

Karina Rasmussen

Hovedforløb 3

30. oktober - 2023

Xd

Ps

Ai

Digital Produkt beskrivelse

Dette er en fiktiv case

Case

Razer kommer ud med en ny produktlinje med nye og innovative farver, som ikke er set før indenfor gaming industrien.

Til produktlinjen skal der udgives en ny landingpage, hvor målgruppen kan se og købe produkterne.

Derudover var mit mål at give deres hjemmeside et frisk pust.

Kernefagligheder

- Grafisk Design



Grafisk Design

1

Moodboards

Da alle produkter skulle laves og opfindes, startede jeg ud med en masse research.

Jeg lavede et produkt og to livsstils moodboards for at få et bedre visuelt billede af min målgruppe.

2

Målgruppe

Min målgruppe er primært kvinder fra alderen 18 til 25 år. De går meget op i æstetik, og prioriterer fornøjelser såsom rejser, caféture og selvfølgelig; det nyeste af det nyeste. De vægter design og kvalitet højt.

3

Persona

Katherine er en 22-årig streamer, som elsker at fordybe sig i gaming universet. Som streamer er hendes målgruppe unge mellem 16-25, som er interesseret i at få et frisk pust fra hverdagens gøremål. Katherine nyder også at dekorere hendes eget space i virkeligheden, så det bliver æstetisk.

Når hun skal væk fra skærmen, tegner og maler hun. Hun laver også bullet journal for at samle hendes tanker og kreative idéer.

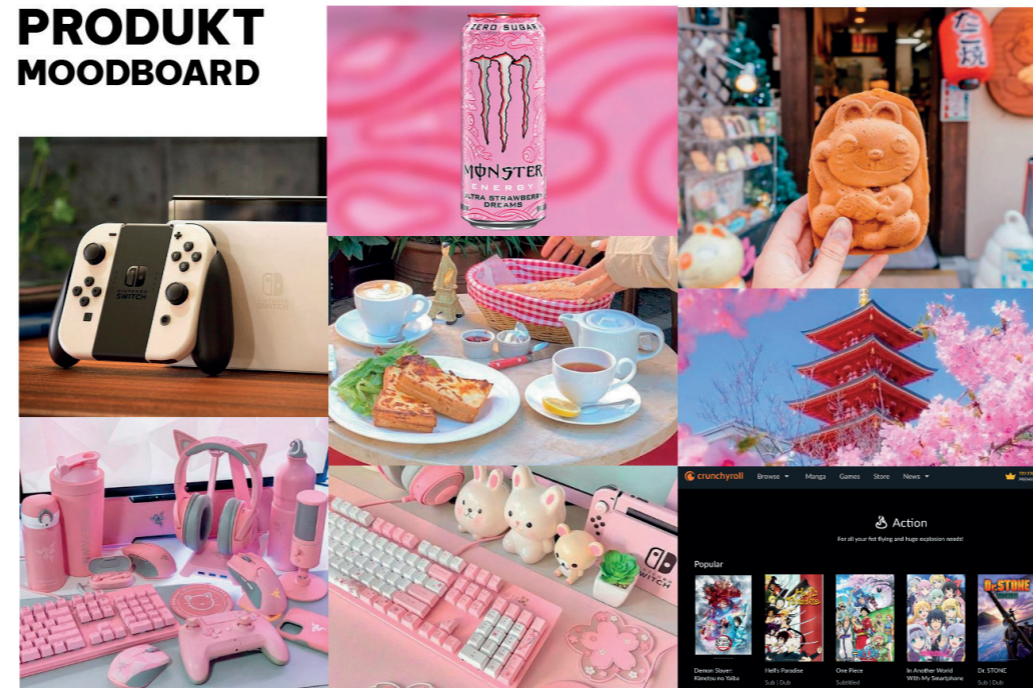
4

Minerva-modellen

Størstedelen af min målgruppe vil befinde sig i det grå segment, da de er unge og ikke helt ved hvor de står endnu samfundsmæssigt.

1

PRODUKT MOODBOARD



1

LIVSSTIL COLLAGE



1

PRIVAT



3



Katherine Montez

Alder: 18-25 år
Stilling: Programmør og Twitch streamer
Lokation: Italien

Profil

Status: Single
Værdier: Alenetid, teamwork, kvalitet, æstetik, komfort
Hader: Rod, rastløshed, langsommelighed

Beskrivelse

Katherine er en 22-årig streamer, som elsker at fordybe sig i gaming universet. Hendes målgruppe er unge (16-25), som er interesseret i at få et frisk pust og en pause fra hverdagens gøremål. Hun holder af at dekorere og customize hendes eget space i virkeligheden til at matche hendes indre. Når hun skal væk fra skærmen, tegner hun eller laver bullet journal.

Personlighed



Brands

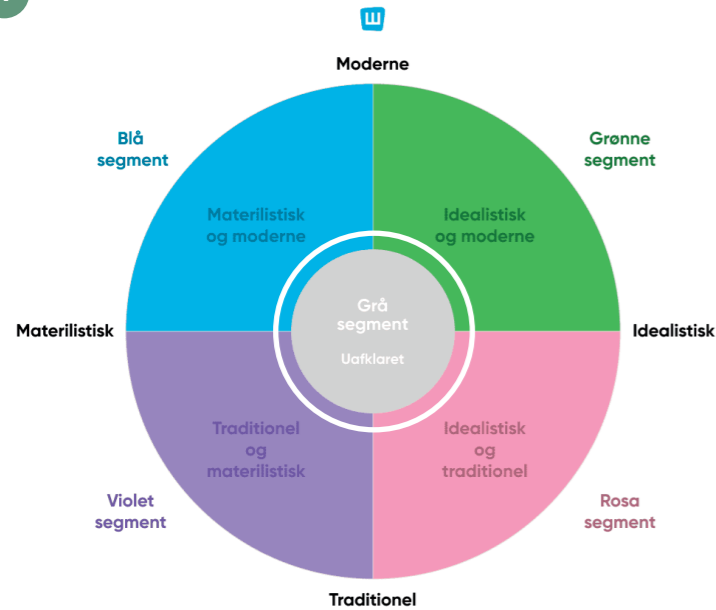


Medie påvirkning







4

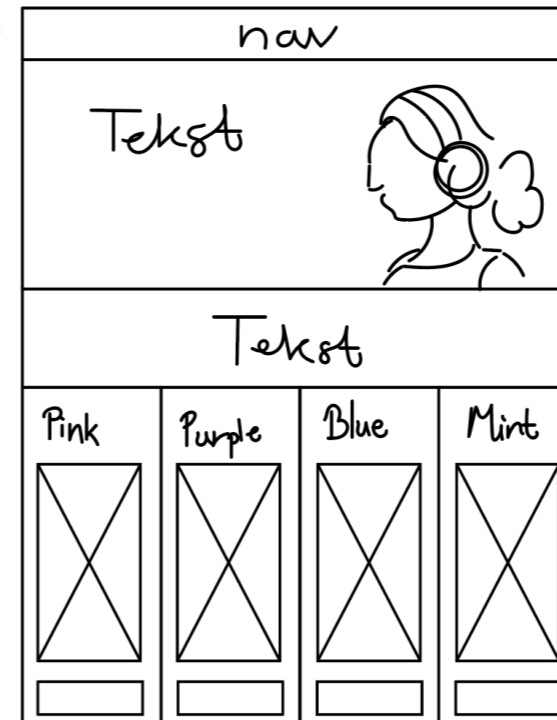
MINERVA MODELLEN



5

-  **Sakuvra**
#ffd2e8
RGB (237, 206, 225)
-  **Good Game**
#e7d2fe
RGB (231, 210, 254)
-  **MyCloud**
#d2f2fe
RGB (209, 231, 246)
-  **Refresh**
#d2fedb
RGB (203, 224, 205)

6



7

Titilium
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll
Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv
Xx Yy Zz

9



8



5

Farvevalg

Jeg endte med at gå med fire farver i pastel toner. Stimulerende navne, beskrivelser og et innovativt vibe til gaming industrien, var dét jeg gerne ville opnå.

Hver farve har fået hver deres historie og stemning, som man kan fornemme igennem landingpagen.

6

Skitser til Landingpage

For at få en idé om hvordan den nye landingpage skulle se ud, lavede jeg skitser. Derefter gik jeg i gang i XD med at lave en prototype

7

Fontvalg til Landingpage

Jeg valgte Titilium da det er den font Razer bruger på deres egen side. Det er en alsidig og minimalistisk sans serif font.

8

Logo

Razer's logo er ret vigtigt for dem, og de er ikke bange for at ændre farven på det, så det matcher de forskellige kollektioner. Derfor valgte jeg at lave et logo med de nye farver, som er brugt igennem "Pastel Prism".

9

AIDA-modellen

- Attention** = Hero section
- Interest** = Produkt section
- Desire** = FOMO, æstetikken
- Action** = Check out

Karina Rasmussen

Hovedforløb 3

30. oktober - 2023