

Sæt designguiden fri

Hvad skal man egentlig bruge en designguide til? Tænk dig godt om, og stil dig selv de klassiske spørgsmål som kommunikatør: Hvilke behov skal designguiden opfylde og for hvem?

Mon ikke et kort svar er noget i retning af, at en broget gruppe mennesker inden og uden for organisationen har brug for en introduktion til designprogrammet og nem adgang til udvalgte filer?

Desværre minder de fleste designguides mest om utilgængelige lovsamlinger, der punkt for punkt specificerer regler og detaljer, og hvor de simple overvejelser om guidens målgrupper og behov sjældent er taget i betragtning. En sådan designguide tilfredsstiller afsenderens behov for at dokumentere alle dele af designprogrammet. Brugere derimod, har brug for inspiration og formidling.

Der er som bekendt stor forskel på dokumentation og formidling.



Dokumentation eller formidling?

I de gode gamle dage var designguiden et større ringbind målrettet en lille skare af professionelle brugere, der primært fik trykt skilte og visitkort. Ringbindet blev efterhånden afløst af en PDF, der var nemmere at distribuere, men den statiske, dokumenterende

form bestod og består i dag stadig i langt de fleste organisationer.

Men virkeligheden er blevet en anden: Design er blevet en meget aktiv del af at skabe og vedligeholde et brand, og brands er ikke statiske. En virksomheds brand er i en konstant udvikling, som den visuelle identitet skal kunne afspejle. Den statiske dokumentation af et designprogram ender med at blive en spændetrøje for at udbrede designet og skabe accept og forankring.

I tider hvor alle medarbejdere har mulighed for at designe små tryksager og egne PowerPoints, og hvor en større håndfuld bureauer og samarbejdspartnere verden over anvender designet, er brugerne af en designguide udvidet voldsomt.

Hvor behovet for at dele viden om designet før i tiden kunne begrænses til de få personer, der havde en kopi af ringbindet med designspecifikationer, kan alle nu arbejde med og videreudvikle designet. Målgruppen for designguiden er udvidet til en meget større skare, der ikke læser regelsamlingen fra ende til anden, men tværtimod har brug for en nålestiksmanøvre, der gør det muligt at forstå værdierne bag designet og finde den nødvendige information på få minutter.

Med de mange spredte brugere, kæmper den designansvarlige med at håndhæve designregler og godkendelser. De færreste organisationer har ressourcerne til dette designpoliti, hvilket er endnu et incitament til at slippe designguiden fri og gøre brugerne selvhjulpne.

Sæt designguiden fri

I ordet "design-guide" ligger en tanke om at guide, at hjælpe og rådgive omkring designet. En guide, der tager dig i hånden og på en brugervenlig måde indfører dig i designet og tankerne bag den visuelle identitet.

Carlsberg Group

I Carlsbergs globale corporate designguide har man for eksempel nedprioriteret den klassiske opdeling i medietyper som tryksager, PowerPoint, skilte med

mere, og i stedet opdelt designguiden i to primære sektioner: Learn og Create.

I Learn-sektionen finder brugerne beskrivelser af Carlsbergs Corporate brand, virksomhedens historie og produkter. Desuden lærer man tanker og overvejelser bag designprogrammet at kende og finder interviews med designerne bag identiteten. "First learn, then create" er mantraet. Med andre ord: Du skal kende virksomhedsbrandet, før du kan visualisere det. Når

du har lært brandet at kende, kan du finde hjælp til det kreative arbejde i Create-delen.

Københavns Kommune

Københavns Kommunes designguide afspejler den nye tilgang. Designguiden er simpel og let tilgængelig. Man finder de klassiske menupunkter som logo og farver, men frem for lange beskrivelser af regler og undtagelser, er alle sider i et meget kortfattet, klart og handlingsorienteret sprog.

Bestilling | 7 retningslinjer | Kontakt | Download |

KØBENHAVNS KOMMUNE

Logo & Grundelementer | Web & Digital | Tryk & Print | Vejledninger | Cases

Velkommen til Københavns Kommunes Designmanual

Her finder du retningslinjerne for Københavns Kommunes visuelle stil

trekant | cirkel i cirkel | stjerne | kvadrat | mellemrum | halvcirkel | 45°

Mangler du en skabelon?

PowerPoint
PowerPoint skabelonen skal anvendes ved alle præsentationer.

Download skabelonen

Få en lynvejledning til dit projekt

Plakater og abribus
Plakater og abribus anvendes ofte i kampagner for Københavns Kommune.

Se vejledningen her

De 7 retningslinjer

Nr. 2
Brug de 3 tilladte logofarver

København Kommunes online designguide: www.design.kk.dk

Under menupunktet farver er der for eksempel to primære råd: "Spar på farverne" og "Tænk blå, sort og rød". Hvis du skal lave en plakat, lyder Kommunens simple guide kort og godt:

- Vælg f.eks. et foto
- Vælg en Pantone-farve, som understøtter fotoet og stemningen i budskabet
- Skriv med Gill Sans Regular
- Placer grundmærket i højre hjørne

Selve designprogrammet er kogt ned til 7 punkter, der i et sprog, alle forstår, giver en kortfattet forståelse for designets principper. Brugeren behøver med andre ord ikke at læse sig igennem de første 40 sider af en PDF, før han eller hun har det umiddelbare, første overblik.

"Vi vil gerne have, at vores designmanual er noget, man har lyst til at bruge", fortæller Emil Holtoug, der som brand design manager har været med til at udvikle den nye designguide.

"En klassisk designguide kan være svær at bruge. Hvis vi derimod holder fast i nogle ganske få grundregler, vil vi kunne åbne op og give en masse frihed. På den måde har vi ikke brug for at sidde og måle margener og respektafstande eller definere skriftstørrelser, og vores visuelle DNA er meget bedre sikret."

Emil Holtoug opsummerer: "Uanset om du har en virkelig stram designmanual eller en virkelig åben designmanual, så skal der dygtige designere til at lave godt design. Hvis folk bruger vores manual, så er der noget københavnsk DNA, der kommer med, og det er det vigtigste."

Keep it simple

Et designprogram er aldrig bedre end antallet af brugere, der vælger at følge det. Derfor skal man tage sin egen medicin som kommunikatør og klarlægge brugergrupper og deres behov.

Tænk over følgende:

- Designguiden skal formidle designkonceptet frem for at dokumentere.
- Designguiden skal svare på det store HVORFOR? Hvorfor har vi den visuelle identitet, vi har? Hvad opnår vi ved at følge designguidens anvisninger?
- Designguiden skal rumme få regler og meget inspiration.
- Designguiden skal tilbyde genveje, tjeklister og guides.
- Designguiden skal facilitere vidensdeling.

Kort sagt og på godt dansk: *Keep it simple, og gør brugerne selvhjulpne.*

Michael Kreutzfeldt
michael@kreutzfeldt.com