<table>
<thead>
<tr>
<th>Kurskod</th>
<th>Provkod</th>
<th>Tentamensdatum</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>GD060G</td>
<td>M100</td>
<td>2019-01-26</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Kursnamn**
Grafisk design GR (A), Visuell identitet och designmetodik

**Provnamn**
Visuell identitet och designmetodik

**Ort**
Sundsvall

**Termin**

**Ämne**
Omtentafrågor GD060G
Salstenta, kursansvarig Niklas Fagerholm.

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

1. Byggstenar (3p)
Vilka är byggstenarna i design?

2. Symmetri & asymmetri (2p)
Vad är skillnaden på symmetri och asymmetri?

3. Typosnitt (1p)
Varför är det viktigt att vara försiktig om man skalar ett typosnitt?

4. Färgmodeller (4p)
Vilka är dom två vanligaste färgmodellerna och när används dom?

5. Färgmodeller (4p)
Vad innebär formstoring? Beskriv kortfattat.
6. Gestalt-principer (6p)
Det finns sex olika lägen av grupperingar, vilka tar litteraturen upp?
Rita enkla bilder för att illustrera de olika grupperingarna.

7. Hierarki (1p)
Varför är hierarki viktigt inom formgivning? Ge ett argument.

8. Hierarki (4p)
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)
Vilken funktion har en logotyp? Nämn även fyra sätt en logotyp kan skapa identifikation?

14. Designmetodik (1p)
I den här kursen har designmetodiken varit i fokus, rita en enkel skiss över designmetodikens fem faser.