



Emballasjedesign i Adobe® Creative Cloud

Du jobber i reklamebyrået vårt, **CREATED™**. Vi har blitt kontaktet av en oppdragsgiver som foreløpig ønsker å være anonym. Oppdragsgiveren ønsker at vi skal utvikle emballasje til deres nye godteriprodukt. De vil ha stor variasjon i designforslagene, og derfor har vi satt alle våre beste designere på jobben. En viktig del av oppdraget er å gi produktet en visuell identitet og et godt navn. Produktet kommer til å bli solgt over hele Skandinavia (også i Tax-Free-butikker på flyplasser), så navnet må fungere godt på tvers av landegrensene. Hovedmålgruppen er barn/ungdom fra 12 – 16 år.

Vi har fått følgende føringer for designprosessen:

Emballasjen skal gjenspeile sanseopplevelsen man får i møte med produktet. Her teller smak, lukt, farge, form og konsistens inn som triggerer for sansereseptorene. Du må derfor gjøre deg godt kjent med produktet og få en følelse for det. Bruk sansene og assosier. Skriv ned så mange stikkord som du kan om hva du føler, tenker og opplever på når du smaker, lukter, ser og tar på produktet. Bruk gjerne assosiasjon til bestemte situasjoner og miljøer.

Produktet er foreløpig på utviklingsstadiet mht farge og form, så du kan forestille deg andre former og farger enn det du kan se for øyeblikket. Smak og konsistens er allerede bestemt ut ifra en større markedsundersøkelse som er gjennomført i forkant av oppdraget.

Dette skal utvikles (presenteres og leveres):

- Navn på produktet (som fungerer i hele Skandinavia)
- Produktlogo/emblem (vektor, tekst og/eller grafisk symbol)
- Emballasje/innpakning (farger, form og typografi) m/prototype
- En dobbeltsidig demo-annonse i tabloid-format med illustrasjon
- Refleksjonsnotat med resultatanalyse (skjema)

Hver arbeidsøkt/dag vil starte med et kjapt oppdateringsmøte der designerne viser fram det de holder på med, forteller hvor langt de har kommet og hva som er neste steg i prosessen for dem. Alle har et ansvar for å komme med gode, konstruktive og positive tilbakemeldinger for å løfte hverandre og drive den kreative prosessen videre.

Kunden er opptatt av å kunne følge med underveis og forventer blant annet å kunne se:

Idémyldring/Brainstorming™ med assosiasjonsrekke(r) og tankekart
Moodboards og massevis av idéskisser, material-, farge-, form-, mønster- og typografiutprøvinger

Deadline for levering/presentasjon er satt til onsdag 23.11.2016

LYKKE TIL MED OPPDRAGET! 😊

Kompetansemål fra læreplanen i design og arkitektur:

Design og arkitektur 2

Produktutvikling og materiale

Mål for opplæringa er at eleven skal kunne

- utvikle grafisk formgjeving og layout ut frå kravspesifikasjonar
- bruke og vurdere form, farge og komposisjon i utvikling av symbol, teikn og skrift i informasjonsdesign

Teikning, konstruksjon og modellar

Mål for opplæringa er at eleven skal kunne

- bruke digitalt verktøy i utvikling og produksjon av modellar
- dokumentere og vurdere eigne prosessar frå idé til ferdig biletuttrykk

Vurderingskriterier:

Navn på produktet (som fungerer i hele Skandinavia)

Du har valgt et hensiktsmessig og originalt navn på produktet.

Produktlogo/emblem (vektor, tekst og/eller grafisk symbol)

Du har utarbeidet en produktlogo og kan vise til en prosess i utviklingen av denne.

Emballasje/innpakning (farger, form og typografi) m/prototype

Du har designet en emballasjepakning og laget en prototype av denne der du viser til designprosess og presis utforming av et produkt.

En dobbeltsidig demo-annonse i tabloid-format med illustrasjon

Du har utviklet en annonse som tydelig viser produktet og appellerer til nevnt målgruppe.

Refleksjonsnotat med resultatanalyse (skjema)

Du kan beskrive og begrunne relevante valg du har tatt underveis, og virkemidler du har brukt i de ulike oppgavene.

Alle punktene må være besvart for å få oppgaven godkjent.

Se på det vedlagte arket om det er noe du kan ta med derfra inn i designprosessen din. Er det noe her som kan være hensiktsmessig å ta med? Jo mer strukturert og innholdsrik prosessen er, jo høyere måloppnåelse får du.

Innleveringsfrist onsdag 23.11.2016