



Foodcourt

Kunst & Cultuur

**Interactief
Beeldmerk**

Opdracht

- Je bedenkt een naam voor jouw Foodcourt bedrijfje
- Ontwerp een (interactief) **beeldmerk** voor jouw Foodcourt bedrijfje
- **Animeer** dit beeldmerk (*door middel van een flip-over of animatie*)

Leerlijn

4.2 Realisatie-tools selecteren en toepassen

Stap 1 Ik herken de verschillende beschikbare tools voor het realiseren van projecten.

Stap 2 Ik ben basisvaardig met de realisatie-tools en weet welke tool ik moet gebruiken in verschillende situaties.

Stap 3 Ik kies de meest geschikte tools voor het realiseren van een project en kan met begeleiding een media-uiting produceren.

Stap 4 Ik ben vertrouwd met de realisatie-tools en werk samen met anderen die specifieke expertise hebben om een project te realiseren.

Stap 5 Ik stel een samenwerkingsplan op voor het realiseren van een media-productie en ik ben bedreven in het gebruik van alle benodigde tools om bij te dragen aan het project.





dribbble



Criteria interactief beeldmerk

- Je hebt een **naam** voor jouw foodcourt bedacht
- Je hebt **10** schetsen gemaakt (**analoog**)
- Bij elke schets **vertel** je wat je animatie wordt
- **Houd rekening met;** *vormen, patronen, kleuren en typografie* die passen bij het door jou gekozen eten en land
- Je hebt **1** beeldmerk gekozen en (**digitaal**) **uitgewerkt**
- De interactieve elementen zijn uitgewerkt:
 - **1.** Bij de flip over zijn **2** beelden zichtbaar
 - **2.** De animatie is een **MP4** of **GIF** bestandje

Beeldmerk

Een **beeldmerk** is een grafische uiting die met een bedrijfs- of productnaam dan wel met een organisatie geassocieerd wordt.

Flip-over of animatie Beeldmerk

Flip-over of animatie

- In de landingspagina van je bestelapp is je **interactieve beeldmerk** te zien.
- Deze is ***clickable*** en ***geanimeerd***.
- De animatie kan bestaan uit ***flip-over*** of ***animatie***

KLASSENPAGINA

BESTELPAGINA

**STAND
ICOON**

**STAND
ICOON**

**STAND
ICOON**

**STAND
ICOON**

**STAND
ICOON**

**STAND
ICOON**

ANIMATIE BEELDMERK

BEDANKT!

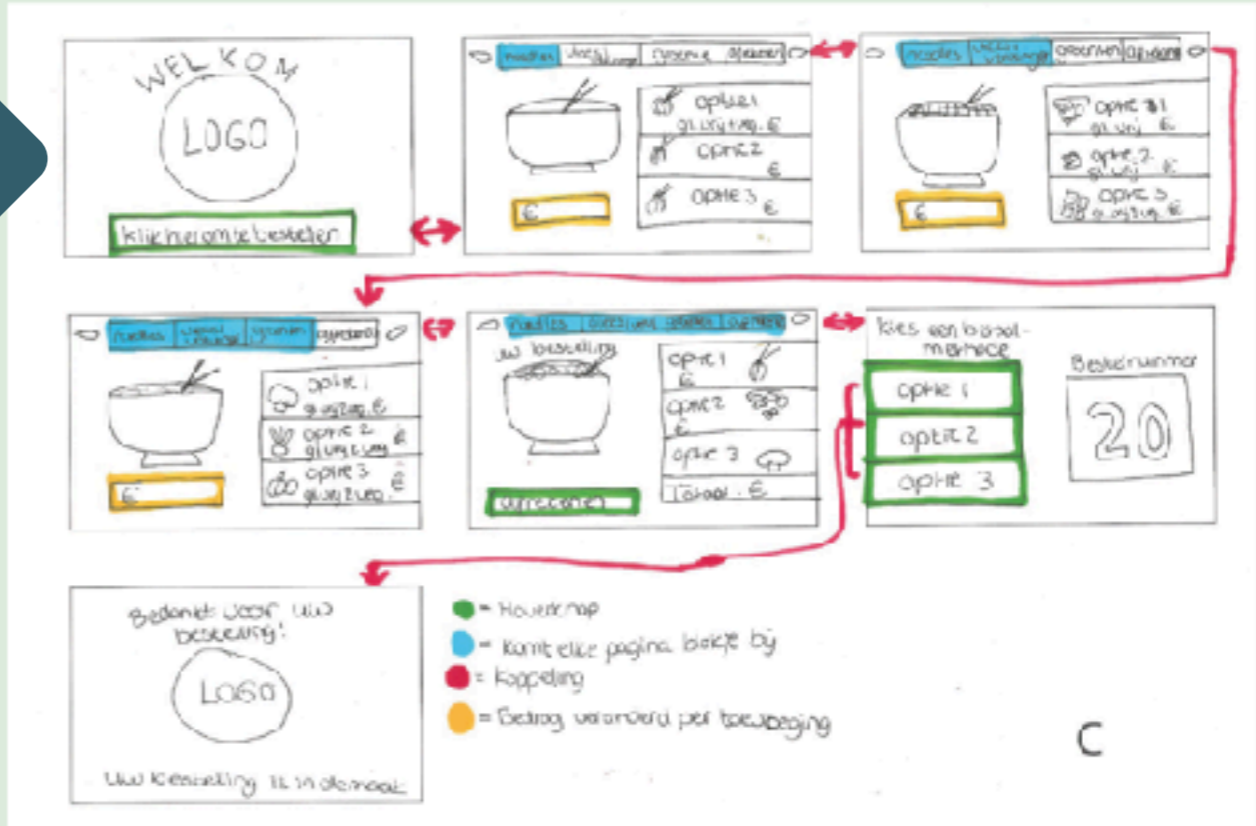
In de landingspagina van je bestelapp is je **interactieve beeldmerk** te zien.



beeldmerk



Low fidelity wireframe definitief:



1. Flip over

- De voorkant en achterkant zijn visueel verschillend. (Dit hoeft niet letterlijk zo te zijn).

2. Animatie

- Bij een geanimeerd beeldmerk is beweging toegevoegd.
- Er zijn oneindig veel variaties mogelijk!

Voorbeeld:



Wat ga je doen?

Stap 1:

- Je bedenkt een naam van je Foodcourt bedrijf
- Je gaat **10** (*snelle*) schetsen maken van een (*interactief*) beeldmerk
- Je werkt **analoog** (*markers en fineliner*)
- Houd rekening met; vormen, patronen, kleuren en typografie die passen bij het door jou gekozen eten
- Laat ook zien en/of beschrijf hoe de **flip-over** of **animatie** wordt!

Stap 2:

- Je kiest **1** beeldmerk uit en werkt deze **digitaal** uit

Stap 3:

- Werk je beeldmerk uit tot **flip-over** of **animatie**
- Het is herkenbaar en 'clickable'
- De interactieve elementen zijn uitgewerkt

Voorbeelden beeldmerk



Succes!