



Försättsblad Prov Original

Kurskod	Provkod	Tentamensdatum
G D 0 6 0 G	M 1 0 0	2 0 1 8 - 1 2 - 1 4
Kursnamn	Grafisk design GR (A), Visuell identitet och designmetodik	
Provnamn	Visuell identitet och designmetodik	
Ort	Sundsvall	
Termin		
Ämne		

Tentafrågor GD060G

Salstenta fredag 14 december,
kursansvarig Niklas Fagerholm.

Svara kortfattat och inom angivet område på respektive fråga. Max 40 poäng.

1. Designprocess (1p)

Varför är det viktigt att jobba med kvantitet initialt i designprocessen?

2. Byggstenar (3p)

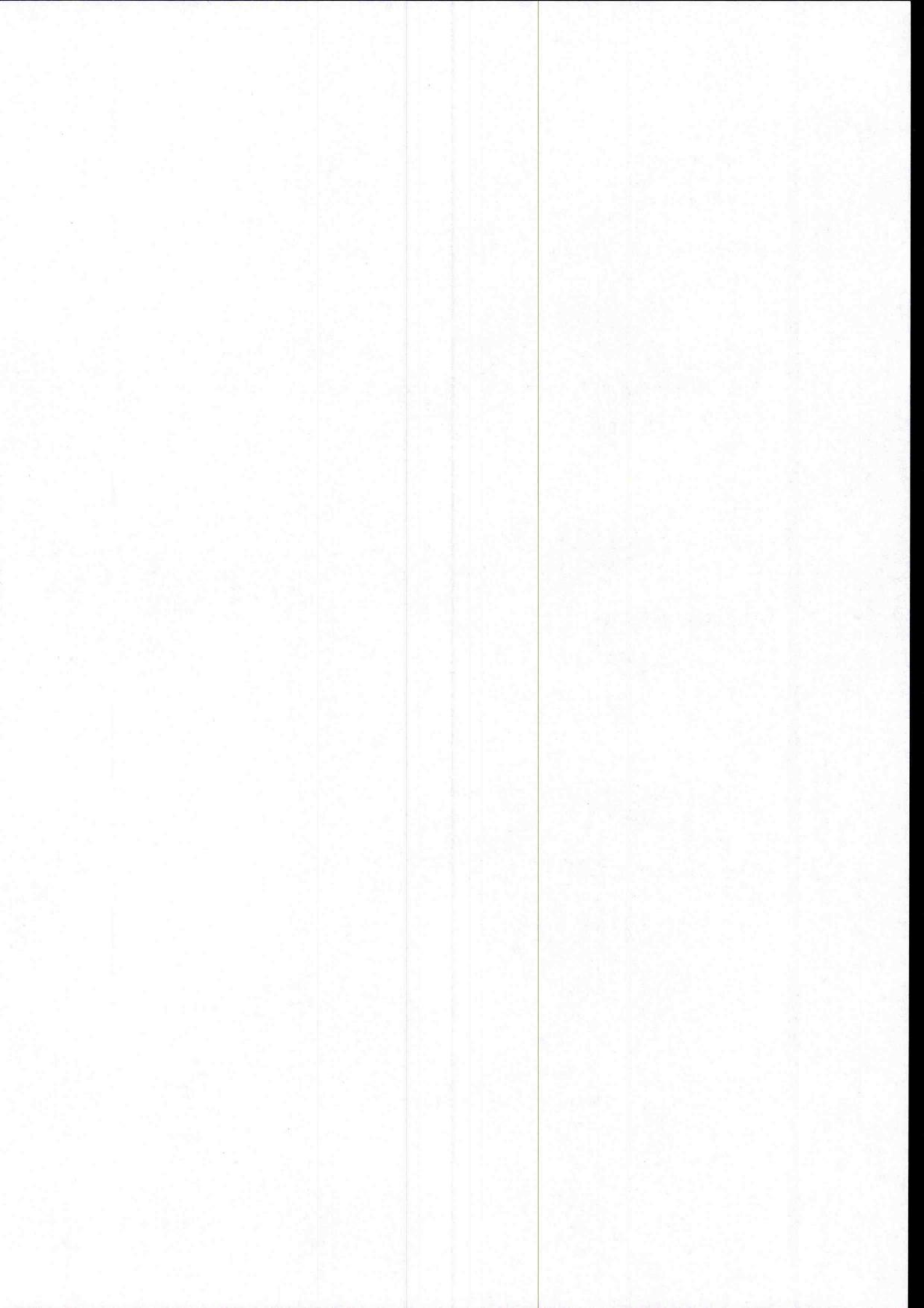
Vilka är byggstenarna i design?

3. Symmetri & asymmetri (2p)

Vad är skillnaden på symmetri och asymmetri?

4. Typsnitt (1p)

Varför är det viktigt att vara försiktig om man skalar ett typsnitt?



5. Färg (3p)

Beskriv kortfattat hur färg skapas.

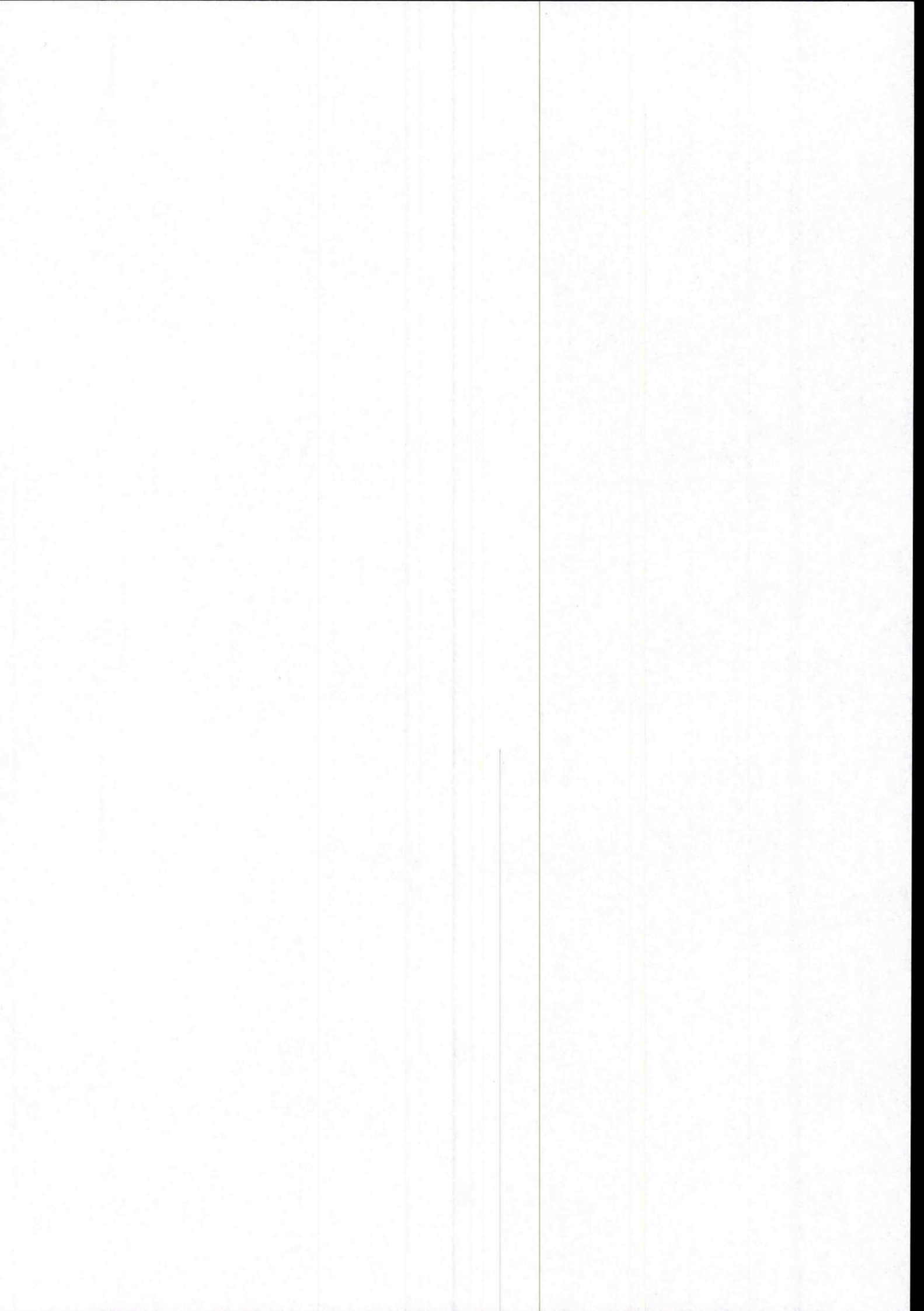
6. Färgmodeller (4p)

Vilka är dom två vanligaste färgmodellerna och när används dom?

7. Gestalt-principer (6p)

Det finns sex olika lägen av grupperingar, vilka tar litteraturen upp?

Rita enkla bilder för att illustrera de olika grupperingarna.



8. Hierarki (5p)

A) Varför är hierarki viktigt inom formgivning? B) Nämn fyra sätt att skapa hierarki i en text.

9. Lager (1p)

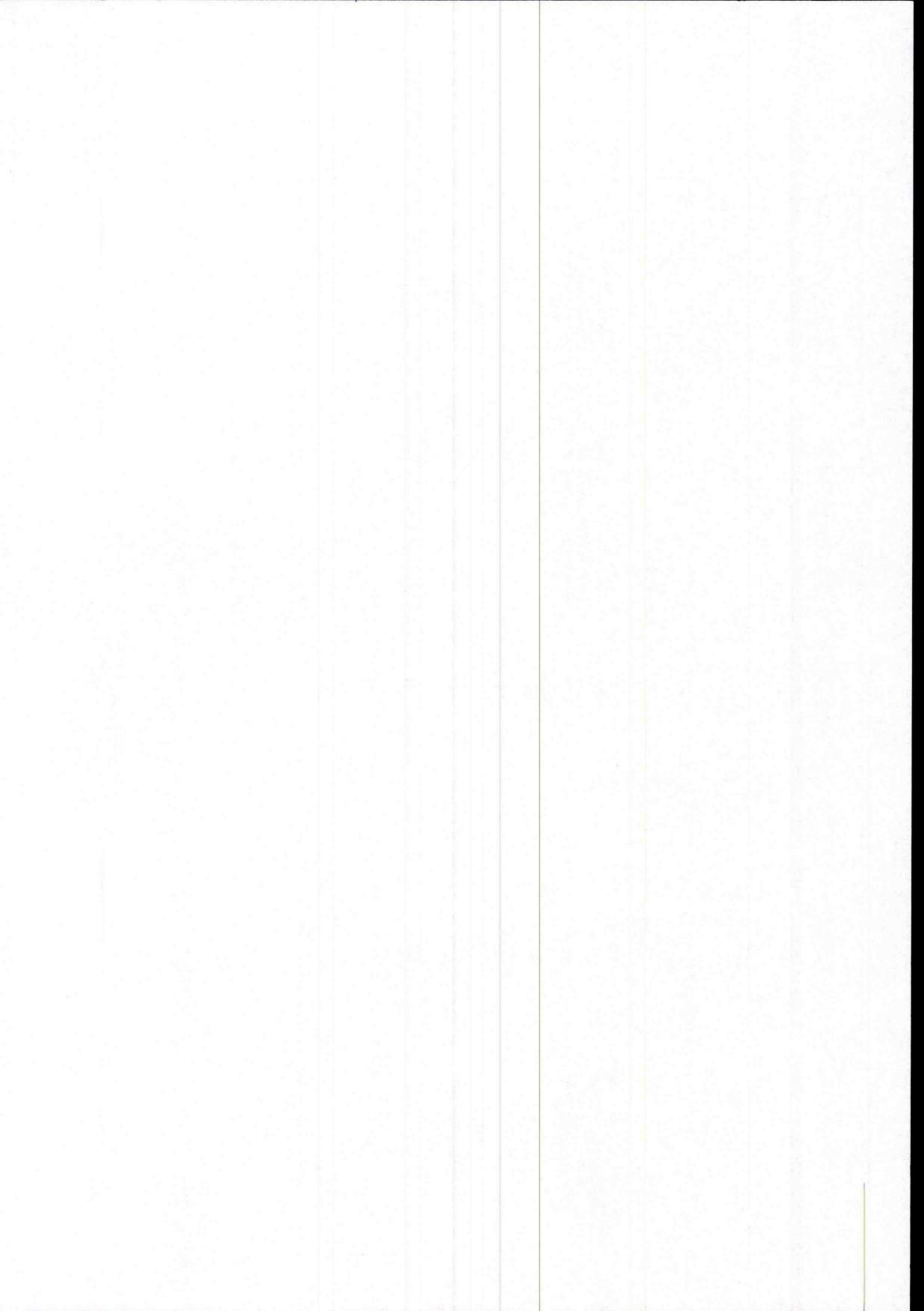
Varför kan det vara bra att arbeta med lager i en designprocess?

10. Modularitet (1p)

Ge ett exempel på hur du som formgivare kan arbeta med modularitet?

11. Grid (2p)

Vad är grid och hur används det i till exempel en designmanual? Beskriv kortfattat.



12. Visuell identitet (5p).

Nämn fem praktiska krav som enligt Mollerup bör ställas på en logotyp.

13. Logotyper (5p)

Nämn fem sätt en logotyp kan skapa identifikation?

14. Designmetodik (1p)

I den här kursen har designmetodiken varit i fokus, nämn designmetodikens fem faser?