

Designprincipper

Til brug i grafisk design, multimediedesign, usability, webdesign, og visuel kommunikation

At designe handler typisk om at formgive og organisere elementer. Om det er design af et logo, et visitkort, en brugergrænseflade til et website eller en applikation, er det afgørende, at brugeren forstår de elementernes betydning og deres indbyrdes relation: Nogle elementer er vigtigere end andre, nogle elementer hører sammen, og andre elementer skal ses i en bestemt rækkefølge. Ved at følge bestemte designprincipper, kan vi i høj grad sikre, at brugeren ser, forstår og oplever designet, som det oprindeligt var hensigten.

Ved at følge designprincipper fra dette foredrag bliver designeren i højere grad i stand til at udforme et design, som brugeren intuitivt forstår. Forståelse for principperne gør desuden designeren i stand til at give en mere specifik kritik af et eksisterende design, eller formidle sit eget design bedre for en kunde eller en forsamling.

Ved foredraget vil der blive gennemgået forskellige designprincipper fx: Nærhed, Enkelhed, En-sartethed, Genkendelighed, Grupper, Lukkethed og Firkurdannelse. Selve formen for arrangementet kan planlægges individuelt, så der for eksempel veksles mellem oplæg fra underviseren, små praktiske gruppe-øvelser, og diskussion af de design-principper, som bliver gennemgået.

Varighed: 2 timer

(som udgangspunkt (inkl. pause) – kan justeres efter behov)

Ian Wisler-Poulsen er Grafisk formgiver og cand.it. i Design, kommunikation og medier. Ian har siden 1997 haft egen grafisk virksomhed, Wisler Reklame, som beskæftiger sig med grafisk design og brugeroplevelse. Herudover udbyder Ian kurser i grafisk design til virksomheder og på ITU, og han har holdt foredrag på flere videregående design-uddannelser i Danmark, England og USA. Ian er forfatter har bl.a. skrevet bogen "20 Designprincipper".



Ian Wisler-Poulsen

iwp@wislers.dk

26 60 49 10

Bogen støtter
Red Barnet

