

# Lärandeblad nr 6 Visuell identitet - logotyper och vektorer



VERKSAMHETENS STRUKTUR.

## Allmän beskrivning, sammanhang och mål

En visuell identitet är inte bara en sak, utan en serie komponenter som kombineras: den består av logotyp, bilder, typografi, färger och design.

Starka bilder kan vara mycket övertygande.Att förstå visuell identitet kan hjälpa dig att fatta mer **genomtänkta designbeslut,** oavsett roll, medium eller kompetensnivå.

## MÅL FÖR INLÄRNING

I slutet av denna aktivitet kommer eleven att kunna...

1. Förstå vad en visuell identitet är
2. Förstå vad en vektorfil är

3. Skapa sin egen visuella identitet

| ANVISNINGAR |
| --- |

STEG 1 - FÖRBEREDELSER

Utbildaren bör läsa läromedlet i förväg och följa alla instruktioner för att försäkra sig om att han/hon förstår alla steg som krävs. Detta gör det också möjligt för utbildaren att se till att alla resurser är tillgängliga och att leta efter ytterligare resurser om de ursprungliga resurserna inte är tillgängliga.

för att skapa en unik bild av ditt varumärke. Om du använder den här värdefulla verktygslådan på rätt sätt kan du göra ditt varumärke mer igenkännligt, skilja dig från dina konkurrenter och hjälpa dig att bygga upp en känslomässig kontakt med din publik.   
**SKILLNADER MED VARUMÄRKESBYGGANDE**: Även om branding och visuell identitet går hand i hand är det ena ett "paraplykoncept" och det andra något mer fokuserat.

[Varumärke, eller varumärkesidentitet](https://fabrikbrands.com/how-to-create-a-brand-identity/), är ett holistiskt uttryck för allt ditt företag är. En viktig del av detta koncept är din image, de färger du använder, din grafik och så vidare.

## RESURSER

* <https://www.youtube.com/watch?v=n8KoAHCwnMQ>
* <https://www.youtube.com/watch?v=l-S2Y3SF3mM>
* <https://www.youtube.com/watch?v=_2LLXnUdUIc>
* <https://www.youtube.com/watch?v=sByzHoiYFX0>
* <https://www.youtube.com/watch?v=1PX3KrwgLNc>

STEG 2 - PRESENTATION

Utbildaren presenterar problemet för klassen och visar vilka resurser som behövs. Utbildaren presenterar innehållet och allmän information om visuell identitet.

STEG 3 - VEKTORISERA EN BITMAPP

Eleverna bör lära sig vad en vektorbild är och hur man skapar den. Läraren kan börja med en enkel övning: exportera en jpg till vektorformat.

RESURSER

* INKSCAPE
* https://inkscape-manuals.readthedocs.io/en/latest/tracing-an-image.html

STEG 4 - UTFORMNING AV VERKTYGEN

Utbildaren bör sedan be eleverna att skapa visitkort med hjälp av en visuell identitetslogik.

Klassen kan delas in i grupper och använda CANVA.

STEG 5 - DISKUSSION

Varje grupp av elever visar resultaten. Klassen bör diskutera resultaten i grupp.

STEG 6 - BEDÖMNING

## Utbildaren bedömer det producerade materialet, föreslår förbättringar och ger råd.

