

NM-OPPGAVE 2018



WorldSkills Norway

Programområde: Design og håndverk

Fag: Mediegrafiker



INNHOLD

Forord

Veiledning og instruks til konkurrentene

Beskrivelse av oppgaven og del-oppgavene

Nødvendig materiell og utstyr

Bedømmingskriterier og vurderingsskjema

Vedlegg: Brosjyretekst

FORORD

Skolekonkurranser skal være med å motivere elevene gjennom mestring ved å gi de praktiske og realistiske oppgaver. Oppgaven er laget for vg2 elever, den skal kunne brukes som en forberedelse til eksamen og er tenkt som en naturlig metode i forhold til opplæringen innenfor yrkesfag.

Oppgaven skal løses i løpet av 4 timer, i tillegg kommer 30 min. for lunsj.

- Oppgaven løses enkeltvis og er utformet som en mest mulig realistisk kunde- og produksjonssituasjon.
- Oppgaven har både design- og produksjonsmessige utfordringer. Det er stilt tekniske krav og begrensninger som gir trening i å få med seg alt som er gitt i spesifikasjon fra kunde, og utføre oppgaven korrekt etter gitte muligheter og begrensninger.
- Kontaktperson for oppgaven:
Tore Åsvestad, tore.aasvestad@hedmark.org, mobil: 959 26 750

VEILEDNING OG INSTRUKS TIL KONKURRENTENE

Filene skal organiseres og leveres slik oppgaven beskriver. Lag en overordnet mappe med ditt kandidatnummer, f.eks «1001». Alt materiale som skal leveres legges inn i denne mappen.

Tidsrammen for oppgaven er 4 timer, i tillegg kommer 30 min. for lunsj.

Du kan/skal manipulere, retusjere, dypetse, sammenkopiere, bruke filtre, ta utsnitt o.l. av dine egne bilder etter eget ønske. Det forventes at bilder farge-/lyskorrigeres.

Egne illustrasjoner kan tegnes for hånd eller digitalt. Ikke hent illustrasjoner/clip art på nett.

All tekst fra manuskriptet/brosjyret teksten skal brukes, tekst kan tilføyes.

Link til materiell

Materiell som skal brukes i oppgaven finnes her:

https://drive.google.com/drive/folders/1KZdk_lvvZOV3_3kMTZdRpZJhCD-RcIM-?usp=sharing

Innlevering

Spesifikasjoner for materiell som skal leveres finner du under hver enkelt oppgave. Bare komplette oppgaver som er levert tidsnok vil bli vurdert.

BESKRIVELSE AV OPPGAVEN/DELOPPGAVENE

Individuell oppgave – profilering for interaktivt digitalt senter innen VR og AR

Bakgrunn

Hamar vil bli hovedstad for interaktivt spill- og kompetanseutvikling i Norge. I løpet av 2018 skal det etableres et interaktivt digitalt senter (IDC) i byen - «Hamar virtual» (fiktivt navn). Hamar samarbeider med Elverum kommune, Hedmark fylkeskommune, Høgskolen i Innlandet og det internasjonale IT-selskapet EON Reality om etableringen.

«Hamar virtual» skal bestå av en utviklingslab/arbeidsplass der VR (virtuell virkelighet) og AR (utvidet virkelighet) produseres, skole/gründerhus med studentplasser, som utdanner operatører/produsenter av innhold for VR- og AR-løsninger, og et opplevelsessenter/showroom der VR og AR vises fram for publikum fra innland og utland. Det finnes flere lignende sentre i verden, f.eks i Laval i Frankrike og Manchester i England.

Det internasjonale IT-selskapet EON Reality utvikler programvare til bruk i VR-applikasjoner, både i underholdning og undervisning/opplæring. Det populære mobilspillet Pokémon GO, som blander spill og virkelighet, er et aktuelt eksempel på en slik applikasjon. VR kan brukes til mer enn dataspill, f.eks til forskning og mye fagopplæring.

Det nye senteret skal samlokaliseres med flere lokale IT-bedrifter og skal ha tilhold i «Hvelv 41» sentralt i Hamar, i lokaler som tidligere huset en stor bank. Lokalene skal bli utviklingsarena, smartkontor og arbeidsfellesskap for innovative kunnskapsbedrifter og kreative entreprenører.

Hamar kommune ønsker å styrke høgskolens satsinger i Hamar innen spillutvikling knyttet til underholdningsspill, spillteknologi og utdanning, bygge en nasjonalt anerkjent klynge innen spillteknologi og VR/AR i Innlandet, legge til rette for fremveksten av morgendagens arbeidsplasser, stimulere til gründerskap og sette Hamar/Elverum/Innlandet på kartet.

Din oppgave er å lage en markedsprofil til det nye interaktive senteret «Hamar virtual». Les alle oppgavene før du starter det praktiske arbeidet.

Markedsprofilen skal bestå av følgende elementer:

1. logo/grafisk profil
2. folder
3. profileringsartikler

Målgrupper:

1. innovative teknologibedrifter som kan bli en del av det nye senteret
2. samarbeidspartnere/økonomiske bidragsytere

DELOPPGAVE 1: Logo/grafisk profil

Du skal designe en logo for «Hamar virtual». Logoen skal bestå av et navn og et symbol. Logoen skal kunne benyttes i alle kanaler.

Logoen designes i Illustrator i pantone spotfarger, og all tekst skal være konvertert til objekter. Du skal levere en ai-fil med to artboards, et med spotfarge og et med CMYK farger.

Logoen skal ha minst to farger.

Du skal også levere et PDF-dokument i A4-format som viser logoen og profilmfarger, og en oversikt over fonter du benytter i hele profilen – også folderen i deloppgave 2. Dette dokumentet leveres inn før lunsj.

Bilder/illustrasjon:

Vedlagt i [bildebanken](#) finner du bildet «fasade.jpg». Her skal du legge inn din grafiske profil og logo i bildet. Hvordan bildet brukes er opp til deg, du kan manipulere slik du selv ønsker. Du kan tilføre egne illustrasjoner om ønskelig.

Innlevering:

Opprett en mappe med navnet «Del1_logo». Mappen skal inneholde:

- a) logo i ai-format med 2 artboards – et med spotfarge og et med CMYK – PDF i A4-format
- b) en png-fil av logo hvor lengste side i fila er 300 piksler
- c) ditt manipulererte bilde i psd-format - «fasade.psd»

Til slutt legger du mappen «Del1_logo» inn i mappen «Kandidatnummer».

DELOPPGAVE 2: Folder/brosjyre

Du skal designe en folder som gir informasjon om det nye senteret. Hamar kommune ønsker at folderen skal brukes for å tiltrekke seg innovative teknologibedrifter til det nye kreative kraftsenteret og til å skaffe nye samarbeidspartnere/økonomiske bidragsyttere.

Lag en folder i et hendig lommeformat, som kan printes på et A4-ark. Folderen skal gi fylldig informasjon om det nye senteret. Antall sider er opp til deg. Vær kreativ i utformingen.

Print, skjær og brett en dummy som viser hvordan folderen vil se ut.

Bilder/illustrasjon:

I vedlagte [bildebank](#) finner du et utvalg av bilder du kan velge å bruke i din brosjyre. Du kan også finne egne bilder om du ønsker det.

I tillegg til bildet «fasade.jpg» (deloppgave1) må ett av bildene som heter «lounge.jpg» eller «møterom og arbeidsplasser.jpg» være med. Her skal du legge inn logo og elementer fra den grafiske profilen. Hvordan bildet brukes er opp til deg, du kan manipulere slik du selv ønsker. Du kan tilføre egne illustrasjoner om ønskelig.

Kart:

I vedlagte [bildebank](#) finnes filen «kart.jpg». Bruk Illustrator til å vektorisere kartet. Legg til en pil og en prikk, som viser Hamars plassering et stykke ovenfor Oslo-prikken. Bruk kartet som en del av din folder.

Tekst:

I folderen skal du bruke den vedlagte brosjyreteksten i sin helhet. Ekstra tekst kan tilføyes.

Bruk tekstmaler (styles) på all tekst i folderen du lager. Gi navn til tekstmalene, som forklarer hva de brukes til.

Innlevering:

Opprett en mappe med navnet «Del2_folder». Mappen skal inneholde:

a) en package, som du lager i InDesign (package skal inneholde ferdig pdf-fil, bilder og fonter som er brukt).

Til slutt legger du mappen «Del2_folder» inn i mappen «Kandidatnummer».

Skriv ut folderen. Levér en ferdig nedskåret og falset dummy.

DELOPPGAVE 3: Profileringsartikler

Du **skal** lage et ikon for en app til smarttelefon/nettbrett i 120 pikslers bredde og høyde. Bruk gjerne artboards i Photoshop.

I tillegg skal du vise logo/profil, farger og evt. designelementer i praktisk bruk ved å lage to andre profileringsartikler – til sammen tre artikler. Du kan f.eks velge mellom deksel for smarttelefon/nettbrett, VR-briller, hodetelefoner, bærbar høyttaler, ryggsekk, skulderveske, t-skjorte eller glass/kopp.

Innlevering:

Opprett en mappe med navnet «Del3_profiling». Mappen skal inneholde:

- a) app-ikonet i png-format – 120px x 120 px
- b) tre profileringsartikler i hver sin png-fil – artboards i Photoshop
- c) en samlet PDF med alle tre profileringsartikler

Til slutt legger du mappen «Del3_profiling» inn i mappen «Kandidatnummer».

BROSJYRETEKST – all tekst skal brukes – tekst kan tilføyes

Hamar skal bli hovedstad for interaktiv spill- og kompetanseutvikling i Norge. I løpet av 2018 skal det etableres et interaktivt digitalt senter (IDC) i byen. Hamar samarbeider med Elverum kommune, Hedmark fylkeskommune, Høgskolen i Innlandet og det internasjonale IT-selskapet EON Reality om etableringen.

Hamar virtual

- **Skole/gründerhus – utdanner operatører/produsenter av innhold for VR og AR løsninger**

- Kobles mot spillutviklingsmiljøet på campus Hamar, styrker læreplan innen spill- og interaktive medier, styrker utviklingsmulighetene til flere ulike satsinger i høgskolen
- Skaper et unikt utdanningstilbud i norsk/nordisk sammenheng, 25 studieplasser
- NOKUT-godkjent årsstudium, krav om bachelor e.l.

- **Utviklingslab/arbeidsplass – der VR og AR produseres**

- Forventet 100 - 150 nye arbeidsplasser på sikt
- Ansetter nyutdannede (20 - 60 personer), gir samarbeidsmuligheter for aktører innen interaktive medier i Hamarregionen
- Muligheter for egenetablering, tiltrekking av nye bedrifter til regionen, etc.

- **Opplevelsessenter/showroom – VR og AR vises fram og testes ut**

- Uttesting av VR/AR løsninger og ny teknologi, showroom for ny teknologi
- Kan få besøkstall av betydning for reiselivsnæringen

EON Reality

EON Reality er en verdensledende aktør innen utvikling programvare til bruk i applikasjoner med virtuell virkelighet, både i underholdning og undervisning/opplæring.

Kreativt kraftsenter

Det nye senteret skal samlokaliseres med flere lokale IT-bedrifter og skal ha ha tilhold i «Hvelv 41» sentralt i Hamar. Lokalene skal bli utviklingsarena, smartkontor og arbeidsfellesskap for innovative kunnskapsbedrifter og kreative entreprenører.

Ambisjoner

- Styrke høgskolens satsinger i Hamar innen spillutvikling knyttet til underholdningsspill, spillteknologi og utdanning
- Bygge en nasjonalt anerkjent klynge innen spillteknologi og VR/AR i Innlandet
- Legge til rette for fremveksten av morgendagens arbeidsplasser
- Stimulere til gründerskap
- Sette Hamar/Elverum/Innlandet på kartet

www.hamarvirtual.com

www.facebook.com/hamarvirtual

@hamarvirtual

www.eonreality.com/offices/norway/

NØDVENDIGE MASKINER, MATERIELL OG UTSTYR

Nødvendige maskiner

Konkurrenten stiller med egen PC eller Mac. Maskinen bør ha installert programvare for grafisk produksjon, f.eks Adobe InDesign, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator eller liknende.

Utstyr

Konkurransesarrangør stiller med rom, pult og bord til hver konkurrent, samt felles utstyr til ferdiggjøring, slik som kopi-/trykkemaskin, stiftemaskin, hullemaskin, falsebein og skjæremaskin.

Link til materiell

Materiell som skal brukes i oppgaven finnes her:

https://drive.google.com/drive/folders/1KZdk_lvvZOV3_3kMTZdRpZJhCD-RcIM-?usp=sharing

BEDØMMINGSKRITERIER OG VURDERINGSSKJEMA

Juryen forholder seg til innlevert materiale, tenker som en kunde, og dømmer ut fra disse kriteriene:

Deloppgave 1 – logo/grafisk profil		
	Kriterier	Maks poeng
Subjektivt	Idé og design – logo	4
	Relevans for målgruppen	4
	Typografi logo	4
	Typografi hele profilen	4
	Fargevalg - logo	4
Objektivt	Logo levert i .ai (2 artboards)	2
	Logo levert i .png	2
	Pantone og CMYK korrekt	2
	.png i 300 piksler	2
	Manipulert bilde i .psd	2
	Levert A4-ark med logo/profil	2

Deloppgave 2 – folder/brosjyre		
	Kriterier	Maks poeng
Subjektivt	Idé og design – brosjyre	4
	Kreativitet i utforming	4
	Relevans for målgruppen	4
	Typografi – brosjyre	4
Objektivt	Kan printes innenfor A4	2
	Lommeformat	2
	2 obligatoriske bilder + kart brukt	2
	Brosjyretekst brukt	2
	Tekstmaler	2
	Package levert komplett	2
	Levert ferdig, printet dummy	2

Deloppgave 3 – profileringsartikler		
	Kriterier	Maks poeng
Subjektivt	Design app-ikon	4
	Design profileringsartikler	4
	Kvalitet på gjennomføring	4
Objektivt	Levert app-ikon 120 x 120 piksler	2
	Levert 3 profileringsartikler	2