

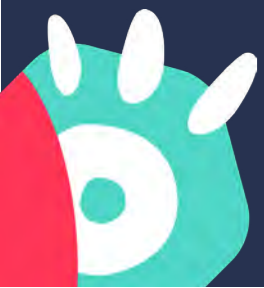
Concept identiteit Nemo



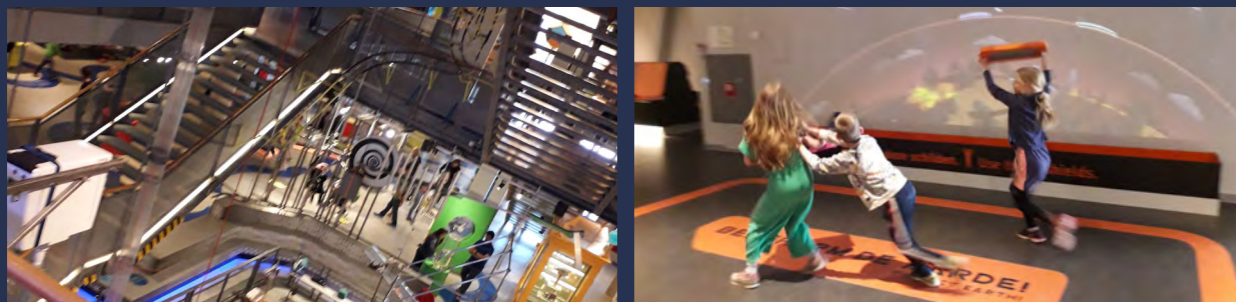
Raven Lakerveld 500780960
CMD Project Visual
31/05/2019

Inhoudsopgave

Concept Story	Blz. 3
Iteraties	Blz. 4
Beeldmerk	Blz. 5
Vormtaal	Blz. 6
Visitekaartjes	Blz. 7
Desktop & Mobiel	Blz. 8
Banier	Blz. 9
Teen Facts	Blz. 10



Concept Story

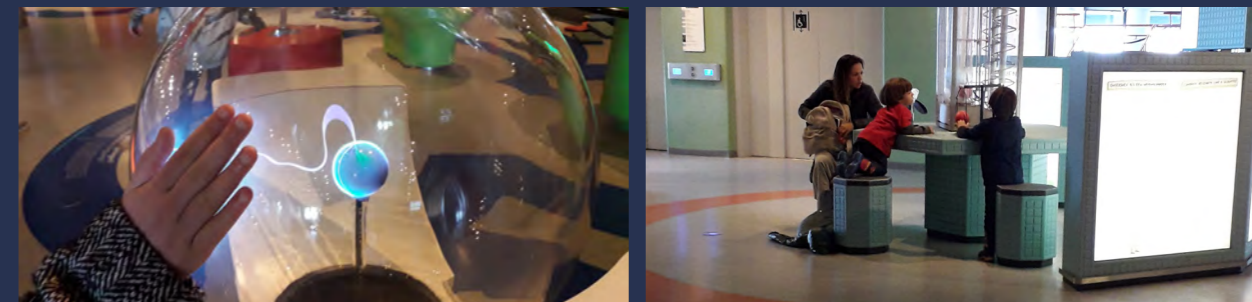
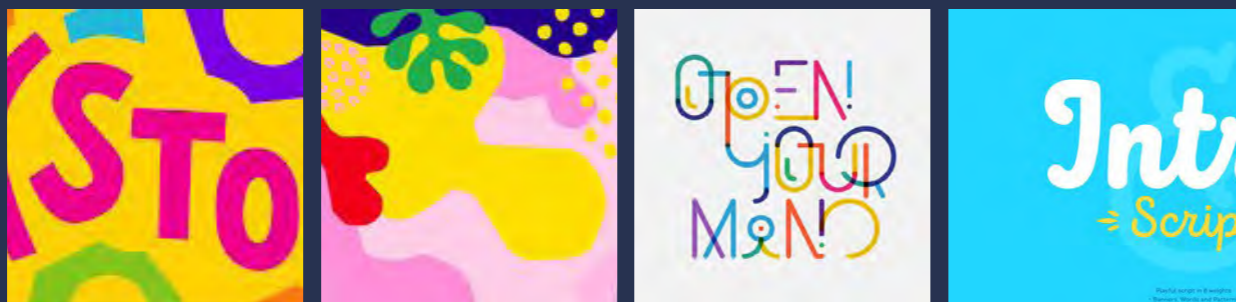


Speels

Tijdens mijn bezoek aan Nemo vielen mij gelijk de vele vormen, kleuren en veelzijdige constructies op. Dit maakte het een soort van speeltuin. Kinderen stuitte van het ene testje op het andere en waren hierdoor actief bezig. Het veroorzaakte een chaotisch maar enthousiast gevoel.

Veel kleuren en ongeordende vormen geven het geheel een chaotisch effect.

Afgeronde vormen geven de vormen beweeglijkheid. Dit straalt een soort van vrijheid en enthousiasme uit.

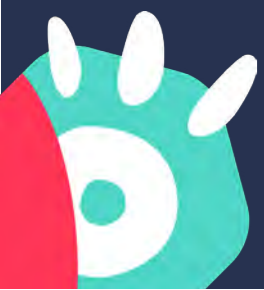
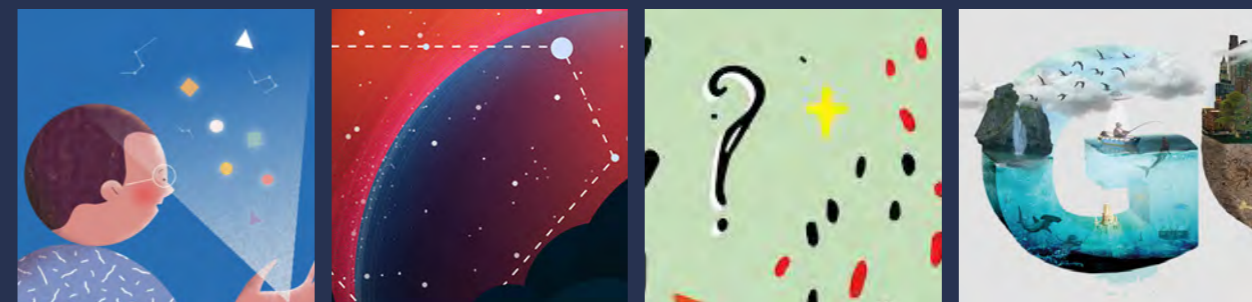


Ontdekken

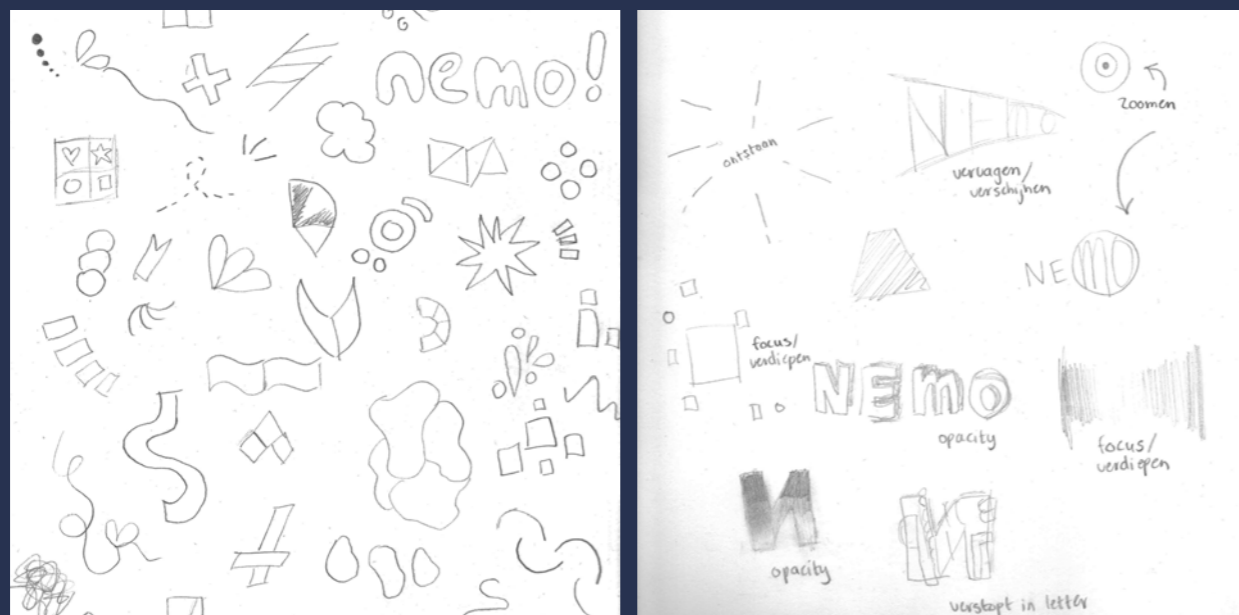
De kinderen waren echt op avontuur. Ze konden in alle vrijheid proefjes en testjes uitproberen. De testjes waren laagdrempelig en door de afwisseling bleven kinderen nieuwgierig. Ondanks de chaotische sfeer konden kinderen zich goed focussen op één onderdeel.

Iets zit verstopt je moet er induiken (focussen) om er meer over te weten te komen.

Door verbanden te leggen tussen verschillende stukjes informatie ontdek je iets nieuws.

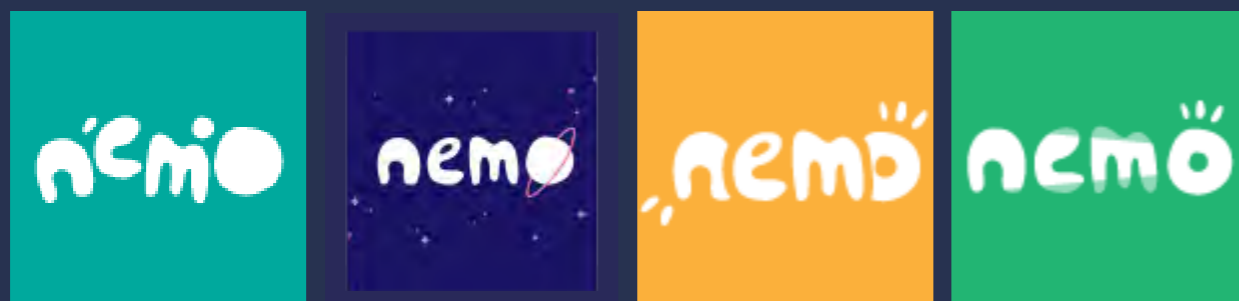


Iteraties

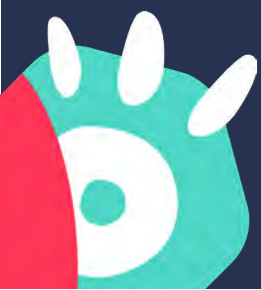
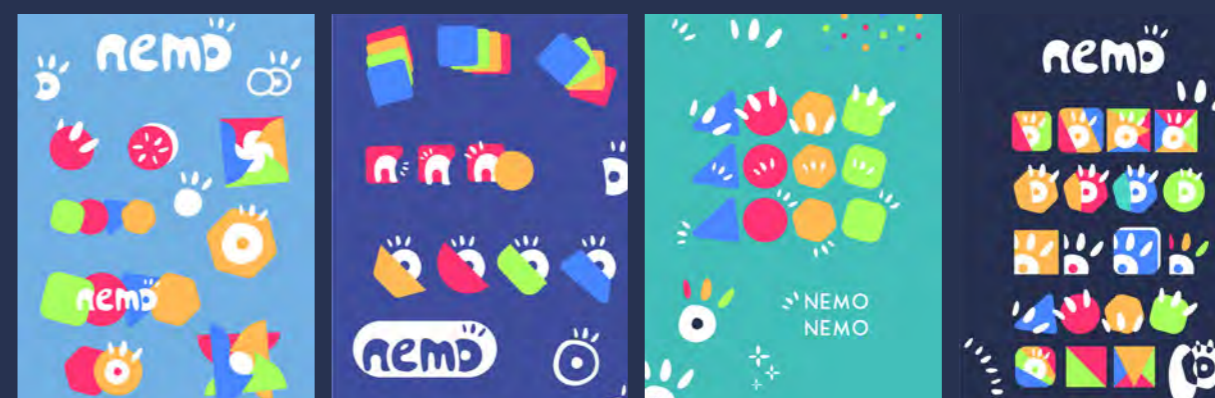


Allereerst ging ik door te schetsen op zoek naar wat speels en ontdekken nou eigenlijk is.

Vervolgens gebruikte ik de letters 'Nemo' als houvast. Ik wilde een logo creëren dat zowel speels als ontdekken ustraalde. Ik maakte verschillende iteraties.



Dit logo liet ik testen. Over het algemeen was de feedback erg positief, het logo deed wat het moest doen. Ik merkte dat ik nog wat abstracter kon experimenteren: Hoe kon ik met zo min mogelijk hetzelfde gevoel overbrengen?



Beeldmerk

De afgeronde vormen geven het beeldmerk een beweeglijke en vrije uitstraling. De vijfhoek die niet recht op 'de grond' staat straalt ook iets actiefs uit.

De fletse kleuren maken het beeldmerk speels. Ook het feit dat er met de secundaire kleur mag worden gevarieerd speelt hierbij een grote rol.

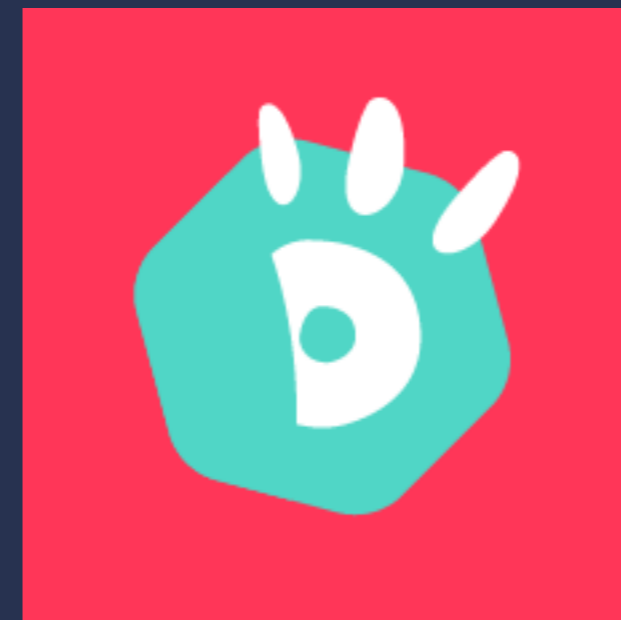
De 'O' is met de hand overgetrokken en daardoor niet strak. Dit geeft het een crafty/speelse uitstraling.

Door de drie ovaaltjes ligt de focus op de 'O'. Die komt ergens achter vandaan, hij wordt ontdekt. Door de gelaagdheid in vormen ontstaat er een soort diepte. Je moet ergens induiken.



Origineel

Het originele logo wordt in de meeste gevallen gebruikt.



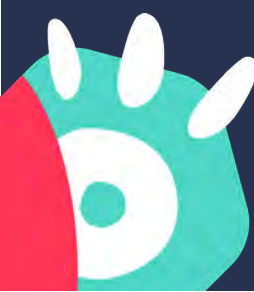
Eén kleur

Een eenvoudigere versie.



Kleurvariaties

De blauw/groene kleur is de primaire kleur en blijft dus continu hetzelfde. De secundaire kleur mag variëren.



Vormtaal

Kleuren

De primaire kleur is blauw. Deze kleur staat vast in het logo. De rode secundaire kleur kan wel variëren.

Typografie

De letters 'Nemo' zijn in het Nemo font. Dit font wordt niet buiten het logo gebruikt. Als aanvullende typografie wordt Avenir gebruikt. Een goed leesbaar lettertype met veel verschillende states.



Primair



Secundair



Aanvullend



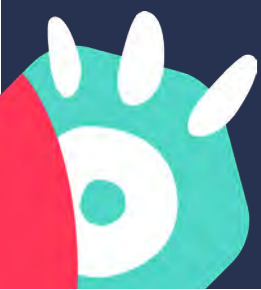
nemo

Avenir Heavy Avenir Light

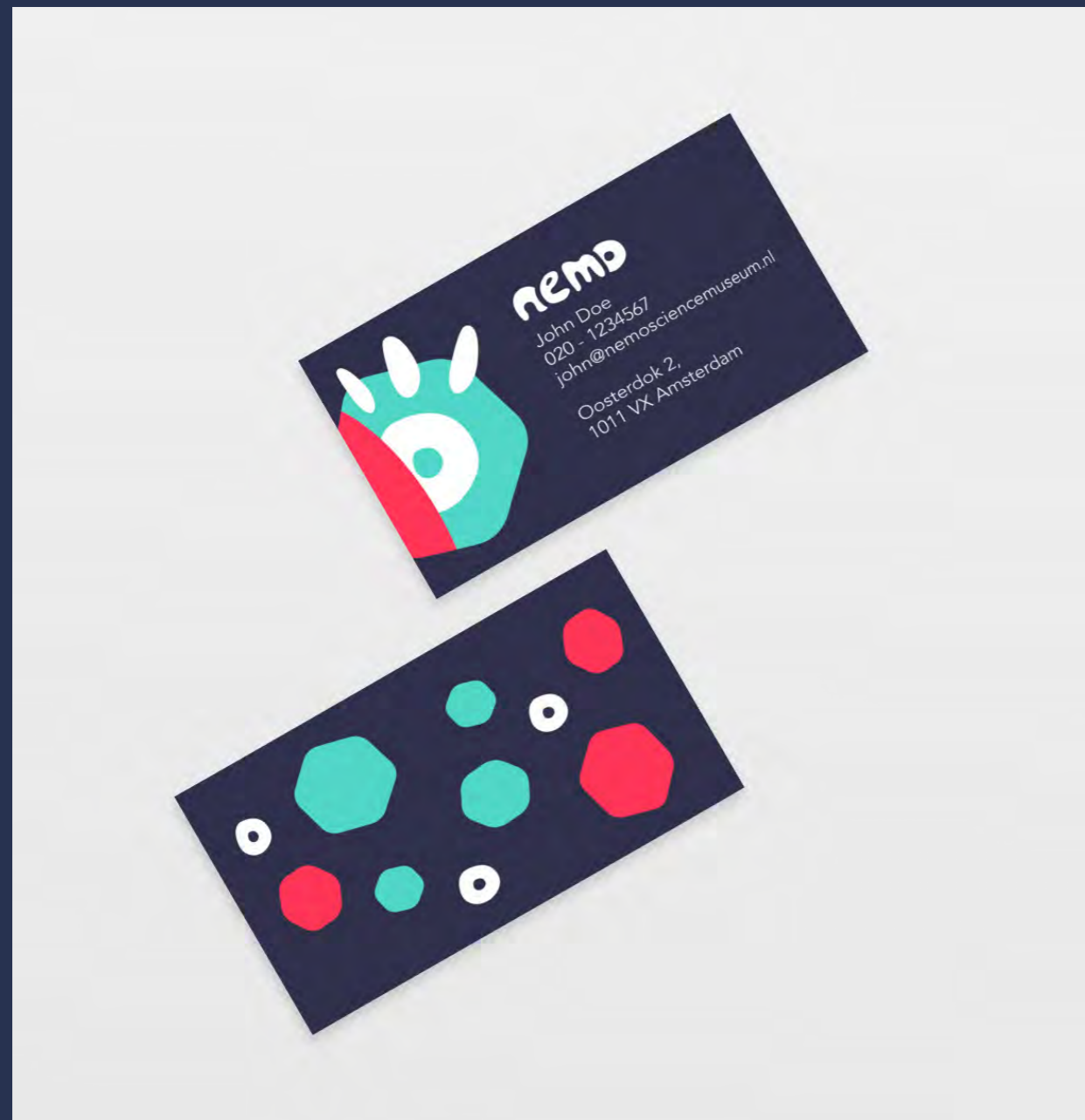
Vormen

Om het speelse logo te vertalen naar een vormtaal mag er op twee verschillende manieren worden 'gespeeld' met het logo:

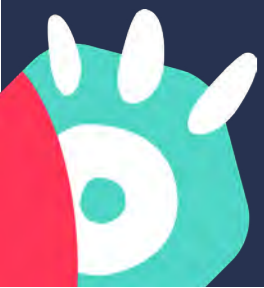
- De roze kleur mag worden vervangen door een andere kleur.
- De elementen in het logo mogen los op verschillende manieren worden gebruikt.



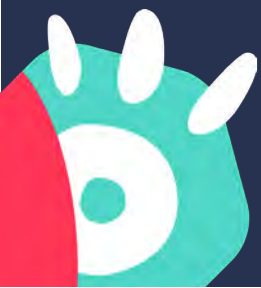
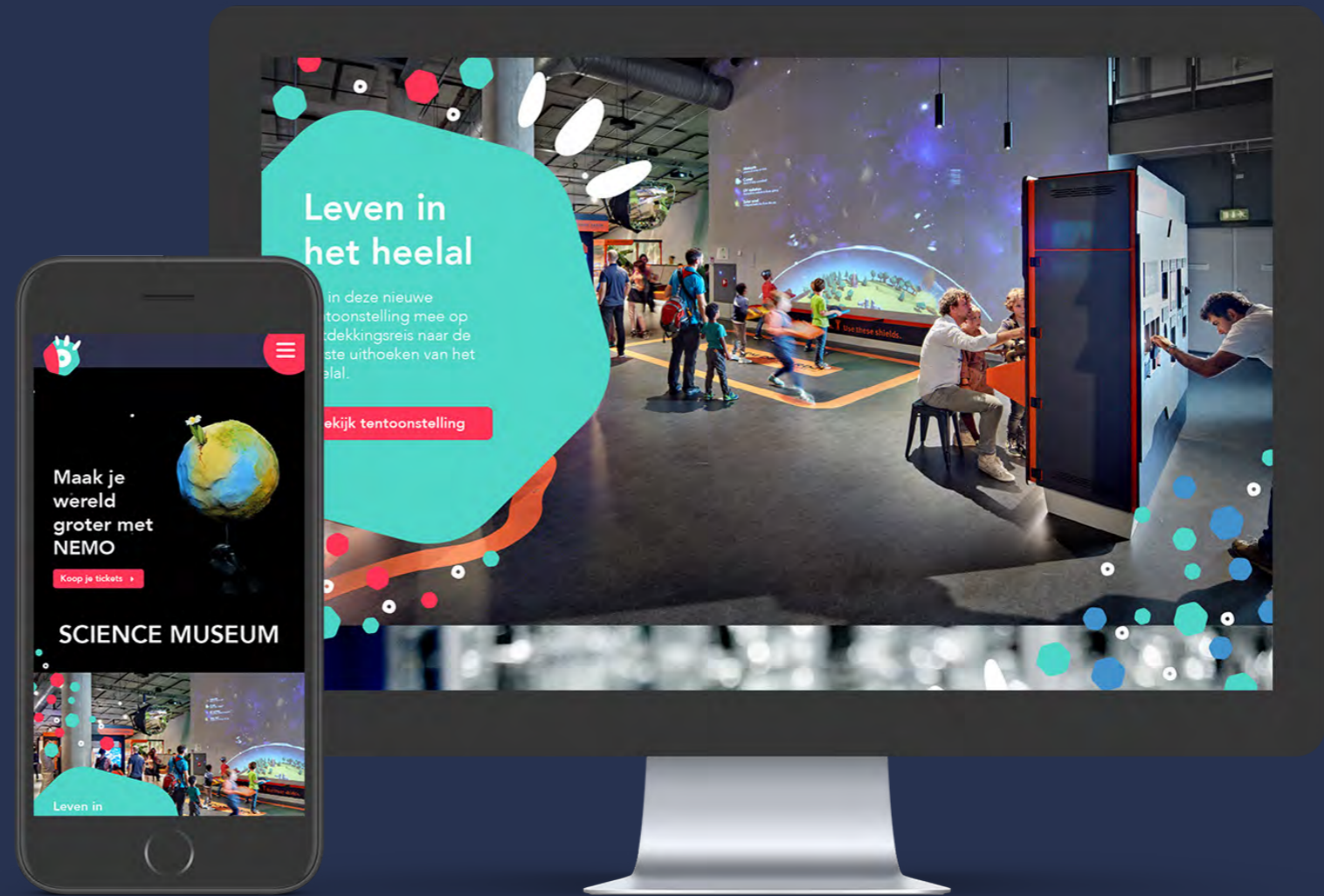
Visitekaartjes



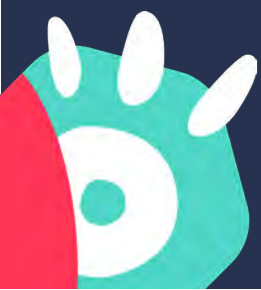
De verschillende vormen zijn van elkaar losgetrokken. Het straalt creativiteit uit, vrijheid in denken.



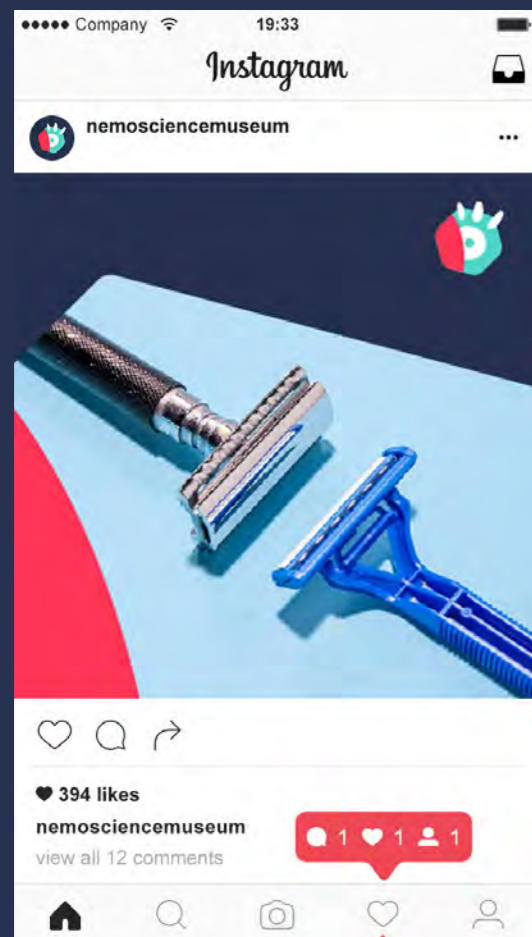
Desktop & Mobiel



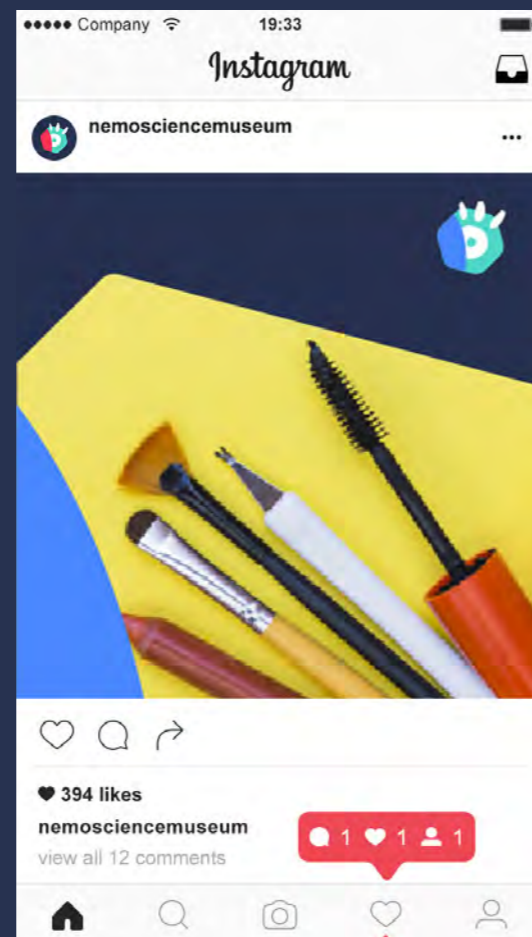
Banier



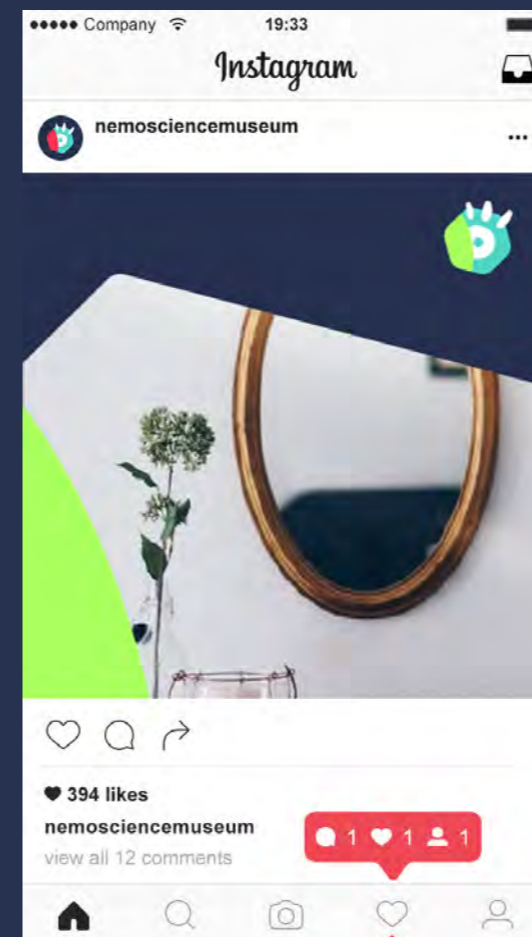
Teen Facts



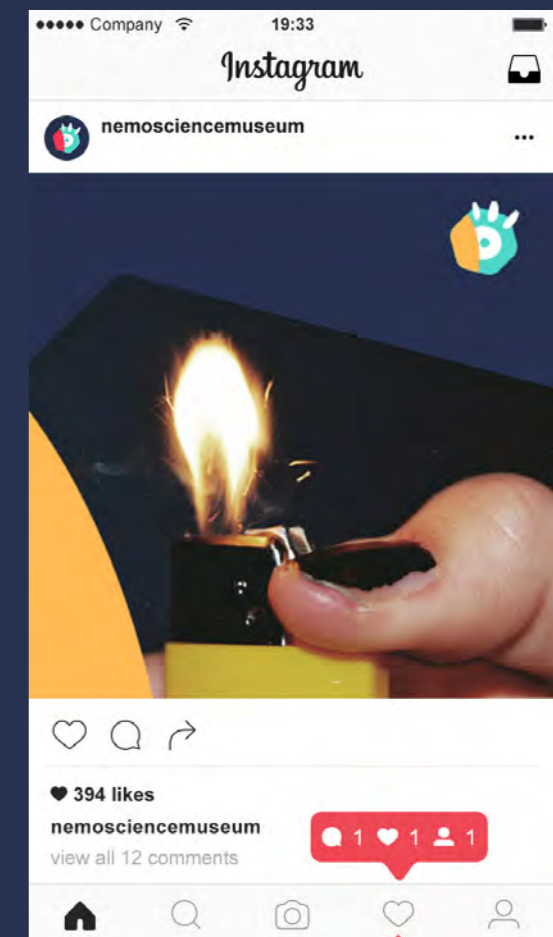
Lichamelijke groei
Een scheermes staat voor
lichamelijke groei: haargroei.



Identiteit
De make-up staat voor
identiteit, over wie je wilt zijn.



Onzekerheid
De spiegel staat voor
onzekerheid en zelfreflectie.



Experimenteren
De aansteker staat voor rebels
gedrag, experimenteren en
grenzen verkennen.

