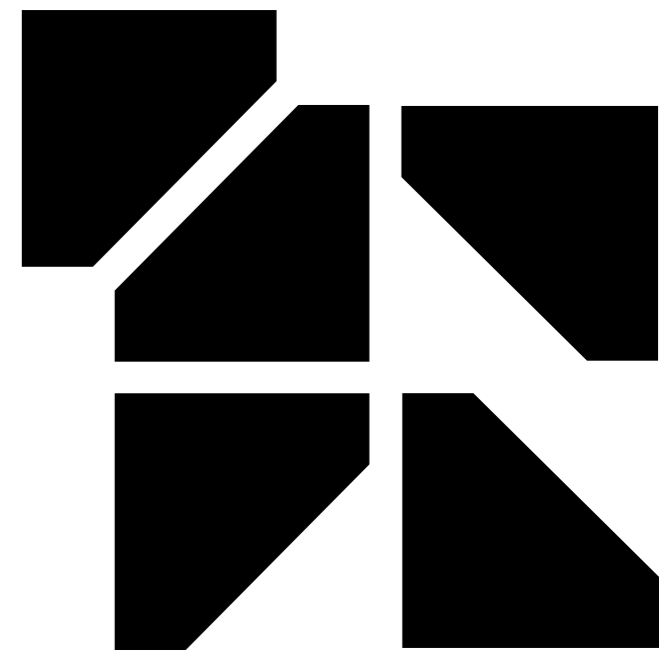


PROSESSRAPPORT FOR

**STOPPESTEDET ,
EN ÅPEN FELLESZONE**

JOSEFINE REICHEL T GJERTSEN — IDG3015 — EMNEOVERBYGGENDE PROSJEKT



INNHOOLD

Ø1 DESIGNBRIEF, PROSJEKT- BESKRIVELSE OG PROBLEMSTILLING

Ø2 INNSIKT OG RESEARCH

- KONKURRENTANALYSE
- POSISJONERING

Ø3 MÅLGRUPPE OG PERSONA

Ø4 FØRSTE IDEUTVIKLING

Ø5 IDEUTVIKLING

- MATERIALER
- FARGER
- SKRIFT

Ø6 AVSLUTNING

- SWOT 1
- SWOT 2

Ø1. DESIGNBRIEF (OVERORDNET PLAN)

BAKGRUNN

Stoppestedet er en fiktiv ungdomsklubb for 13–18 år. Lokalet ligger over tre etasjer og har i dag mangelfull visuell identitet og intern navigasjon. Målgruppen har varierende behov for tydelig informasjon og intuitiv navigering gjennom et sosialt og dynamisk miljø.

Hvorfor dette prosjektet:

Prosjektet tar utgangspunkt i et behov for visuell struktur og identitet i fysisk rom, særlig for å gjøre informasjon tilgjengelig for unge brukere, ansatte og besøkende. En god veifinng-opplevelse kan øke brukervennlighet, trivsel og trygghet i rommet.

HVA SOM SKAL LØSES:

Utvikle:

- Visuell identitet for Stoppestedet
- Integrert veifinngssystem som gjør rommet lett å orientere seg i
- Skilt, piktogrammer og visuelle elementer som er universelt utformet

Dette innebærer:

- Konseptutvikling og skisser
- Utprøving og iterasjon
- Ferdig designløsning i høy kvalitet for presentasjon

MÅL

- Skape et konsistent og tydelig visuelt språk for Stoppestedet.
- Utvikle intuitive navigasjonselementer som er tilgjengelige for flest mulig (§ universell utforming).
- Sikre høy kontrast og strukturell klarhet i alle grafiske elementer.
- Leverer ferdig skilt- og veifinngssystem i PDF for presentasjonmappe (senere kommer nettside)

MÅLGRUPPE

Primær: Ungdom 13–18 år

Sekundær: Ansatte og besøkende i nærmiljøet

RAMMER

Format: A3 prosessbok PDF

Antall sider: minimum 30

Tid: 05.01.26 —> 20.02.26

Bruk av bilder (med kildehenvisning)

Bruk av kilder for innhold

KRAV OG BEGRENSNINGER

- Universell utforming (tilgjengelig for mange brukergrupper)
- Lesbarhet på avstand
- Høy luminanskontrast
- Klare valg for symboler og typografi
- Bygge på innsikt fra målgruppeanalyse og strategiske vurderinger

Ø1. PROSJEKTBEKRIVELSE

Bakgrunn

Dette prosjektet er utført som en del av emnet IDG3015 Emneoverbyggende prosjekt ved NTNU, våren 2026. Oppgaven er et selvvalgt, fiksjonelt grafisk designprosjekt hvor målet er å demonstrere selvstendighet og faglig bredde gjennom utviklingen av en komplett visuell identitet.

Prosjektet tar for seg merkevarebygging med fokus på veifiningskilt for ungdomsklubben «Stoppestedet». Gjennom en omfattende innsiktsfase er det identifisert et behov for sosiale arenaer som bryter med den tradisjonelle, institusjonelle estetikken.

Målsetting

Hovedmålet med prosjektet er å utvikle en visuell verktøykasse som fungerer som et bindeledd mellom identitetsbygging og praktisk navigasjon (wayfinding) i et fysisk miljø over tre etasjer. Prosjektet skal resultere i en helhetlig profil som sikrer universell utforming, fremmer eierskap hos målgruppen og fungerer intuitivt i et komplekst arkitektonisk rom.

Ø1. PROBLEMSTILLING

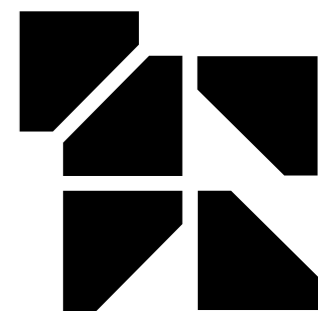
”Hvordan kan en helhetlig visuell identitet og strategisk materialbruk transformere et fiksjonelt fritidstilbud til en moderne urban arena, og samtidig fungere som et effektivt navigasjonssystem for ungdom?”

For å besvare problemstillingen utforskes følgende underspørsmål:

Hvordan kan grafiske elementer og symbolikk integreres direkte i interiøret for å støtte intuitiv veifinning?

På hvilken måte kan valg av ikke-tradisjonelle materialer bidra til å differensiere merkevaren fra eksisterende institusjonelle referanser?

Hvordan balansere estetiske krav mot kravet om universell utforming og lesbarhet i et fysisk rom?



Ø2. INNSIKT OG RESEARCH

Oppsummering: Innsiktsfasen har hatt som mål å kartlegge handlingsrommet for Stoppestedet. Ved å kombinere markedsanalyse med visuell utforskning, har jeg lagt fundamentet for en designløsning som er strategisk forankret og tilpasset målgruppens behov. For å posisjonere «Stoppestedet» har jeg analysert tre vidt forskjellige tilnærminger til kultur- og ungdomsarenaer. Analysen fokuserer på balansen mellom estetikk, materialitet og brukervennlighet.

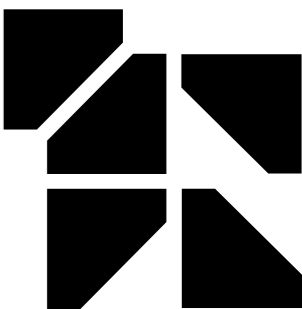
1. Stoppestedet på Lilleaker (eksisterende bygg)

Arkitektur og følelse: Bygget er en kombinasjon av Henrik Bulls historiske stasjonsbygning fra 1919 og et moderne tilbygg. Tilbygget fremstår som en lett konstruksjon i glass og tegl, designet for å minimere høydevirkningen og passe inn med det eksisterende volumet. Følelsen er preget av en «godt knadd» planløsning på en liten tomt, som samlokaliserer ungdom og seniorer.

Materialbruk: Interiøret er preget av robuste materialer som slipt betong i trapper og ungdomsrom, plateforskalt betong på bærevegger og vinyl i kontoretasjer. For å tilføre varme i de ellers røffe lokalene er det brukt eik i dører og kjøkkeninnredning.

Veifinning: Bygget har tre etasjer (kjeller, plan 1 og plan 2), forbundet med gangbroer og løfteplattform.

Innsikt for mitt prosjekt: Den eksisterende bruken av betong og eik underbygger min beslutning om å bruke kryssfiner. Det viser at robuste, industrielle materialer fungerer i en ungdomskontekst når de balanseres med treverk for varme.



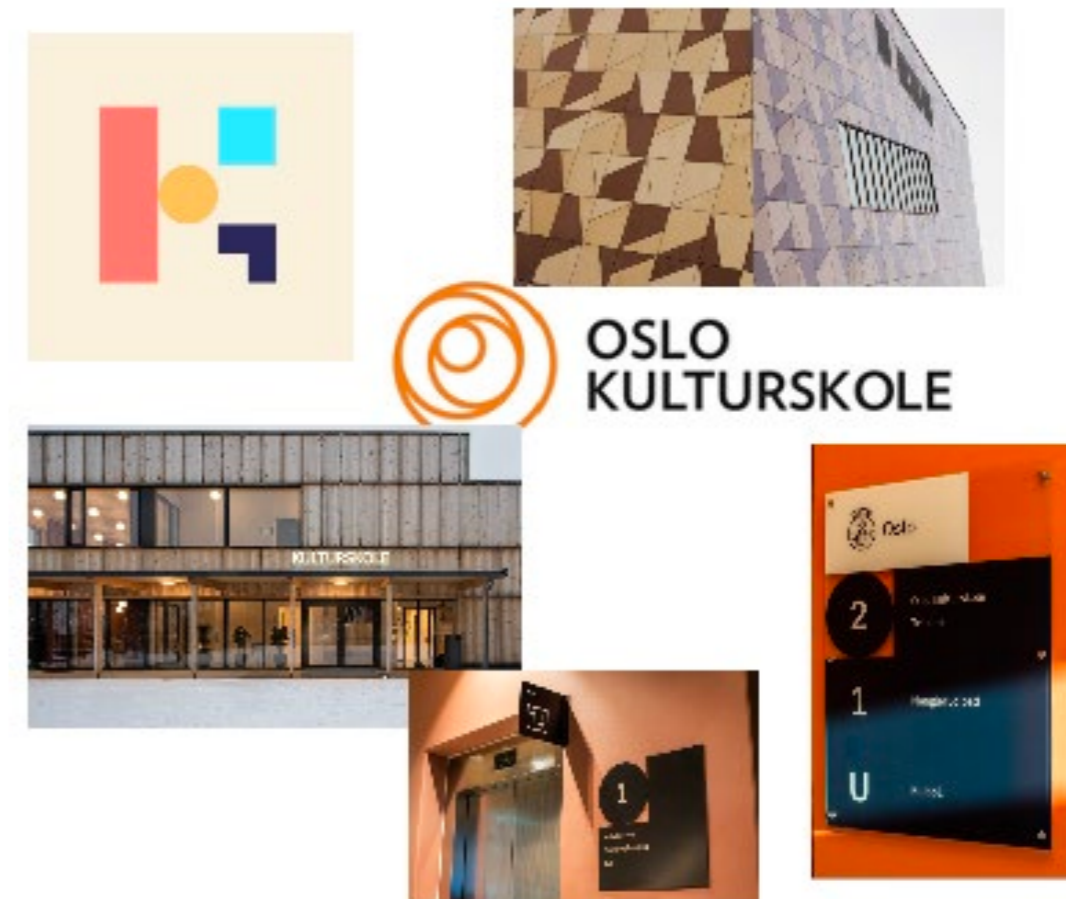
2. Oslo Kulturskole (Voldsløkka og Rakkestad)

Arkitektur og følelse: Kulturskolen er en massiv aktør med undervisning på 90 steder i Oslo. Nye Voldsløkka kulturstasjon har skapt debatt for sin «høyteknologiske» fasade dekket av solcellepaneler. Arkitekturen beskrives som moderne og miljøbevisst (plusshus), med store vinduer som inviterer til innsyn i kulturstasjonen og biblioteket. I Rakkestad er kulturskolen derimot bygget helt i tre for å skape en inviterende og lun atmosfære.

Materialbruk: Voldsløkka bruker moderne miljømaterialer og solceller som en integrert del av estetikken. Rakkestad benytter profilert trekledning og glass i en rytme som følger byggets struktur.

Designkomponenter: Kulturskolene må håndtere et enormt spenn av fag (220 ulike fag fra gaming til dans). Dette krever et ekstremt fleksibelt designsystem.

Innsikt for mitt prosjekt: Debatten rundt Voldsløkka viser at moderne, «stram» arkitektur kan provosere, men at ungdommen ofte opplever det som «kult» og spennende. Dette støtter mitt valg om en dristig, urban profil.



3. Deichman Bjørvika

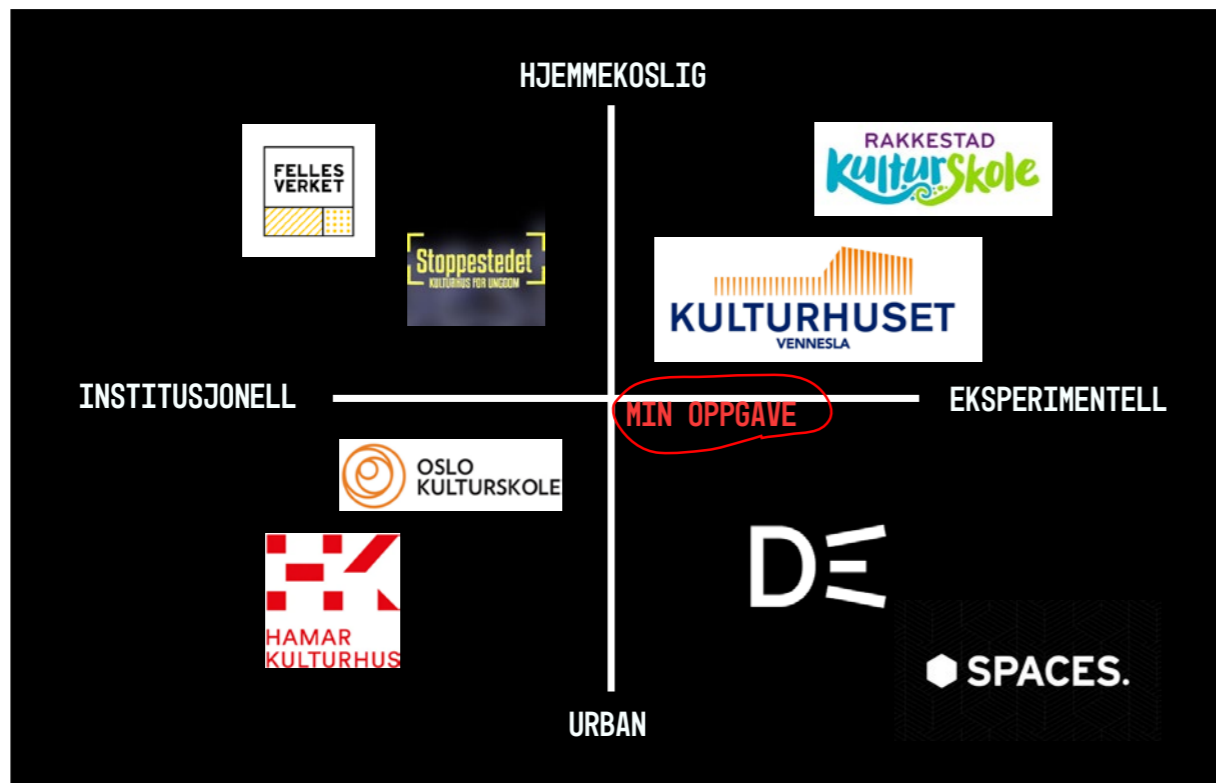
Arkitektur og følelse: Et forbildeprosjekt for FutureBuilt med fokus på passivhusnivå og 50 % lavere klimagassutslipp. Bygget føles åpent, transparent og monumentalt, men samtidig menneskelig gjennom interiørløsninger som skal «tåle tidens tann».

Materialbruk: Det er brukt naturlige og miljøriktige materialer. Spesialdesignet inventar er konstruert slik at enkeltdeler kan byttes ut ved slitasje.

KONKURRENTANALYSE

Aktør	Veifinning / Skilting	Følelse / Vibe	Materialbruk & estetikk	Brukerrettet opplevelse
Stoppestedet (eksisterende)	Lav til moderat struktur – få tydelige skilt, mye basert på arkitektur og åpne siktlinjer	Robust, nøktern, funksjonell – kan oppleves litt institusjonelt uten tydelig grafisk system	Betong, glass, tegl og eik – robust men ofte nøytralt	Åpent og fysisk tilgjengelig, men kan være uoversiktlig ved første besøk
Deichman Bjørvika	Sterkt integrert system – fysisk skilt, nisjer og digital støtte	Urban, åpen, internasjonal – romslig og moderne	Glass, særlig lys og transparente flater; materialer med tanke på varighet	Oppleves intuitiv, inviterende og lett å orientere seg i
Rakkestad kulturskole (OsloTre/Fragment)	Arkitektur som navigasjon – glassfasade og rytme i fasade gir orientering	Varm, åpen, integrert – mindre institusjonelt preg	Tre og naturlige materialer – rytme og menneskelig skala	Lettere å lese rommet som helhet, mindre behov for fysisk skilting
Oslo kulturskole (kommunale kulturskoler)	Systemavhengig og variert – mye tekstbasert/logosystem, mindre konsistent fysisk skiltstruktur	Kreativ, men institusjonell – kunsthøgskolen men kommunal kontekst	Variierende – lite standard materialuttrykk over lokasjoner	Funksjonelt system, men kan kjennes skole-/administrasjonspreget

POSISJONERING



Analysen av det visuelle landskapet tar for seg offentlige rom og utformingen av tilbud for ungdom:

Det institusjonelle og domestiserte:

Aktører som Fellesverket og dagens Stoppestedet på Lilleaker benytter eik og tekstiler for å skape en trygg "hjem nr. 2"-følelse. Dette er lavterskeltilbud preget av tradisjonell, kommunal trygghet.

Det tekniske og pedagogiske: Oslo Kulturskole og Hamar Kulturhus opererer innenfor en formell ramme. Arkitekturen, som solcellefasaden på Voldsløkka, signaliserer teknisk orden og profesjonalitet gjennom materialer som betong, glass og metall.

Det eksperimentelle og taktile: Rakkestad Kulturskole og Vennesla Bibliotek utfordrer den institusjonelle formen med massivtre og organiske tre-ribber, som skaper lune og inviterende rom.

Prosjektets plassering

Det nye designforslaget for Stoppestedet posisjonerer seg i skjæringspunktet mellom det eksperimentelle og det urbane.

Posisjoneringen er basert på et ønske om økt autonomi for brukeren. Ved å forkaste Lilleakers bruk av betong og eik til fordel for svartbrun filmbelagt kryssfiner, distanserer prosjektet seg fra den domestiserte tryggheten. Med inspirasjon fra navigasjonssystemene i Deichman Bjørvika og den industrielle estetikken i profesjonelle arbeidsmiljøer som Spaces, etableres en "studio-logikk" fremfor en "klubb-logikk". Resultatet er en arena som fremstår som et profesjonelt verktøy for kreativ produksjon, tilpasset en målgruppe som søker modne og uformelle utviklingsrom.

Ø3. MÅLGRUPPE

Hovedmålgruppe: Ungdom (13–18 år)

Den primære brukergruppen er ungdom i alderen 13 til 18 år som bor eller oppholder seg lokalt.

Behov for uavhengighet: Ungdom i denne alderen søker ofte steder hvor de kan være uten voksenstyring, men i trygge rammer. De foretrekker miljøer som signaliserer at de blir tatt på alvor, fremfor rom som er designet for yngre barn.

Aktivitet og produksjon: Bruksmønsteret har endret seg fra kun å være et sted for sosialt samvær til å bli en plass for å skape noe selv, som musikk, gaming eller digital kunst. Dette krever lokaler som tåler bruk og som ser ut som fungerende verksteder eller studioer.

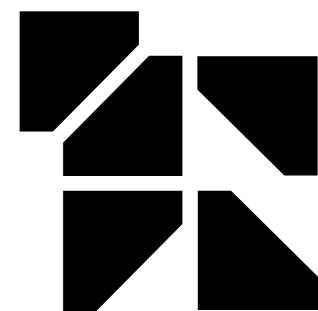
Visuell kommunikasjon: Målgruppen navigerer etter visuelle koder de kjenner fra bymiljøet og moderne arbeidsplasser. Valget av mørke flater og teknisk skrifttype (kommer senere) er gjort for å møte denne forventningen om en moderne og profesjonell stil.

Sekundærmålgruppe: Ansatte og nærmiljø

Selv om ungdommen er i fokus, er lokalene også en arbeidsplass for ansatte i bydelen og et samlingspunkt for frivillige.

Oversikt og navigasjon: For de ansatte er det viktig at skiltingen er tydelig slik at de kan veilede besøkende gjennom byggets tre etasjer og gangbroer.

Troverdighet: Designet skal formidle at dette er et profesjonelt og trygt tilbud drevet av kommunen, noe som er viktig for foreldre og samarbeidspartnere i lokalmiljøet.



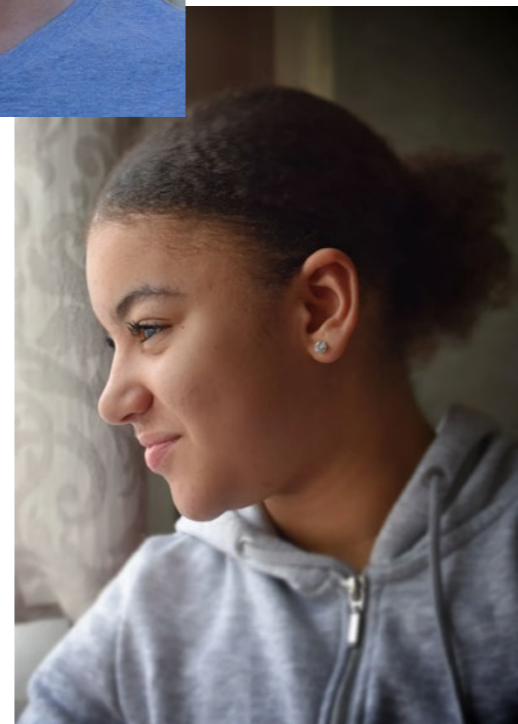
PERSONA 1 — LUKAS (16 ÅR)

Lukas representerer de **eldste ungdommene** som er ferdige med "fritidsklubb-fasen" og ser etter en arena som speiler ambisjonene deres.

Situasjon: Han bruker mye tid på egenprodusert innhold (musikk/grafikk) og trenger et sted med utstyr han ikke har hjemme.

Følelser: Han er skeptisk til steder som føles for "snille" eller kommunale. Han ønsker å føle seg som en del av et profesjonelt miljø der han blir tatt på alvor som utøver, ikke bare som en skoleelev.

Behov: Et miljø med en urban og "rå" estetikk som minner mer om et produksjonsstudio enn en skole. Han trenger ro til å fordype seg, men også muligheten til å møte likesinnede i en uformell ramme.



PERSONA 2 — AMIRA (14 ÅR)

Amira er typisk for de **yngre ungdommene** som bruker huset primært som et sosialt ankerpunkt i hverdagen.

Situasjon: Hun kommer rett fra skolen sammen med venner og har behov for et sted å oppholde seg frem til middag eller treninger.

Følelser: Hun er i en fase der det sosiale hierarkiet er viktig, og hun kan føle seg usikker hvis hun ikke forstår hvordan hun skal bruke rommet eller hvor hun har lov til å være.

Behov: En oversiktlig og åpen sone hvor hun kan se hvem andre som er der uten å føle seg eksponert. Navigasjonen må være så enkel at hun og vennene kan finne frem til kiosk eller sittegrupper uten å måtte be om hjelp fra voksne.

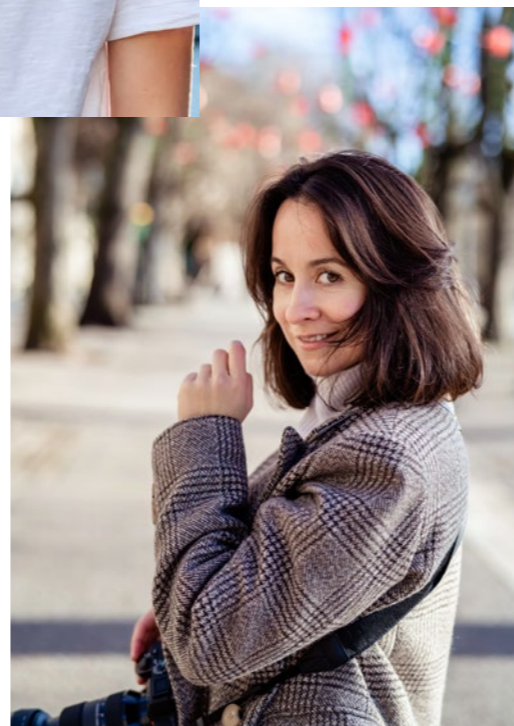
PERSONA 3 — ELIAS (15 ÅR)

Elias representerer brukere som oppsøker Stoppestedet for de **tyngre tjenestene**, som veiledning og samtaler.

Situasjon: Han bærer på utfordringer han ikke vil dele med venner eller foreldre, og har behov for å benytte seg av samtalerommene og rådgivningstjenesten.

Følelser: Han føler på en terskel for å gå inn døra og er redd for stigma eller at det skal føles som et legekantor. Han er sårbar og trenger å føle seg trygg og anonym i selve navigasjonsprosessen.

Behov: En atmosfære som er lun og skjermet, ikke klinisk og hvit. Han trenger tydelige ledelinjer som viser vei til private soner uten at han må annonsere ærendet sitt for hele bygget.



PERSONA 4 — MARIA (42 ÅR)

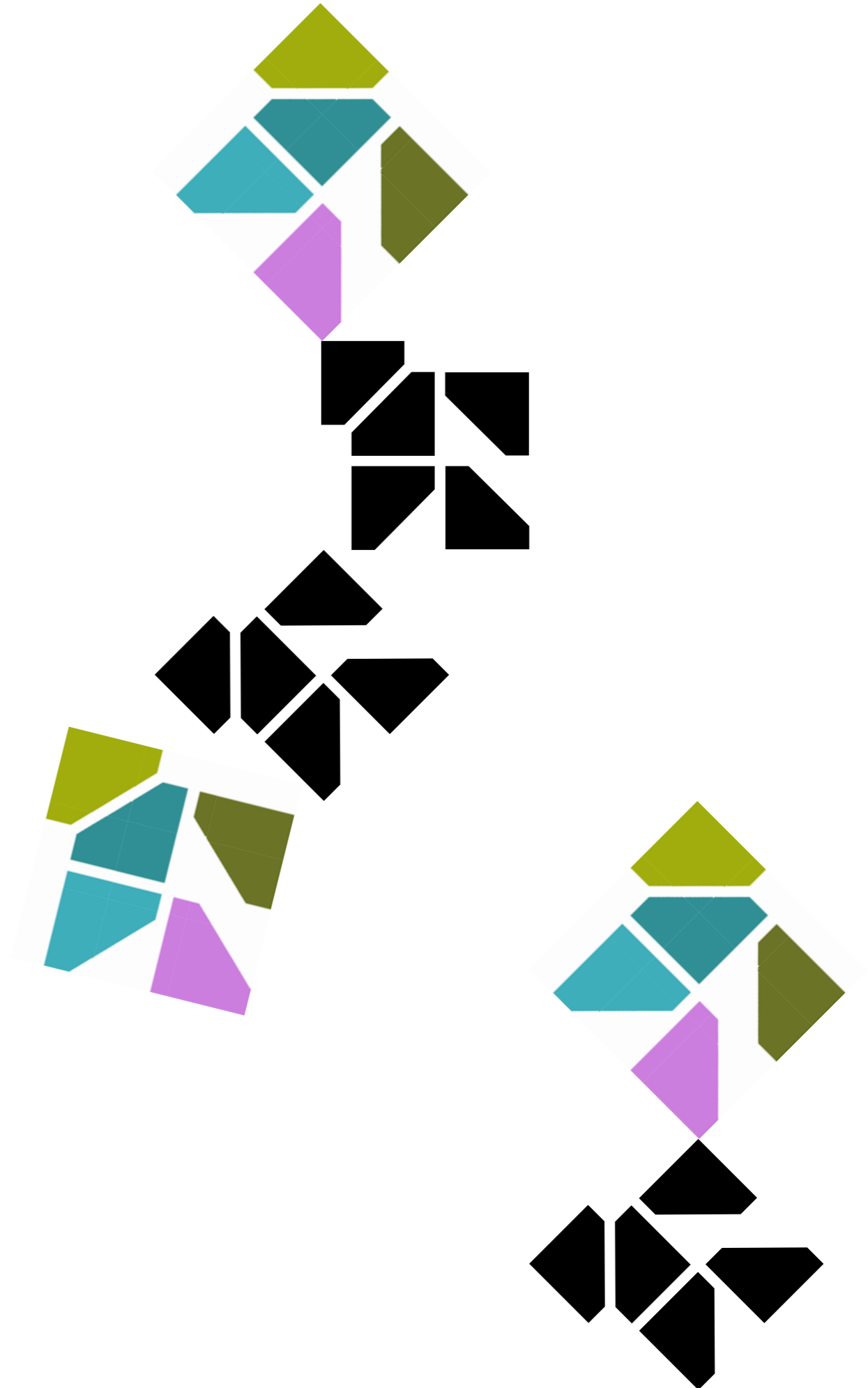
Marianne representerer de **ansatte** og **frivillige** som skal drifte huset og sørge for at det er en trygg arena.

Situasjon: Hun koordinerer samtaler, aktiviteter og det sosiale samværet på huset. Hun må kunne veksle raskt mellom administrative oppgaver og det å være til stede for ungdommene.

Følelser: Hun ønsker at ungdommene skal føle stolthet og eierskap til lokalene, slik at hærverk og slitasje minimeres. Hun blir ofte avbrutt av praktiske spørsmål om veien til toalett eller ulike rom.

Behov: En planløsning og et design som kommuniserer selvstendig. Hvis bygget "snakker" til ungdommen gjennom tydelig grafikk og robuste materialer, får hun mer tid til relasjonsbygging og mindre tid på vakt hold og praktisk veiledning.

05. IDEUTVIKLING



INSPIRASJONSTAVLE 0.1 — BARNEKLINIKK



DEN ORIGINALE IDEEN...



Biggest text: New order, Semibold - 322,59 pt
Smallest text: New Order, Semibold - 172,55 pt



FRA BARNEKLINIKK TIL FRITIDSKLUBB...

Tidlig idéutvikling og målgruppeanalyse

Helt fra starten av prosjektet sto ønsket om å utvikle et funksjonelt veifiningsystem sentralt. Den opprinnelige tanken var å designe for Rikshospitalets barneklinnikk, med en definert målgruppe på 0–6 år. Valget av denne aldersgruppen var strategisk; barn eldre enn seks år vil ofte oppfatte et karakterbasert design som for barnslig. Jeg observerte eksisterende barnevennlige tiltak som maskoten Rasmus og forsøkte å videreutvikle dette med en egen musekarakter for å gjøre den kjedelige sykehusarkitekturen mer imøtekommende.

Funksjonelle og estetiske motsetninger

Underveis i skissefasen identifiserte jeg flere utfordringer knyttet til både funksjon og form. For at karakteren faktisk skulle fungere som en aktiv veiviser, var tanken å bruke snakkebobler med instruksjoner. Her oppsto en logisk brist: målgruppen på 0–6 år kan i liten grad lese, noe som ville gjort informa-

sjonsformidlingen ineffektiv. Samtidig oppstod det en visuell konflikt i designuttrykket. Jeg ønsket å arbeide med spisse, stramme former på selve skiltene, men dette sto i direkte kontrast til karakterens runde og myke formspråk. Denne mangelen på helhet gjorde at konseptet ikke følte gjennomført.

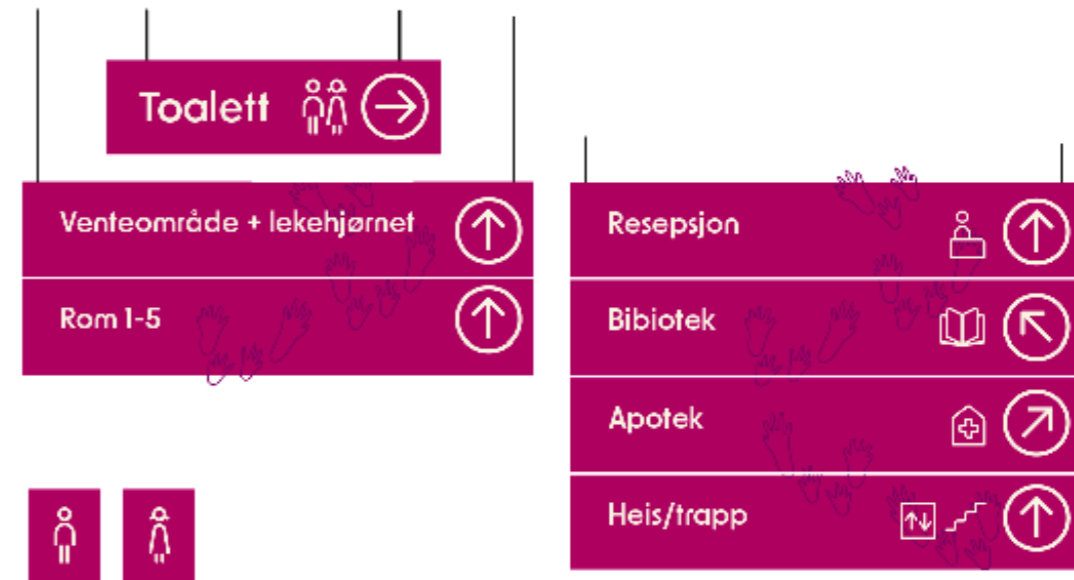
Strategisk kursendring: Stoppestedet

Gjennom undersøkelsene oppdaget jeg også at barne-klinikken på Rikshospitalet er spredt over mange frag-menterte lokasjoner, noe som gjorde det vanskelig å skape et sammenhengende system.

Jeg valgte derfor å skifte retning til «Stoppestedet», et fritidstilbud for ungdom. Selv om konteksten ble en helt annen, tok jeg med meg lærdommen fra de tidlige skissene:

Ny målgruppe, ny estetikk: Ved å bevege meg bort fra det karakterbaserte designet, kunne jeg dyrke det stramme og ”spisse” uttrykket jeg opprinnelig ønsket.

Materialitet og tyngde: Jeg holdt fast ved bruken av treverk, men skiftet ut den lyse eiken med svartbrun film-belagt kryssfiner for å skape en mer urban og voksen ”studio-vibe” for ungdommen.



Helhetlig navigasjon: Ved å designe for en samlet bygning med tre etasjer, kunne jeg utvikle et logisk system, (selv om det er fiksjonelt) basert på fargekoder og ikonografi, fremfor en pedagogisk maskot.



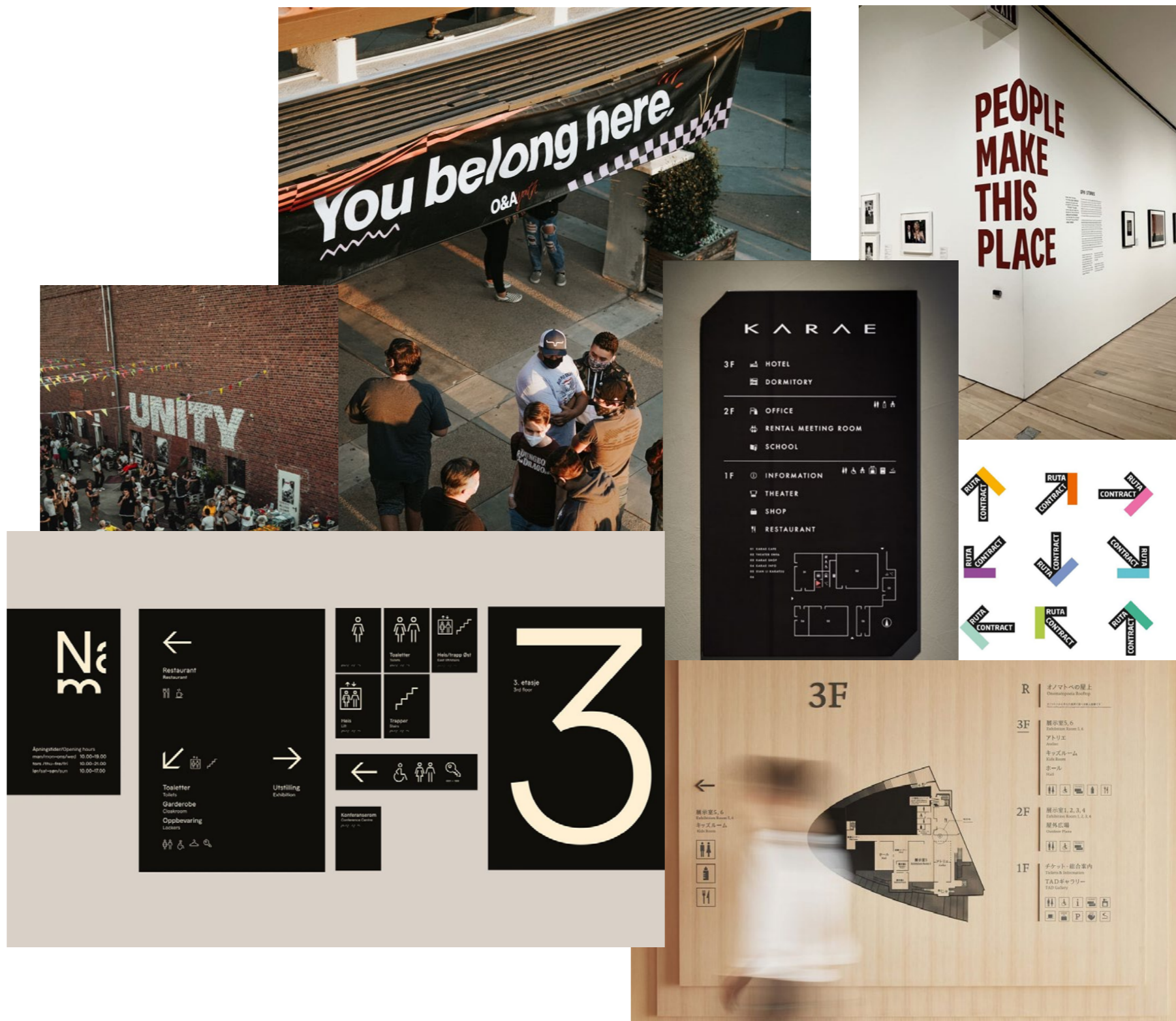
^Over ser du noen tidligere prøvinger på ikonbruk. Man ser også her at fagrepallettet er litt mer barnslig en det det ender opp med til slutt. I tillegg er ikonene litt rundere i formen enn det endelige resultatet.

INSPIRASJONSTAVLE 0.2

Da prosessen stoppet opp og det ble utfordrende å finne en klar vei videre, valgte jeg å ta et steg tilbake for å redefinere det visuelle rammeverket.

Jeg utarbeidet en ny inspirasjonstavle (moodboard) med fokus på en mer innstrammet og tydelig estetikk. Ved å spisse det visuelle uttrykket ble det lettere å ta konsekvente valg for både materialitet og form, noe som ga prosjektet den nødvendige fremdriften og en klarere rød tråd.

Denne metoden er en naturlig del av utviklingsfasen, hvor man vurderer skisser mot målet og justerer kursen for å sikre en gjennomtenkt løsning.



VALG AV FARGER

Fra mørke toner til funksjonell kontrast

De første palettene var preget av dype lilla- og grøntonner som ga et dempet inntrykk, men disse viste seg å være for tunge for min preferanse. For at skiltingen skal fungere som et effektivt navigasjonsverktøy, ble det nødvendig å introdusere farger med høyere kontrast som tydelig skiller de ulike sonene fra hverandre. Den endelige paletten ble derfor justert for å sikre at informasjonen ”popper” i interiøret.

Gul og lilla som identitetsbærere

Kombinasjonen av gult og lilla ble beholdt på grunn av deres egenskaper som komplementærfarger, som naturlig fanger blikket. Gult på svart bakgrunn er et bevisst stilvalg inspirert av ”underground”-plakater og urban ungdomskultur, noe som gir prosjektet en rå og uformell ”studio-vibe” fremfor en institusjonell følelse. Dette knytter den visuelle identiteten direkte til målgruppens preferanser.



Praktisk løsning med turkisblå

Underveis i testingen ble det tydelig at gult hadde for lav kontrast mot de lyse treoverflatene i bygget. For å ivareta lesbarhet og universell utforming, ble det introdusert en frisk, turkisaktig blåfarge i den nederste rekken.





MATERIALITET OG INTERIØR SOM INSPIRASJONSKILDE + MINIFORSKNING

Farge- og materialvalget med svart og tre er inspirert av moderne interiør- og møbeldesign, særlig skandinavisk samtidsdesign og en industriell, minimalistisk stil.

I slike miljøer kombineres ofte eik eller bjørkefinér/plywood med sorte metall- eller stålelementer. Denne kontrasten mellom det varme, organiske treet og de mørke, presise flatene gir et uttrykk som oppleves både robust og profesjonelt.

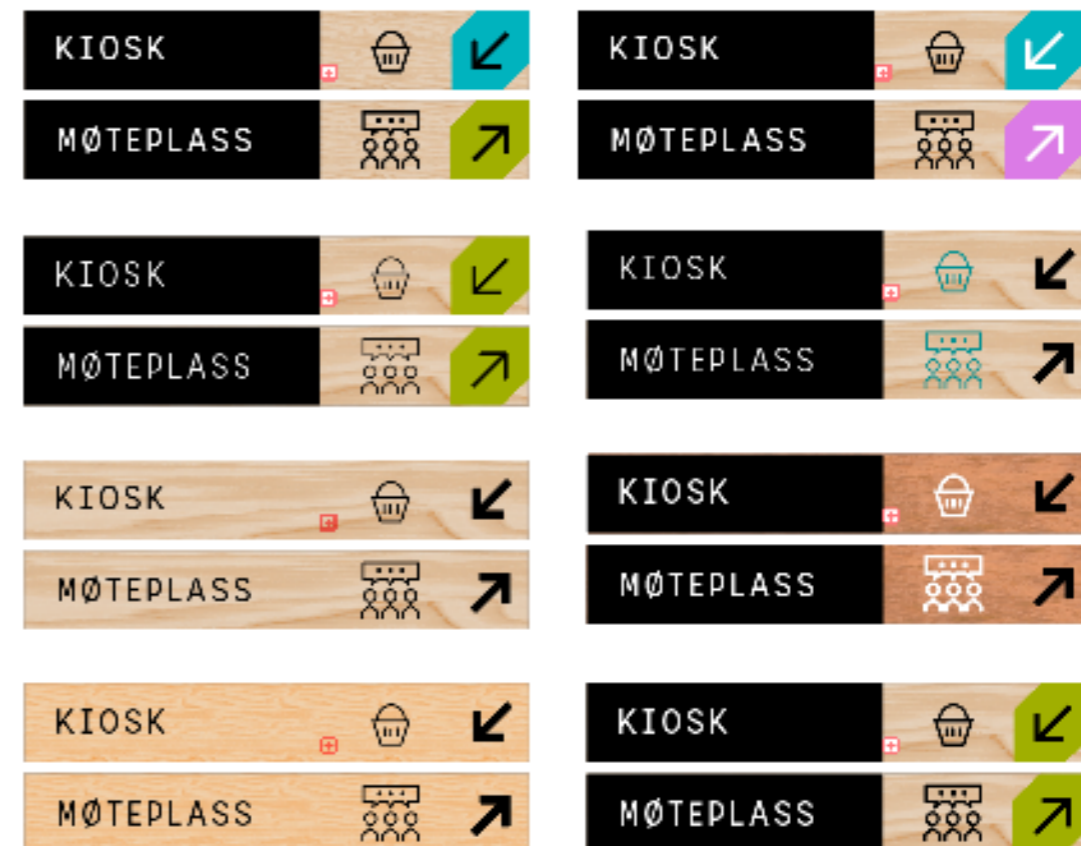
I prosjektet er dette relevant fordi konseptet er en ungdomsklubb med samtalerom integrert i samme bygg. Materialkombinasjonen gjør at stedet ikke fremstår som en skole eller institusjon, men mer som et studio eller en urban møteplass. Det passer godt for målgruppen 13–18 år, som ofte orienterer seg mot visuelle referanser fra bymiljø, kreative arbeidsplasser og moderne interiører.

Treverk er også valgt fordi naturlige materialer kan påvirke romopplevelsen positivt. Forskning innen miljøpsykologi og biofili viser at synlig tre kan bidra til å redusere stress og skape en opplevelse av varme og trygghet. Dette er særlig viktig i et bygg som også inneholder samtalerom.

Materialbruken er vurdert med tanke på bærekraft og slitestyrke, og i prosjektet er det valgt plywood (bjørkefinér) som hovedmateriale. Plywood består av flere tynne lag tre som limes sammen i kryss, noe som gir høy styrke og god formstabilitet. Ved bruk av sertifisert trevirke (FSC/PEFC) sikres mer ansvarlig ressursbruk.

Plywood er mye brukt i moderne interiørdesign, særlig innen skandinavisk og minimalistisk stil. Det brukes i møbler, veggflater og faste installasjoner. Materialet tåler høy aktivitet og kan overflatebehandles for økt slitestyrke. Det kan også behandles med brannhemmende lakk for å tilfredsstille kravene i offentlige bygg.

Da jeg skulle lage visualiseringer av materialet i Illustrator, måtte jeg også ta stilling til hvordan plywoodene skulle fremstå digitalt. Jeg vurderte blant annet hvor tett åremønsteret skulle være (hvor ofte strukturen gjentas), hvilken fargetone materialet skulle ha, om overflaten skulle fremstå lys eller mørkere behandlet, samt graden av glans eller matthet. Slike egenskaper påvirker hvordan materialet oppleves visuelt, og var viktige for å formidle riktig uttrykk i presentasjonen.



TYPOGRAFISK UTVIKLING: FRA BARNEKLINIKK TIL FRITIDSTILBUD FOR UNGDOM

Fase 1:

Den myke starten med New Order...

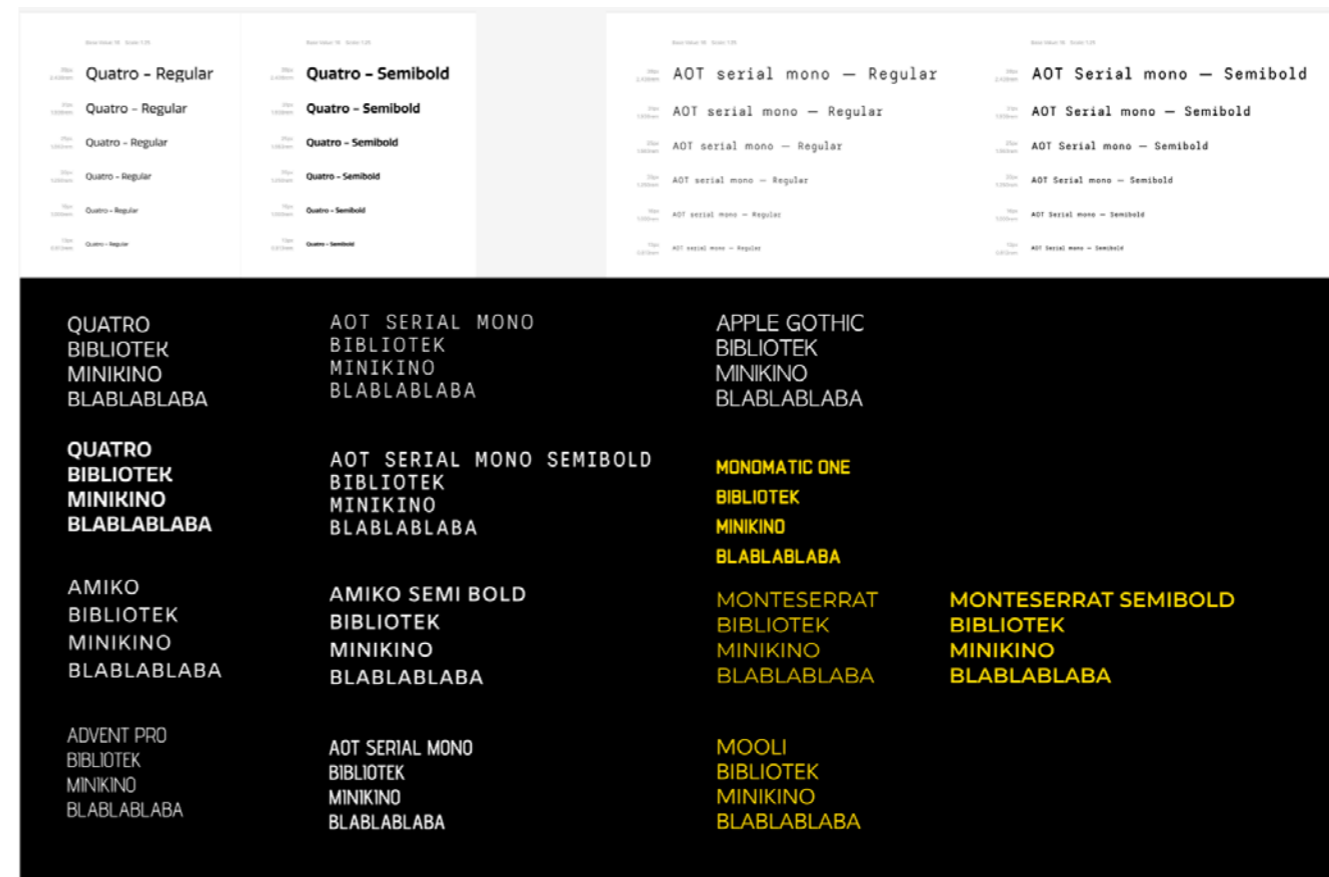
I prosjektets tidlige fase, da oppgaven var rettet mot en barneklinnk ved Rikshospitalet, falt valget på skrifttypen New Order Semibold. Denne fonten ble valgt for sitt vennlige, åpne og moderne uttrykk, som harmonerte med de første ikonutkastene. På dette stadiet hadde ikonene avrundede avslutninger og myke former for å skape en trygg og imøtekomende atmosfære for barn. Som man ser i de tidlige skissene for toalettskiltene, ga kombinasjonen av lilla flater, New Order og runde piktogrammer et ”snillere” visuelt uttrykk som passet en sykehuskontekst.



Fase 2:

Retningsvalg og breddeutforskning

Da jeg flyttet prosjektet over i en ny kontekst for ungdom under navnet «Stoppestedet», innså jeg at det eksisterende uttrykket føltes for mykt ut og barnslig. Jeg ønsket et mer arkitektonisk og teknisk uttrykk. Dette satte i gang en bred utforskning av nye skrifttyper. Jeg testet et stort utvalg, inkludert Quatro, Amiko, Advent Pro, Montserrat og Mooli. Gjennom denne utprøvingen ble fonter som Mooli og Advent Pro vurdert som for spinkle, mens Quatro beholdt for mye av det avrundede preget jeg ønsket å forlate.



Fase 3:

Valg av AOT Serial Mono

Det endelige valget falt på AOT Serial Mono, designet av Prio Nurokhim Aji. Som en moderne monospaced font, der alle tegn har lik bredde, tilfører den en visuell rytme og teknisk presisjon som New Order manglet. Ved å velge en monospace-font skaper jeg assosiasjoner til koding, arkitekttegninger og en urban «studio-estetikk». Dette gir prosjektet et preg som resonnerer bedre med ungdomsmålgruppen. Jeg valgte Semibold fordi det er den perfekte tykkelsen, ikke for tynn eller tjukk.



Fase 4:

Hierarki og fargevalg for maksimal lesbarhet

Underveis i prosessen ble det gjort viktige valg knyttet til fargebruk og versaler:

Store bokstaver (Caps): På alle hengeskilt valgte jeg utelukkende store bokstaver. Dette gir informasjonen en solid, blokk-aktig form som integreres bedre i arkitekturen og gir umiddelbar visuell slagkraft i en travel felleszone.

Hvit tekst på svart bunn: Jeg utforsket flere fargekombinasjoner, inkludert farget tekst (f.eks. gul), men landet på hvit typografi på svarte skiltflater. Dette sikrer maksimal kontrast og universell utforming, samtidig som det gir skiltene en arkitektonisk dybde.

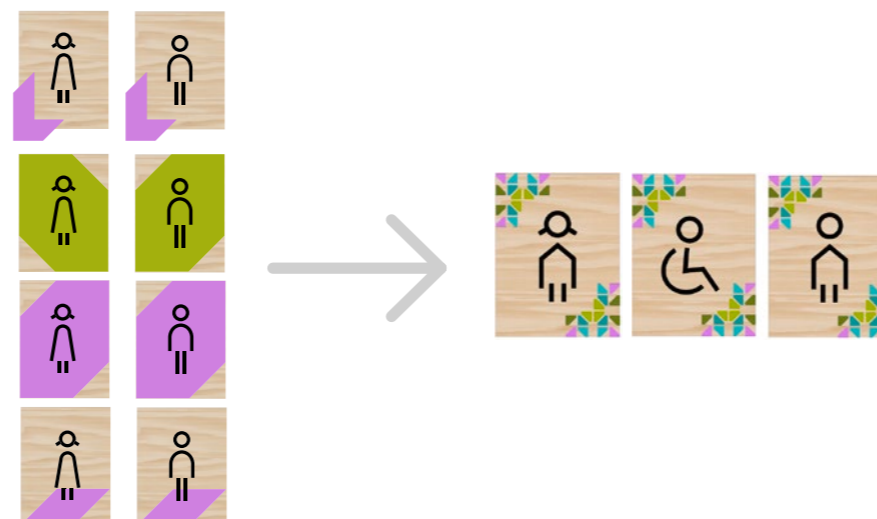
Farger som navigasjon: Ved å holde teksten nøytral hvit, kan de sterke aksentfargene (lilla, turkis og gul) fungere rent som navigasjonsmarkører. På denne måten forteller den hvite teksten hva rommet er, mens fargen forteller hvor du skal, uten at de visuelle elementene konkurrerer om oppmerksomheten.

ITERERING AV SMÅ TOALETT SKILT

Ved å redusere fargebruken ønsket jeg å unngå tradisjonelle og utdaterte kjønnskoderinger, som for eksempel grønt for menn og lilla for kvinner. I stedet for å la fargen dominere hele skiltet, har jeg valgt å kombinere nøytrale svarte piktoagrammer med et mindre, subtilt grafisk element.

Visuelt hierarki: Siden toalettskilt ofte er mindre enn hovedskiltene, skal de ikke konkurrere om oppmerksomheten med de store retningsviserne. Det grafiske elementet gir akkurat nok visuell informasjon til at skiltet føles som en del av helheten uten å overvelde brukeren.

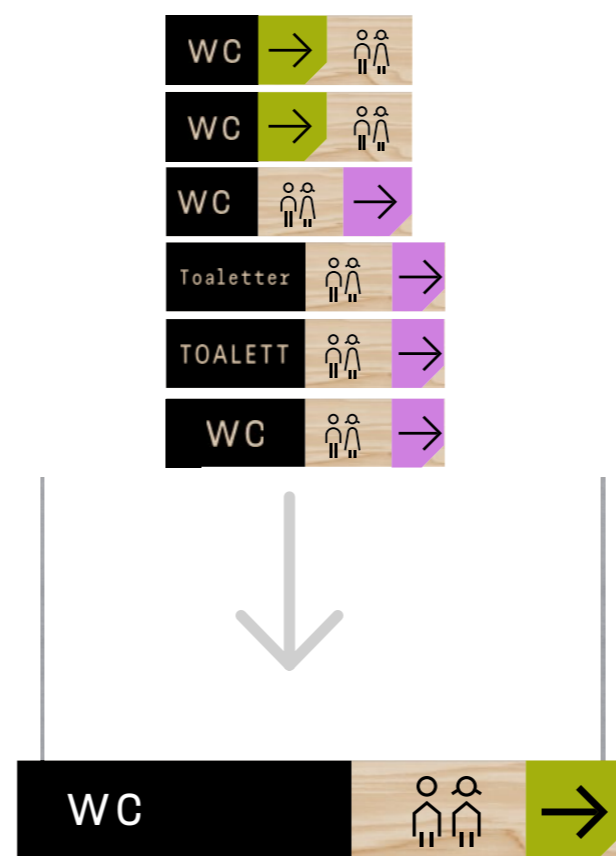
Identitetsbærer: Ved å inkludere det geometriske mønsteret (inspirert av logoen) på selve treflaten, opprettholdes den visuelle identiteten selv på husets minste skilt.



ITERERING AV STØRRE TOALETT SKILT

En viktig endring i retningsvisningen var overgangen fra skilt som stikker ut fra veggen, til bruk av hengeskilt montert fra taket. Ved å løfte informasjonen opp holdes siktlinjene åpne, og skiltene fungerer som visuelle portaler som markerer inngangen til nye soner uten å oppta plass på veggene. Dette sikrer at informasjonen forblir synlig over folkemengden i et aktivt ungdomshus.

En utfordring med hengeskilt er at de kan oppleves som tunge ved lav takhøyde og er mer utsatt for fysisk påvirkning, noe som krever robuste fester. Siden skiltene henger over øyehøyde, er det brukt maksimal kontrast mellom mørk bakgrunn og lys typografi for å sikre lesbarhet.

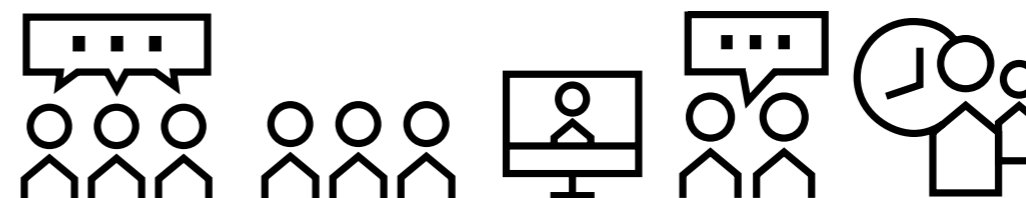
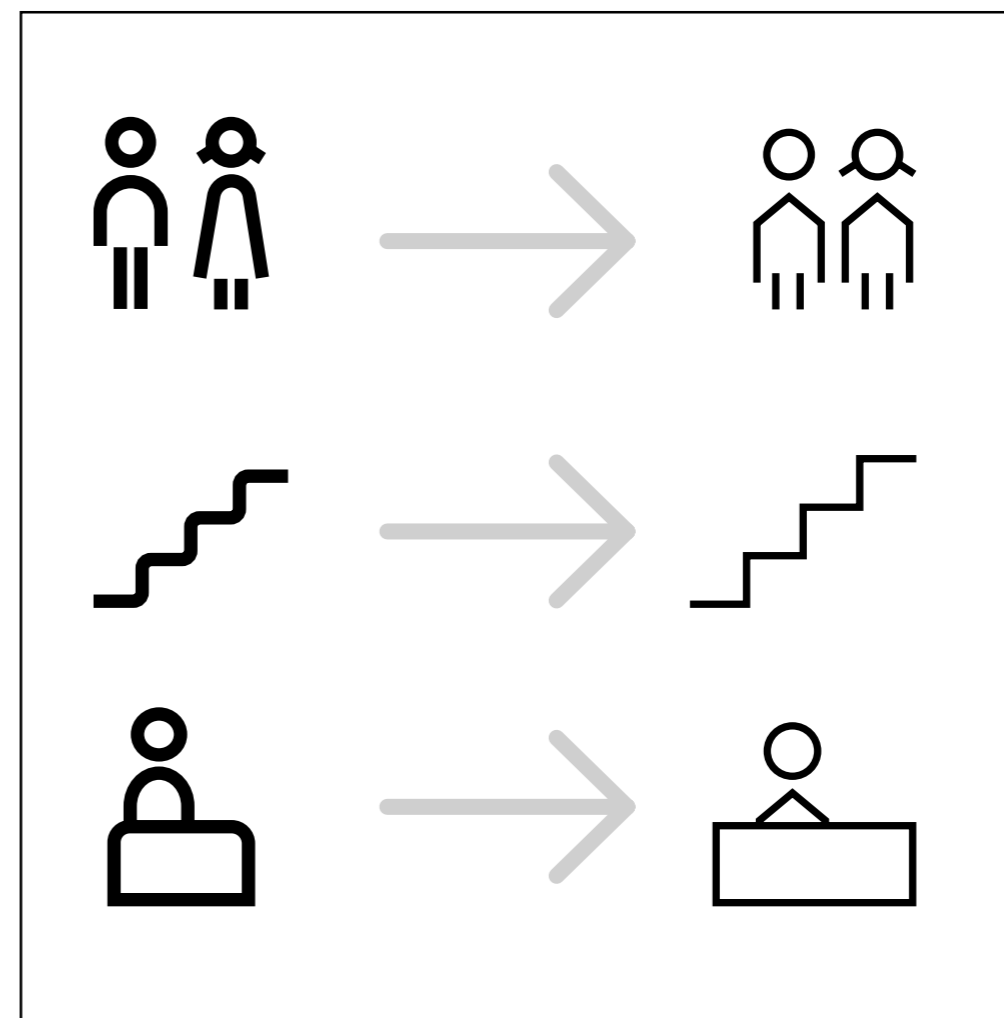


UTFORMING AV IKONER

Ved å visualisere menneskene som små "hus", skapes det en direkte kobling mellom brukeren og arkitekturen, der hus-formen symboliserer at alle som oppsøker Stoppestedet er under samme tak. Dette grepet støtter opp under ønsket om å skape et bygg som føles arkitektonisk gjennomtenkt og kult, samtidig som det formidler en følelse av trygghet og fellesskap.

Alle ikonene i systemet er egenproduserte for å sikre et unikt og helhetlig uttrykk. Underveis i prosessen ble jeg bevisst på hvordan linjetykkelse påvirker lesbarheten, og jeg valgte derfor å tegne selve piktogrammene med tynnere linjer for å gi dem et lettere og mer moderne utseende.

For å skape et tydelig funksjonelt hierarki er pilene tegnet med en linjevekt som er to tyngder kraftigere enn de andre ikonene. Dette grepet sørger for at brukeren først ser retningen de skal gå, før de tolker selve ikonet, noe som bidrar til en mer intuitiv og effektiv veifinning i bygget.

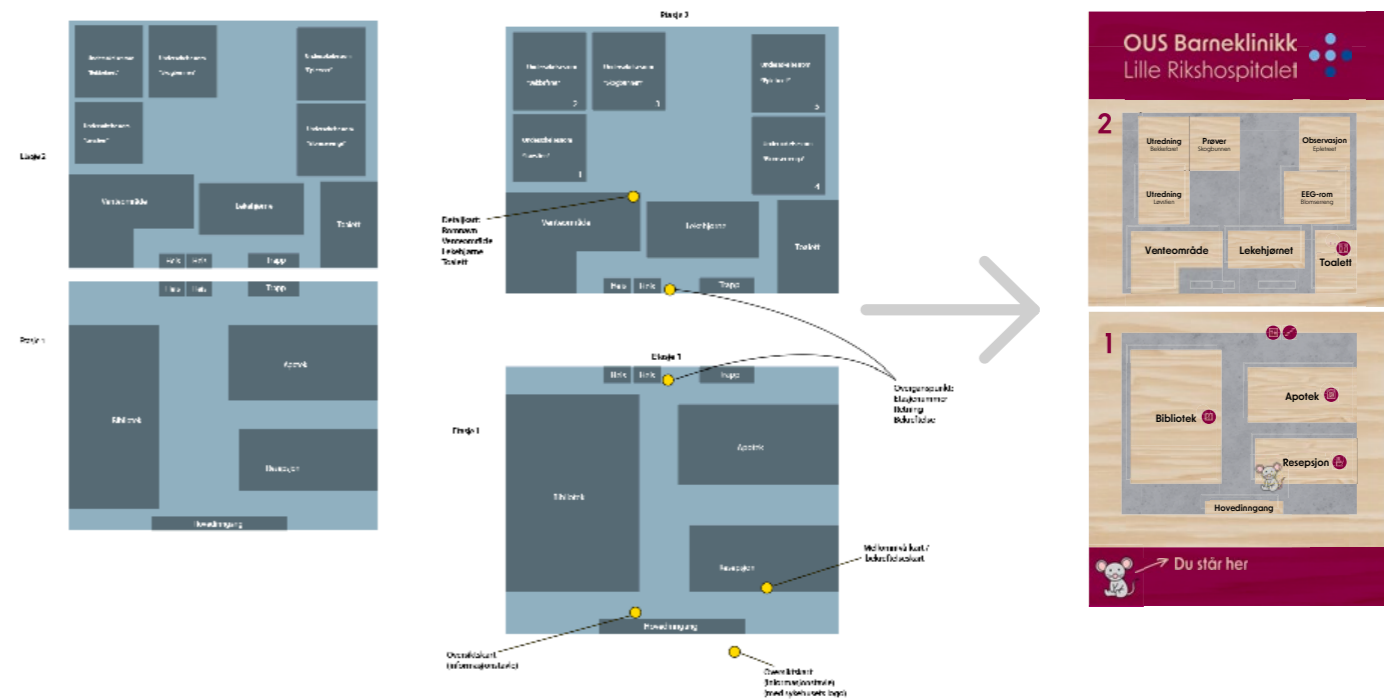


UTFORMING AV FIKSJONELT KART

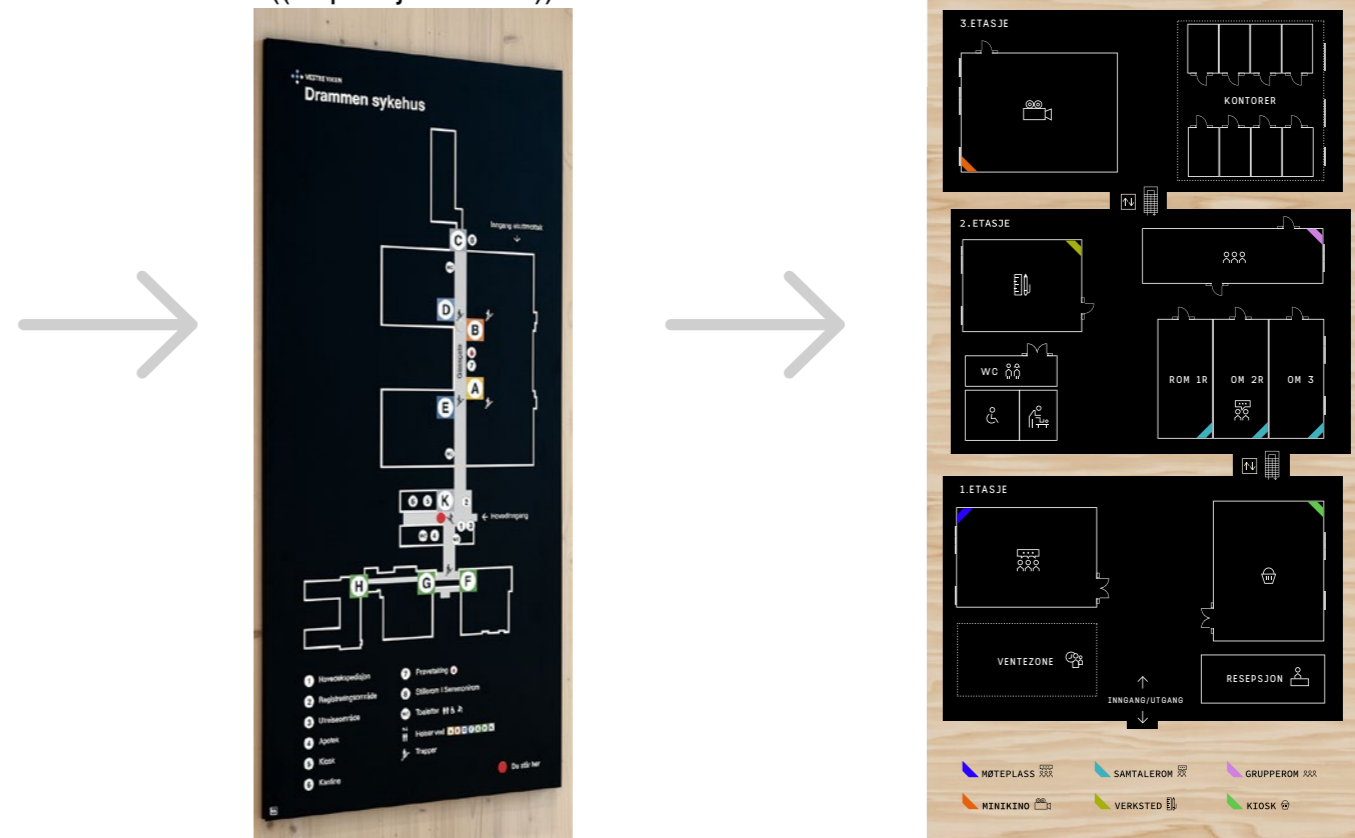
I arbeidet med veifinningssystemet innså jeg viktigheten av en tydelig etasjeplan for å vise nøyaktig hvor de ulike skiltene plasseres i forhold til rommene. Prosessen startet med enkle, grå skisser før jeg utforsket hvordan kombinasjoner av betong og treverk påvirket lesbarheten. Underveis fant jeg et kart over Drammen sykehus som ble en stor inspirasjonskilde; det hadde en logisk oppbygging og en tydelig kontrast som jeg ønsket å adaptere til Stoppestedets visuelle profil.

En viktig del av den kreative prosessen handlet om å finne riktig mengde detaljer. I de første utkastene forsøkte jeg å tegne inn arkitektoniske elementer som vasker på toalettene, stoler og rømningsveier, men jeg innså etter hvert at for mye informasjon virket forstyrrende for selve veifinningen.

Jeg bestemte meg derfor for å strippe kartet ned til de mest nødvendige elementene som vegger, vinduer, heis og trapp. Ved å fjerne unødvendig interiør og møblering ble det lettere for brukeren å orientere seg raskt mellom de ulike sonene. Den svarte bakgrunnen på kartflatene gir en sterk kontrast som sørger for at fargekodene for rom som verksted, samtalerom og kiosk virkelig kommer til sin rett.



((inspirasjonskilden)):

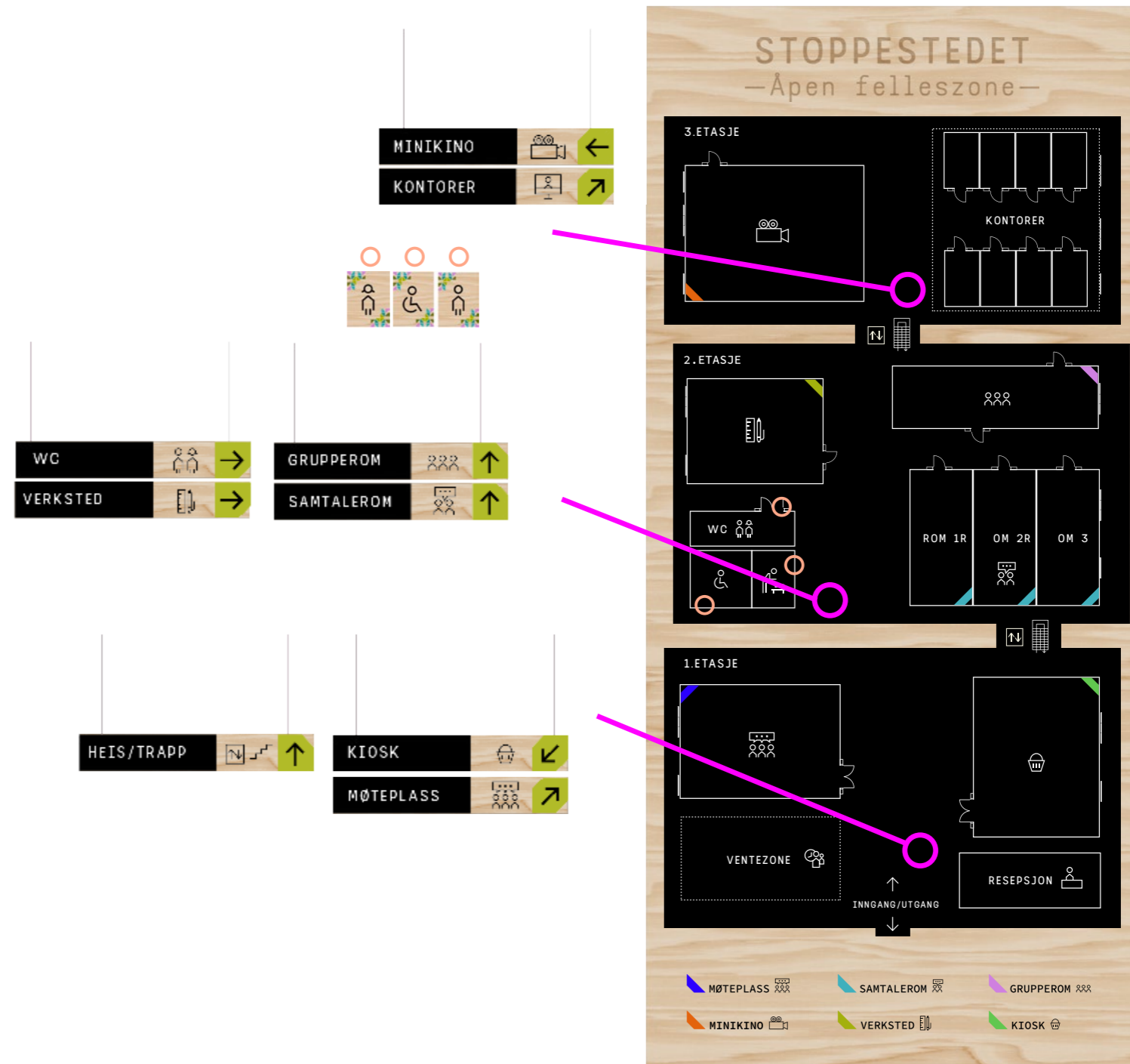


BRUKERREISE OG GRAFISK- DESIGNERENS ROLLE I ET FIKTIVT PROSJEKT

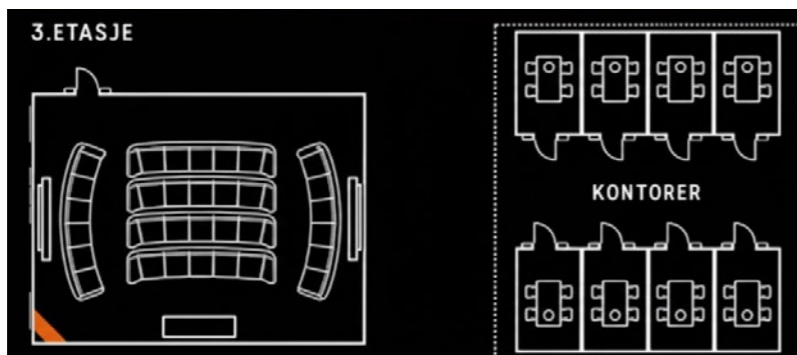
I et reelt prosjekt ville plasseringen av skilt ofte vært et tett samarbeid mellom arkitekt og interiørarkitekt, som har ansvar for byggets fysiske flyt og tekniske krav. Som grafisk designer i et selvvalgt, fiktivt prosjekt, har jeg imidlertid måttet tre inn i rollen som premissleverandør for hele brukeropplevelsen.

Siden tidsrammen for prosjektet har vært begrenset, har fokuset mitt i mindre grad vært på en teknisk perfekt skiltplan, og i større grad på å utvikle et estetisk og funksjonelt rammeverk som viser hvordan systemet kan fungere i praksis.

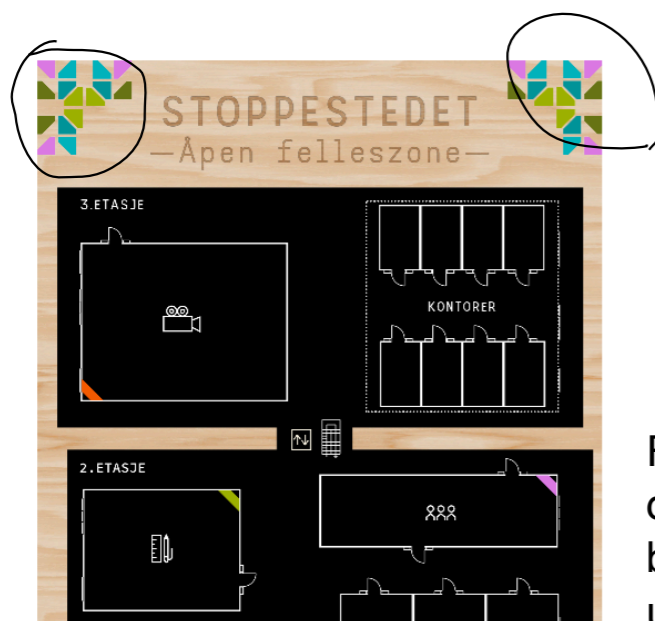
Selv om jeg har tatt visse arkitektoniske friheter når det gjelder plassering, hviler det faglige ansvaret på meg når det kommer til universell utforming og logisk informasjonsarkitektur. Det er min oppgave som designer å sørge for at ikonbruk, kontraster og typografi er intuitivt forståelige for målgruppen. Jeg har fokusert på å skape et system der de visuelle markørene leder brukeren gjennom huset på en logisk måte, selv om den eksakte plasseringen av hvert enkelt skilt primært fungerer som en demonstrasjon av systemets visuelle og materielle kvaliteter. Dette grepet har latt meg prioritere utviklingen av en helhetlig identitet som tåler møtet med et moderne arkitektonisk rom.



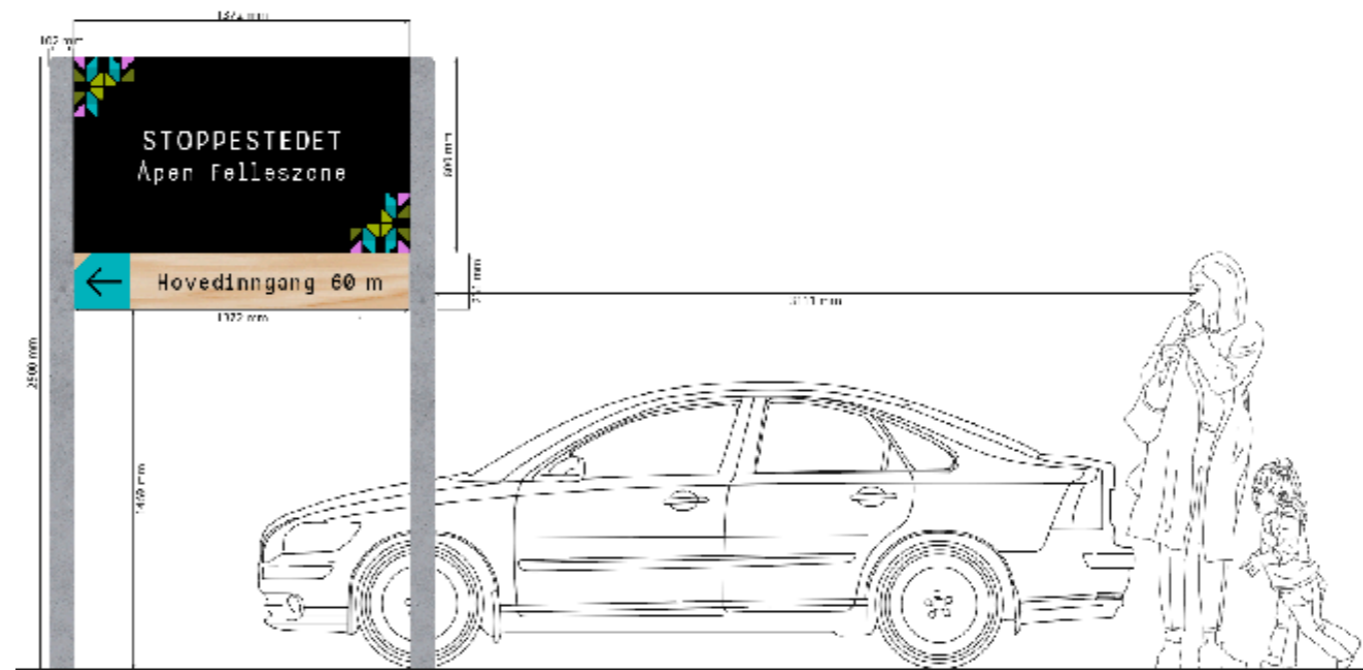
ITERASJONSPROSESS: UTELATTE ELEMENTER



Jeg vurderte opprinnelig å tegne inn arkitektoniske møbelsymboler på oversiktskartet, men konkluderte med at det ville virke for rotete. For å sikre et rent og oversiktlig uttrykk, valgte jeg derfor å bruke forenklede ikoner i stedet.



For å sikre god lesbarhet valgte jeg å utelate de dekorative elementene i topp teksten. Dette ble gjort for å rendyrke oversiktskartet og unngå at designet oppleves som overfylt.



Typography:

H1: AOT Serial Mono, Semibold, 309 pt
H2: AOT Serial Mono, Medium, 263 pt
h3: Aot Serial Mono, Medium, 432

Jeg valgte å utelate det eksterne orienteringsskiltet da dette vurderes som mindre relevant for denne typen lokale. Mens store institusjoner som sykehus og skoler ofte krever omfattende utendørs skilting, har mindre kulturhus og kafeer sjelden samme behov. Jeg har derfor prioritert løsninger som er bedre tilpasset virksomhetens faktiske skala.

ITERASJONSPROSESS: UTELATTE ELEMENTER/ENDRINGER



Jeg vurderte opprinnelig å bruke et rosa fargefelt under pilen for å skille toalettene fra øvrige soner. Jeg valgte imidlertid å gå bort fra dette for å opprettholde et helhetlig fargekodesystem og landet på grønt, i tråd med resten av skiltingen.

På oversiktsskiltet har jeg valgt å bruke det mest gjenkjennelige toalettikonet for å sikre raskest mulig avlesning. Mer spesifikke symboler, som handicap- og stellerom-ikoner, er strategisk plassert direkte ved de aktuelle dørene der informasjonen er mest nødvendig. Inkluderingen av stellerrommet er gjort for å demonstrere evnen til å utforme mer detaljerte, egendesignede ikoner, samtidig som det viser et inkluderende perspektiv på lokalets brukere



I utviklingen av skiltsystemet for 'Stoppestedet' har jeg valgt å standardisere alle takhengte skilt til en fast, gjennomgående lengde. Dette er et bevisst grep for å sikre en stram visuell rød tråd gjennom hele lokalet. Ved å låse formatet oppnår jeg at det grønne navigasjonsfeltet og overgangen til treelementet starter på nøyaktig samme vertikale akse på samtlige skilt. Dette skaper en forutsigbarhet for brukeren; øyet lærer raskt hvor informasjonen er plassert, noe som øker lesbarheten og brukervennligheten i en travel felleszone.

VEIFINNING SOM IDENTITETS- BÆRENDE DEKOR

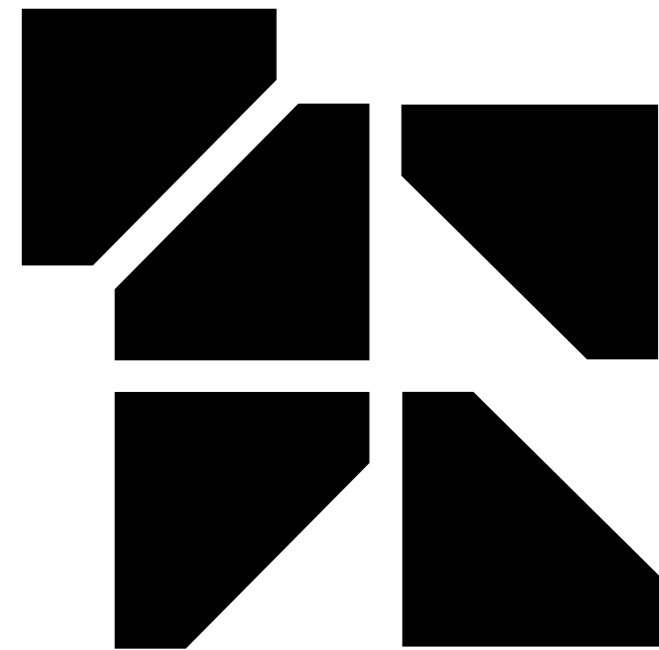
I trappeløpet valgte jeg å bevege meg bort fra det tradisjonelle skiltsystemet med piler og fysiske plater. I stedet har jeg utviklet en løsning der retningsvisningen er integrert i et større grafisk element som males/klebes direkte på veggflaten. Retningsviserne er bygget opp av de samme geometriske modulene som utgjør logoen til «Stoppestedet». Ved å la selve formen på mønsteret peke vei, fungerer informasjonen både som en nødvendig veiviser og som en arkitektonisk utsmykning. Dette grepet gjør at veifinningen føles som en naturlig del av byggets identitet, snarere enn påklistrede instruksjoner som forstyrrer interiøret.

Et bevisst og strategisk valg i denne sonen var å fravike prinsippet om etasjespesifikk fargekoding. Ofte ser man i institusjonelle bygg at hver etasje er låst til én farge (f.eks. «gul etasje»), men her har jeg valgt å bruke hele fargepaletten – lilla, turkis og gul – på hvert nivå. Ved å vise alle fargene sammen, skaper jeg en visuell rød tråd som knytter huset sammen til ett fellesskap. For målgruppen ungdom er det viktig at bygget ikke føles for stivt eller institusjonelt.



AVSLUTNING

(SWOT ANALYSE)



SWOT ANALYSE 1 — STRATEGISK VURDERING AV HELE PROSJEKTET (PROSESS + METODE)

STRENGTHS

- Tydelig strategisk kursendring dokumentert fra barneklinnikk til ungdomsklubb
- God sammenheng mellom innsikt, posisjonering og visuelle valg
- Egenprodusert ikonografi gir høy grad av originalitet
- Sterk kobling mellom identitet og veifinning
- Bevisst refleksjon rundt universell utforming

WEAKNESSES

- Fiktiv case uten reell brukertesting
- Ingen intervjuer eller empirisk datainnsamling
- Begrenset testing i faktiske rom og lysforhold
- Prosessen kunne dokumentert enda flere breddeutforskninger tidlig

OPPORTUNITIES

- Kan utvikles til reelt case i kommune
- Kan utvides med digital wayfinding
- Kan utvikles videre til komplett designmanual
- Kan brukes i portefølje rettet mot romlig grafisk design

THREATS

- I reelle prosjekter kan budsjett begrense materialvalg
- Kommunale krav kan redusere frihet i formspråk
- Monospace-typografi kan oppleves for teknisk for enkelte målgrupper

SWOT ANALYSE 2 — SWOT AV DEN FERDIGE DESIGNLØSNINGEN (VEIFINNINGSSYSTEMET)

STRENGTHS

- Høy kontrast og god lesbarhet (universell utforming)
- Tydelig visuelt hierarki (pil, farge, ikon, tekst)
- Helhetlig fargekode-system
- Integreert veifinning som arkitektonisk dekor
- Egenutviklede piktogrammer gir unik identitet
- Konsistent bruk av AOT Serial Mono gir teknisk presisjon

WEAKNESSES

- Monospace-font kan være mindre lesbar i små størrelser
- Hengeskilt kan oppleves tunge ved lav takhøyde
- Fargepalett kan være utfordrende for enkelte med fargesynsvansker
- Mangler taktile elementer (braille/relieff)

OPPORTUNITIES

- Utvidelse med taktile skilt og taktil kartløsning
- Implementering av QR-basert digital navigasjon
- Videreutvikling til komplett romlig identitetssystem
- Samarbeid med interiørarkitekt i reelt prosjekt

THREATS

- Slitasje i høytrafikk-områder
- Krav til brannsikkerhet kan begrense materialbruk
- For urbant uttrykk kan møte motstand i enkelte kommunale miljøer

OPPHAVSRETT / KILDER:

Opphavsrett og lisensiering

Denne prosessboken inneholder både egenprodusert materiale og lisensierte visuelle ressurser brukt i utviklingsfasen.

Alle logoer, piktogrammer, typografiske valg, fargepaletter, skiltsystemer og kartløsninger i den endelige designløsningen er egenutviklet som del av prosjektet.

Bilder, inspirasjonsreferanser og enkelte illustrasjoner brukt i research- og idéfasen er hentet fra Envato Elements og benyttet i henhold til gyldig lisens.

Lisensvilkår for bruk av materialer fra Envato Elements er tilgjengelig her:

Envato Elements Help Center. (2025). Envato License Terms.

<https://help.elements.envato.com/hc/en-us/articles/360000628966-Envato-License>

Materialet er brukt til dokumentasjon av prosess, inspirasjon og visuell kontekstualisering innenfor rammene av undervisningsbruk.

Bildebruk i prosessdokumentasjon

Alle eksterne bilder er:

- Brukt med gyldig lisens via Envato Elements
- Ikke redistribuert kommersielt
- Kun brukt som referanser i en pedagogisk sammenheng
- Tydelig atskilt fra egenprodusert design
- Prosjektets ferdige visuelle identitet, veifiningsystem og grafiske elementer er selvstendig utviklet og ikke basert på ferdige maler eller grafiske pakker.

Arditi, A. (2017). Rethinking ADA signage standards for low-vision accessibility.

Zhang, E. (2024). Experimental study on universal signage design: contrast and legibility. Buildings (MDPI).

ISO 7001. Public Information Symbols. International Organization for Standardization.

Grafill. Hva er en designbrief?

Norske Designere. Utforming av designbrief.

