. Design	41. Umodifisert	42. Noe utelatt	43. Noe erstattet	44. Noe lagt til	45. Kombinert

1994
Kaffebrenneriet

Uttesting av forslag 1

Kaffebrenneriet

Steg 2: Farge og Grafisk element

- Morsekode med tallbasert utvalg, kombinert med morphological box.
- Valg basert på variabler og tall.
- Variabelt komponent.

Formel for farge og grafisk element::

- Oppstartsår 1994.
- Morse kode = 7 dots & 13 dashes.
- Dots = Parameter.
- Dashes = Variabler.

Grafisk element: Sirkel med forkortelsen «kb» for kaffebrenneriet og tallet 1994 for oppstartsåret. Skal (de to elementene sammen) fungere alene, som et femte design element.

Eksempel 1:

Farge: Mørk Orange.

Eksempel 2:

Farge: Lys orange, også kromatisk. I tillegg variablene: liten, komposert, alene, stor (avstand, menes til andre elementer som for eksempel logo osv.), geometrisk.

7 Parametere

1. Verdi
2. Fargetone

1. Størrelse
2. Teknikk
3. Funksjon
4. Avstand
5. Form

13 Variabler

11. Lys
12. Mørk
21. Kromatisk
22. Akromatisk

11. Liten
12. Stor
21. Tegnet
22. Komposert
31. Alene
32. Sammen
41. Liten
42. Stor
51. Geometrisk

FARGE

1. Verdi	11. Lys	12. Mørk
----------	---------	----------

2. Fargetone	21. Kromatisk	22. Akromatisk
--------------	---------------	----------------

GRAFISK ELEMENT

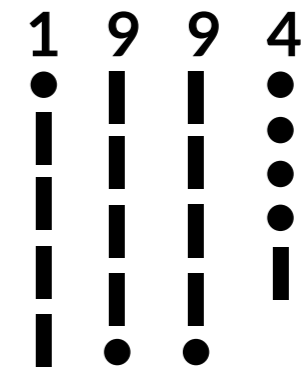
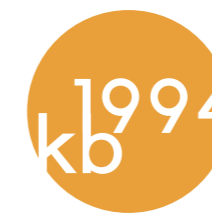
1. Størrelse	11. Liten	12. Stor
--------------	-----------	----------

2. Teknikk	21. Tegnet	22. Komposert
------------	------------	---------------

3. Funksjon	31. Alene	32. Sammen
-------------	-----------	------------

4. Avstand	41. Liten	42. Stor
------------	-----------	----------

5. Form	51. Geometrisk	
---------	----------------	--



Uttesting av forslag 1

Kaffebrenneriet

Steg 3: Typografi

- Morphological box.
- Valg basert på variabler og subjektiv mening.
- Fastsatt komponent.

Formel for typografi:

- Ord
- Sans-serif
- Skrevet
- Mørk
- Akromatisk
- Liten
- Normal
- Kombinert
- Oppreist
- Fra venstre til høyre
- Normal
- Umodifisert
- Umodifisert

Fontvalg: Aktiv Grotesk Regular & Bold.

Farge: Mørk Svart.

A. BASE					
1. Komponenter	11. Ord	12. Forkortelse	13. Ordgruppe	14. Kombinert	
2. Skriftsnitt	21. Sans-serif	22. Serif	23. Blackletter	24. En annen	25. Kombinert
3. Teknikk	31. Skrevet	32. Tegnet	33. Komposert	34. En annen	35. Kombinert
B. FARGE					
1. Verdi	11. Lys	12. Medium	13. Mørk	14. Kombinert	
2. Fargetone	21. Kromatisk	22. Akromatisk	23. Mikset	24. Kombinert	
C. UTSEENDE					
1. Størrelse	11. Liten	12. Medium	13. Stor	14. Kombinert	
2. Proporsjoner	21. Kondensert	22. Normal	23. Bred	24. Kombinert	
3. Vekt	31. Tynn	32. Regular	33. Bold	34. Kombinert	
4. Helling	41. Oppreist	42. Oblique	43. Kombinert		
C. UTTRYKK					
1. Retning	11. Fra venstre til høyre	12. Fra høyre til venstre	13. Fra bunn til topp	14. Noe annet	15. Kombinert
2. Avstand	21. Smal	22. Normal	23. Løs	24. Kombinert	
3. Form	31. Umodifisert	32. Mutilert	33. Projisert	34. Noe annet	35. Kombinert
4. Design	41. Umodifisert	42. Noe utelatt	43. Noe erstattet	44. Noe lagt til	45. Kombinert

ABCDEF GH
IJKLMNOPQR
STUVWXYZÆØÅ
0123456789

abcdefgh
ijklmnopqr
stuvwxyzæøå
0123456789

ABCDEF GH
IJKLMNOPQR
STUVWXYZØÆÅ
0123456789

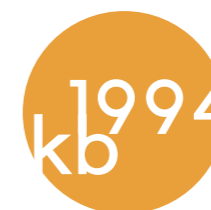
abcdefgh
ijklmnopqr
stuvwxyzæøå
0123456789

Uttesting av forslag 1

Hvordan profilen til Kaffebrenneriet kan se ut.

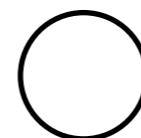


1994 Kaffebrenneriet



ABCDEFGHIH
IJKLMNOPQR
STUVWXYZÆØÅ
0123456789

**ABCDEFGHIH
IJKLMNOPQR
STUVWXYZÆØÅ
0123456789**



abcdefgh
ijklmnopqr
stuvwxyzæøå
0123456789

**abcdefgh
ijklmnopqr
stuvwxyzæøå
0123456789**



Uttesting av forslag 2

Starbucks

Steg 1: Logo

- Morphological box.
- Valg basert på variabler og subjektiv mening.
- Fastsatt komponent.

Formel for logo:

- Forkortelse
- Sans-serif
- Skrevet
- Mørk
- Akromatisk
- Medium
- Normal
- Bold
- Oppreist
- Fra venstre til høyre
- Normal
- Umodifisert
- Umodifisert

Fontvalg: Nexa Bold.

Forkortelse: sbux.

Farge: Svart.

A. BASE					
1. Komponenter	11. Ord	12. Forkortelse	13. Ordgruppe	14. Kombinert	
2. Skriftsnitt	21. Sans-serif	22. Serif	23. Blackletter	24. En annen	25. Kombinert
3. Teknikk	31. Skrevet	32. Tegnet	33. Komposert	34. En annen	35. Kombinert
B. FARGE					
1. Verdi	11. Lys	12. Medium	13. Mørk	14. Kombinert	
2. Fargetone	21. Kromatisk	22. Akromatisk	23. Mikset	24. Kombinert	
C. UTSEENDE					
1. Størrelse	11. Liten	12. Medium	13. Stor	14. Kombinert	
2. Proporsjoner	21. Kondensert	22. Normal	23. Bred	24. Kombinert	
3. Vekt	31. Tynn	32. Regular	33. Bold	34. Kombinert	
4. Helling	41. Oppreist	42. Oblique	43. Kombinert		
C. UTTRYKK					
1. Retning	11. Fra venstre til høyre	12. Fra høyre til venstre	13. Fra bunn til topp	14. Noe annet	15. Kombinert
2. Avstand	21. Smal	22. Normal	23. Løs	24. Kombinert	
3. Form	31. Umodifisert	32. Mutilert	33. Projisert	34. Noe annet	35. Kombinert
4. Design	41. Umodifisert	42. Noe utelatt	43. Noe erstattet	44. Noe lagt til	45. Kombinert

sbux

Uttesting av forslag 2

Starbucks

Steg 3: Grafisk Element

- Tallbasert system.
- Variabelt komponent.

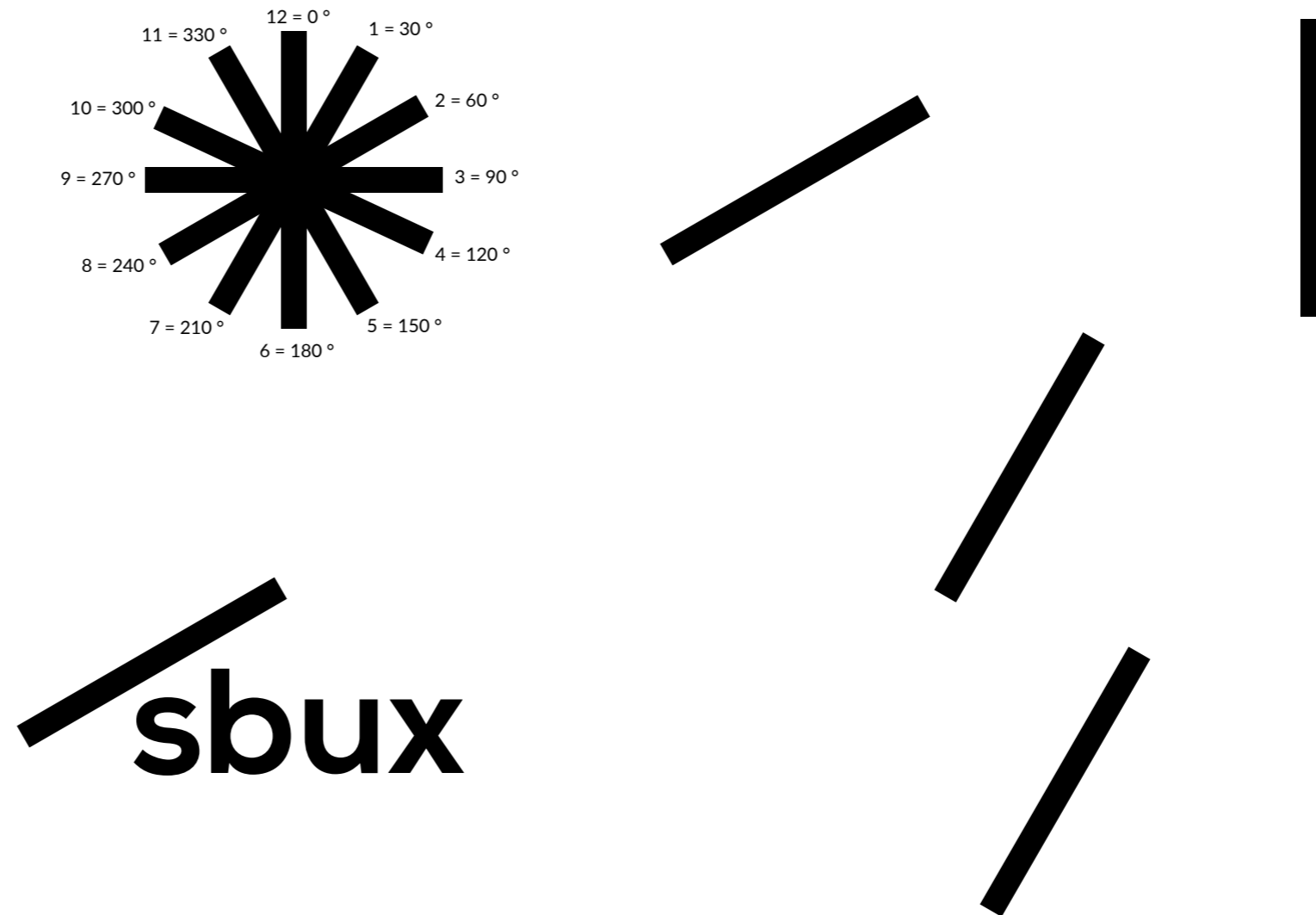
Formel for grafisk element:

- Oppstartsår 1982.
- Klokke som tar i bruk viserens grader for tallene 1, 9, 8, 2.
- 1 = 30 °
- 9 = 270 °
- 8 = 240 °
- 2 = 60 °
- I og med at viseren for 2 og 8 vil vise det samme. Er det lagt til en regel for plassering av alle elementene. De skal plasseres på flater etter hvor elementet befinner seg på klokken. Altså vil 1 og 2 finne seg høyere opp, 9 i midten, 8 nedre del. (Høyre/venstre er valgfritt).

Eksempelet til høyre viser en stjerne/klokke der alle de grafiske elementene er hentet fra. Under klokken en kombinasjon av logo og viseren for 1 (30 °).

Fire ulike grafiske elementer.

Kan brukes alene eller sammen med logo. Alene kan grafisk element forstørres/forminskes, men må beholde sine proporsjoner. Kan ta i bruk alle profilmfarger, og bruke svart eller hvit.



Uttesting av forslag 2

Starbucks

Steg 4: Typografi

- Tallbasert system som forholder seg til måneder.
- Variabelt komponent.

Formel for typografi:

- Oppstartsår 1982.
- Font: Arial font family designet i 1982.
- Klokke som tar i bruk gradene til tallene 1, 9, 8, 2.
- 1 = 30 °
- 9 = 270 °
- 8 = 240 °
- 2 = 60 °
- 12 måneder i året delt på 4 (tall fra oppstartsår) = 3, som blir antall ganger hver vinkel for typografien skal brukes.
- Januar: 1 = 30 °
- Februar: 9 = 270 °
- Mars: 8 = 240 ° -> 60 °
- April: 2 = 60 °
- Repeat på samme rekkefølge til året er omme. Alle tallene med sine respektive grader vil brukes tre ganger hver i løpet av ett år.
- Teksten til 9 (270 °) flippes oppover.
- I og med at 8 vil havne opp ned, skal teksten plasseres riktig vei.
- På samme måte som med grafisk element, vil 2 og 8 se like ut. Derfor vil typografien forholde seg til samme regler for plassering (på klokken) som grafisk element. Altså at 1 og 2 vil være plassert oppe og høyere opp på design. 9 i midten og 8 nede på designflater.

1 = 30 °

Odipsam ipsum evernatur? Quatis ute cus sus modipsae earchilignis magnat ut labores et od endipsum quiandebit fugitatus et ea dis mo dolorerum eum rendisci doluptatur maios qui doluptatem volorrorem si de mi, vellatur? Ugiam dolorat iorupti reperf rumquia dent volorem. Et que nonseque et liquis venis velit audi con est quundaerrum et vendelitis ab invellorem

8 = 240 °

Odipsam ipsum evernatur? Quatis ute cus sus modipsae earchilignis magnat ut labores et od endipsum quiandebit fugitatus et ea dis mo dolorerum eum rendisci doluptatur maios qui doluptatem volorrorem si de mi, vellatur? Ugiam dolorat iorupti reperf rumquia dent volorem. Et que nonseque et liquis venis velit audi con est quundaerrum et vendelitis ab invellorem

9 = 270 °

Odipsam ipsum evernatur? Quatis ute cus sus modipsae earchilignis magnat ut labores et od endipsum quiandebit fugitatus et ea dis mo dolorerum eum rendisci doluptatur maios qui doluptatem volorrorem si de mi, vellatur? Ugiam dolorat iorupti reperf rumquia dent volorem. Et que nonseque et liquis venis velit audi con est quundaerrum et vendelitis ab invellorem



2 = 60 °

Odipsam ipsum evernatur? Quatis ute cus sus modipsae earchilignis magnat ut labores et od endipsum quiandebit fugitatus et ea dis mo dolorerum eum rendisci doluptatur maios qui doluptatem volorrorem si de mi, vellatur? Ugiam dolorat iorupti reperf rumquia dent volorem. Et que nonseque et liquis venis velit audi con est quundaerrum et vendelitis ab invellorem

8 = 60 °

Odipsam ipsum evernatur? Quatis ute cus sus modipsae earchilignis magnat ut labores et od endipsum quiandebit fugitatus et ea dis mo dolorerum eum rendisci doluptatur maios qui doluptatem volorrorem si de mi, vellatur? Ugiam dolorat iorupti reperf rumquia dent volorem. Et que nonseque et liquis venis velit audi con est quundaerrum et vendelitis ab invellorem

Uttesting av forslag 2

Hvordan profilen til Starbucks kan se ut.



Odipsam ipsum evernatur? Quatis
 ute cus sus modipsae earchilignis
 magnat ut labores et od endipsum
 quiandebit fugitatus et ea dis mo
 dolorerum eum rendisci doluptatur
 maios qui doluptatem volorrorem
 si de mi, vellatur? Ugiam dolorat.

Odipsam ipsum evernatur? Quatis
 ute cus sus modipsae earchilignis
 magnat ut labores et od endipsum
 quiandebit fugitatus et ea dis mo
 dolorerum eum rendisci doluptatur
 maios qui doluptatem volorrorem
 si de mi, vellatur? Ugiam dol-
 orat iorupti reperfumque dent
 volorem. Et que nonseque et liquis
 venis velit audi con est quundaer-
 rum et vendelitis ab invellorem



sbux sbux

sbux |

Odipsam ipsum evernatur? Quatis
 ute cus sus modipsae earchilignis
 magnat ut labores et od endipsum
 quiandebit fugitatus et ea dis mo
 dolorerum eum rendisci doluptatur
 maios qui doluptatem volorrorem
 si de mi, vellatur? Ugiam dol-
 orat iorupti reperfumque dent
 volorem. Et que nonseque et liquis
 venis velit audi con est quundaer-
 rum et vendelitis ab invellorem

Odipsam ipsum evernatur? Quatis
 ute cus sus modipsae earchilignis
 magnat ut labores et od endipsum
 quiandebit fugitatus et ea dis mo
 dolorerum eum rendisci doluptatur
 maios qui doluptatem volorrorem
 si de mi, vellatur? Ugiam dol-
 orat iorupti reperfumque dent
 volorem. Et que nonseque et liquis
 venis velit audi con est quundaer-
 rum et vendelitis ab invellorem

Uttesting av forslag 3

Gødt Brød

Steg 1: Logo

- Morphological box på navnetrekk.
- Morse kode system på logoelement.
- Variabelt komponent.

Formel for navnetrekk:

- Ordgruppe
- Serif
- Komposert
- Lys
- Akromatisk
- Liten
- Normal
- Bold
- Oppreist
- Fra venstre til høyre
- Normal
- Umodifisert
- Noe lagt til

Fontvalg: Didot Bold.

Farge: Hvit.

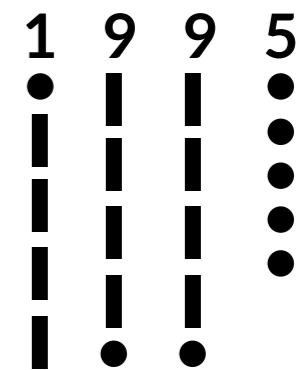
Tilleggsэлеment: Strek i «Ø».

Formel for logoelement:

- Bruker oppstartsår 1995.
- Morse kode = 8 dots & 12 dashes.
- Brukes som måleforhold på geometriske former.
- Dots = 8 cm høyde.
- Dashes = 12 cm bredde.

Eksempel: kan også være 6 x 4, så lenge forholdet er likt.

A. BASE					
1. Komponenter	11. Ord	12. Forkortelse	13. Ordgruppe	14. Kombinert	
2. Skriftsnitt	21. Sans-serif	22. Serif	23. Blackletter	24. En annen	25. Kombinert
3. Teknikk	31. Skrevet	32. Tegnet	33. Komposert	34. En annen	35. Kombinert
B. FARGE					
1. Verdi	11. Lys	12. Medium	13. Mørk	14. Kombinert	
2. Fargetone	21. Kromatisk	22. Akromatisk	23. Mikset	24. Kombinert	
C. UTSEENDE					
1. Størrelse	11. Liten	12. Medium	13. Stor	14. Kombinert	
2. Proporsjoner	21. Kondensert	22. Normal	23. Bred	24. Kombinert	
3. Vekt	31. Tynn	32. Regular	33. Bold	34. Kombinert	
4. Helling	41. Oppreist	42. Oblique	43. Kombinert		
C. UTTRYKK					
1. Retning	11. Fra venstre til høyre	12. Fra høyre til venstre	13. Fra bunn til topp	14. Noe annet	15. Kombinert
2. Avstand	21. Smal	22. Normal	23. Løs	24. Kombinert	
3. Form	31. Umodifisert	32. Mutilert	33. Projisert	34. Noe annet	35. Kombinert
4. Design	41. Umodifisert	42. Noe utelatt	43. Noe erstattet	44. Noe lagt til	45. Kombinert



Uttesting av forslag 3

Gødt Brød

Steg 2: Farge

- Basert på research om kaféer.
- Fastsatt komponent.



Formel for logoelement:

- Hvit, svart og brunt går igjen fra research fasen, og skal brukes som profilmfarger.

Steg 3: Grafisk element

- Morsekodesystem.
- I følge forslaget skal det være fastsatt, men jeg har valgt at det skal være variabelt istedet. Dette er for at det grafiske elementet skal fungere sammen med bildet.

Formel for grafisk element:

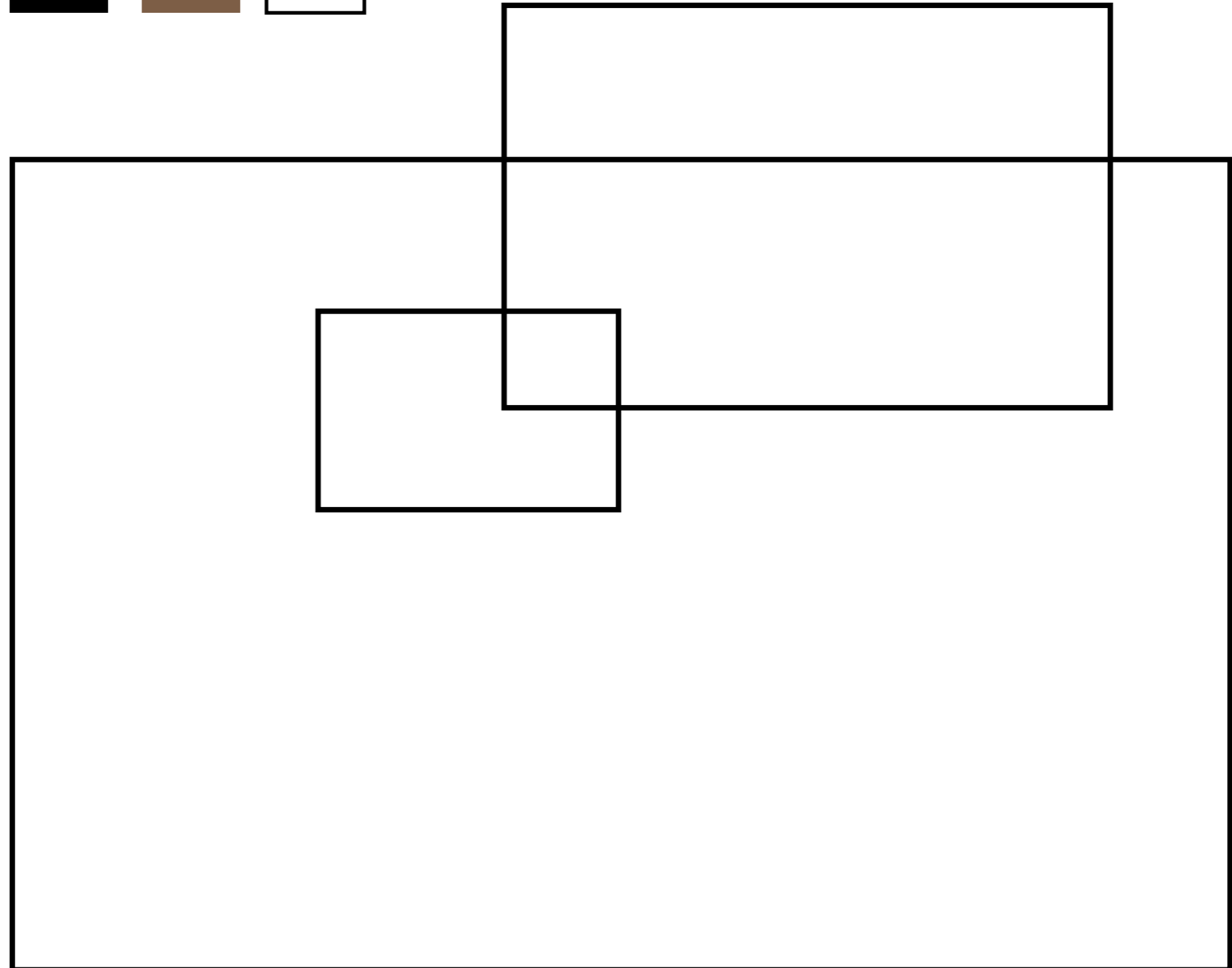
- Basert på oppstartsår på samme måte som logoelement. Grafisk element forholder seg til sine proporsjoner i forhold til høyde og bredde, og danner sammen (minst 2 geometriske former) et mønster eller en form.

Eksempelet til høyre har tre rektangel-
former med målene:

24 x 16

12 x 8

6 x 4



Uttesting av forslag 3

Gødt Brød

Steg 4: Typografi

- Basert på research om kaféer.
- Fastsatt komponent.

Formel for typografi

- Sans-serif går igjen på brødtekst. Derfor ble fonten Corbel Regular og Bold ble valgt.

Steg 5: Bilde

- Morsekodesystem.
- Variabelt komponent.

Formel for bildebruk:

- Basert på oppstartsår på samme måte som andre elementer. Alle bilder skal ha grafisk element på toppen av bildet på en eller annen måte - følger reglene for hvordan grafisk element skal lages.

ABCDEF GH
IJKLMNOPQR
STUVWXYZÆØÅ
0123456789

abcdefgh
ijklmnopqr
stuvwxyzæøå
0123456789

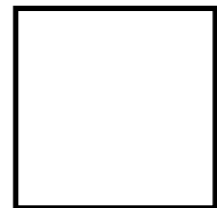
ABCDEF GH
IJKLMNOPQR
STUVWXYZØÆÅ
0123456789

abcdefgh
ijklmnopqr
stuvwxyzæøå
0123456789



Uttesting av forslag 3

Hvordan profilen til Godt Brød kan se ut.



LORECT OTAQUAS

Ut prestrum, ex eostibea nienimu sanimus, ut lia aut ea con ratatem es es illicimi, et ea cus exeruptata nullupi cipsam volorro mossime por sequatum que dolumque mil estion et antesciunt, autas et ea seque voluptas expe es plaborestem que nes

doluptae prat eati iur adita est fugiae. Et es iliam exeribus eum vellacc aborum ius sunturem ex et alignis este soluptatur? Aboresci ullaut volutat aut oditem est, omnis vel mo quis mincti. Ipis archil essed quist ut idit, officias explitiam.



Uttesting av forslag 4

Stockfleths

Steg 1: Logo

- Morphological box på navnetrekk.
- Fastsatt komponent.

Formel for navnetrekk:

- Ord
- Serif
- Komposert
- Mørk
- Akromatisk
- Medium
- Normal
- Bold
- Oppreist
- Fra venstre til høyre
- Normal
- Umodifisert
- Kombinert

Fontvalg: Azo Sans Bold.

Farge: Svart.

Kombinert design: Logo på to linjer med 80 i tracking.

A. BASE					
1. Komponenter	11. Ord	12. Forkortelse	13. Ordgruppe	14. Kombinert	
2. Skriftsnitt	21. Sans-serif	22. Serif	23. Blackletter	24. En annen	25. Kombinert
3. Teknikk	31. Skrevet	32. Tegnet	33. Komposert	34. En annen	35. Kombinert
B. FARGE					
1. Verdi	11. Lys	12. Medium	13. Mørk	14. Kombinert	
2. Fargetone	21. Kromatisk	22. Akromatisk	23. Mikset	24. Kombinert	
C. UTSEENDE					
1. Størrelse	11. Liten	12. Medium	13. Stor	14. Kombinert	
2. Proporsjoner	21. Kondensert	22. Normal	23. Bred	24. Kombinert	
3. Vekt	31. Tynn	32. Regular	33. Bold	34. Kombinert	
4. Helling	41. Oppreist	42. Oblique	43. Kombinert		
C. UTTRYKK					
1. Retning	11. Fra venstre til høyre	12. Fra høyre til venstre	13. Fra bunn til topp	14. Noe annet	15. Kombinert
2. Avstand	21. Smal	22. Normal	23. Løs	24. Kombinert	
3. Form	31. Umodifisert	32. Mutilert	33. Projisert	34. Noe annet	35. Kombinert
4. Design	41. Umodifisert	42. Noe utelatt	43. Noe erstattet	44. Noe lagt til	45. Kombinert

STOCK FLETHS

Uttesting av forslag 4

Stockfleths

Steg 2: Farge

- Morphological box.
- Basert på research om kaféer.
- Fastsatt komponent.

Formel for logoelement:

- Hvit, svart og brunt går igjen fra research fasen.
- Generelt mørke farger.
- Svart og hvitt blir profilmfargene.

Steg 3: Grafisk element

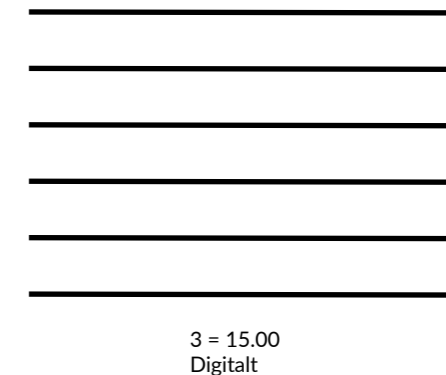
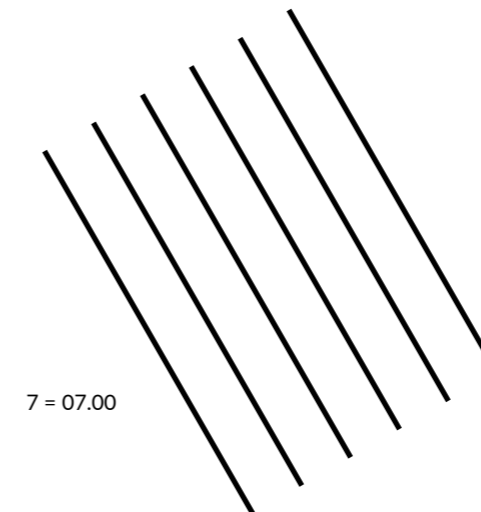
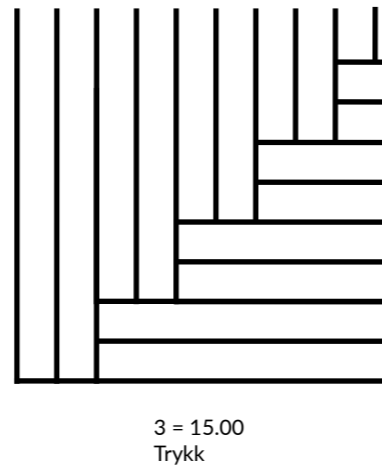
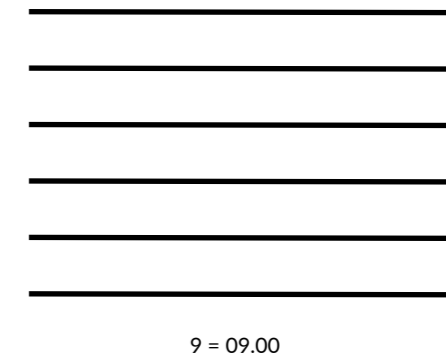
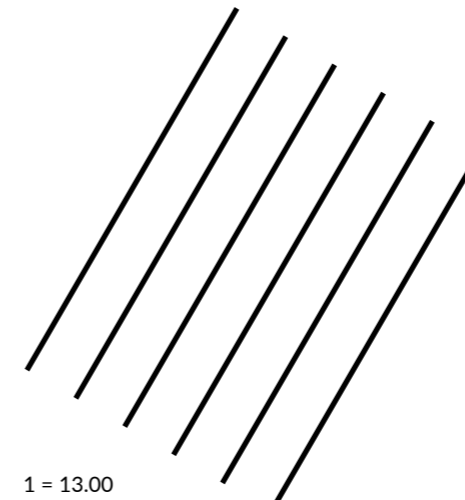
- Tallbasert system.
- Naturlig forandring med tiden.
- Variabelt komponent.

Formel for grafisk element:

- Griddet basert på typografiens rette bolde linjer, blir det grafiske elementet.
- Basert på oppstartsår 1973. Endrer seg etter klokke retningen til tallene (og åpningstider).
- 1 = 13.00 = 30 °
- 9 = 09.00 = 270 °
- 7 = 07.00 = 210 °
- 3 = 15.00 = 90 °

Griddet vil bevege seg etter klokken (gradene), på nettside, app osv. Griddet beveger seg 360 ° i løpet av 24 timer. På trykk finnes det et alternativt grid for klokken 15, som er basert på graden 90 °. Dette er fordi griddet på trykk ikke skal være kliss likt klokken 09.00, siden det heller ikke finnes noen bevegelighet. Griddet kan brukes alene svart eller over bilder i hvitt.

B. FARGE					
1. Verdi	11. Lys	12. Medium	13. Mørk	14. Kombinert	
2. Fargetone	21. Kromatisk	22. Akromatisk	23. Mikset	24. Kombinert	



Uttesting av forslag 4

Stockfleths

Steg 4: Typografi

- Basert på research om kaféer.
- Fastsatt komponent.

Formel for typografi

- Sans-serif går igjen på brødtekst. Fonten Nexa light på brødtekst, og Nexa Bold majuskler på overskrifter.

Steg 5: Bilde

- Påvirkes av årstallene bedriften ble startet.
- Fastsatt komponent.

Formel for bildebruk:

- Påvirkes av grid - det femte design elementet ved at det legges over bildet.

ABCDEFGHIJ
KLMNOPQR
STUVWXYZÆØÅ
0123456789

abcdefghijklmnop
stuvwxyzæøå
0123456789

OVIDERAT FACIIS EUM

quo et audiae. Everae sequi
blam illupta tiundig endantio eum
quaspel ecerspe libusciet ea plab-
ore re, quiam que perferum nullac-
cuscid modi omnis sequo cum que
nis aut landem utem ipsus.
Nonse non et odit et aut laut ut
voloreperis qui nobis nate nostrup
tation corumquatur sit volorro ips-
aped quident volori reprem faceris
et laciis ex est quas autet est qui
blabo. Ota inctotam.



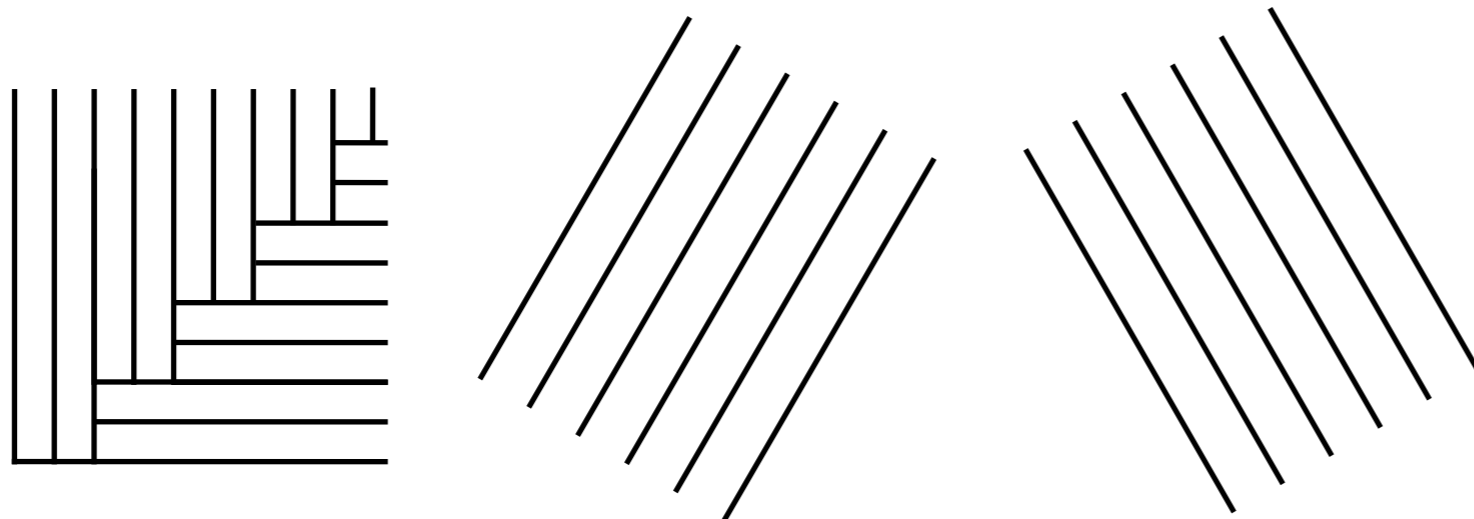
Uttesting av forslag 4

Hvordan profilen til Stockfleths kan se ut.



**STOCK
FLETHS**

**STOCK
FLETHS**



**ABCDEFGHIJ
JKLMNOPQR
STUVWXYZÆØÅ
0123456789**

abcdefgh
ijklmnopqr
stuvwxyzæøå
0123456789

Utvelgelsesmetode

Fargeprikkmetoden

I denne metoden velges det først ut tre kategorier for ulike kriterier for idéene.

Jeg har valgt ut:

- Realiserbar idé
- Interessant idé til inspirasjon.
- Idé som forkastes

Vider skal alle forslagene bli evaluert ut ifra disse kriteriene, og bli markert med prikkene. Resulterende vil noen idéer forkastes. Andre idéer vil være til inspirasjon til endelig utvalgt idé, enten alene eller i kombinasjon med en/flere realiserbare idé(er). Eller så blir endelig utvalg av idé en/flere realiserbare idé(er).

Resultater:

- 9
- 4
- 5

Fellestrekk for realiserbare idéer:

- Morphological box
- Morsekode
- Tallbasert
- Research basert

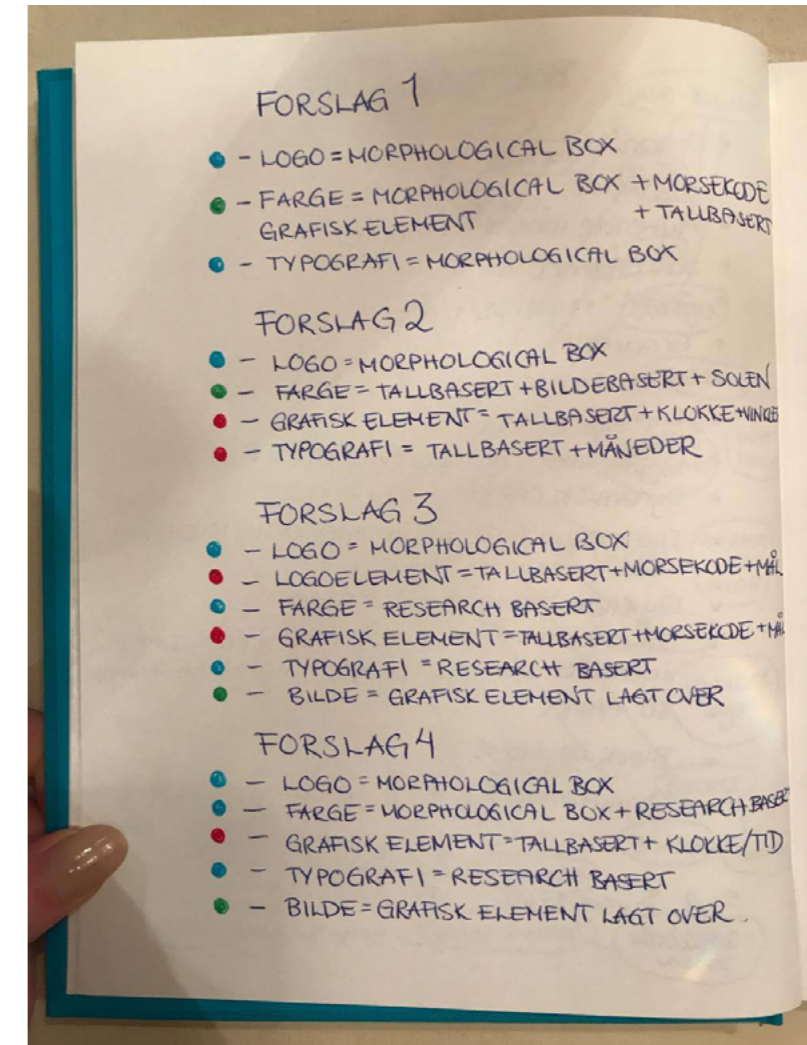
Fellestrekk for interessant idéer til inspo:

- Kombinasjoner av metoder nevnt ovenfor.
- Grafisk element over bilder.

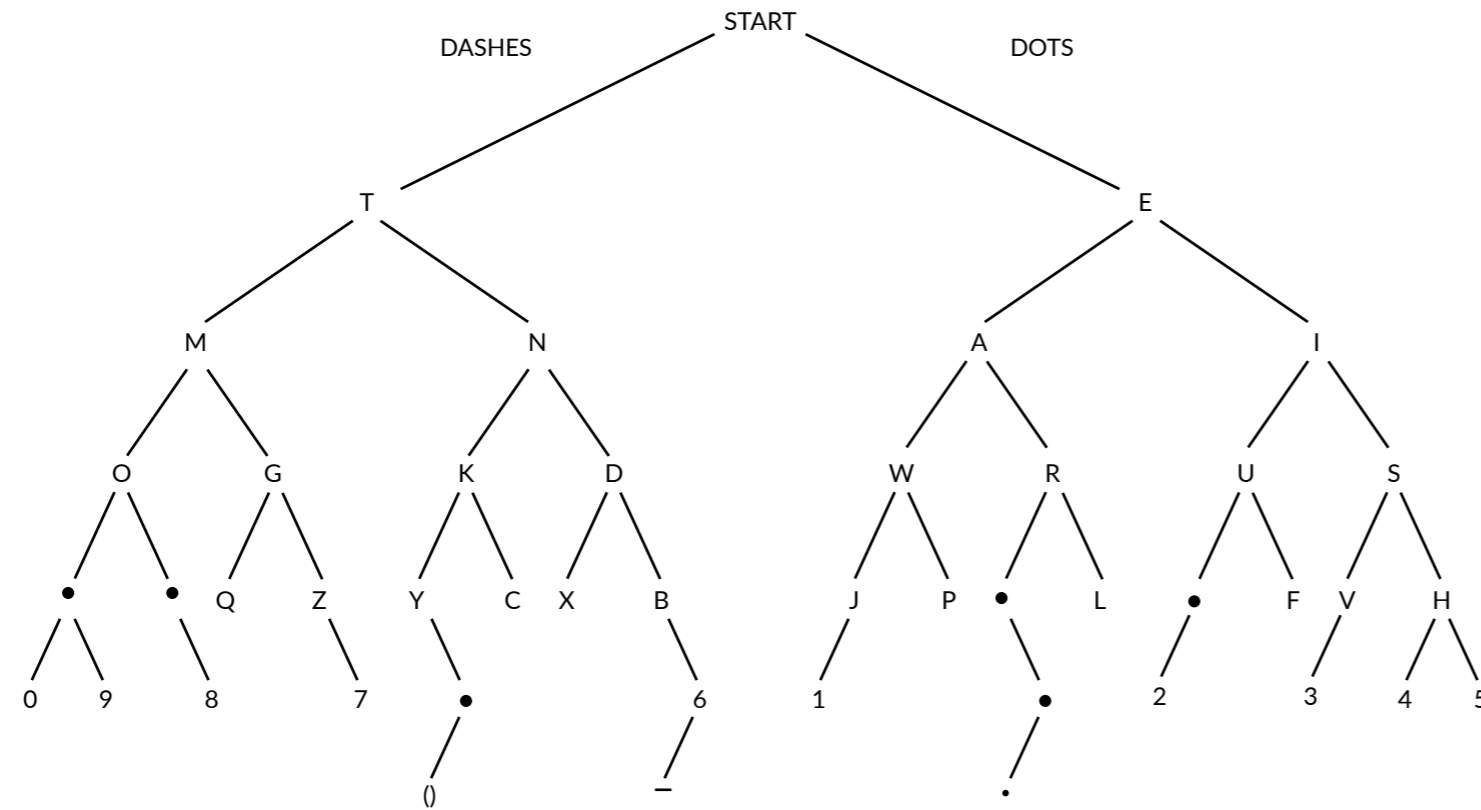
Det skal videre fokuseres på:

- Morphological box
- Morsekode
- Tallbasert

En kombinasjon av disse tre punktene er ønsket, resten av fellestrekkene vil brukes som inspirasjon til å finne formelen min.



Morsekode kart



Eksempel

S ••• 3 dots

O — — — 3 dashes

S ••• 3 dots

Dots til høyre.

Dashes til venstre.

Prikkene i morsekartet er ingenting, utenom helt nederst der man finner punktum.

Videre skal jeg forsøke å finne en fellesnevner eller en regel som kan bidra til å kombinere:

- Morphological box
- Morsekode
- Tallbasert
- Research basert

Morphological box:

Gjennom å finne en regel eller et tall på hvordan jeg skal sette sammen et diagram. Hvor mange parametere og hvor mange variabler jeg skal bruke til å konstruere et allmenngyldig system for utvalgte bedrifter.

Morsekode:

Gjennom å gjøre om betydningsfull informasjon fra bedriftene til morsekode. Videre se om innsikter jeg får fra kodingen kan hjelpe meg med å finne en regel som i en kombinasjon med annen info, vil føre til et identitetssystem.

Tallbasert og reserach:

Tallbasert gjennom å finne tall for de ulike bedriftene som er av betydning. Jeg har valgt å først prøve ut oppstart/åpningsåret til de ulike bedriftene. Research om bedriftene vil hjelpe meg å være klar over trender innen næringen.

Morsekode og tallbasert system

Kaffebrenneriet 1 • — — — —
 9 — — — — •
 9 — — — — •
 4 • • • • —

Zara 1 • — — — —
 9 — — — — •
 7 — — • • •
 4 • • • • —

Nobels 2 • • — — —
 Fredssenter 0 — — — — —
 0 — — — — —
 5 • • • • •

Balance Yoga & 2 • • — — —
 Pilates Studio 0 — — — — —
 1 • — — — —
 4 • • • • —

Starbucks 1 • — — — —
 9 — — — — •
 8 — — — • •
 2 • • — — —

Samsøe & 1 • — — — —
 Samsøe 9 — — — — •
 9 — — — — •
 3 • • • — —

Astrup Fearnley 1 • — — — —
 Museet 9 — — — — •
 9 — — — — •
 3 • • • — —

HiYoga 2 • • — — —
 0 — — — — —
 1 • — — — —
 6 — • • • •

Godt Brød 1 • — — — —
 9 — — — — •
 9 — — — — •
 5 • • • • •

Weeday 2 • • — — —
 0 — — — — —
 0 — — — — —
 8 — — — • •

Interkulturelt 2 • • — — —
 Museum 0 — — — — —
 0 — — — — —
 6 — • • • •

Puro Yoga 2 • • — — —
 0 — — — — —
 0 — — — — —
 8 — — — • •

Stockfleths 1 • — — — —
 9 — — — — •
 7 — — • • •
 3 • • • — —

Mango 1 • — — — —
 9 — — — — •
 8 — — — • •
 4 • • • • —

Nasjonalmuseet 2 • • — — —
 0 — — — — —
 0 — — — — —
 3 • • • — —

The Room 2 • • — — —
 0 — — — — —
 0 — — — — —
 3 • • • — —

Kaffebrenneriet • = 7 = 20
 — = 13

Zara • = 9 = 20
 — = 11

Nobels • = 7 = 20
 Fredssenter — = 13

Balance Yoga & • = 7 = 20
 Pilates Studio — = 13

Starbucks • = 6 = 20
 — = 14

Samsøe & • = 6 = 20
 Samsøe — = 14

Astrup Fearnley • = 6 = 20
 Museet — = 14

HiYoga • = 7 = 20
 — = 13

Godt Brød • = 8 = 20
 — = 12

Weekday • = 4 = 20
 — = 16

Interkulturelt • = 6 = 20
 Museum — = 14

Puro Yoga • = 4 = 20
 — = 16

Stockfleths • = 8 = 20
 — = 12

Mango • = 8 = 20
 — = 12

Nasjonalmuseet • = 5 = 20
 — = 15

The Room • = 5 = 20
 — = 15

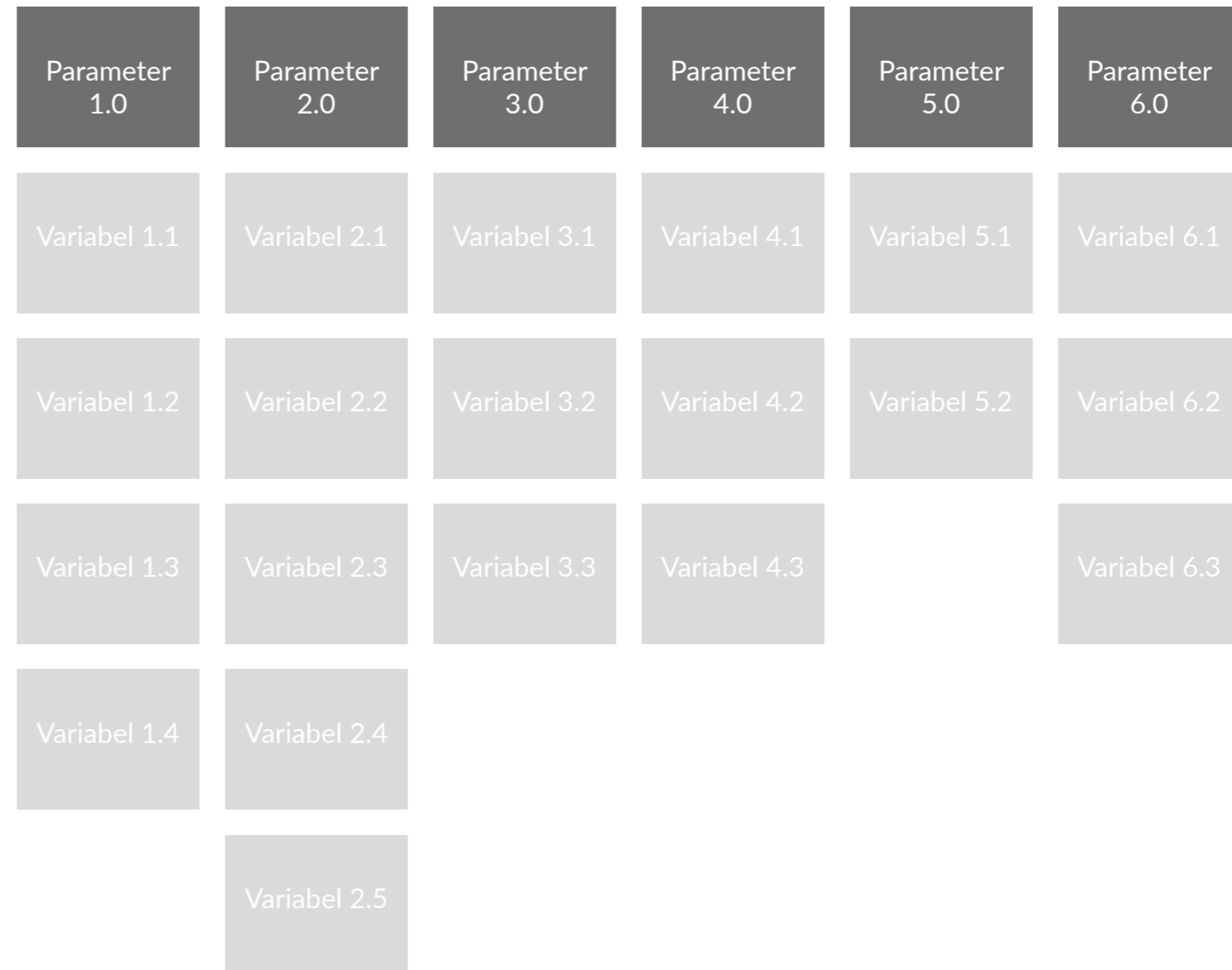
Formel

Utvalgt konstruksjon for formelen

Etter å ha gjort om alle bedriftenes oppstartsår til morsekode, og deretter tenke ut hvordan dette kan kombineres til parametere og variabler i et diagram, kom jeg frem til ett tall som gikk igjen: tallet 20.

Tallet 20 vil være antall variabler. Parameterene baserer seg på Irene van Nes sine seks komponenter, som hun mener en identitet består av: «Logo, colour, typography, graphic elements, imagery and language» (Nes 2014, 6).

Formelen gir kombinasjoner:
 $4 \times 5 \times 3 \times 3 \times 2 \times 3 = 1080$
ulike kombinasjoner.



Formel

Parametere

- 1.0 Logo
- 2.0 Farge
- 3.0 Typografi
- 4.0 Grafisk element
- 5.0 Bilde
- 6.0 Språk

Variabler

- 1.1 Navnemerke
- 1.2 Bildemerke
- 1.3 Abstrakt merke
- 1.4 Kombinasjon

Utvalgt på grunn av variasjon som gir ulike muligheter. Valg av bare bilde-merke eller bare abstrakt merke, vil bety at disse merkene skal være det mest brukte/gjenkjennelige for bedriftens logo. Den dynamiske identiteten vil inneholde et navnemerke også, men dette vil ikke være fokuset.

For eksempel: Hvis en velger bare bilde-merke vil det fungere som *Apple* sin identitet. Bildemerke, et eple er i fokus, navnet «Apple» er sekundært.

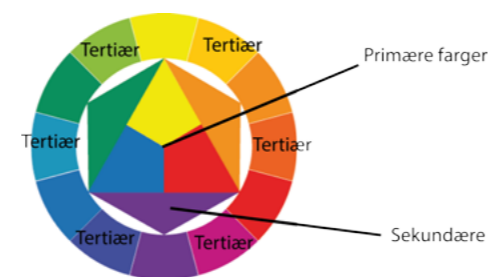
- 2.1 Primær
- 2.2 Sekundær
- 2.3 Tertiær
- 2.4 Akromatisk
- 2.5 Kombinasjon

De tre første variablene vil basere seg på Ittens Fargesirkel. Akromatisk vil si

1.0 Logo	2.0 Farge	3.0 Typografi	4.0 Grafisk element	5.0 Bilde	6.0 Språk
1.1 Navnemerke	2.1 Primær	3.1 Entall	4.1 Mønster	5.1 Kromatisk	6.1 Direkte
1.2 Bildemerke	2.2 Sekundær	3.2 Totalt	4.2 Illustrert	5.2 Akromatisk	6.2 Indirekte
1.3 Abstrakt merke	2.3 Tertiær	3.3 Flertall	4.3 Geometri		6.3 Ingen
1.4 Kombinasjon	2.4 Akromatisk				
	2.5 Kombinasjon				

NB: Kombinasjon vil si kombinasjon av to verdier.

«farge uten kulørtone, omfatter hvitt, sort og gråtoner» (Store Norske Leksikon, 2009).



- 3.1 Entall
- 3.2 Totalt
- 3.3 Flertall

Valg av typografi er enten bare én font,

to fonter eller flere enn to fonter brukt i samme dynamiske identitet.

- 4.1 Mønster
- 4.2 Illustrert
- 4.3 Geometri

Utvalget vil gi variasjon. Mulighetene er mange, også innad i hver variabel.

- 5.1 Kromatisk
- 5.2 Akromatisk

Om bildet skal være i farger eller i svart/hvitt eller lignende toner.

- 6.1 Direkte

- 6.2 Indirekt
- 6.3 Ingen

Med direkte menes for eksempel *Apple* sine i-produkter: iPod, iPhone, iPad osv. Med indirekte menes for eksempel kunstsenteret *Nicolaj Kunsthal* sin identitet. Bygget er en kirke, så derfor har de laget et type språk for å fortelle at det ikke bedrives kirkelige aktiviteter i bygget, men kunstaktiviteter. De har flere quotes som: «I believe in art», «In art we trust» og «May art be with you». Et språk som kombinerer både bygget og kunsten. Med ingen vil det si ikke noen at det ikke vil være en spesiell form for språk/formidling.

Skisser til logoer



Uttesting av formel

Kaféer

Innsikt fra research

- Hvit, brun, svart mye brukt.
- Lune stemningsbilder.
- Et designelement i logo.
- Kvalitet og tradisjon.
- Karakteristiske logoer.

Kaffebrenneriet

1.0 Logo	2.0 Farge	3.0 Typografi	4.0 Grafisk element	5.0 Bilde	6.0 Språk
1.1 Navnemerke	2.1 Primær	3.1 Entall	4.1 Mønster	5.1 Kromatisk	6.1 Direkte
1.2 Bildemerke	2.2 Sekundær	3.2 Totalt	4.2 Illustrert	5.2 Akromatisk	6.2 Indirekte
1.3 Abstrakt merke	2.3 Tertiær	3.3 Flertall	4.3 Geometri		6.3 Ingen
1.4 Kombinasjon	2.4 Akromatisk				
	2.5 Kombinasjon				

Starbucks

1.0 Logo	2.0 Farge	3.0 Typografi	4.0 Grafisk element	5.0 Bilde	6.0 Språk
1.1 Navnemerke	2.1 Primær	3.1 Entall	4.1 Mønster	5.1 Kromatisk	6.1 Direkte
1.2 Bildemerke	2.2 Sekundær	3.2 Totalt	4.2 Illustrert	5.2 Akromatisk	6.2 Indirekte
1.3 Abstrakt merke	2.3 Tertiær	3.3 Flertall	4.3 Geometri		6.3 Ingen
1.4 Kombinasjon	2.4 Akromatisk				
	2.5 Kombinasjon				

Kombinasjon: Akromatisk + Primær

Godt Brød

1.0 Logo	2.0 Farge	3.0 Typografi	4.0 Grafisk element	5.0 Bilde	6.0 Språk
1.1 Navnemerke	2.1 Primær	3.1 Entall	4.1 Mønster	5.1 Kromatisk	6.1 Direkte
1.2 Bildemerke	2.2 Sekundær	3.2 Totalt	4.2 Illustrert	5.2 Akromatisk	6.2 Indirekte
1.3 Abstrakt merke	2.3 Tertiær	3.3 Flertall	4.3 Geometri		6.3 Ingen
1.4 Kombinasjon	2.4 Akromatisk				
	2.5 Kombinasjon				

Stockfleths

1.0 Logo	2.0 Farge	3.0 Typografi	4.0 Grafisk element	5.0 Bilde	6.0 Språk
1.1 Navnemerke	2.1 Primær	3.1 Entall	4.1 Mønster	5.1 Kromatisk	6.1 Direkte
1.2 Bildemerke	2.2 Sekundær	3.2 Totalt	4.2 Illustrert	5.2 Akromatisk	6.2 Indirekte
1.3 Abstrakt merke	2.3 Tertiær	3.3 Flertall	4.3 Geometri		6.3 Ingen
1.4 Kombinasjon	2.4 Akromatisk				
	2.5 Kombinasjon				

Kombinasjon: Akromatisk + Tertiær

Uttesting av formel

Klesbutikker

Innsikt fra research

- Svart, hvitt, grått mye brukt.
- Tydelige plasseringer.
- Moderne nokså klassiske uttrykk.
- Navnemerke i fokus.
- Logoer som gjenspeiler klærne/ klesstilen i butikkene.

Zara

1.0 Logo	2.0 Farge	3.0 Typografi	4.0 Grafisk element	5.0 Bilde	6.0 Språk
1.1 Navnemerke	2.1 Primær	3.1 Entall	4.1 Mønster	5.1 Kromatisk	6.1 Direkte
1.2 Bildemerke	2.2 Sekundær	3.2 Totalt	4.2 Illustrert	5.2 Akromatisk	6.2 Indirekte
1.3 Abstrakt merke	2.3 Tertiær	3.3 Flertall	4.3 Geometri		6.3 Ingen
1.4 Kombinasjon	2.4 Akromatisk				
	2.5 Kombinasjon				

Kombinasjon: Navnemerke + Bildemerke

Samsøe & Samsøe

1.0 Logo	2.0 Farge	3.0 Typografi	4.0 Grafisk element	5.0 Bilde	6.0 Språk
1.1 Navnemerke	2.1 Primær	3.1 Entall	4.1 Mønster	5.1 Kromatisk	6.1 Direkte
1.2 Bildemerke	2.2 Sekundær	3.2 Totalt	4.2 Illustrert	5.2 Akromatisk	6.2 Indirekte
1.3 Abstrakt merke	2.3 Tertiær	3.3 Flertall	4.3 Geometri		6.3 Ingen
1.4 Kombinasjon	2.4 Akromatisk				
	2.5 Kombinasjon				

Weekday

1.0 Logo	2.0 Farge	3.0 Typografi	4.0 Grafisk element	5.0 Bilde	6.0 Språk
1.1 Navnemerke	2.1 Primær	3.1 Entall	4.1 Mønster	5.1 Kromatisk	6.1 Direkte
1.2 Bildemerke	2.2 Sekundær	3.2 Totalt	4.2 Illustrert	5.2 Akromatisk	6.2 Indirekte
1.3 Abstrakt merke	2.3 Tertiær	3.3 Flertall	4.3 Geometri		6.3 Ingen
1.4 Kombinasjon	2.4 Akromatisk				
	2.5 Kombinasjon				

Mango

1.0 Logo	2.0 Farge	3.0 Typografi	4.0 Grafisk element	5.0 Bilde	6.0 Språk
1.1 Navnemerke	2.1 Primær	3.1 Entall	4.1 Mønster	5.1 Kromatisk	6.1 Direkte
1.2 Bildemerke	2.2 Sekundær	3.2 Totalt	4.2 Illustrert	5.2 Akromatisk	6.2 Indirekte
1.3 Abstrakt merke	2.3 Tertiær	3.3 Flertall	4.3 Geometri		6.3 Ingen
1.4 Kombinasjon	2.4 Akromatisk				
	2.5 Kombinasjon				

Kombinasjon: Navnemerke + Abstrakt merke

Uttesting av formel

Museer

Innsikt fra research

- Svart, hvitt og en profilmarge.
- Boksete oppsett.
- Symmetri.
- Grotteske logoer.
- Bilder (i farger) i fokus.

Nobels Fredssenter	1.0 Logo	2.0 Farge	3.0 Typografi	4.0 Grafisk element	5.0 Bilde	6.0 Språk
	1.1 Navnermerke	2.1 Primær	3.1 Entall	4.1 Mønster	5.1 Kromatisk	6.1 Direkte
	1.2 Bildemerke	2.2 Sekundær	3.2 Totalt	4.2 Illustrert	5.2 Akromatisk	6.2 Indirekte
	1.3 Abstrakt merke	2.3 Tertiær	3.3 Flertall	4.3 Geometri		6.3 Ingen
	1.4 Kombinasjon	2.4 Akromatisk				
		2.5 Kombinasjon				

Astrup Fearnley Museet	1.0 Logo	2.0 Farge	3.0 Typografi	4.0 Grafisk element	5.0 Bilde	6.0 Språk
	1.1 Navnermerke	2.1 Primær	3.1 Entall	4.1 Mønster	5.1 Kromatisk	6.1 Direkte
	1.2 Bildemerke	2.2 Sekundær	3.2 Totalt	4.2 Illustrert	5.2 Akromatisk	6.2 Indirekte
	1.3 Abstrakt merke	2.3 Tertiær	3.3 Flertall	4.3 Geometri		6.3 Ingen
	1.4 Kombinasjon	2.4 Akromatisk				
		2.5 Kombinasjon				

Kombinasjon: Navnermerke + Bildemerke

Interkulturelt Museum	1.0 Logo	2.0 Farge	3.0 Typografi	4.0 Grafisk element	5.0 Bilde	6.0 Språk
	1.1 Navnermerke	2.1 Primær	3.1 Entall	4.1 Mønster	5.1 Kromatisk	6.1 Direkte
	1.2 Bildemerke	2.2 Sekundær	3.2 Totalt	4.2 Illustrert	5.2 Akromatisk	6.2 Indirekte
	1.3 Abstrakt merke	2.3 Tertiær	3.3 Flertall	4.3 Geometri		6.3 Ingen
	1.4 Kombinasjon	2.4 Akromatisk				
		2.5 Kombinasjon				

Kombinasjon: Akromatisk + Sekundær

Nasjonalmuseet	1.0 Logo	2.0 Farge	3.0 Typografi	4.0 Grafisk element	5.0 Bilde	6.0 Språk
	1.1 Navnermerke	2.1 Primær	3.1 Entall	4.1 Mønster	5.1 Kromatisk	6.1 Direkte
	1.2 Bildemerke	2.2 Sekundær	3.2 Totalt	4.2 Illustrert	5.2 Akromatisk	6.2 Indirekte
	1.3 Abstrakt merke	2.3 Tertiær	3.3 Flertall	4.3 Geometri		6.3 Ingen
	1.4 Kombinasjon	2.4 Akromatisk				
		2.5 Kombinasjon				

Kombinasjon: Navnermerke + Bildemerke. Akromatisk + Primær

Uttesting av formel

Yoga Studioer

Innsikt fra research

- Brun, grå brukt mye istedet for svart.
- Profilfarger med fargens betydning knyttet til yoga praksisen.
- Tillegselement i logo i tillegg til navnetrekk.
- Harmoniske bilder i farger.

Balance Yoga & Pilates Studio

1.0 Logo	2.0 Farge	3.0 Typografi	4.0 Grafisk element	5.0 Bilde	6.0 Språk
1.1 Navnermerke	2.1 Primær	3.1 Entall	4.1 Mønster	5.1 Kromatisk	6.1 Direkte
1.2 Bildemerke	2.2 Sekundær	3.2 Totalt	4.2 Illustrert	5.2 Akromatisk	6.2 Indirekte
1.3 Abstrakt merke	2.3 Tertiær	3.3 Flertall	4.3 Geometri		6.3 Ingen
1.4 Kombinasjon	2.4 Akromatisk				
	2.5 Kombinasjon				

Kombinasjon: Navnermerke + Abstrakt merke. Akromatisk + Tertiær

HiYoga

1.0 Logo	2.0 Farge	3.0 Typografi	4.0 Grafisk element	5.0 Bilde	6.0 Språk
1.1 Navnermerke	2.1 Primær	3.1 Entall	4.1 Mønster	5.1 Kromatisk	6.1 Direkte
1.2 Bildemerke	2.2 Sekundær	3.2 Totalt	4.2 Illustrert	5.2 Akromatisk	6.2 Indirekte
1.3 Abstrakt merke	2.3 Tertiær	3.3 Flertall	4.3 Geometri		6.3 Ingen
1.4 Kombinasjon	2.4 Akromatisk				
	2.5 Kombinasjon				

Puro Yoga

1.0 Logo	2.0 Farge	3.0 Typografi	4.0 Grafisk element	5.0 Bilde	6.0 Språk
1.1 Navnermerke	2.1 Primær	3.1 Entall	4.1 Mønster	5.1 Kromatisk	6.1 Direkte
1.2 Bildemerke	2.2 Sekundær	3.2 Totalt	4.2 Illustrert	5.2 Akromatisk	6.2 Indirekte
1.3 Abstrakt merke	2.3 Tertiær	3.3 Flertall	4.3 Geometri		6.3 Ingen
1.4 Kombinasjon	2.4 Akromatisk				
	2.5 Kombinasjon				

Kombinasjon: Navnermerke + Bildemerke. Akromatisk + Sekundær

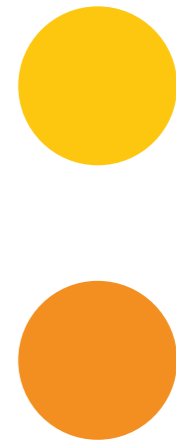
The Room

1.0 Logo	2.0 Farge	3.0 Typografi	4.0 Grafisk element	5.0 Bilde	6.0 Språk
1.1 Navnermerke	2.1 Primær	3.1 Entall	4.1 Mønster	5.1 Kromatisk	6.1 Direkte
1.2 Bildemerke	2.2 Sekundær	3.2 Totalt	4.2 Illustrert	5.2 Akromatisk	6.2 Indirekte
1.3 Abstrakt merke	2.3 Tertiær	3.3 Flertall	4.3 Geometri		6.3 Ingen
1.4 Kombinasjon	2.4 Akromatisk				
	2.5 Kombinasjon				

Kombinasjon: Akromatisk + Tertiær



1994 Kaffebrenneriet

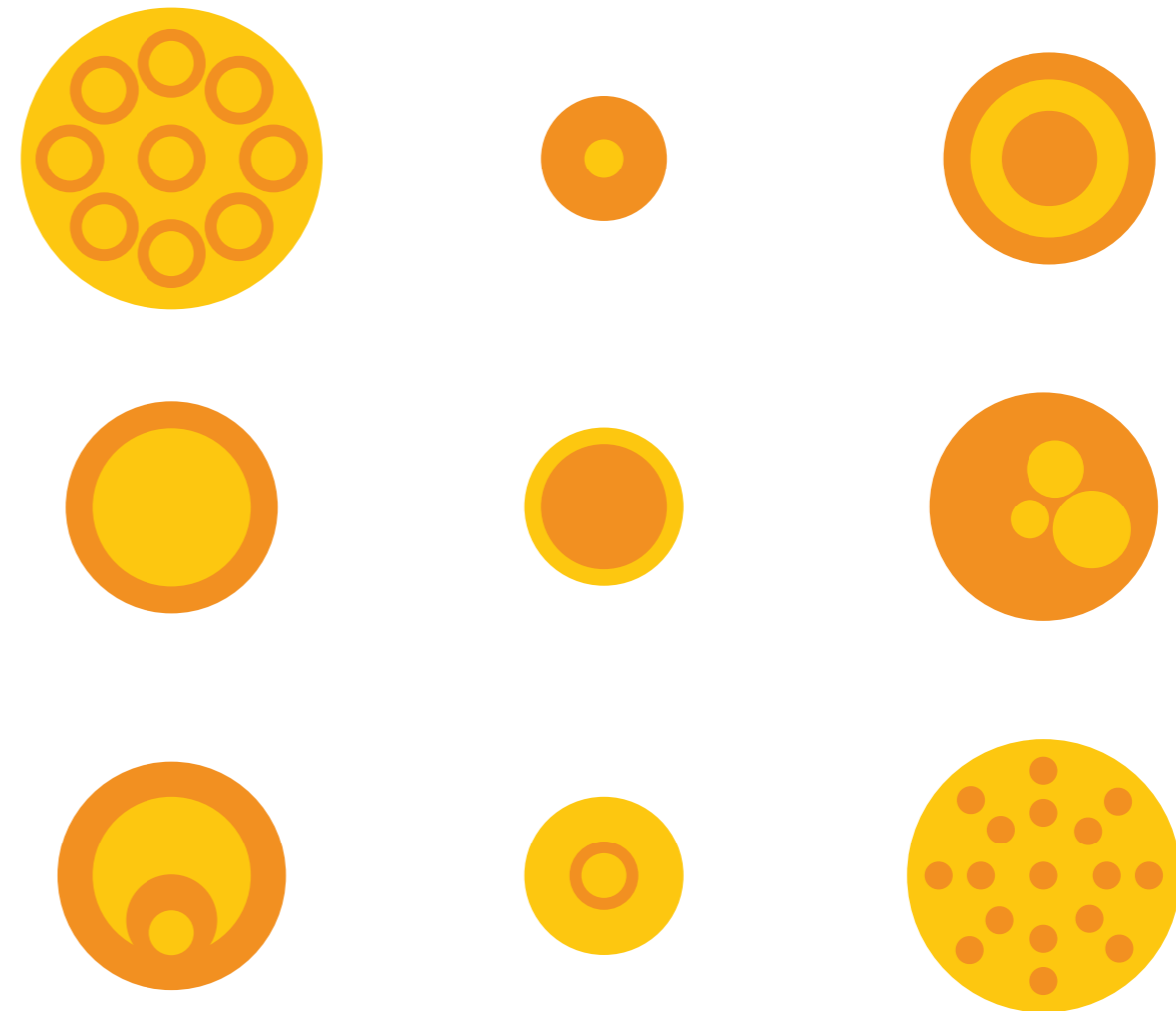


ABCDEF GH
IJKLMNOPQR
STUVWXYZÆØÅ
0123456789

ABCDEF GH
IJKLMNOPQR
STUVWXYZÆØÅ
0123456789

abcdefghijklmnop
ijklmnopqr
stuvwxyzæøå
0123456789

abcdefghijklmnop
ijklmnopqr
stuvwxyzæøå
0123456789



Dynamisk visuell identitet:

Logo: Font Pier Sans Regular.

Profilfarger: Orange og orange-gul.

Typografi: Aktiv Grotesk Regular og Bold.

Grafisk element: Geometriske abstraherte kaffekopper sett ovenifra.

Bilde: Fargebilder med lune stemninger.

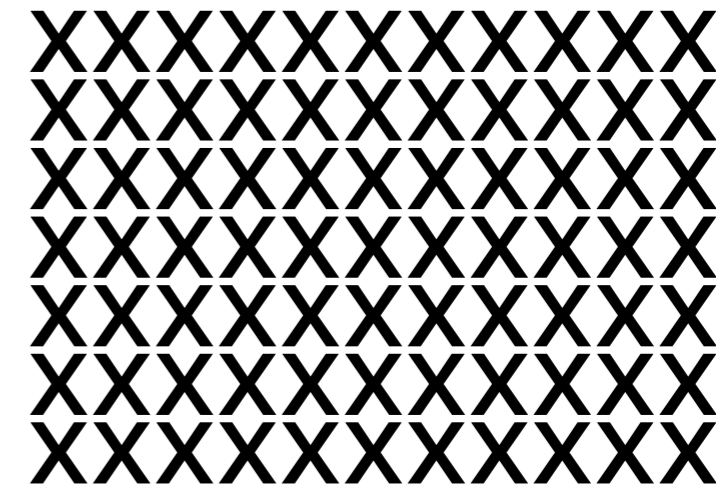
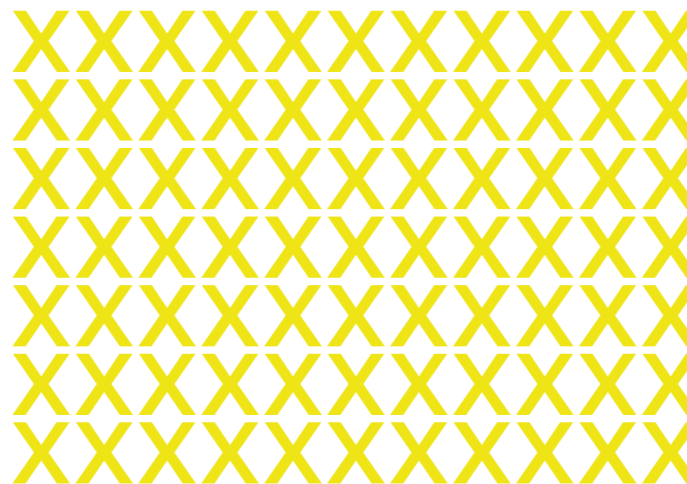
Dynamiske element = Grafisk element



A B C D E F G H
 I J K L M N O P Q R
 S T U V W X Y Z Æ Ø Å
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

sbux

a b c d e f g h
 i j k l m n o p q r
 s t u v w x y z æ ø å
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



Dynamisk visuell identitet:

Logo: Font Nexa Bold.

Profilfarger: Svart, hvit og gul

Typografi: Helvetika Regular og Bold.

Grafisk element: X er fra logoens «x» satt i mønster.

Bilde: Fargebilder. (Fungerer sammen med mønster).

Dynamiske element = Mønster

GODT BRØD

ABCDEFGHIJ
KLMNOPQR
STUVWXYZÆØÅ
0123456789

**ABCDEFGHIJ
KLMNOPQR
STUVWXYZÆØÅ
0123456789**

abcdefghijklmnopqr
stuvwxyzæøå
0123456789

**abcdefghijklmnopqr
stuvwxyzæøå
0123456789**



Dynamisk visuell identitet:

Logo: Font Azo Sans Medium.

Profilfarger: Svart og hvit.

Typografi: Futura Medium (Godt å...), Arial Regular og Black.

Grafisk element: Strek/strekt rektangel med logo, eller annen typografi.

Bilde: Fargebilder. (Fungerer med og uten elementer lagt på bildet).

Språk: «Godt å...» bedriften eller kunden kan bestemme.

Dynamiske element = Språk.

GODT Å CHILLE

#GODTÅSITTE

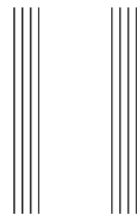
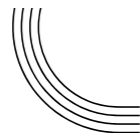
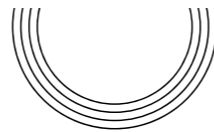
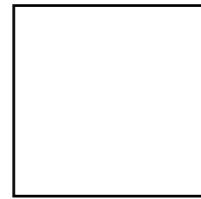
GODT Å SPISE

#GODTÅKOSE

GODT Å DRIKKE

#GODTÅMUNCHE

STOCKFLETHS



Dynamisk visuell identitet:

Logo: Font Zebra Regular.

Profilfarger: Svart, hvit og Fiolett blå

Typografi: Swansea Regular/italic (In stock...), Swansea fontfamilie.

Grafisk element: Geometriske former basert på typografi fra logo.

Bilde: Fargebilder. (Fungere med og uten elementer lagt på bildet).

Språk: «In Stock...» en kaffeserie. (Tatt fra navnet + betydningen «På lager»).

Dynamiske element = Grafisk element og Språk.



IN STOCK *jaranjala*

IN STOCK *asopep*

IN STOCK *gaitania*

IN STOCK *kathakwa*

IN STOCK *java Mocca*

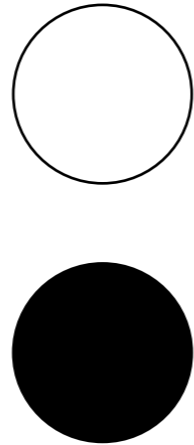
ABCDEFGHIH
IJKLMNOPQR
STUVWXYZÆØÅ
0123456789

abcdefgh
ijklmnopqr
stuvwxyzæøå
0123456789

abcdefgh
ijklmnopqr
stuvwxyzæøå
0123456789



EST. 1974



Dynamisk visuell identitet:

Logo: Font Oxford Regular. Logoelement blomst. Et bokstavmerke.

Profilfarger: Svart og hvit.

Typografi: Didot Bold (Overskrifter), Avenir Book (Brødtekst).

Grafisk element: Blomster-illustrasjoner.

Bilde: Fargebilder.

Dynamiske element = Grafisk element

ABCDEF GH
 IJKLMNOPQR
 STUVWXYZÆØÅ
 0123456789

ABCDEF GH
 IJKLMNOPQR
 STUVWXYZÆØÅ
 0123456789

abcdefghijklmnop
 stuvwxyzæøå
 0123456789

abcdefghijklmnop
 stuvwxyzæøå
 0123456789

SAMSØE SAMSØE



**ABCDEFGHIH
IJKLMNOPQR
STUVWXYZÆØÅ
0123456789**

**abcdefgh
ijklmnopqr
stuvwxyzæøå
0123456789**

ABCDEFGHIH
IJKLMNOPQR
STUVWXYZÆØÅ
0123456789

abcdefgh
ijklmnopqr
stuvwxyzæøå
0123456789



Dynamisk visuell identitet:

Logo: Font Abadi Condensed Light.

Profilfarger: Svart og hvit.

Typografi: Nexa Bold (Overskrifter), Nexa Light (Brødtekst).

Grafisk element: Geometrisk rektangel, ramme for bilder eller tekst.

Bilde: Fargebilder.

Dynamiske element = Grafisk element.

WEEKDAY

SUN.
MON.
TUE.
WED.
THU.
FRI.

MON.

Odipsam ipsum evernatur? Quatis lute
cus sus modipsae earchilignis magnat
ut labores et od endipsum quiandebit
fugitatus et ea dis mo dolorem eum
rendisci doluptatur maos qui dolup-
tatem volorum si de mi, vellatur?
Ugiam dolorat torupti reperfè rumquia
dent volorem. Et que nonseque et liquis
venis velit audi con est quundaerrum et
vendelitis ab invellorem



ABCDEFGHIH
IJKLMNOPQR
STUVWXYZÆØÅ
0123456789

abcdefgh
ijklmnopqr
stuvwxyzæøå
0123456789

ABCDEFGHIH
IJKLMNOPQR
STUVWXYZÆØÅ
0123456789

abcdefgh
ijklmnopqr
stuvwxyzæøå
0123456789

Dynamisk visuell identitet:

Logo: Font Nevis Bold.

Profilfarger: Blå.

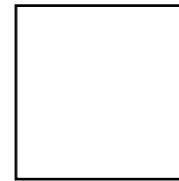
Typografi: Helvetika Neue Bold (Overskrifter), Helvetika Regular (Brødtekst).

Grafisk element: Geometrisk rektangel kan brukes i 360 °,og ulike størrelser.

Bilde: Svart/hvitt bilder.

Språk: Direkte gjennom alle ukedagene. Promotere/lage antrekk for de ulike ukedagene.

Dynamiske element = Grafisk element og språk.



ABCDEF GH
IJKLMN OPQR
STUVWXY ZÆØÅ

ABCDEF GH
IJKLMN OPQR
STUVWXY ZÆØÅ

abcdefghijklmnop
stuvwxyzæøå

0123456789
0123456789

Dynamisk visuell identitet:

Logo: Font Modern no.20 Regular. Logoelement rektangel. Et emblem.

Profilfarger: Svart og hvit.

Typografi: Athelas Regular og Bold, Bodini 72 Book og Bold (tall).

Grafisk element: Marmor illustrasjon.

Bilde: Fargebilder.

Dynamiske element = Grafisk element.





Nobels Fredssenter
PeaceCenter



ABCDEFGHIJ
KLMNOPQR
STUVWXYZÆØÅ
0123456789

abcdefgh
ijklmnopqr
stuvwxyzæøå
0123456789

ABCDEFGHIJ
KLMNOPQR
STUVWXYZÆØÅ
0123456789

abcdefgh
ijklmnopqr
stuvwxyzæøå
0123456789

Dynamisk visuell identitet:

Logo: Font Kohinoor Bangla Medium. Logoelement Medalje/mynt med Alfred Nobel avbildet. Bildemerke skal fungere alene.

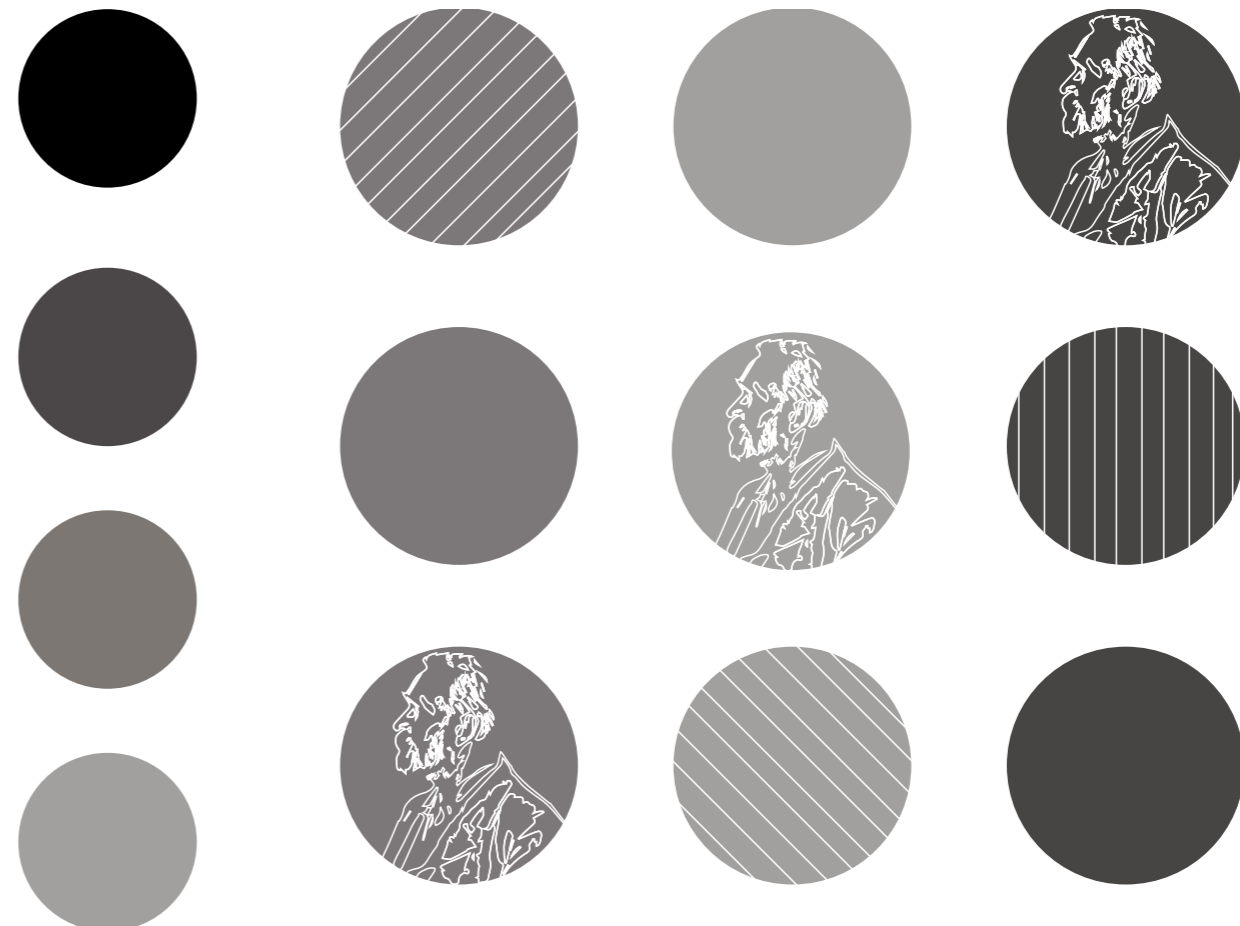
Profilfarger: Svart og hvit.

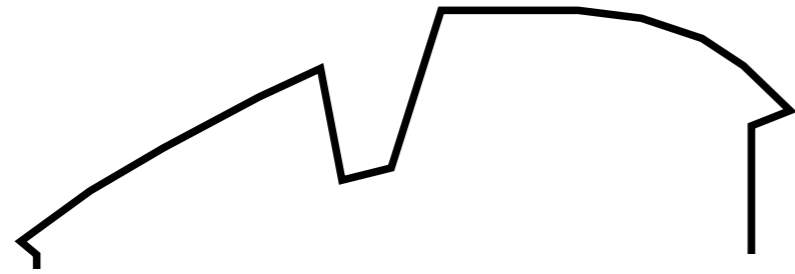
Typografi: Corbel Bold (Overskrifter), Corbel Regular (Brødtekst).

Grafisk element: Illustrert Alfred Nobel på sirkler, kan også brukes uten sirlkene. Mange ulike varianter.

Bilde: Fargebilder.

Dynamiske element = Grafisk element.





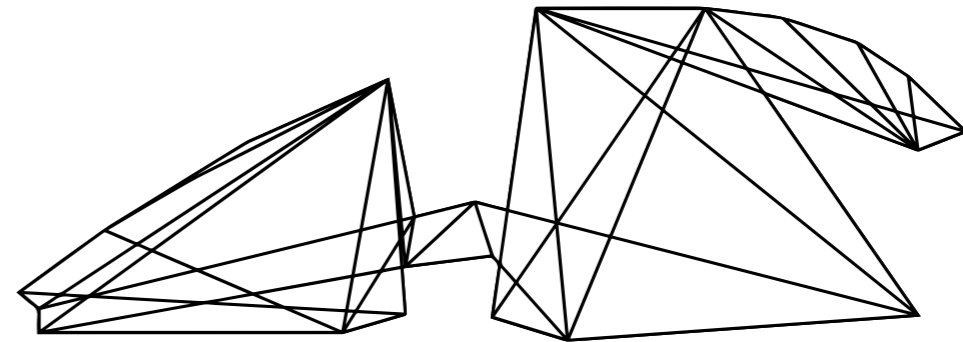
ASTRUP FEARNLEY
MUSEET

A B C D E F G H
I J K L M N O P Q R
S T U V W X Y Z Æ Ø Å
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

**A B C D E F G H
I J K L M N O P Q R
S T U V W X Y Z Æ Ø Å
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9**

a b c d e f g h
i j k l m n o p q r
s t u v w x y z æ ø å
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

**a b c d e f g h
i j k l m n o p q r
s t u v w x y z æ ø å
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9**



Dynamisk visuell identitet:

Logo: Font Verdana Regular. Logoelement er det abstrahert museumsbygget.

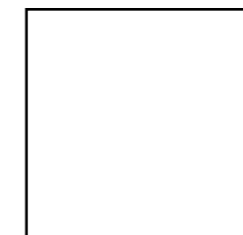
Profilfarger: Svart og hvit.

Typografi: Avenir Book (Overskrifter), Avenir Black (Brødtekst).

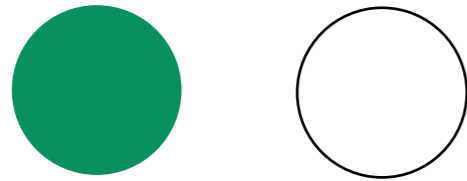
Grafisk element: Illustrert og abstrahert museumsbygg. Ulik bruk.

Bilde: Fargebilder. (Fungerer også med og uten grafisk element).

Dynamiske element = Grafisk element.



interkulturelt museum



ABCDEFGH
 IJKLMNOPQR
 STUVWXYZÆØÅ
 0123456789

ABCDEFGH
 IJKLMNOPQR
 STUVWXYZÆØÅ
 0123456789

abcdefgh
 ijklmnopqr
 stuvwxyzæøå
 0123456789

abcdefgh
 ijklmnopqr
 stuvwxyzæøå
 0123456789

Dynamisk visuell identitet:

Logo: Font Abeat Regular.

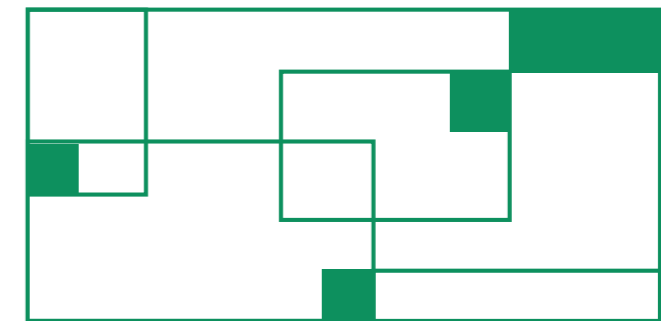
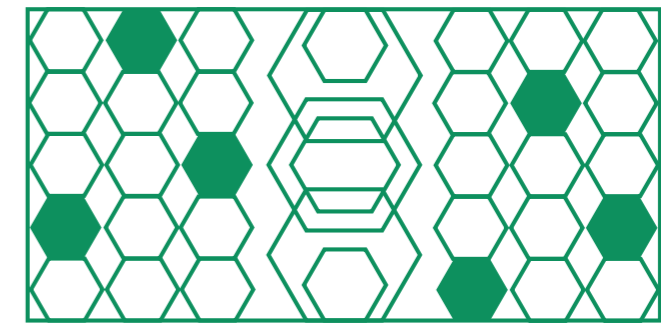
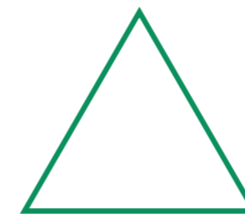
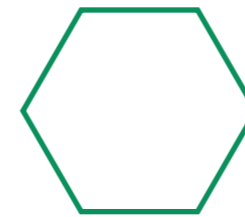
Profilfarger: Svart og grønn.

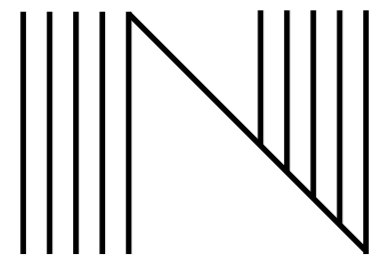
Typografi: Azo Sans Medium (Overskrifter), Azo Sans Light (Brødtekst).

Grafisk element: Ulike kantete geometriske former som viser mangfold. De danner ulike mønstre, og kan brukes på ulike måter.

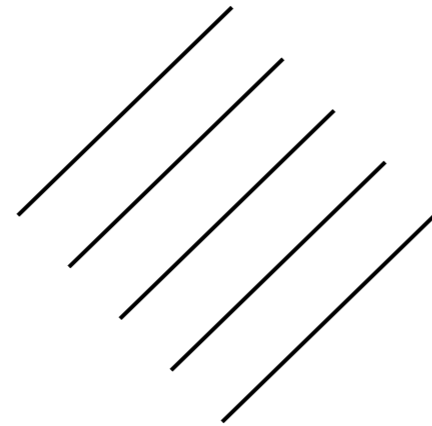
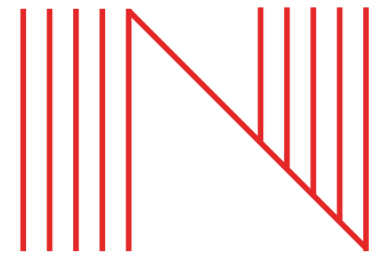
Bilde: Fargebilder. (Fungerer også sammen med deler av grafisk element).

Dynamiske element = Grafisk element.





**NASJONAL -
MUSEET**



**Odipsam ipsum
ernatur?**

Odipsam ipsum everna-
tur? Quatis ute cus sus
modipsae earchilignis
magnat ut labores et od
endipsum quia de bit
fugit at iatus et ea dis mo
doloretur eum rendisci
doluptatur maos qui do-
luptatem volortorem.

**ODIPSAM IPSUM
ERNATUR?**

**A B C D E F G H
I J K L M N O P Q R
S T U V W X Y Z Æ Ø Å
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9**

**A B C D E F G H
I J K L M N O P Q R
S T U V W X Y Z Æ Ø Å
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9**

**a b c d e f g h
i j k l m n o p q r
s t u v w x y z æ ø å
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9**

**a b c d e f g h
i j k l m n o p q r
s t u v w x y z æ ø å
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9**

Dynamisk visuell identitet:

Logo: Font Lato Bold Italic og Lato Italic. Bokstavmerke «N».

Profilfarger: Svart, hvit og rød.

Typografi: Aktiv Grotesk Regular og Bold (Overskrifter), Century Gothic Regular og Bold (Brødtekst).

Grafisk element: Bokstavmerke for museet og matchende grid.

Bilde: Fargebilder. (Fungerer også med og uten grafisk element).

Dynamiske element = Grafisk element og typografi (sammen eller hver for seg).

BALANCE



A B C D E F G H
I J K L M N O P Q R
S T U V W X Y Z Æ Ø Å
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



a b c d e f g h
i j k l m n o p q r
s t u v w x y z æ ø å
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



Dynamisk visuell identitet:

Logo: Font: Nevis Bold. Logoelement en rektangelform/strek.

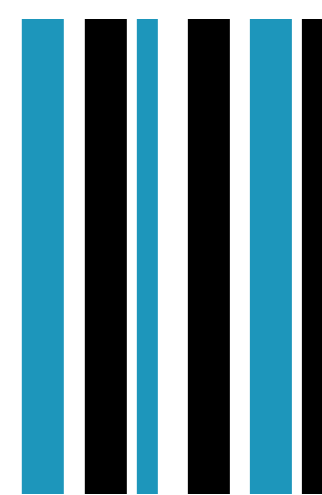
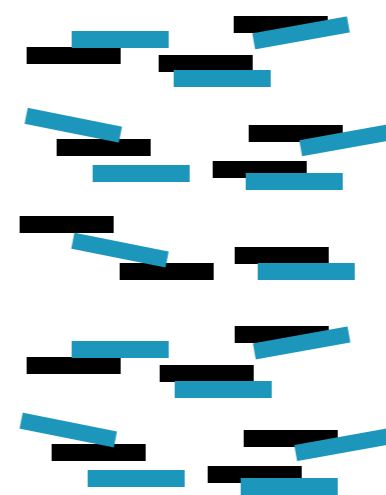
Profilfarger: Svart, hvit og blå.

Typografi: Arial Bold (Overskrifter), Arial Narrow (Brødtekst).

Grafisk element: Geometriske sammensetninger.

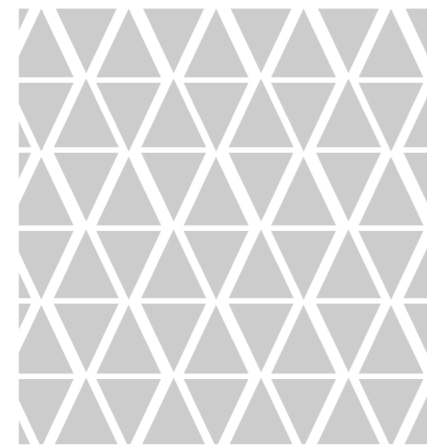
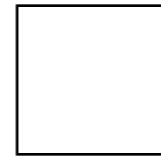
Bilde: Fargebilder. (Fungerer også med og uten grafisk element).

Dynamiske element = Grafisk element.



Hi YOGA

Hi YOGA



Hi buddy

Hi mate

Hi love

Hi honey

ABCDEFGHIH
IJKLMNOPQR
STUVWXYZÆØÅ
0123456789

**ABCDEFGHIH
IJKLMNOPQR
STUVWXYZÆØÅ
0123456789**

abcdefgh
ijklmnopqr
stuvwxyzæøå
0123456789

**abcdefgh
ijklmnopqr
stuvwxyzæøå
0123456789**

Dynamisk visuell identitet:

Logo: Coco Light.

Profilfarger: Gråtoner, og hvit.

Typografi: Gilroy Extra Bold (Overskrifter), Gilroy Light (Brødtekst).

Grafisk element: Geometrisk trekant mønster.

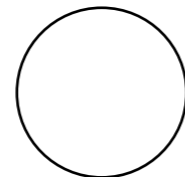
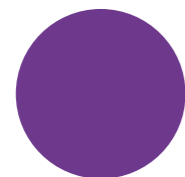
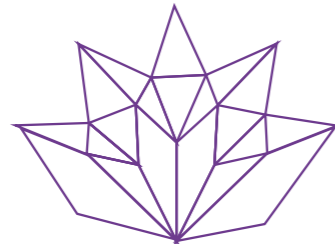
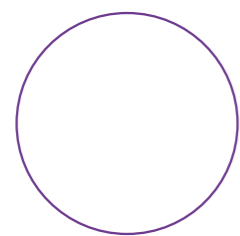
Bilde: Fargebilder.

Språk: «Hi...», forskjellige måter å kommunisere med kundene sine.

Dynamiske element = Språk.



Puro Yoga



A B C D E F G H
 I J K L M N O P Q R
 S T U V W X Y Z Æ Ø Å
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

A B C D E F G H
I J K L M N O P Q R
S T U V W X Y Z Æ Ø Å
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

a b c d e f g h
 i j k l m n o p q r
 s t u v w x y z æ ø å
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

a b c d e f g h
i j k l m n o p q r
s t u v w x y z æ ø å
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Dynamisk visuell identitet:

Logo: Font: Oxford Regular. Logoelement abstrahert sol og lotusblomst.

Profilfarger: Grå, hvit og fiolett.

Typografi: Baskerville Regular og Bold (Overskrifter),

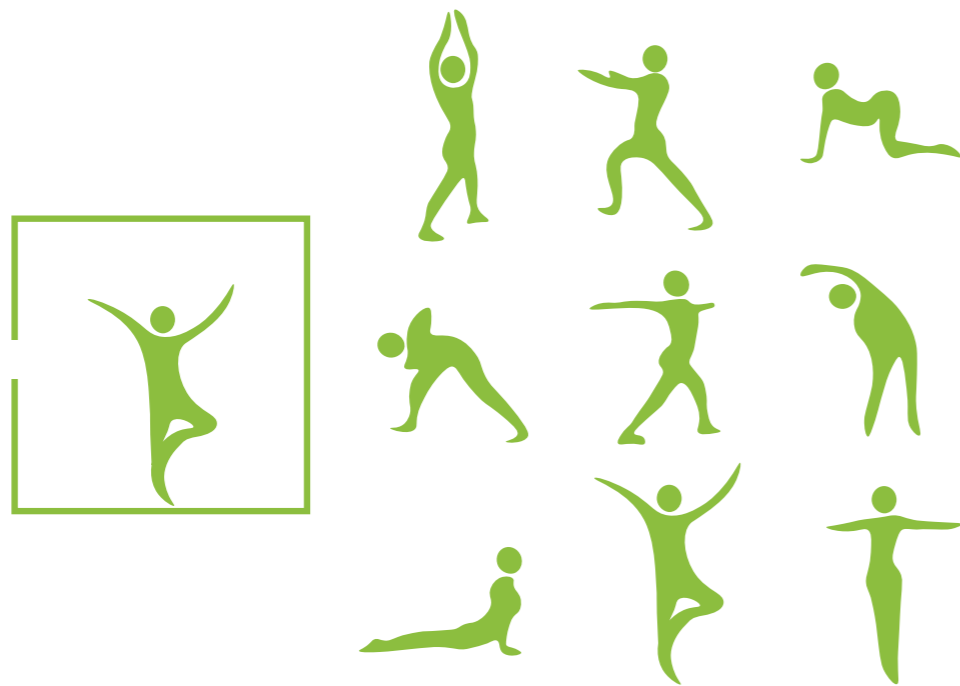
Gill Sans Regular og Semi bold (Brødtekst).

Grafisk element: En illustrert lotusblomst og en sirkel fra logoen, brukt til å kutte bilder.

Bilde: Fargebilder. Bildekutttestil basert på logoelementer.

Dynamiske element = Bilde.

THE ROOM



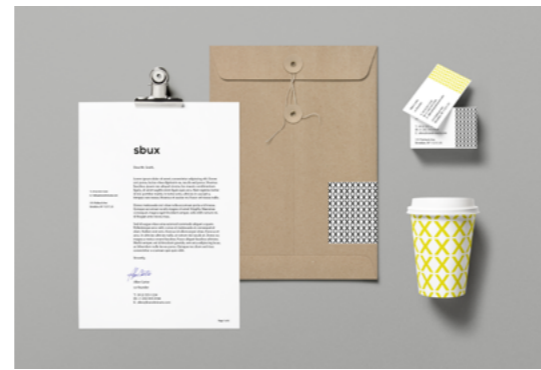
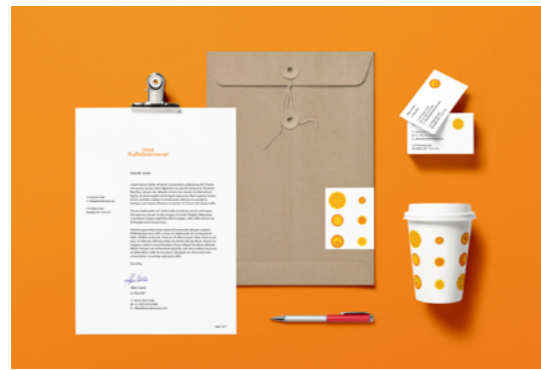
ABCDEF GH
 IJKLMN OPQR
 STUVWXY ZÆ Ø Å
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

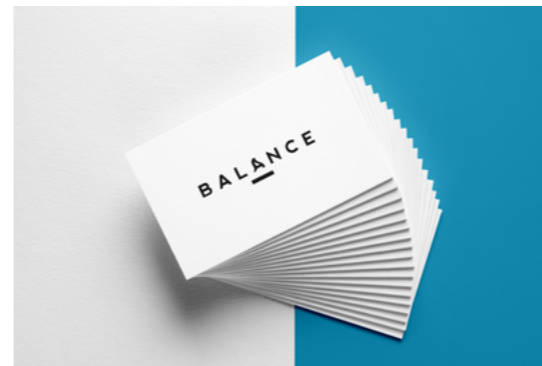
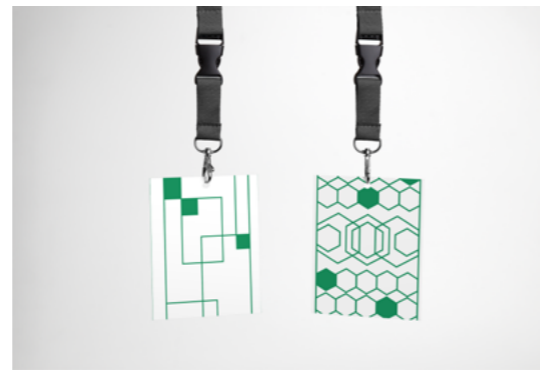
ABCDEF GH
 IJKLMN OPQR
 STUVWXY ZÆ Ø Å
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

abcdefghijklmnopqr
 stuvwxyzæøå
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

abcdefghijklmnopqr
 stuvwxyzæøå
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Dynamisk visuell identitet:
 Logo: Font: Avenir Next Demi Bold.
 Profilfarger: Gråtone, hvit og gul-grønn.
 Typografi: Avenir Next Demi Bold (Overskrifter), Avenir Next Regular (Brødtekst).
 Grafisk element: Illustrerte yogafigurer i alle mulige yogastillinger.
 Kan brukes på flere ulike måter.
 Bilde: Fargebilder.
 Dynamiske element = Illustrasjon.

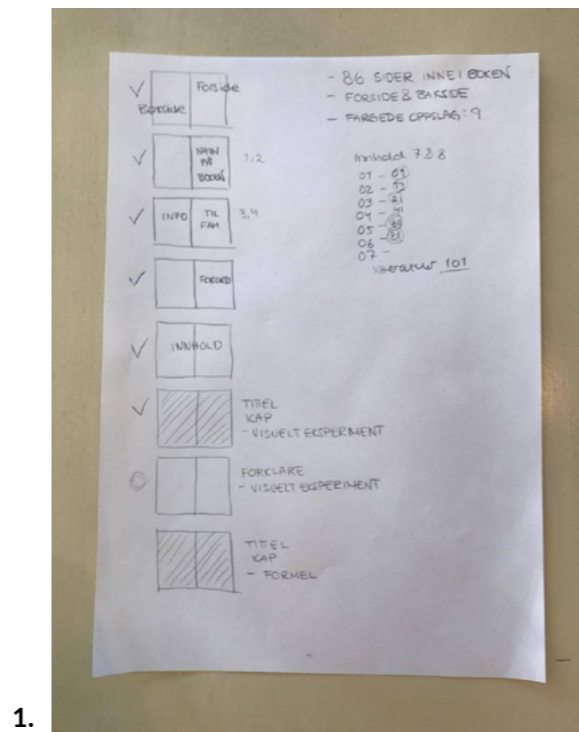




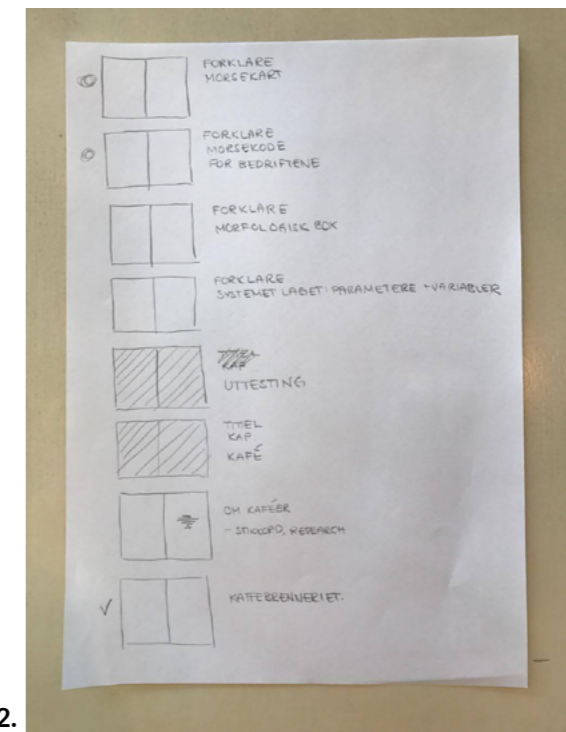
Skisser til bok

Til høyre er et forslag til oppsett til boken. Den har mange «skillesider» i form av oppslag som først forteller hva som kommer videre i kapittelet. Jeg syntes det var en fin måte å strukturere boken på, i tillegg til at boken blir logisk.

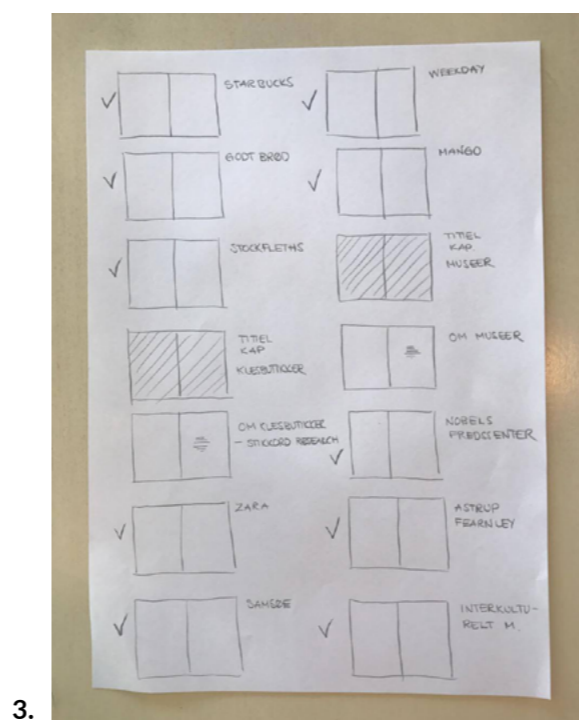
- Boken:
- Forside
 - Navn på boken
 - Informasjon
 - Til
 - Forord
 - Innholdsfortegnelse
 - Om visuelt eksperiment
 - Formelen forklart
 - Dynamiske visuelle identiteter for:
 - Kaféer
 - Klesbutikker
 - Museer
 - Yoga Studioer
 - Litteraturliste
 - Takk
 - Bakside



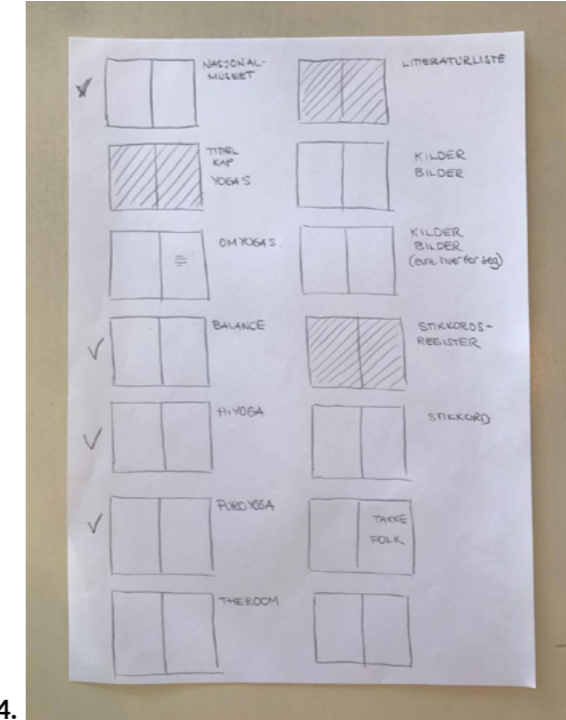
1.



2.



3.



4.

Skisser til design

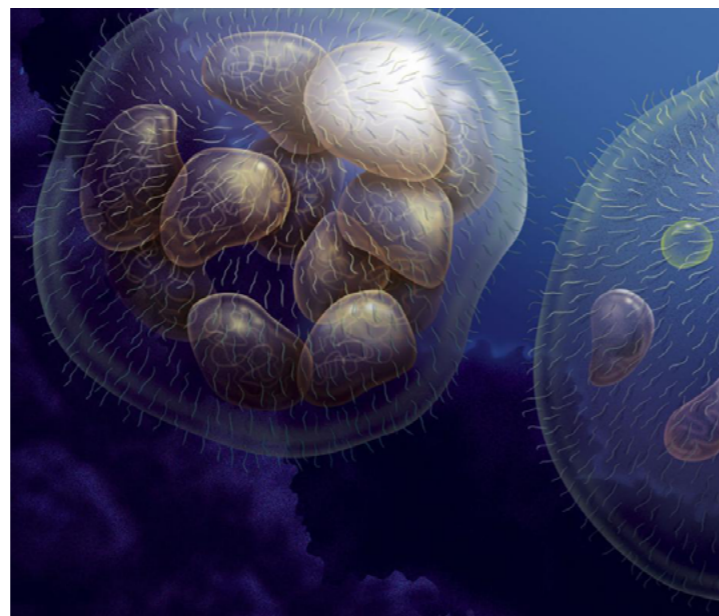
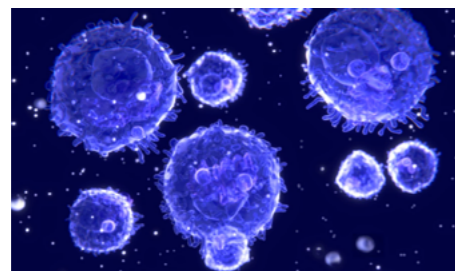
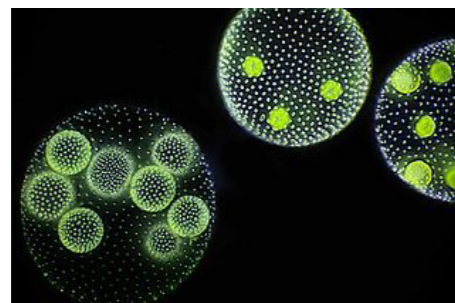
Da jeg skulle lage forsiden til boken og A2 plakaten, ville jeg at designet skulle henge sammen. Designet skulle formidle samme budskap om dynamiske visuelle identiteter.

Jeg laget følgende stikkord:

- Organisk
- Organismer
- Levende
- Flytende
- Bevegelig
- Foranderlig

Disse begrepene ble inspirasjon til designet, sammen med all research jeg har tileget meg om valgt tematikk.

Til slutt valgte jeg å gå for «organismer» på bakgrunn av at flere designere/forfattere sammenligner dynamiske visuelle identiteter med levende organismer, og forklarer hvordan alt



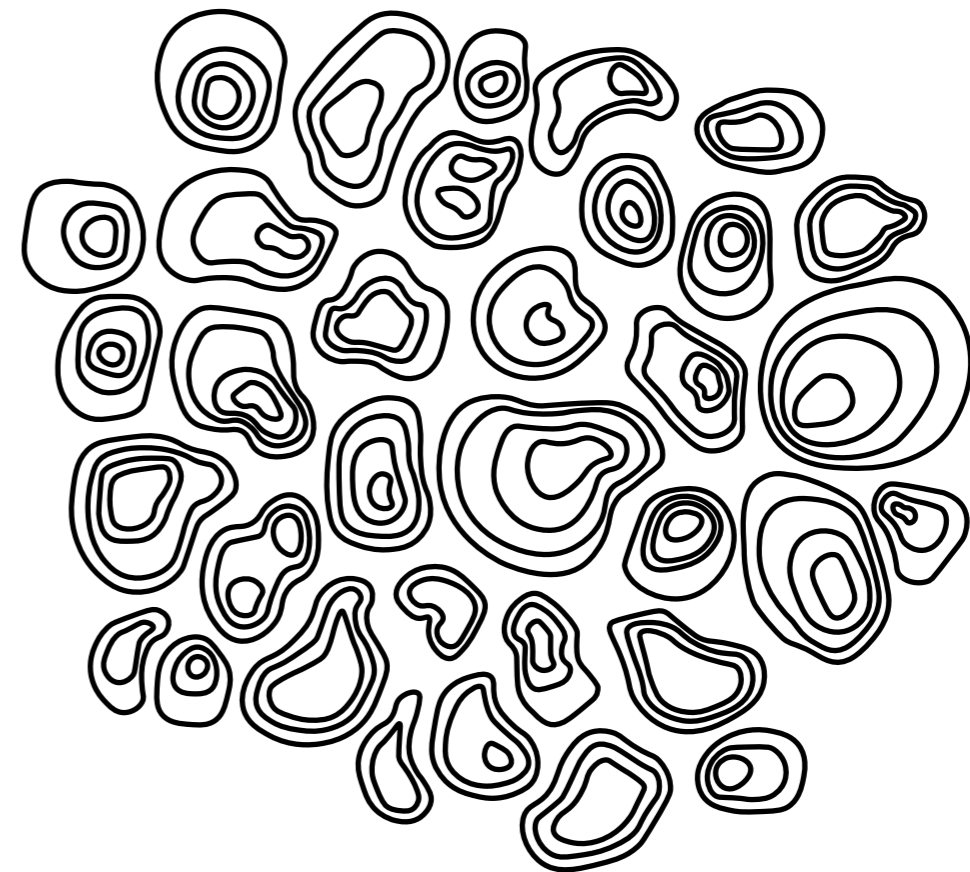
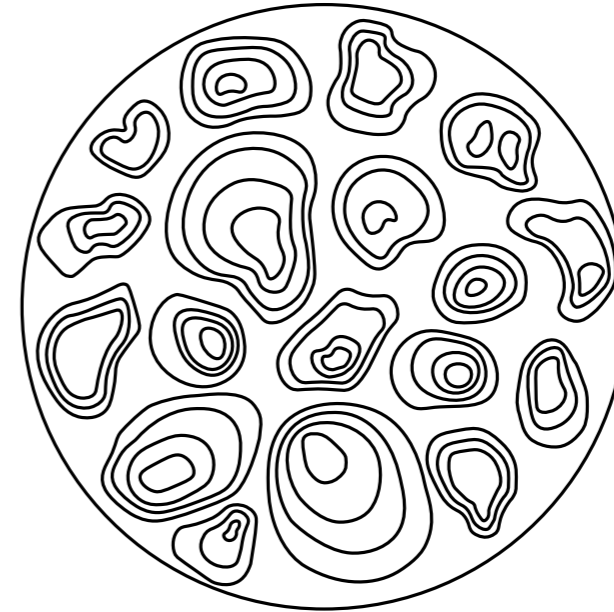
levende må bevege seg fremover og forandre seg.

Coveret på boken:

Forenklete organismer innenfor en sirkel trekker paralleller til at i en dynamisk visuell identitet er det elementer innenfor et system. Organismene blir da frie innenfor en løsere form for ramme - sirkelen. I tillegg er sirkelformen ofte assosiert med livet, og det syntes jeg passet veldig bra med mitt tema for oppgaven. Bakgrunnsfargen svart er valgt med tanke på at det er en mystisk farge, litt på samme måte som temaet; dynamiske identiteter, fordi det finnes så lite research og utforskning om temet.

A2 Plakaten:

Bygger på bokdesignet og har samme betydning, men her er organismene mer «frie», ikke fastsatt innenfor rammer av et system enda.



Valg av typografi til boken

Da jeg skulle velge ut typografi til boken hadde jeg allerede laget illustrasjonen med organismer og plassert på en svart bakgrunn. Grunnet illustrasjonsstilen syntes jeg at en sans serif font ville se best ut. I tillegg er valgt tematikk et «modig» tema, grunnet så lite ufor-sking og info tilgjengelig. Derfor ville jeg ha et modig og stødig uttrykk - altså en kraftfull og tydelig font.

1. Azo Sans Bold
2. Azo Sans Regular
3. Avenir Next Bold
4. Avenir Next Regular
5. Nexa Bold
6. Lato Regular
7. Aktiv Grotesk Bold
8. Aktiv Grotesk Regular

Etter mye utprøving og frem og tilbake, endte jeg opp med følgende:

- Boktittel: Nevis Bold på «dynamiske identiteter» og Avenir Next Regular på «et visuelt eksperiment».
- På underoverskrifter og overskrifter i boken ble det brukt Avenir Next Bold og Demi Bold.
- Jeg brukte Avenir Next Regular på brødtekst, samt Avenir Next Italic.

**A B C D E F G H
I J K L M N O P Q R
S T U V W X Y Z Æ Ø Å
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9**

1.

**a b c d e f g h
i j k l m n o p q r
s t u v w x y z æ ø å
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9**

2.

A B C D E F G H
I J K L M N O P Q R
S T U V W X Y Z Æ Ø Å
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

**A B C D E F G H
I J K L M N O P Q R
S T U V W X Y Z Æ Ø Å
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9**

5.

**a b c d e f g h
i j k l m n o p q r
s t u v w x y z æ ø å
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9**

6.

a b c d e f g h
i j k l m n o p q r
s t u v w x y z æ ø å
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

A B C D E F G H
I J K L M N O P Q R
S T U V W X Y Z Æ Ø Å
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

3.

**A B C D E F G H
I J K L M N O P Q R
S T U V W X Y Z Æ Ø Å
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9**

7.

**a b c d e f g h
i j k l m n o p q r
s t u v w x y z æ ø å
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9**

**A B C D E F G H
I J K L M N O P Q R
S T U V W X Y Z Æ Ø Å
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9**

4.

A B C D E F G H
I J K L M N O P Q R
S T U V W X Y Z Æ Ø Å
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

8.

a b c d e f g h
i j k l m n o p q r
s t u v w x y z æ ø å
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

A B C D E F G H
I J K L M N O P Q R
S T U V W X Y Z Æ Ø Å
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

