

# Procesverslag logo NEMO

Project Visual

Voorblad	Blz. 1
Inhoudsopgave	Blz. 2
Inleiding	Blz. 3
Inspiratie deel 1	Blz. 4
Schetsen op papier deel 1	Blz. 5 en 6
Digitale uitwerkingen deel 1	Blz. 7
Voorbeelden in de context	Blz. 8
Iteraties & ideeën deel 1	Blz. 9
Inspiratie deel 2	Blz. 10
Schetsen op papier deel 2	Blz. 11 en 12
Digitale uitwerkingen deel 2	Blz. 13
Voorbeelden in de context	Blz. 14
Iteraties & ideeën deel 2	Blz. 15

# Inleiding

**Dinsdag 9 april 13:00**

Dinsdag kreeg ik te horen dat mijn proces die ik doorloop soms te kort is en hierdoor te snel een digitale uitwerking maak die voor mij al klaar is.

Dit is natuurlijk hardstikke zonde, want met een verzonnen logo, ben je nog lang niet klaar, je kan veel meer schetsen en creëren. Hier kunnen veel meer mogelijke oplossingen uitrollen.

Daarom heb ik een kleine herkansing gekregen. De opdracht is om het gehele proces van het bedenken van het NEMO-logo nog eens te doorlopen en dit vast te leggen in een document. Omdat mijn inspiratie en paradox prima waren borduur ik hier verder op.

## Mijn paradox

Het paradox dat ik op maandag 4 maart 2019 samen met Maartje heb verzonnen is ‘industriële speeltuin’ (zie afbeeldingen hiernaast). Mijn hele proces die te volgen is in dit verslag is gebaseerd op dit paradox.

## Het verslag

Het verslag bestaat uit telkens een inspiratie pagina, 2 pagina’s met schetsen, een pagina met digitale uitwerkingen en daarna een pagina met iteraties en ideeën. Hiervan heb ik 2 delen gemaakt om ervoor te zorgen dat mijn digitale uitwerkingen nog een keer op de tekentafel terecht komen om zodat ik niet stop bij de eerste beste digitale uitwerkingen die ik maak.

## Sfeer



**Paradox:  
Industriële  
speeltuin**

# Inspiratie deel 1



## Cliché

Industriële speeltuin --> Industrial playground



## Logo

Speeltuin logo



shutterstock.com • 1007772595

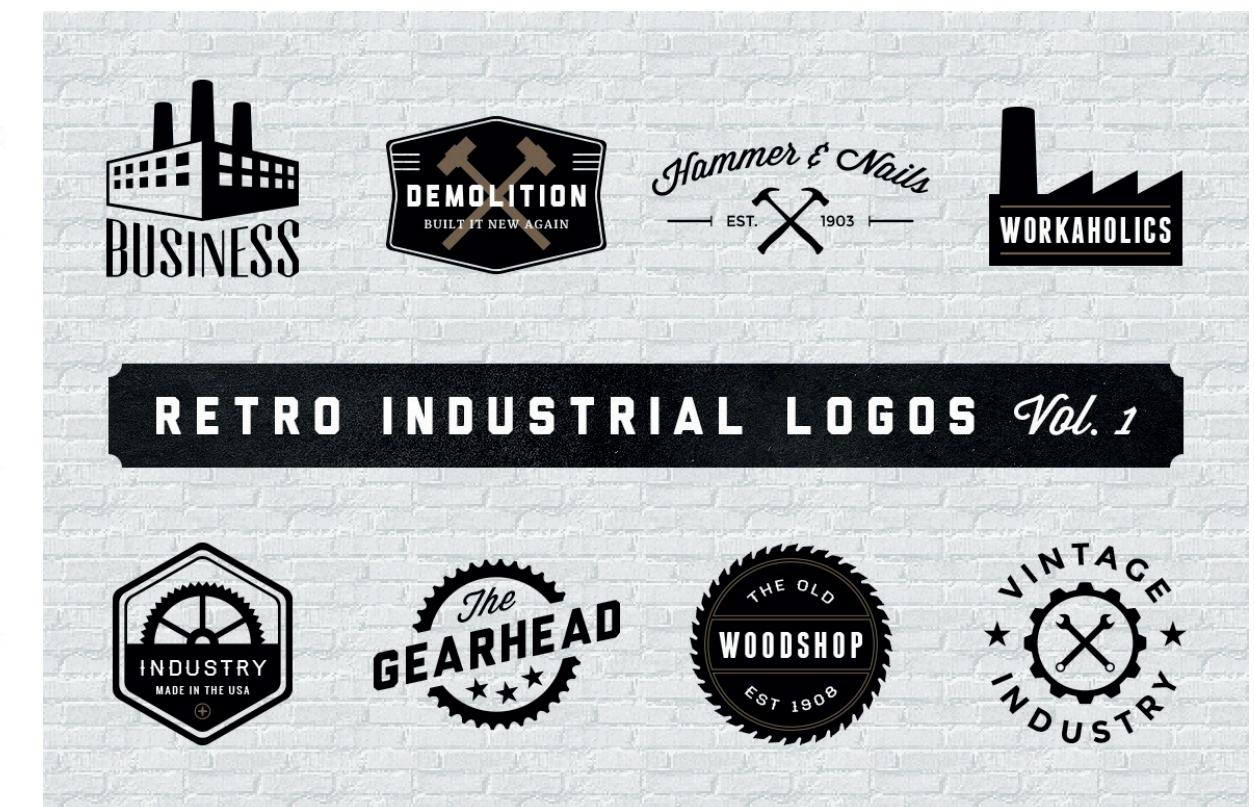
## Logo

Negen industriële logo's



## Logo

Twaalf speeltuin logo's



## Logo

Acht industriële logo's

## Opgestoken ideeën

Kijkend naar het cliché denk ik dat daar opzich wel enkele goede logo's uit kunnen rollen.

Als je kijkt naar de industriële logo's en de logo's van speeltuin zijn ze heel verschillend maar zeker combineerbaar.

Industriële logo's zijn zwart/wit, en speeltuin logo's zijn erg kleurrijk.

Beiden zijn erg gedetailleerd.

# Schetsen op papier deel 1

## Industriële speeltuin

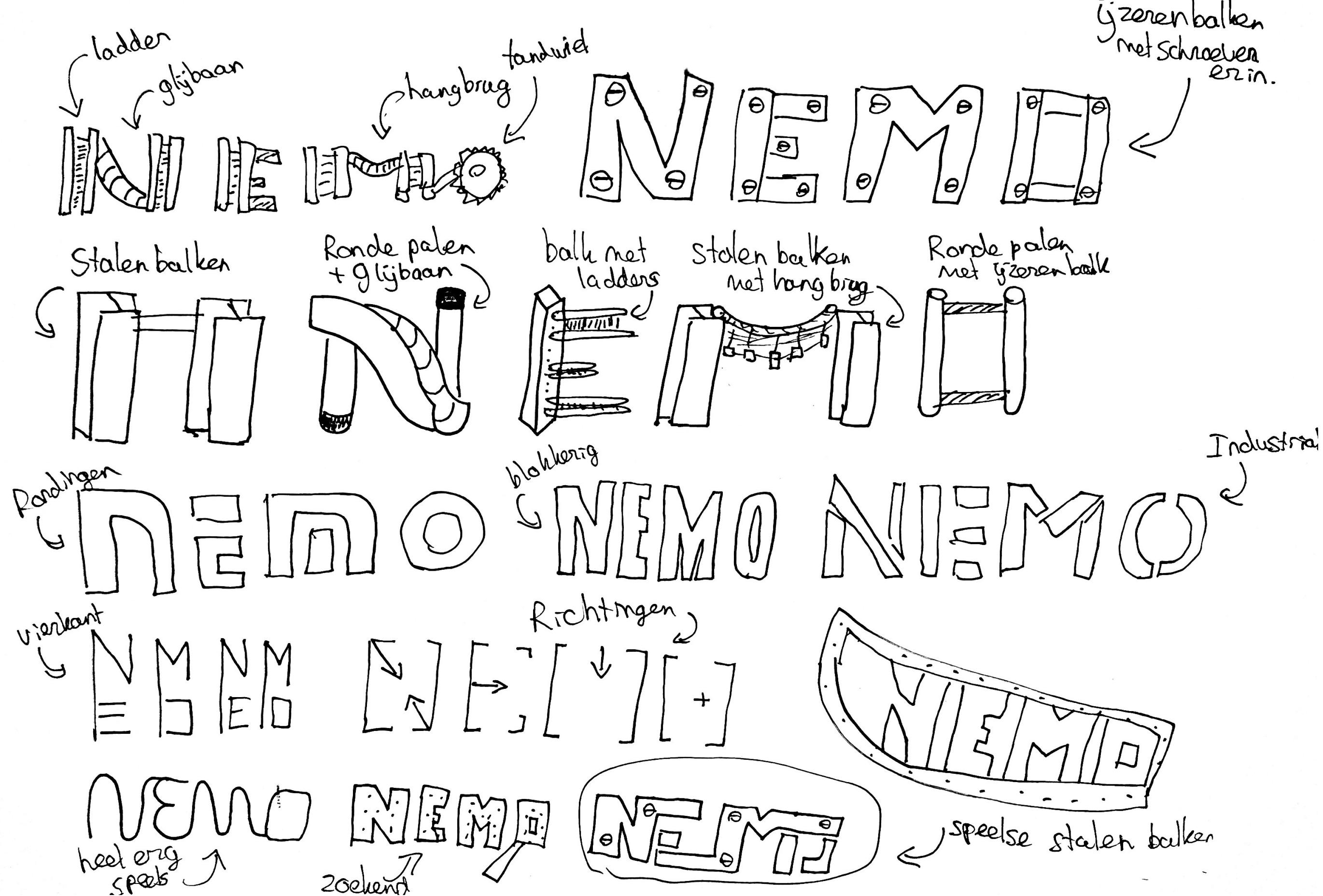
Denkend aan het paradox en met mijn gevonden inspiratie ben ik gaan schetsen op papier (dit is ingescand). Ik begon met het combineren van stalen balken (industrieel) met glijbanen en ladders (speeltuin).

Ik wilde ervoor zorgen dat het daadwerkelijk een logo werd voor een museum en niet voor een kinderdagverblijf, en ben hier mee verder gegaan.

Rond dit punt kwam ik erachter dat het logo er speels uit moet zien aan de hand van industriële dingen, dit zouden balken met schroeven of gaten kunnen zijn die samen één geheel vormen.

Ik ben toen stalen balken speels gaan maken en deze op een leuke manier te laten zien.

Ik kwam toen uit op het logo met de cirkel, de rondjes zijn schroeven die in de stalen balken zitten. Hier ben ik verder mee gegaan op de volgende blz.



# Schetsen op papier deel 1

## Industriële speeltuin

Ik ben deze ijzeren balken met schroeven of gaten erin gaan combineren. Ik heb een aantal variaties gemaakt.

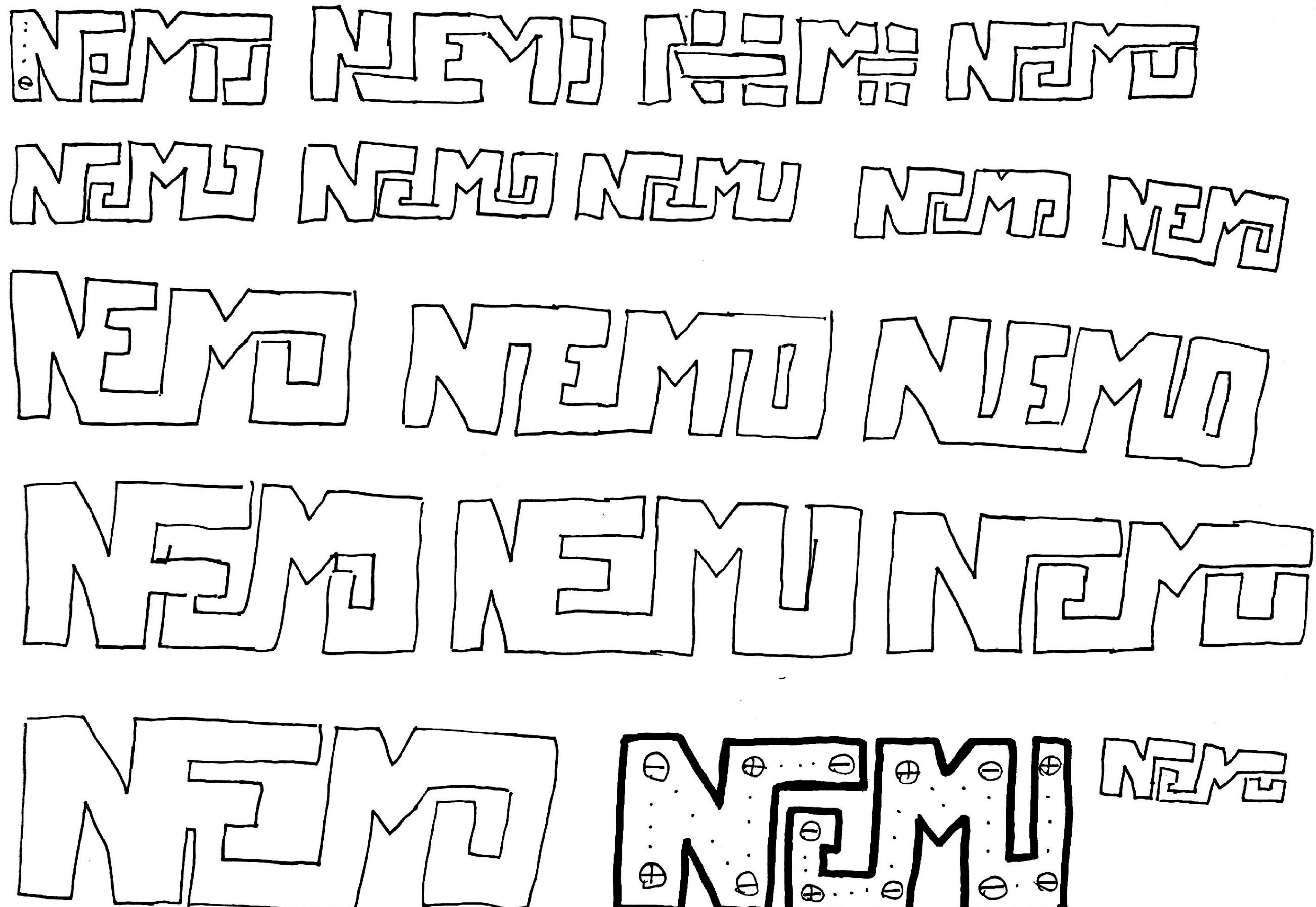
Ik wilde dat de stalen balken speels in elkaar overgingen.

De 'N' wilde ik in de 'E' over laten gaan, de 'E' weer in de 'M' en de 'M' weer in de 'O'.

Ik zorgde ervoor dat de overgang niet plaatsvond op een stuk waar iets schuin is, bijvoorbeeld bij de 'N' en de 'M'. Het blijven tenslotte vierkante balken.

Het maakte mij niet heel erg uit of het één geheel zou zijn die in elkaar overloopt of dat het 2 à 3 delen worden.

Ik ben uitgekomen op de laatste 2 (de dikgedrukte) en de kleine daarnaast). Deze heb ik digitaal uitgewerkt op de volgende blz.

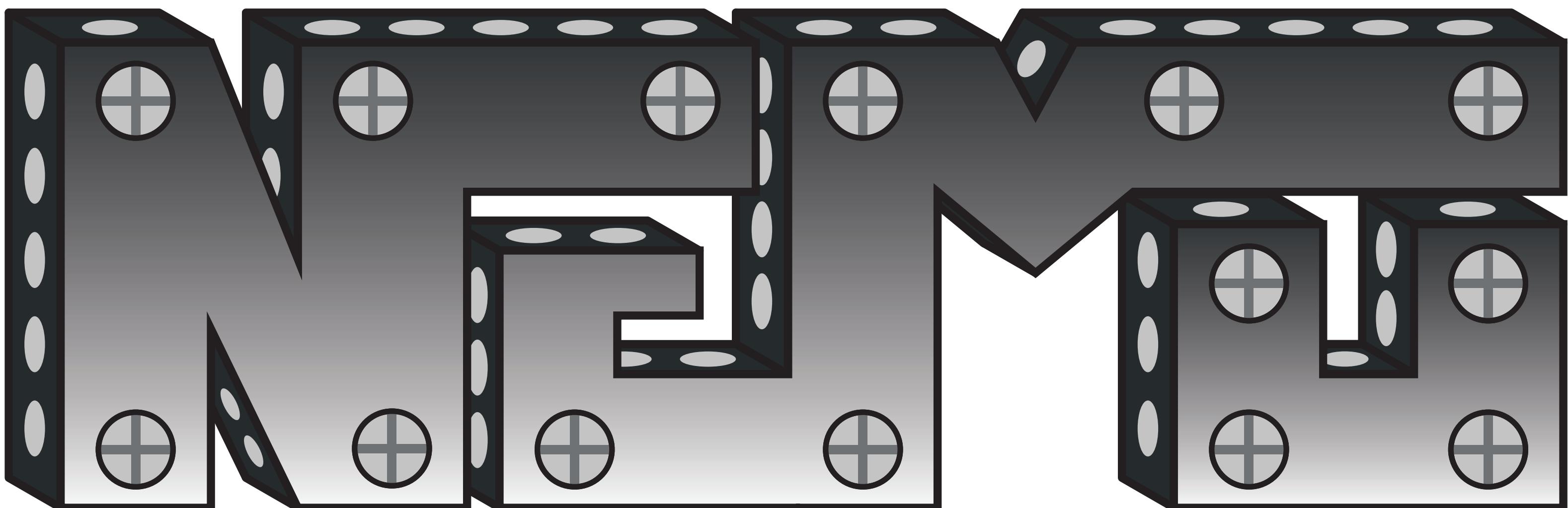
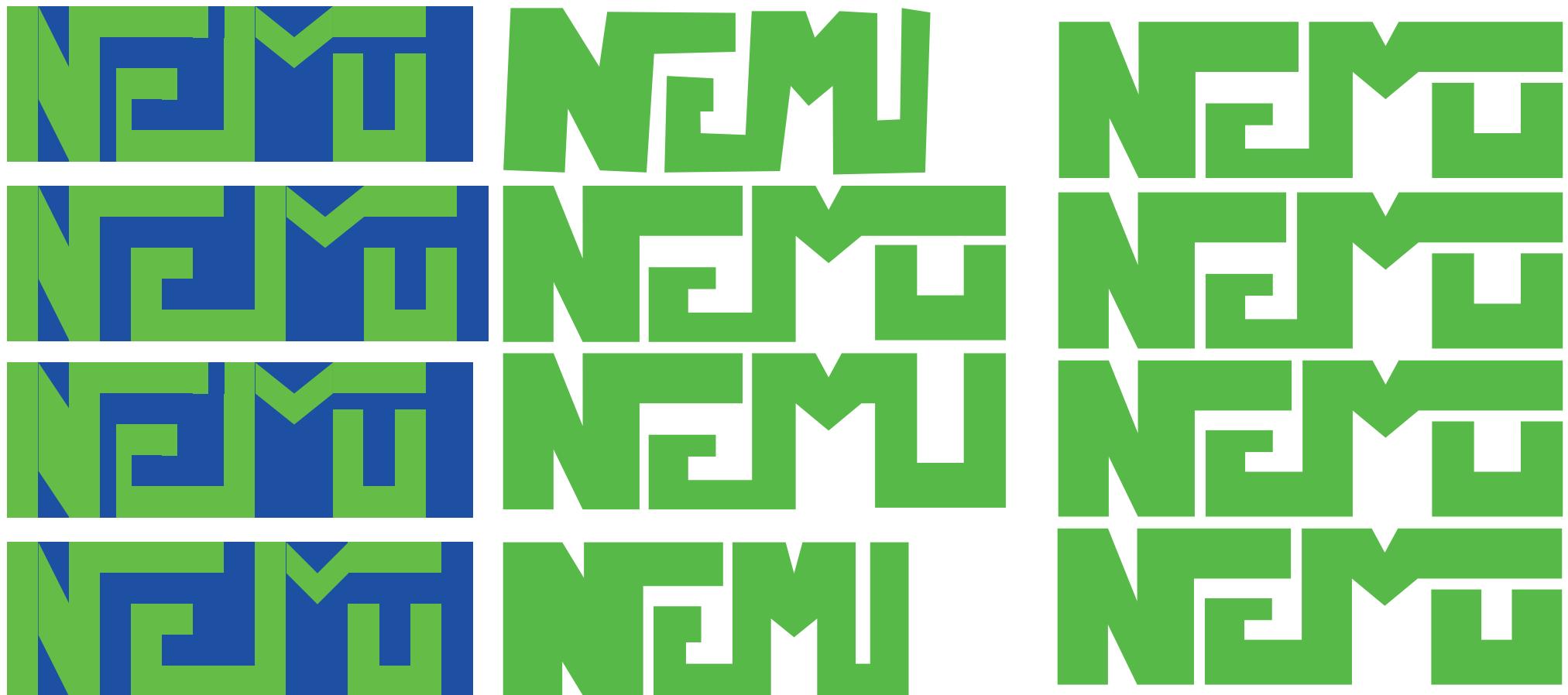


# Digitale uitwerkingen deel 1

## Digitale uitwerking

Bij de digitale uitwerking heb ik mijn laatste schets overgetrokken en nog gespeeld met hoe ik deze zou kunnen weergeven. Ik kwam uit op een ontwerp die me wel beviel en ben daar steeds kleine aanpassen op gaan maken.

Uiteindelijk heb ik het logo wat hier onder te zien is gemaakt. De rondjes aan de zijkant zijn gaatjes in het staal en de plusjes zijn schroeven. Ik heb alles een grijze kleur gegeven met een zwarte rand. De voorkant heb ik een verloop gegeven die lijkt op metaal/staal.



# Voorbeelden in de context



## Iteraties en ideeën

Terugkijkend op mijn paradox: Industriële speeltuin denk ik dat het logo hier best wel op aansluit. Het is ZEKER industrieel, maar zo speels vind ik het niet helemaal. Er gaat wel speels om met de letters en hoe deze in elkaar overlopen maar het kan zeker nog speelser.

Als ik aan speels denk, denk ik aan ronde vormen. Of ik denk aan speels omgaan met letters. Ik ga proberen om het logo nog een stuk speelser te maken dan hiervoor.

Ik ga daarom weer terug naar de tekentafel om schetsen te maken. Eerst begin ik weer bij ‘inspiratie’ om inspiratie op te doen, dit is te zien op de volgende blz.

# Inspiratie deel 2



## Cliché

Industriële speeltuin --> Industrial playground



## Logo

Speeltuin logo



## Logo

Negen industriële logo's



## Logo

Twaalf speeltuin logo's



## Logo

Acht industriële logo's

## Oppgestoken ideeën

Kijkend naar het cliché denk ik dat daar opzich wel enkele goede logo's uit kunnen rollen.

Als je kijkt naar de industriële logo's en de logo's van speeltuin zijn ze heel verschillend maar zeker combineerbaar.

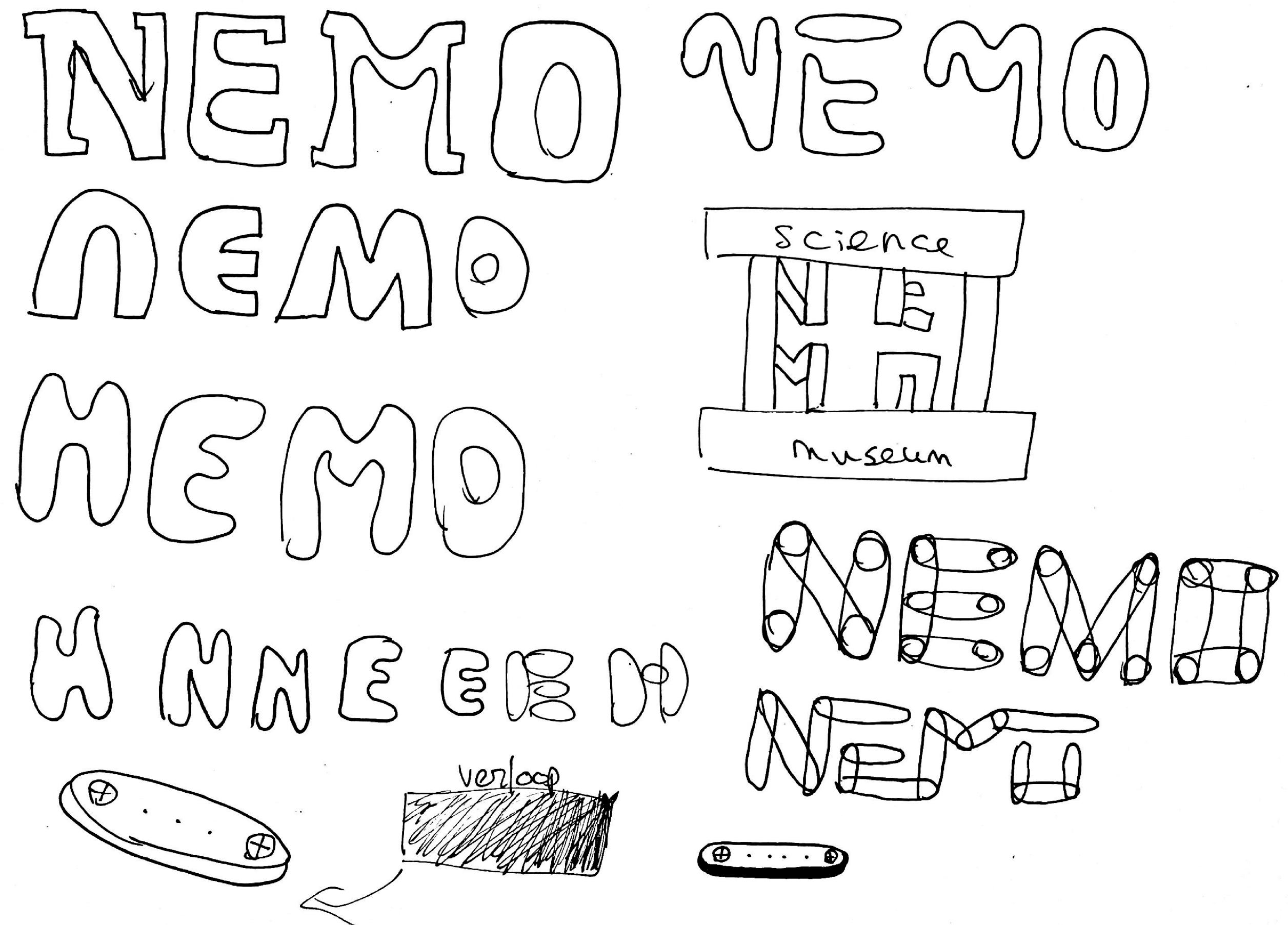
Industriële logo's zijn zwart/wit, en speeltuin logo's zijn erg kleurrijk.

Beiden zijn erg gedetailleerd.

# Schetsen op papier deel 2

## Industriële speeltuin

Denkend aan het paradox en met mijn gevonden inspiratie ben ik gaan schetsen op papier (dit is ingescand). Ik begon met het maken van een logo met rondingen. ik kwam uit op latjes/stalen balken die over elkaar heen liggen en zijn verbonden door schroeven. Dit zorgt ervoor dat het speels wordt. Hier ben ik verder mee gegaan op de volgende blz.



# Schetsen op papier deel 2

## Industriële speeltuin

Ik heb nog enkele dingen geprobeerd maar kwam weer terug op de latjes/stalen balken die over elkaar heen liggen.

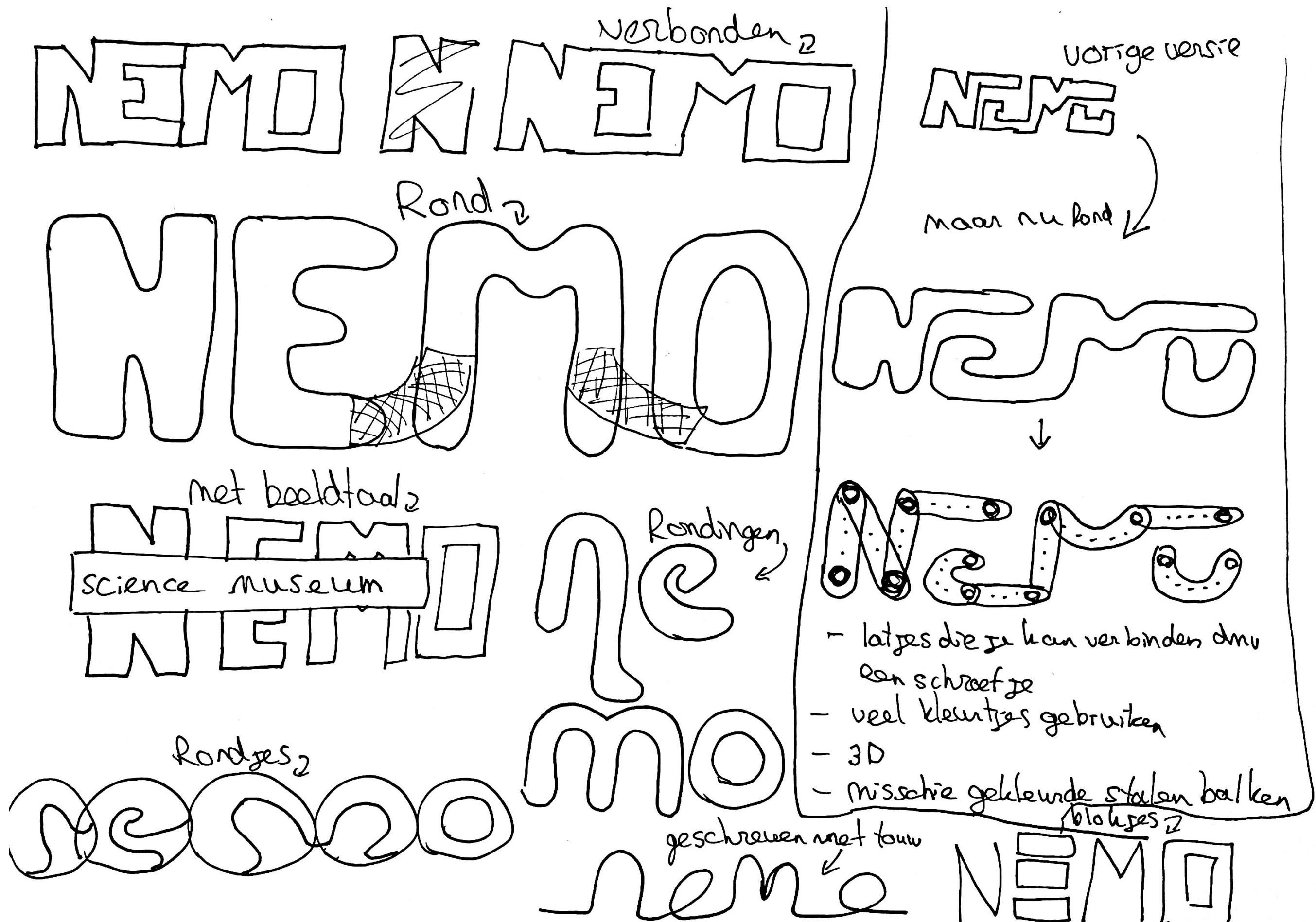
Ik dacht toen: "Is het niet leuk als ik mijn vorige logo combineer met deze?"

Dit heb ik rechtsboven gedaan.

De inspiratie waarop dit concept gebaseerd is staat hier onder weergegeven.



Ik heb mijn nieuwe concept digitaal uitgewerkt op de volgende blz.



# Digitale uitwerkingen deel 2

## Digitale uitwerking

Bij de digitale uitwerking heb ik mijn laatste schets overgetrokken en nog gespeeld met hoe ik deze zou kunnen weergeven.

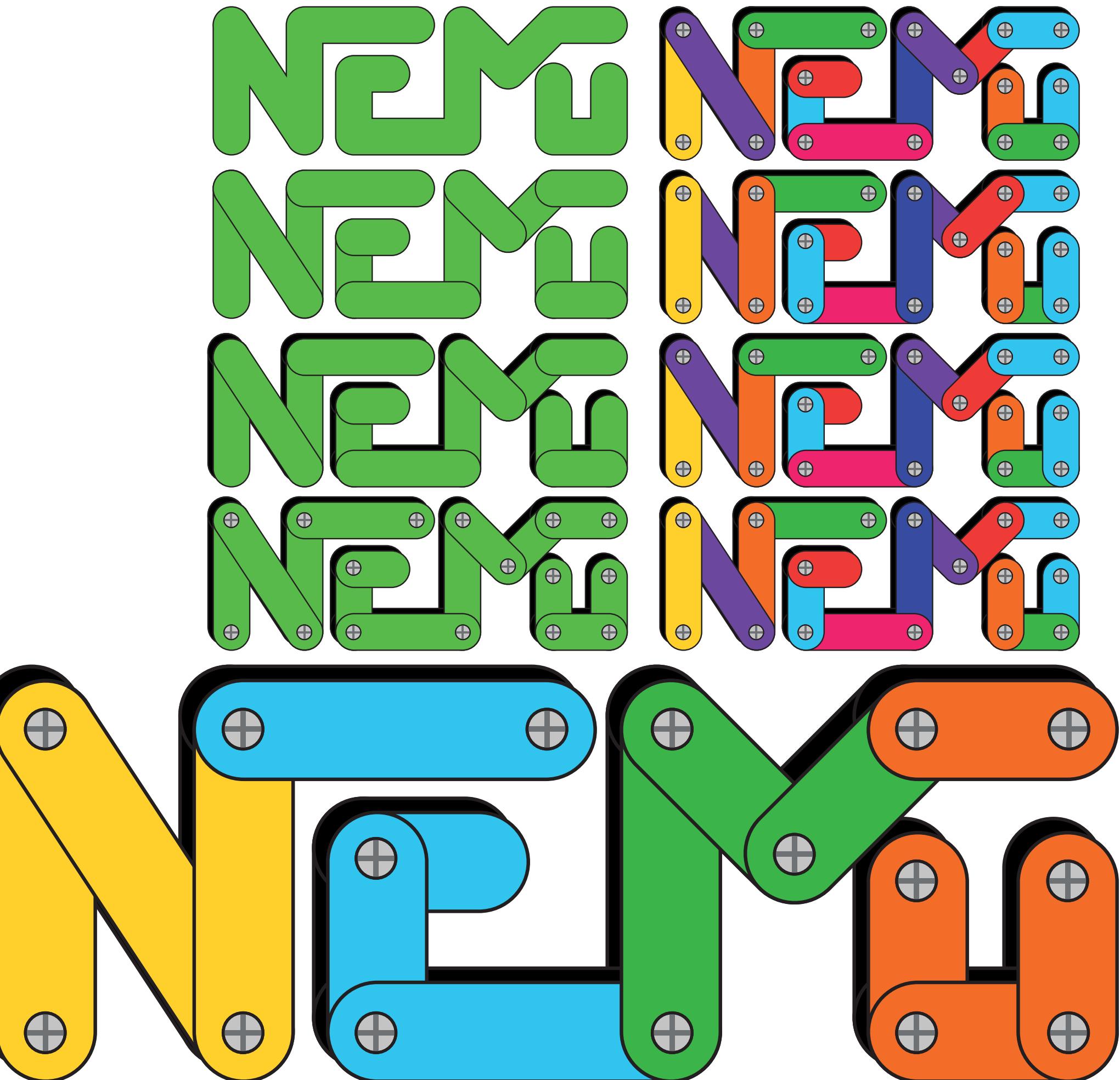
Eerst heb ik de balken over elkaar heen gelegd, daarna heb ik de balken een schaduw gegeven.

Toen heb ik schroeven toegevoegd.

Toen heb ik elke balk een kleurtje gegeven.

Ik heb toen de balken telkens anders over elkaar heen gelegd wat een leuk effect is. Je kan hier heel goed een animatie van maken.

Uiteindelijk heb ik gekozen om elke letter één kleur te geven wat er voor zorgt dat het niet zo drukt wordt.



# Voorbeelden in de context



## Iteraties en ideeën

Terugkijkend op mijn paradox: Industriële speeltuin denk ik dat het logo hier best wel op aansluit. Het logo is erg speels en tegelijkertijd industrieel doormiddel van de schroeven.

Ik ben erg tevreden met hoe beiden logo's zijn uitgepakt.  
Als ik eerlijk ben vind ik het eerste logo mooier, maar als ik moet kijken naar welk logo het beste bij NEMO past dan vind ik dat dat het tweede logo is.

Ik vond het erg leuk om dit verslag te maken, en ik vind het heerlijk om creatief bezig te zijn en dingen in Illustrator te maken.