

# KOMMUNIKATIONSDESIGN - INDHOLD

## HVAD ER FORMÅLET?

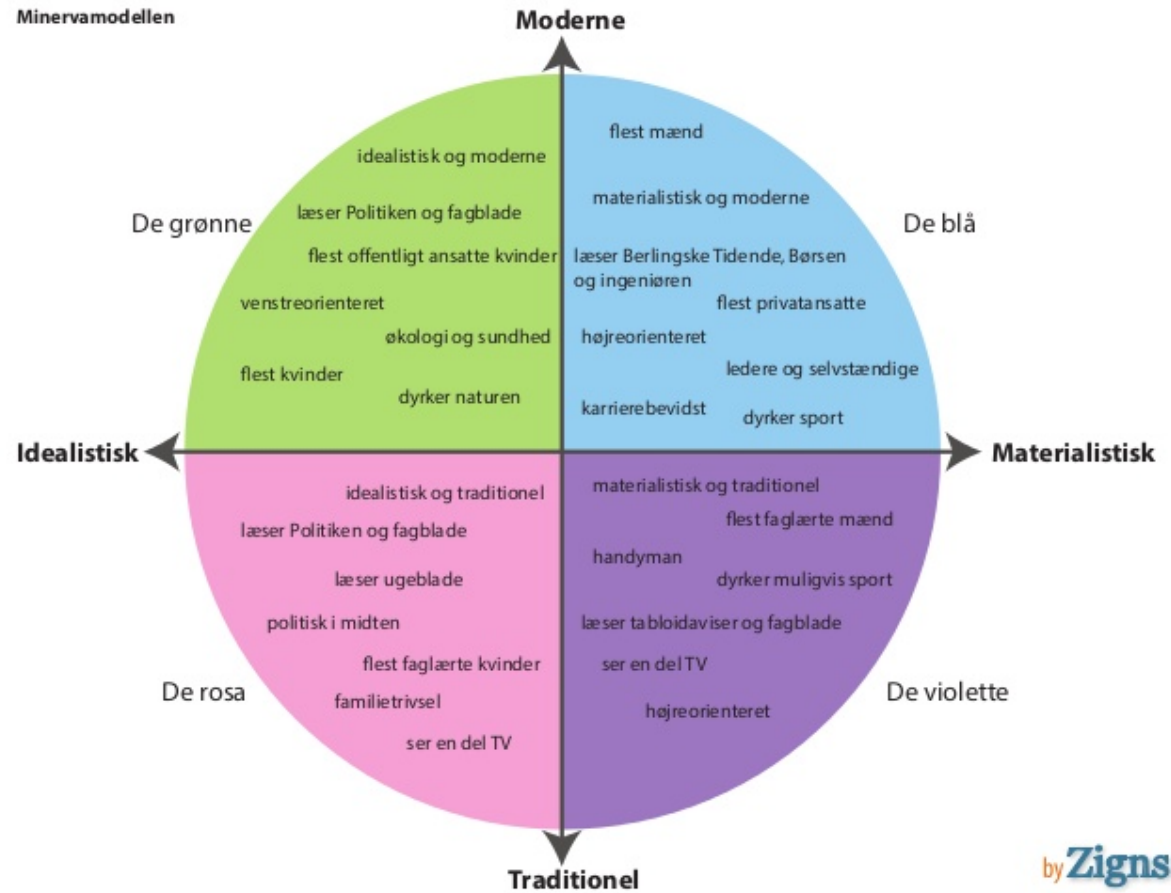
- Informere
- Sælge
- Instruere
- Etc...

## HVEM ER MÅLGRUPPEN?

- Minerva-modellen
- Køn
- Alder
- Indkomst
- Interesser
- Geografi

## KOMMUNIKATIONSMODEL

- Laswell's kanylemodel (version 1.0)



Hvem	siger hvad	i hvilken kanal	til hvem	med hvilken effekt?
Afsender	Budskab	Medie	Modtager	Effekt

# KOMMUNIKATIONSDESIGN - INDHOLD

LASWELL VERSION 2.0: Stil disse spørgsmål før I går i gang (=brainstorm)

- Hvem er afsender? (firma, Organisation, osv).
- Hvad er budskabet?
- Hvem skal vide det? (målgruppe - -minerva).
- Hvorfor skal de vide det? (hvilken effekt ønskes?).
- Hvordan skal budskabet udformes (reklameplakat, gocard, osv...).
- Hvem er den primære kommunikator (talsmand)?
- Hvorledes skal budskabet nå målgruppen?
- Hvornår?
- Hvor hyppigt (hårfin grænse mellem 'for lidt' og 'spam'!).
- (Evaluring) Hvordan virker det? Opnåede vi det forventede resultat?

Hvem	siger hvad	i hvilken kanal	til hvem	med hvilken effekt?
Afsender	Budskab	Medie	Modtager	Effekt

# KOMMUNIKATIONSDESIGN – UDTRYK

## FARVER

- Begrund farvevalget
- Vælg farver der understøtter dit budskab (farvesymbolik/signalværdi)
- Brug komplementærfarver/kontraster til at skabe blikfang. Husk at kontraster ikke må fylde lige meget – det skaber uro i billedet!
- Nabofarver (dem der ligger ved siden af hinanden i farvecirkelen) passer godt sammen og skaber ro i et billede



# KOMMUNIKATIONSDESIGN – UDTRYK

## TYPOGRAFI

- Der findes grundlæggende 4 'familier' af skrifttyper (der er flere – men dem bekymrer vi os ikke om!):

TYPE	EKSEMPEL + DEFINITION	SIGNALERER
Antikva	Skrifttyper med seriffer ('fødder')	Klassisk, Traditionelt
Grotesk	Skrifttyper uden seriffer (sans serif)	Moderne, Nutidigt, ungt, dynamisk
Monospace	Alle bogstaver fylder det samme. Alle linjer er lige tykke	Koldt, neutralt, Upersonligt
<i>Håndskrift</i>	<i>Efterligner håndskrift</i>	Romantisk, (klassisk), personligt

# KOMMUNIKATIONSDESIGN – UDTRYK

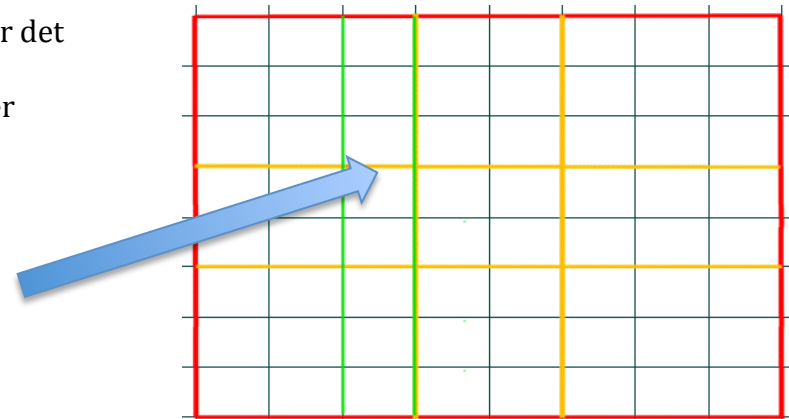
## DET GYLDNE SNIT

- Et matematisk forhold med udspring i Fibonacci-talrækken

0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89 ...

## METODE:

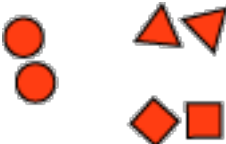
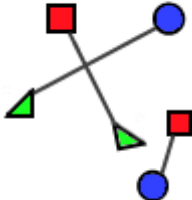
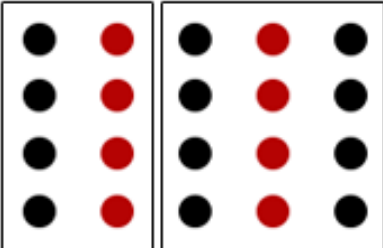

1. Vælg et talpar – typisk 5,8 og del billedet op. Man deler det op efter det største tal dvs. Billedet skal deles op i 8-dele.
  2. Derefter tæller man 5 ind fra hver side (dvs 4 gange). Laver streger lodret/vandret.
- Det gyldne snit er skæringspunkterne (se pilen!)
  - De vigtigste elementer i billedet skal placeres i det gyldne snit



Eksempel på brug af *Det Gyldne Snit* Personen er placeret i skæringspunkterne. Tæller du efter vil du se at billedet er opdelt i 8-dele

# KOMMUNIKATIONSDESIGN – UDTRYK

## GESTALTLOVENE

LOVEN OM NÆRHED	LOVEN OM FORBUNDETHED
	
LOVEN OM LUKKETHED	LOVEN OM LIGHED
	

- Loven om nærhed: Elementer placeret i nærheden af hinanden formodes at høre sammen
- Loven om forbundethed: elementer der er forbundet (fx streger, farvekode) formodes at høre sammen
- Loven om lukkethed: Elementer indenfor samme afgrænsede felt (fx en boks) formodes at høre sammen
- Loven om lighed: Elementer der ligner hinanden (størrelse, geometrisk form, farve, etc..) formodes at høre sammen