

Grafisk Design Analyse af:

D' LUDO



Design C

-Design dit helt eget spil-

Opgave beskrivelse

Opgaven gik ud på at vi skulle designe vores eget spil hvor spilleren skal testes i sin design viden.

Vi valgte at tage fokus i et ludo lignende spil med felter hvor der skal trækkes et spørgsmåls kort. Afhængig af sværhedsgrad for man points.

Det er en nyopsat design, Vi skulle lave i skoletiden.

Ansvar for opgaveløsning

Vi har været 3 mand om at få lavet dette spil og vi havde i alt 4 dage til at få det gjort. Vi har ikke haft nogen kundekontakt da der ikke er nogen kunder... endnu...

Overordnet kommunikation

Vi er selv afsender af projektet. og målgruppen vi har valgt er det blå segment hovedsageligt, men alle der har lyst til at teste sin viden inden for design er selvfølgelig velkommen vi forestiller os bare at det er mest forretnings folk der vil det. Vores Budskab er at forsøge at lære design på en sjov måde.

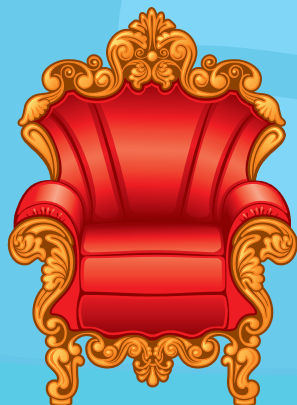
Designparametrene

Tekst mæssigt har vi valgt at holde os til en funktionalistisk skrifttype det vil sige en grotesk uden siriffer. Teksten vi har valgt

er den skønne helvetica vi alle kender, i forskellige størrelser og farver.

Illustrationsmæssigt har vi valgt at holde os til hjemmelavet og simple elementer lavet i illustrator. Den eneste illustration vi ikke har lavet selv er kongestolen i midten af vores spilleplade, på grund af mangel på tid.

Vores logo er lavet efter en masse skitse eksempler, vi havde lavet på papir. For at vælge den vi mente passede bedst til projektet. Derefter blev den rentegnet som vector grafik i illustrator.



Farvemæssigt har vi holdt os i meget neutrale og behagelige farver, i blå og grå toner. Fordi vi syntes at det passer godt til vores målgruppe.

Der er kun nogle enkle rødelige farver, for at bryde de grå og blå og dermed gøre designet mere spændende at se på.

Formen er firkantede og afrundede kasser der til sammen former et billede der kan minde lidt om en hammer i siluet. vi har lagt mest vægt på at det skal være funktions dygtigt.



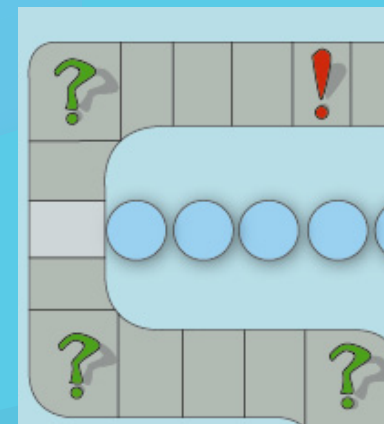
Procesbeskrivelse

Igennem processen har der været et rimeligt samarbejde det eneste problem var lidt fravær de 2 sidste dage pga sygdom og lignende. så de sidste 2 dage har vi kun været 2 mand. Men vi var gode til at give plads til hinanden syntes jeg. Det eneste fokus ændring vi havde var at vi begyndte at køre mere simpel med vores projekt end ved vores første ide'er. Vi havde et tilfælde af »Kill your darlings« da vi var ved emballagde delen, da det vi var i gang med pludselig blev for rodet at se på. Så vi valgte at gøre emballagden meget simpel, men dog funktions dygtig til sidst.

Kvalitetsvurdering

Umiddelbart er jeg tilfreds med produktet på trods af det tekniske problem med at vores printer ikke fungerede så alle vores udprint såsom emballagde forside og bagside ikke kunne blive printet så vi kan få testet det. Vores spilleplade kunne vi heller ikke få ud af printeren.

Det eneste vi har fået printet ud er vores spørgsmål. Så desværre bliver afleveringen mest digitalt. Men på computeren/ skærmen ser spillet ret godt ud og jeg syntes at færdige resultatet passer meget godt på de ide'er vi havde bestemt os for til at starte med. Illustrationerne passer meget godt med vores plan med at følge »less is more« konceptet fra funktionalismen/modernismens slogan.



Konklusion

Et over all Fint projekt.

Vi fik arbejdet lidt med nogle forskellige elementer,
og lærte noget nyt specielt i illustrator programmet.

Vi syntes at hoved delen af vores produkt rammer vores målgruppe ret godt og der var et fint samarbejde.

Der er dog stadig de problemer vi har med manglende dele til vores A3 printer så vi ikke kunne lave et tryk produkt.