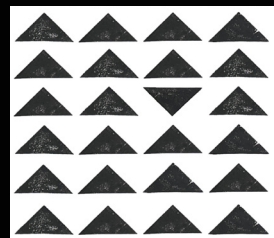
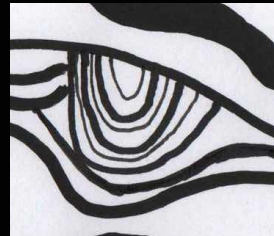


Poster Design

Kompendium

Media + Interaction Design
Hochschule Osnabrück
Marie Thiele



Über Mich

Ein Einblick in meine kreativen Denkweisen

Hallo, ich bin Marie Thiele und Studentin im Studiengang Media & Interaction Design an der Hochschule Osnabrück. Seit ich mich erinnern kann, hat mich die Welt des Designs fasziniert. Ich liebe es, Ideen visuell zum Leben zu erwecken und kreative Lösungen für komplexe Probleme zu finden. Meine Faszination begann mit meiner Leidenschaft für Kunst und Technologie, die sich im Laufe der Jahre zu einem tiefen Interesse an Design und Interaktion entwickelt hat. Ich genieße es besonders, wie Design die Macht hat, Emotionen zu wecken und Geschichten zu erzählen. Im Laufe des Moduls Poster Design bei Frau Kuhlmann habe ich verschiedene Projekte realisiert, die mir geholfen haben, meine Fähigkeiten in Typografie, Farbtheorie und Bildsprache zu schärfen. Dabei habe ich gelernt, wie wichtig es ist, theoretische Konzepte praktisch anzuwenden und ständig neue kreative Ansätze zu erforschen. Meine Stil ist klar und eher minimalistisch gehalten, was zu mir persönlich so ziemlich das Gegenteil darstellt.

Dieses Kompendium stellt eine Sammlung meiner Arbeiten und Projekte dar, die ich während meines Studiums im Modul Poster Design entwickelt habe. Es zeigt meinen kreativen Prozess, die angewandten Designmethoden und die persönlichen Lernerfahrungen, die ich auf meinem Weg gesammelt habe. Ich hoffe, dass meine Arbeiten einen Einblick in meine kreative Denkweisen geben.



INHALTSVERZEICHNIS

05-12

ELEMENTARE BAUSTEINE:
PUNKT, LINIE, FLÄCHE 2 LINIEN 1 ZAHL

13-20

TYPOGRAFISCHE GESTALTUNG
POSTERSERIAL MODULARE BUCHSTABEN

21-26

GESTALTGESETZE
GESTALTUNG MIT GEOMETSCHEN FORMEN
ANWENDUNG DER GESTALTGESETZE

27-30

VERSTÄNDNIS VON STIL UND METHODEN
DESIGN VERSTEHEN

31-38

VERSTÄNDNIS VON TYPOGRAPHIE
TEXTBLOCK VISUELLE GESTALTUNG

39-42

ASSOZIATIONSÄÄUME
EMOTIONEN

43-48

UMWELTSCHUTZ
INTERNATIONALER TAG DER UMWELT

49-56

INFORMATIONSPAKAT ZUM THEMA KINDERSCHUTZ

57-60

KRITSCHÉ REFLEXION

ELEMENTARE BAUSTEINE

PUNKT, LINIE, FLÄCHE

2 LINIEN 1 ZAHL



Aufgabenstellung:

1) Als erstes Zeichnen Sie sechs 8×8 cm Flächen auf ein DIN-A4-Blatt und füllen Sie diese auf unterschiedliche Weise mit Punkten, die innerhalb der jeweiligen Fläche gleich groß sind. Verwenden Sie mindestens zwei Punkte pro Fläche. Benennen Sie die Wirkung jeder Fläche nachträglich mit einem passenden Adjektiv.

2) Dann Zeichnen Sie nochmal sechs 8×8 cm Flächen auf ein weiteres DIN-A4-Blatt und füllen Sie diese auf unterschiedliche Weise mit Punkten, die innerhalb der jeweiligen Fläche unterschiedlich groß sind. Verwenden Sie mindestens zwei Punkte pro Fläche. Benennen Sie die Wirkung jeder Fläche nachträglich mit einem passenden Adjektiv.

3) Nehmen Sie ein DIN-A4-Papier und legen Sie es im Querformat vor sich hin. Mit einem Fineliner zeichnen Sie nun sich annähernde bzw. sich voneinander entfernende, horizontal verlaufende, gekrümmte Linien. Die durchgezogenen Linien können ggf. auch früher enden. Probieren Sie mit mehreren DIN-A4- Papieren unterschiedliche Linienstärken, Verdichtungen, Krümmungsintensitäten aus. Sehen Sie die dreidimensionale Wirkung? Wie kann diese durch die topologische Veränderung der Linien zueinander verstärkt werden?

4) Gestalten Sie eine hochformatige DIN-A3-Fläche mit diesen drei Elementen: Zwei Linien (egal welcher Dicke, Länge, Form) und eine beliebige, einstellige Zahl.

- ANALOG: Alle drei Elemente aus dem Tonpapier schneiden (Größe, Form entscheiden Sie) und auf der DIN-A3-Fläche verteilen, bis Sie mit der Komposition zufrieden sind, dann fixieren. Entwickeln Sie 3 Varianten. Sie können mehrere Blätter produzieren.

- DIGITAL: Bauen Sie anschließend am Rechner eine der analogen Versionen nach und entwickeln sie dazu wiederum zehn Varianten. Vergleichen Sie die Blätter mit den analogen Entwürfen. Worin liegen die Unterschiede? Treffen Sie am Ende eine Auswahl aus allen Entwürfen und begründen Sie, warum Sie gerade dieses Blatt für gelungen halten.

PUNKT, LINIE, FLÄCHE

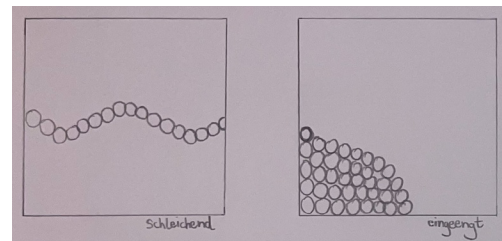
Gestaltung mit analogen Elementen

Ziel:

Ziel der Aufgabe war, das Verständnis für visuelle Komposition und die Wirkung von Punktanordnungen zu vertiefen. Durch die Arbeit mit verschiedenen Punktgrößen und -anordnungen soll ein Bewusstsein für die visuelle Spannung geschaffen werden. Die Aufgabe zielt auch darauf ab, die Fähigkeit zur präzisen analogen Gestaltung zu schulen.

Prozess:

Zunächst habe ich sechs 8×8 cm Flächen auf ein DIN-A4-Blatt gezeichnet. In den ersten sechs Kästen habe ich Punkte in unterschiedlichen Anordnungen platziert, wobei die Punkte innerhalb eines Kastens immer gleich groß waren. Dabei habe ich mindestens zwei Punkte pro Kasten verwendet. Nach der Fertigstellung habe ich jeder Anordnung ein passendes Adjektiv zugewiesen, um die visuelle Wirkung zu beschreiben. Anschließend habe ich auf einem zweiten DIN-A4-Blatt erneut sechs 8×8 cm Flächen gezeichnet. Diesmal habe ich in jedem Kasten Punkte in unterschiedlichen Größen verwendet. Auch hier habe ich mindestens zwei Punkte pro Kasten verwendet und verschiedene Anordnungen ausprobiert, um unterschiedliche visuelle Effekte zu erzielen.

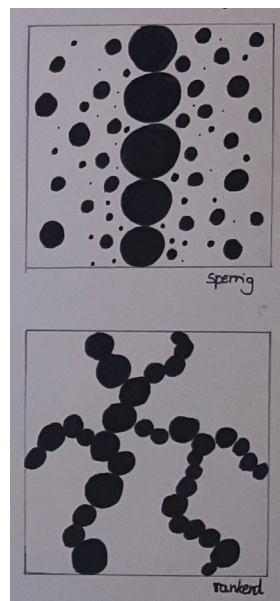


Angewandte Designmethoden:

Ich habe unterschiedliche Abstände zwischen den Punkten und verschiedenen Punktgrößen innerhalb der Flächen verwendet.

Persönliche Lernerfahrung:

Durch diese Aufgabe habe ich gelernt, wie unterschiedlich Punktanordnungen wirken können und wie wichtig die Komposition für die visuelle Wahrnehmung ist. Ich habe festgestellt, dass symmetrische Anordnungen oft als ruhiger und harmonischer empfunden werden, während asymmetrische Anordnungen mehr Spannung und Dynamik erzeugen können. Die Arbeit mit verschiedenen Punktgrößen hat mir gezeigt, wie visuelle Hierarchien geschaffen werden können. Außerdem hat die präzise analoge Arbeit mein Verständnis für saubere und exakte Gestaltung vertieft.

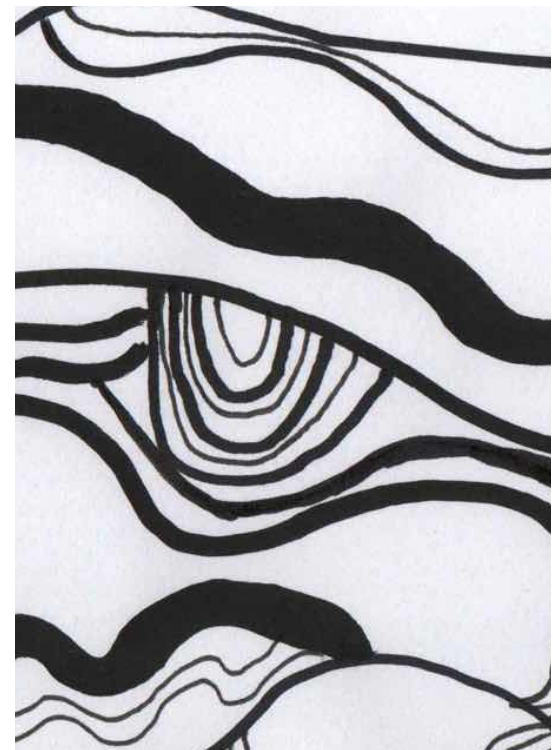
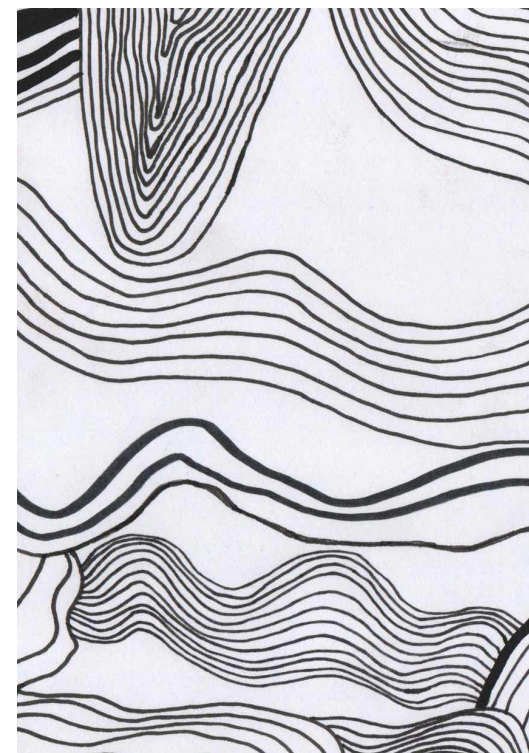


Ziele:

Ziel dieser Aufgabe war es das Verständnis für dreidimensionale Effekte durch einfache Linienzeichnungen zu bekommen. Außerdem war ein Ziel die Fähigkeit zu entwickeln, mit Linien verschiedene visuelle Effekte und Tiefenwahrnehmungen zu erzeugen. Ich zum Beispiel erkenne ein Auge in der rechten Komposition.

Prozess:

Ich begann mit einem Fineliner und Filzstift Linien auf ein Blatt zu zeichnen. Ich habe darauf geachtet, dass sich die Linien einander annähern und wieder voneinander entfernen, so dass eine wellenartige Struktur entsteht. Ich experimentierte mit verschiedenen Abständen der Linien. Nachdem ich das erste Blatt fertig gestellt hatte, verwendete ich ein weiteres A4-Blatt. Ich habe die Linien an verschiedenen Stellen früher enden lassen, um die Illusion einer Landschaft zu verstärken.



Angewandte Designmethoden:

Ich habe mit der Liniestärke variiert, um unterschiedliche visuelle Gewichtungen zu erzeugen. Ich habe mit Abständen zwischen den Linien gearbeitet, um das Aussehen der „Landschaft“ zu beeinflussen. Ich habe die Linien an verschiedenen Stellen enden lassen, um einen dreidimensionalen Effekt zu erhalten.

Persönliche Lernerfahrung:

Durch diese Aufgabe habe ich gelernt, wie man mit einfachen Linienzeichnungen die Illusion von Tiefe und Dreidimensionalität erzeugen kann. Das Arbeiten mit verschiedenen Liniestärken und -formen hat mir gezeigt, wie unterschiedliche visuelle Effekte erzeugt werden können. Das Experimentieren mit verschiedenen Abständen der Linien hat mir gezeigt, wie man durch gezielte Variation, die Wirkung einer Zeichnung verändern kann.

2 Linien 1 Zahl

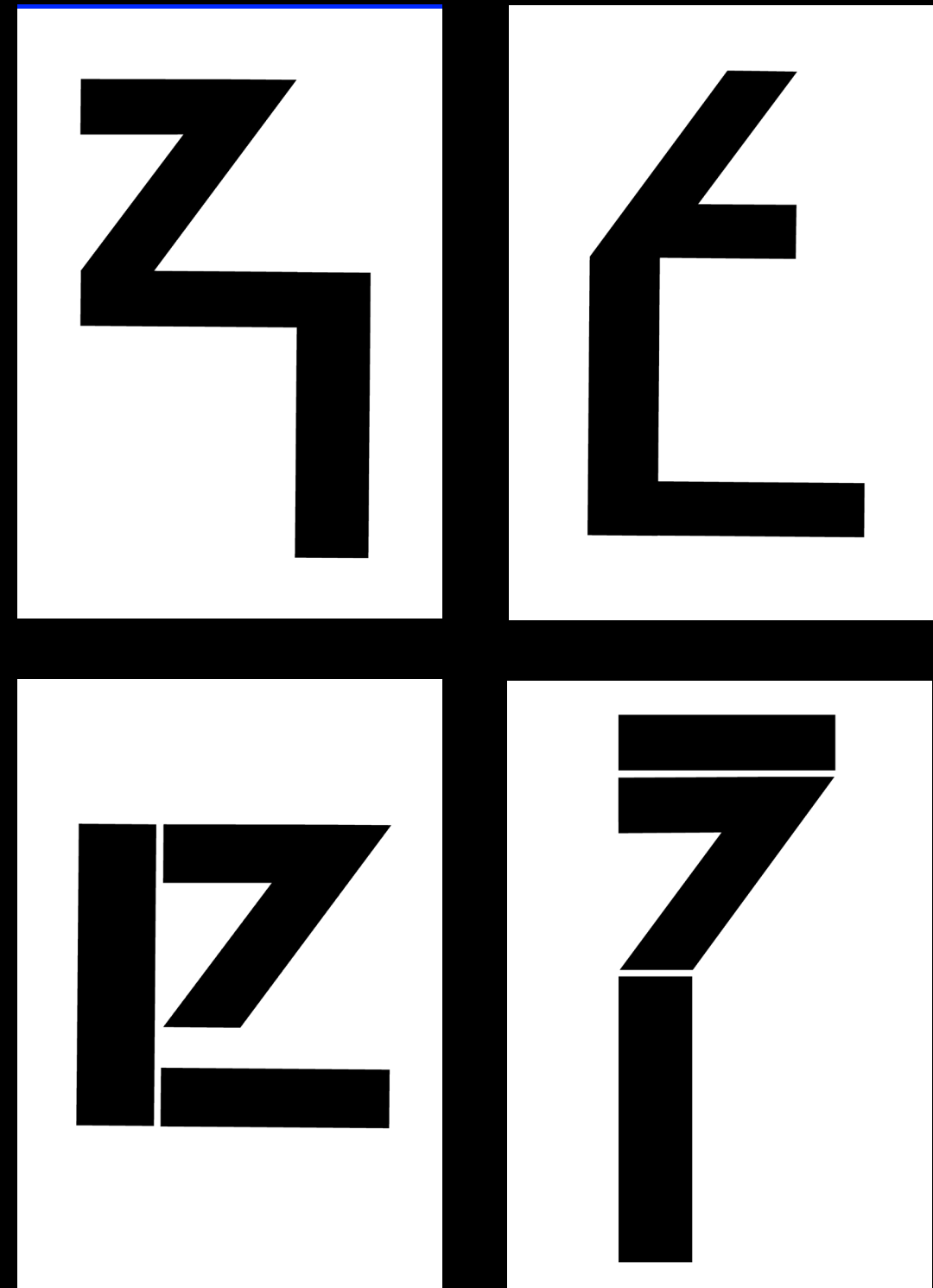
Gestaltung mit analogen Elementen

Ziele:

Ziel der Aufgabe war es, die Abstraktionsfähigkeit und das kompositorische Gespür zu schulen. Die Aufgabe sollte dazu anregen, verschiedene kreative Ansätze auszuprobieren und die Möglichkeiten der Komposition zu erforschen.

Der Prozess:

Zuerst habe ich analog gearbeitet, indem ich die Zahl sieben und zwei Linien auf Tonpapier gezeichnet und ausgeschnitten habe. Diese Elemente verteilte ich dann auf einem DIN-A3-Blatt und erstellte verschiedene Kompositionsvarianten, bis ich mit den Ergebnissen zufrieden war. Anschließend habe ich die analogen Elemente digital nachgebaut. Im digitalen Prozess entwickelte ich insgesamt zehn Kompositionsvarianten, indem ich die Positionen und Ausrichtungen der Elemente variierte. Ich verglich dann die digital und analog erstellten Kompositionsvarianten miteinander. Dabei fiel mir auf, dass die analogen Entwürfe durch die sichtbaren Schnittkanten eine andere Wirkung hatten als die digitalen Versionen, die durch ihre Präzision und Konsistenz bestachen. Am Ende traf ich eine Auswahl und entschied mich für die rechte Variante in digital, da diese durch die ausgewogene Komposition von Linien und Zahlen eine besondere visuelle Harmonie erzeugte.



2 Linien 1 Zahl

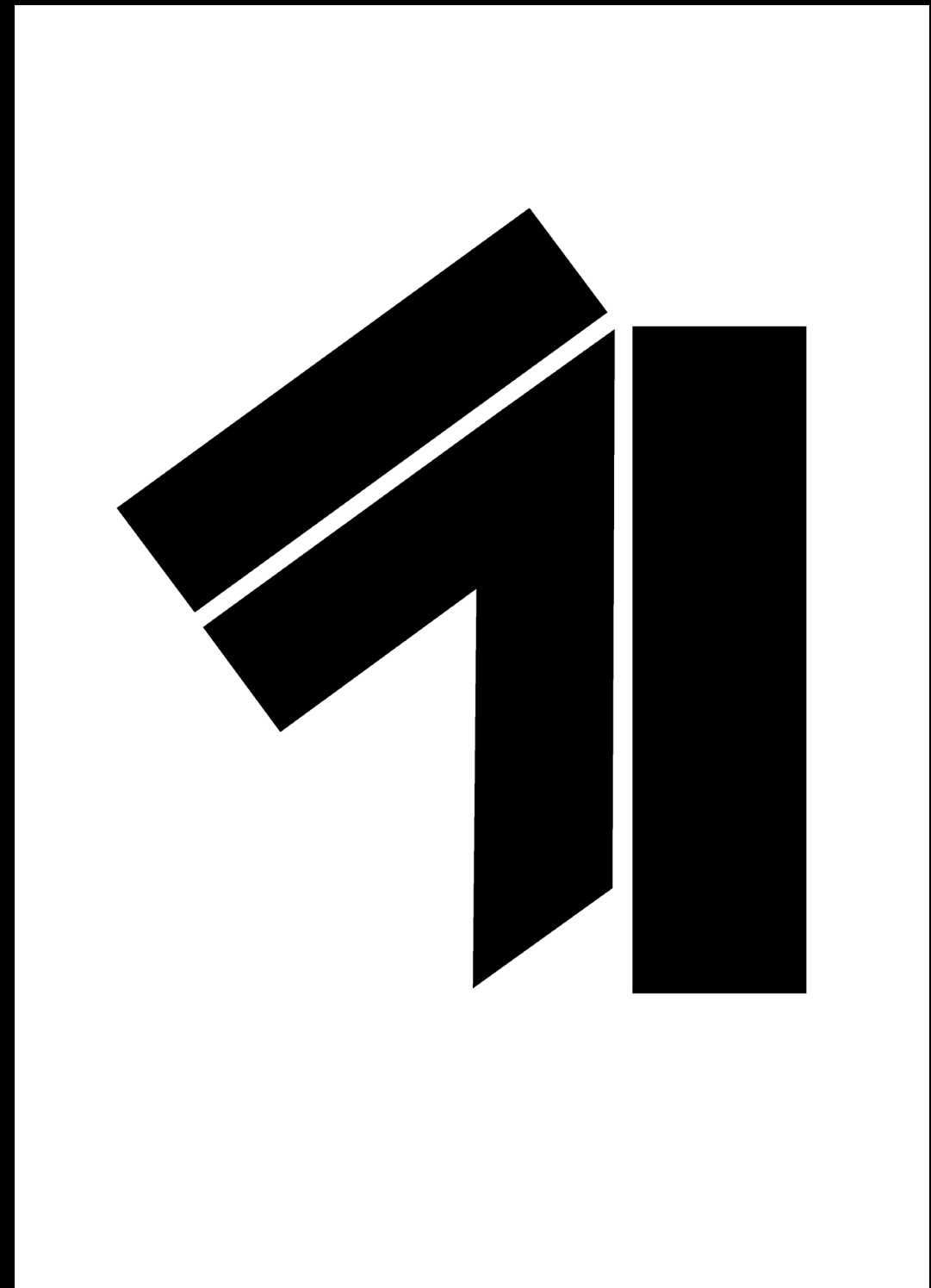
Gestaltung mit analogen Elementen

Angewandte Designmethoden:

Während des Prozesses habe ich sowohl analoge als auch digitale Designmethoden angewandt. Die analoge Methode beinhaltete das manuelle Schneiden und Anordnen der Elemente, wodurch ich ein besseres Gefühl für die physischen Eigenschaften der Formen und ihre Beziehungen zueinander entwickeln konnte.

Persönliche Lernerfahrung:

Durch diese Aufgabe habe ich gelernt, wie sich analoge und digitale Gestaltungsmethoden in ihrer Wirkung unterscheiden und wie wichtig es ist, beide Ansätze zu beherrschen. Die haptische Arbeit mit Tonpapier schärfte mein Verständnis für die physische Präsenz von Designelementen, während die digitale Reproduktion meine Fähigkeiten im Umgang mit Grafikdesign-Software vertiefte. Die Aufgabe zeigte mir, wie durch gezielte Variation von Größe, Form und Positionierung einfacher Elemente komplexe und ästhetisch ansprechende Kompositionen entstehen können. Die Beschränkung auf nur drei Elemente (zwei Linien und eine Zahl) schulte meine Fähigkeit, komplexe Ideen und Konzepte auf einfache, grundlegende Formen zu reduzieren. Dies ist eine zentrale Fähigkeit im Design, da es oft darum geht, Informationen und Botschaften auf das Wesentliche zu konzentrieren und visuell klar darzustellen.



TYPOGRAFISCHE GESTALTUNG POSTERSERIAL MODULARE BUCHSTABEN



Aufgabenstellung:

1) Erstellen Sie Modulare Buchstaben Benutzen Sie die vorgegebenen Schablonen. Erstellen Sie Ihr eigenes Alphabet. Sie können mit der Schablone zeichnen, ausschneiden, kleben. Sie können mit Outline, füllen, bunt oder farbig arbeiten. Wichtig ist nur, dass Sie die gleichen Formen immer wieder nutzen - modular arbeiten. Digitalisieren Sie Ihre Alphabet, erstellen Sie ein anschauliches Poster in A3 und legen es in Ihrem Netcaseordner ab.

2) Benutzen Sie einen NeonMarker um Ihre eigene Version des Posters zu kreieren. Digitalisieren Sie Ihre Arbeit.

PosterSerial

Kreierung der eigenen Version

Ziele:

Ziel war es, durch die Arbeit mit Neonmarkern und die anschließende Digitalisierung die Fähigkeiten in der präzisen und sauberen Gestaltung weiterzuentwickeln und das Können bereits bestehender Poster verstehen und weiterzuführen zu können.

Prozess:

Ich entschied mich dafür, den Buchstaben auf dem Poster mit Neonmarkern einen bunten Schatten zu geben. Dies sollte den Buchstaben ein auffälliges Aussehen verleihen, ohne das Poster zu überladen. Dann begann ich damit, die Buchstaben sorgfältig mit dem Neonmarker zu umranden und ihnen einen bunten Schatten zu geben. Ich wählte verschiedene Farben für die Schatten. Nachdem ich mit dem analogen Design zufrieden war, digitalisierte ich meine Arbeit. Dazu scannte ich das Poster ein und importierte es in Photoshop. Dort passte ich die Farben der Schatten digital an, sodass alle Schatten dieselbe Farbe hatten.

Angewandte Designmethoden:

Durch die Anwendung von bunten Schatten mit einem Neonmarker erzeugte ich einen Schatteneffekte.

Persönliche Lernerfahrung:

Durch diese Aufgabe habe ich gelernt, wie wichtig die Farbauswahl und die Anwendung von Schatteneffekten sind, um ein einfaches Design visuell ansprechend zu gestalten. Die Digitalisierung meiner Arbeit und die anschließende Farbkorrektur haben mir geholfen, meine Fähigkeiten in der Bildbearbeitung zu verbessern. Ich habe gelernt, wie man analoge

Arbeiten digitalisiert und verfeinert, um ein professionelles Endergebnis zu erreichen. Insgesamt hat mir die Aufgabe gezeigt, wie man kreative Ideen sowohl analog als auch digital umsetzen kann.



Modulare Buchstaben

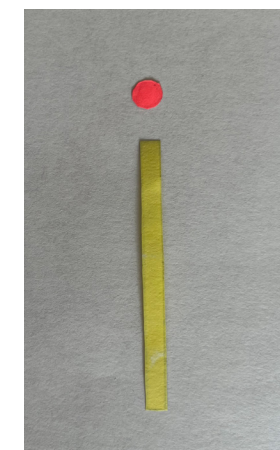
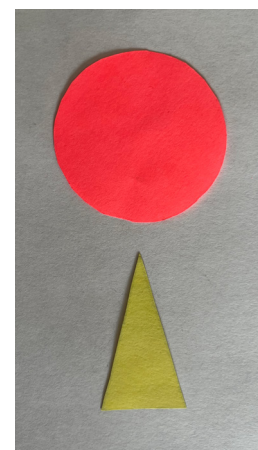
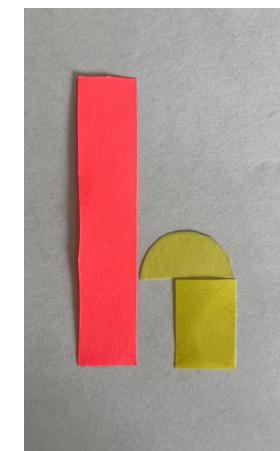
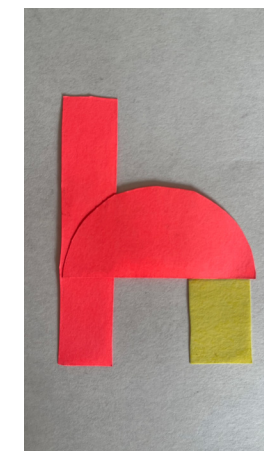
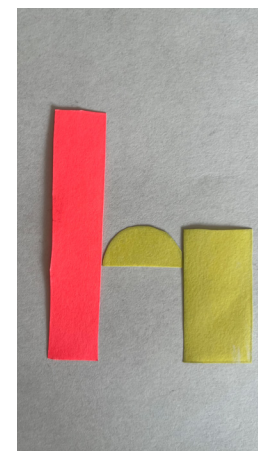
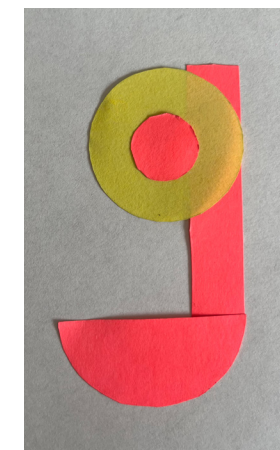
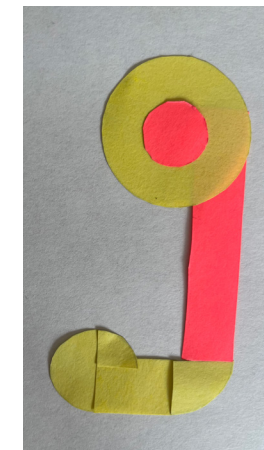
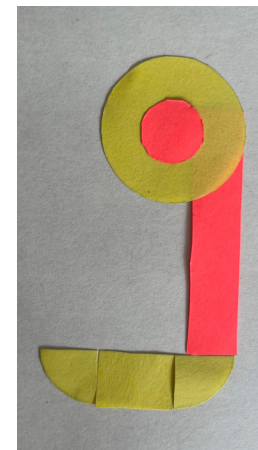
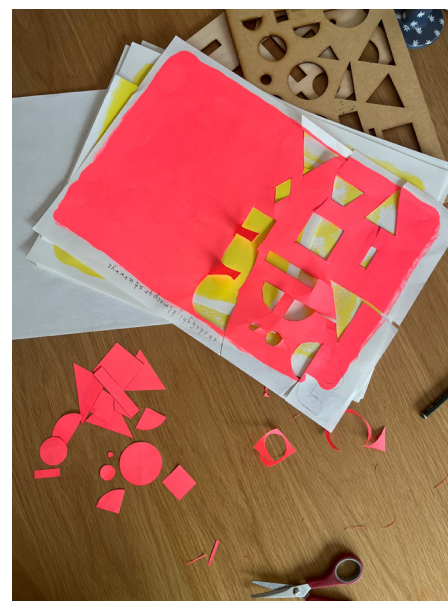
Erstellung eines eigenen Alphabets

Ziele:

Eines der Ziele war es ein modulares Alphabet zu entwickeln und mit Formen zu experimentieren. Ziel war es auch die Proportionen der einzelnen Formen zueinander zu verstehen und in der Komposition harmonisch zusammenzufügen. Wir sollten lernen die Proportionen bei der Konstruktion einer neuen Schrift zu verstehen.

Prozess:

Zunächst habe ich das Papier mit zwei verschiedenen Farben bemalt. Anschließend habe ich mir Formen ausgewählt, die ich für die Buchstaben verwenden wollte. Dann habe ich die Schablonen der Formen auf das bemalte Papier gelegt und die Umrisse nachgezeichnet. Danach habe ich alle Formen ausgeschnitten. Ich habe ein weißes Blatt Papier genommen und die ausgeschnittenen Formen darauf in Buchstaben ausgelegt und verschiedene Möglichkeiten ausprobiert. Jeden Buchstaben habe ich dann fotografiert und eingescannt. Nachdem alle Buchstaben eingescannt waren, habe ich sie in Adobe Illustrator importiert und alle Buchstaben in fünf Reihen aufgeteilt und ein Poster erstellt.



Modulare Buchstaben

Erstellung eines eigenen Alphabets

Angewandten Designmethoden:

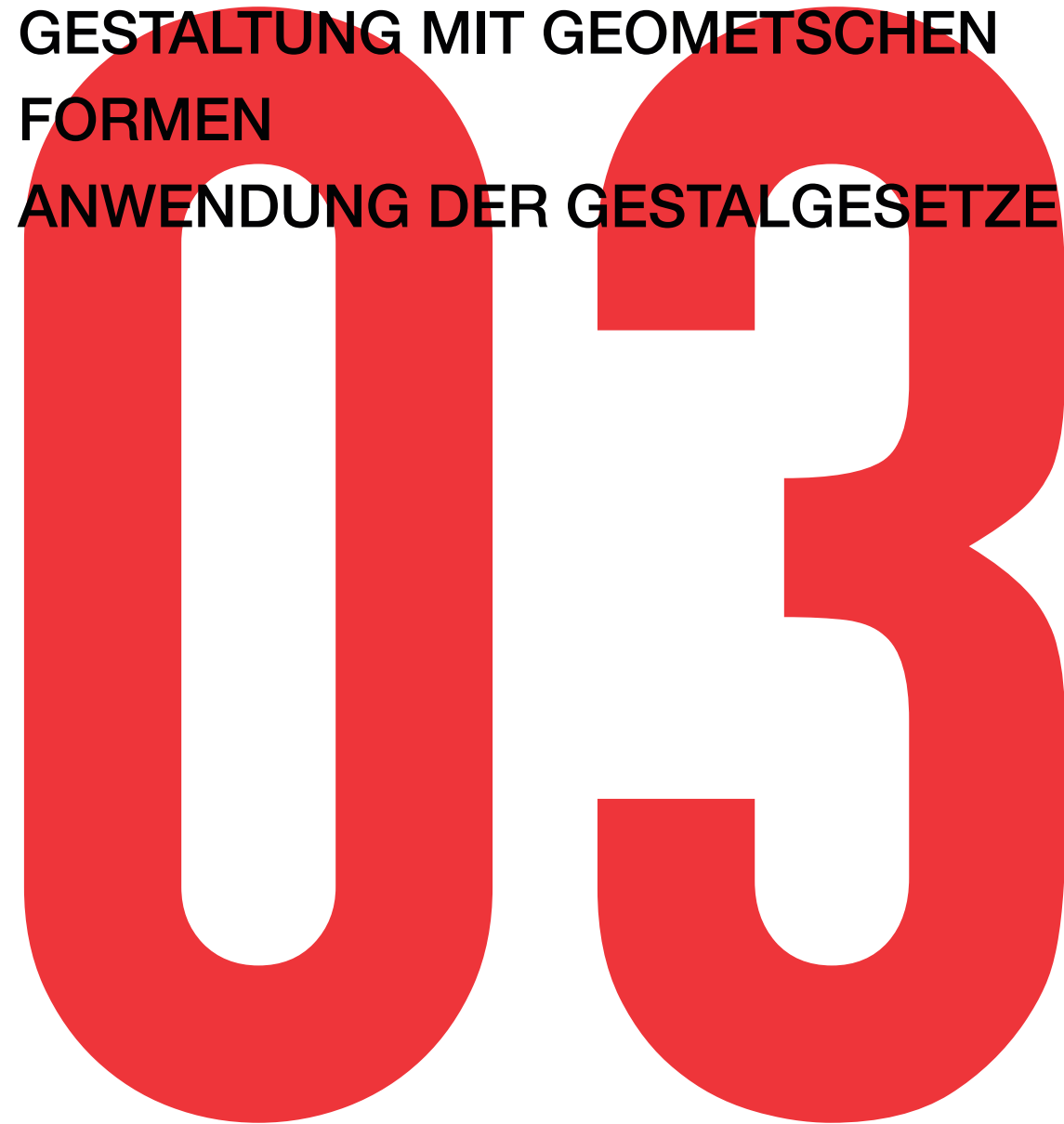
Durch die Wiederholung der gleichen Formen im gesamten Alphabet ist das Gesetz der Ähnlichkeit vorhanden. Die Modulare Formen erzeugen klare Buchstabenformen, welche den Betrachter dazu veranlassen, einen vollständigen Buchstaben zu erkennen. Somit ist das Gesetz der Geschlossenheit vorhanden.

Persönlichen Lernerfahrungen:

Durch das spontane experimentieren mit den Formen, hat man ein besseres Gefühl für Kombinationen bekommen und konnte einfacher und schneller Ausprobieren und die Ergebnisse sofort erkennen und wie diese wirken. Somit habe ich gelernt intuitiv zu entscheiden und bin somit auf kreativere Kombinationen von verschiedenen Buchstaben gekommen, als wenn ich es digital gemacht hätte. Ich fand es besonders interessant zu sehen, dass alles von mir war. Also jede Form und jede Anordnung. Nichts war rein digital erstellt. Ich habe somit gelernt, dass nicht alles komplett digital erstellt werden muss und das es sinnvoll ist auch analog zu arbeiten und beides, also meine analogen und meine digitalen Fertigkeiten miteinander zu verbinden.



GESTALTGESETZE GESTALTUNG MIT GEOMETSCHEN FORMEN ANWENDUNG DER GESTALTGESETZE



Aufgabenstellung:

1) Die Aufgabe ist es, unter Anwendung von mindestens drei Gestaltgesetzen eine visuelle Komposition mit den zur Verfügung gestellten Stempeln zu erstellen. - Sie sollen dabei überlegen, wie sie durch die Platzierung und Auswahl der Formen konkrete Gestaltgesetze illustrativ darstellen können. Nach Fertigstellung präsentiert jeder seine Arbeit und erläutert, welche Gestaltgesetze er wie umgesetzt hat. - Eine Diskussion über die verschiedenen Ansätze und Ergebnisse wird geführt. Es sollen insbesondere die kreativen Prozesse und Überlegungen hinter den einzelnen Werken erörtert werden.

2) Erstellen Sie aus Ihrem praktischen Entwurf ein Poster. Kombinieren Sie Ihre Gestaltung mit dem entsprechenden Gesetzestexten um das Gesetz textlich zu unterstützen und den Betrachter aufzuklären. Berücksichtigen Sie auch bei der Anordnung der Texte die Gestaltgesetze. Nutzen Sie den Font Helvetica. Alle Schriftschnitte können aus dieser Familie genutzt werden.

Formstempel

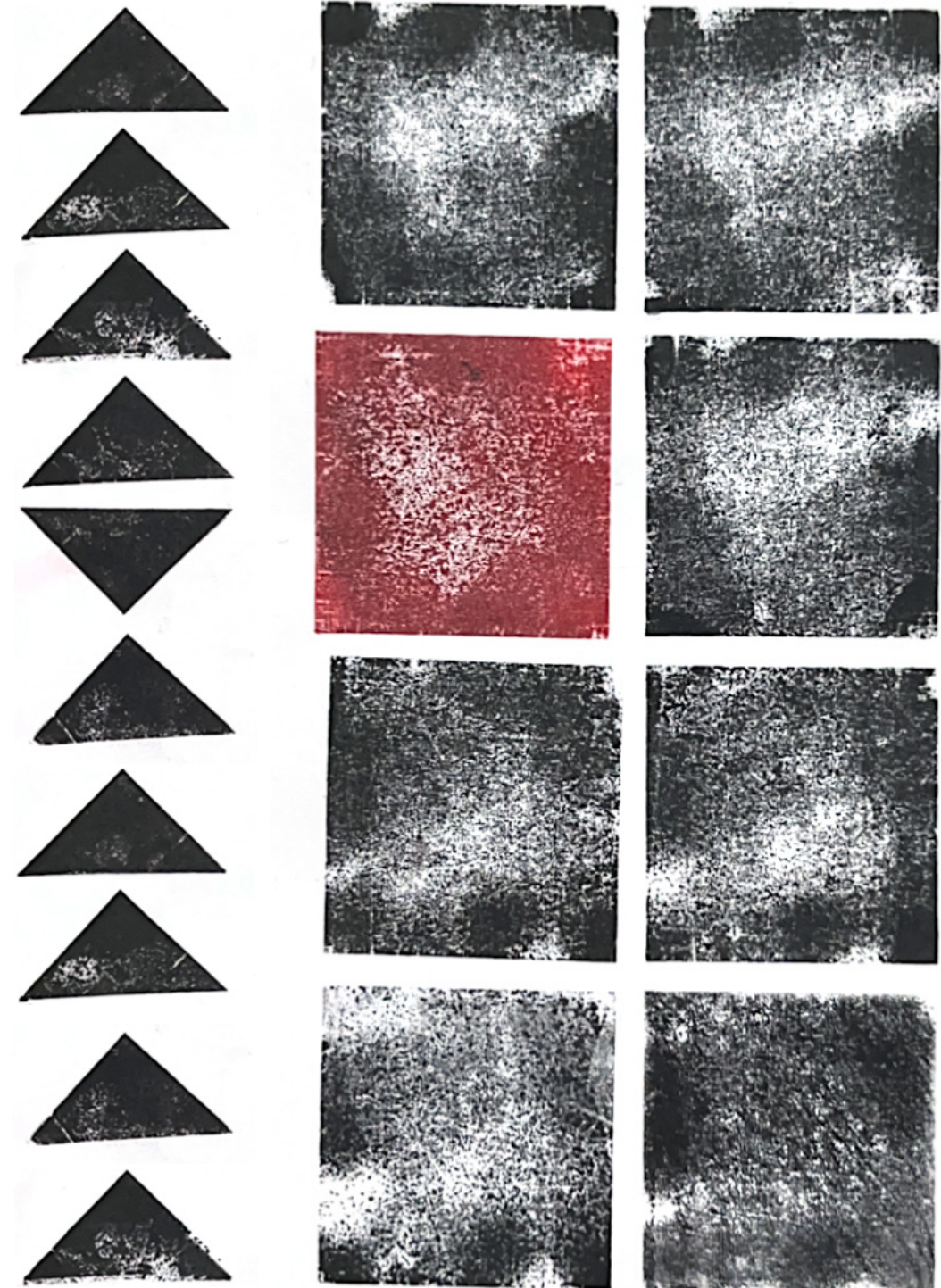
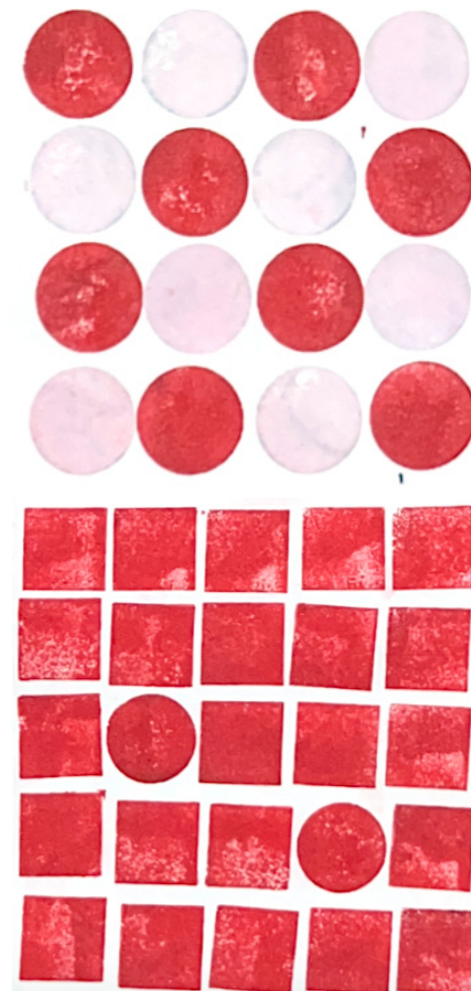
Gestaltung mit geometrischen Formen

Ziele:

Ziel der Aufgabe war es, die theoretischen Prinzipien der Gestaltgesetze praktisch anzuwenden und damit zu verinnerlichen. Durch die Verwendung von Stempeln mit geometrischen Formen sollte ein individueller Stil ermöglicht werden. Ein weiteres Ziel war es, die angewandten Gesetze zu erklären und das Verständnis damit zu fördern.

Prozess:

Zuerst habe ich verschiedene Formen und Farben ausprobiert, um ein Gefühl für die Stempeltechnik zu bekommen. Zuerst stempelte ich frei, um verschiedene Effekte und Muster zu erforschen. Dann begann ich gezielt zu planen, um mindestens drei Gestaltgesetze in einer Komposition umzusetzen. Ich erstellte insgesamt vier verschiedene Kompositionen und entschied mich schließlich für diejenige, die am besten funktionierte. Diese Komposition habe ich digitalisiert, um damit das Poster zu gestalten. Bei der Anordnung der Elemente habe ich ebenfalls auf die Gestaltgesetze geachtet, um eine klare und verständliche Struktur zu gewährleisten. Zum Beispiel ist bei dem finalen Poster die Überschrift nicht über den Text, sondern direkt daneben. Durch das Gestaltgesetz der Nähe versteht der Betrachter, dass die Überschrift und der Text zusammen gehören.



Gestaltgesetze

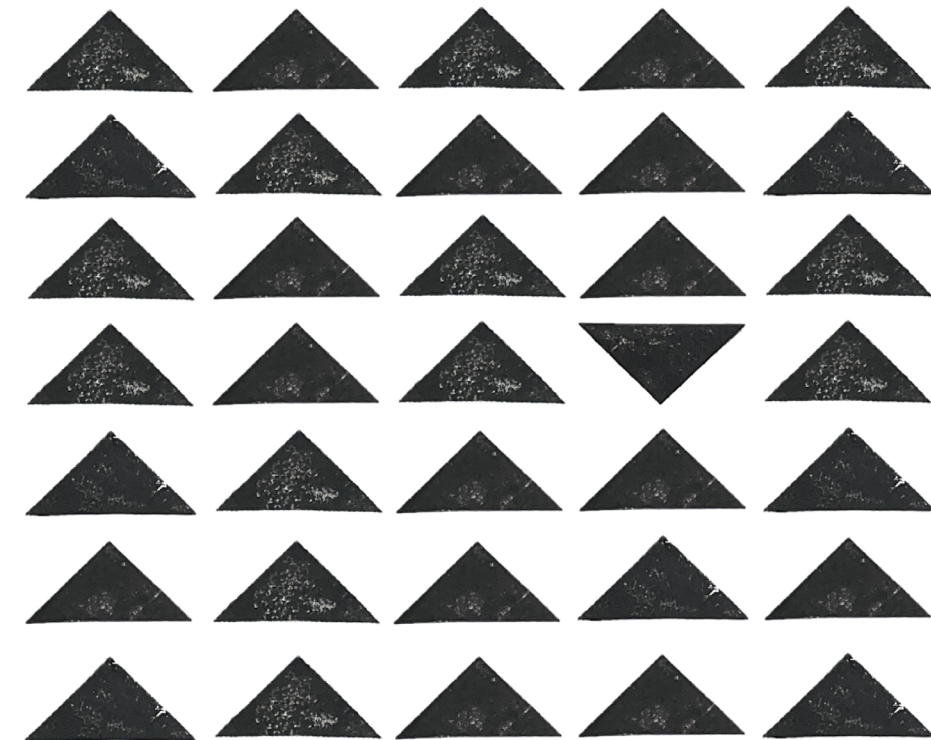
Anwenden der Gestaltgesetze

Angewandte Designmethoden:

In meiner endgültigen Komposition habe ich die Gestaltgesetze der Gleichheit, der Nähe, der Symmetrie und der Prägnanz angewandt. Das Gesetz der Nähe wurde angewandt, indem die Überschrift nahe am Text platziert wurde, so dass der Betrachter sofort erkennt, dass die Überschrift zum Text gehört.

Persönliche Lernerfahrungen:

Ich habe gelernt, wie ich die Gestaltgesetze gezielt in meinem Design einsetzen kann, um ästhetisch ansprechende Kompositionen zu schaffen. Die Arbeit mit Stempeln hat meine Kreativität gefördert und mich zum Experimentieren angeregt, um verschiedene visuelle Effekte zu erzielen. Diese Aufgabe hat mir geholfen, theoretisches Wissen in die Praxis umzusetzen und die Bedeutung und Wirkung von Gestaltungsgesetzen besser zu verstehen. Die größte Herausforderung bestand darin, die verschiedenen Gestaltgesetze auf harmonische und ästhetische Weise zu kombinieren. Durch wiederholtes Experimentieren und Reflektieren meiner Entwürfe gelang es mir, schrittweise zu einer überzeugenden Komposition zu gelangen. Der Austausch mit den Kommilitonen und die Diskussion über unsere Arbeiten halfen mir, neue Perspektiven zu gewinnen und meine Ansätze zu verbessern.



Das Gesetz der Gleichheit

Ähnliche Objekte werden von unserer Wahrnehmung gruppiert. Dies kann u.a. durch Stilmittel wie Farbe, Größe, Form, Helligkeit und Struktur erreicht werden.

Das Gesetz der Symmetrie

Elemente in symmetrischer Anordnung werden besser wahrgenommen und unterstützen die Lesbarkeit z.B. von Formularen. Der Betrachter wird symmetrische Elemente, die einer klaren Struktur folgen, immer bevorzugen, verglichen mit chaotischen Elementen.

Das Gesetz der Nähe

Elemente, die nahe beieinander liegen, werden als zusammengehörig interpretiert. Beispiel: Strukturierung von Texten (Titel, Untertitel, Absätze).

Das Gesetz der Prägnanz

Komplexe Objekte werden aufgrund von Erfahrung vereinfacht. Eine komplexe geometrische Figur zum Beispiel wird von der menschli-

GESETZE

VERSTÄNDNIS VON STIL UND METHODEN DESIGN VERSTEHEN



Aufgabenstellung:

Wählen Sie einen der im Kurs vorgestellten Designer aus. (nicht ihren eigenen) Analysieren Sie das spezifische Design, die verwendeten Techniken, Farbschemata, Typografie und andere markante Elemente des gewählten Designers. Entwerfen Sie ein Mini-Poster (z.B. im Format A4), das eine Hommage an den Stil und die Herangehensweise des ausgewählten Designers darstellt. Das Poster sollte Gestaltungssetze vorstellen und im Layout dem Stil und den Werten des Designers entsprechen.

Design verstehen

Hommage an April Greiman

Ziele:

Das Ziel dieser Aufgabe war es, den Stil und die Techniken eines bekannten Designers, in meinem Fall April Greiman, zu analysieren und zu verstehen. Ziel war es auch, die Gestaltungsgesetze zu verinnerlichen und diese im Design umzusetzen. Darüber hinaus sollte die Übung die Fähigkeit fördern, kreative und innovative Designansätze zu erkunden und anzuwenden, die von der Arbeit eines anderen Designers inspiriert sind.

Prozess:

Zunächst habe ich verschiedene Arbeiten von April Greiman recherchiert und ein Moodboard erstellt, um ein besseres Verständnis für ihren einzigartigen Stil und ihre Designtechniken zu entwickeln. Ich habe mir angeschaut, mit welchen Stilmitteln sie arbeitet, wie z.B. die Verwendung von geometrischen Formen, kräftigen Farben, Texturen und typografischen Experimenten. Nach einiger Überlegung entschied ich mich, ihre digitale Collagetechnik zu verwenden, bei der sie verschiedene Elemente wie Bilder, Typografie, Farben, Texturen und Formen experimentell kombiniert. Dann habe ich ein Foto von verschiedenen Formen gemacht, die ich vorher ausgeschnitten habe. Danach habe ich das Foto von den Formen in Illustrator importiert und umgewandelt. Diese Formen habe ich dann mit dem Körnungseffekt umgewandelt, da Greiman diesen Stil oft verwendet hat. Da ich das Gesetz der Nähe darstellen wollte, habe ich diese Formen dann eng aneinander gesetzt. Ich habe den Formen verschiedene Größen und Farben gegeben, um das Gesetz der Nähe noch deutlicher darzustellen. Dann habe ich verschiedene Effekte auf verschiedene Formen angewendet.



Angewandte Designmethoden:

Ich nutzte verschiedene geometrische Elemente, um visuelle Spannung und Dynamik zu erzeugen. Inspiriert von Greimans farbenfrohem Stil, wählte ich eine Palette kräftiger und kontrastreicher Farben. Ich arbeitete mit mehreren Texturen, um Tiefe und Komplexität zu schaffen. Wie Greiman experimentierte ich mit verschiedenen Schriftarten und deren Anordnung, um eine interessante visuelle Textur zu erzielen.

Persönliche Lernerfahrung:

Bei meinen ersten Versuchen hatte ich Schwierigkeiten, den Stil von April Greiman zu übernehmen, da ich normalerweise eher schlicht und minimalistisch arbeite. Deshalb hatte ich Probleme, ein Plakat im maximalistischen Stil von April Greiman zu gestalten. Die Herausforderung bestand darin, die Lebendigkeit und Komplexität ihres Designs in mein eigenes Projekt zu integrieren, ohne dass es überladen oder unübersichtlich wirkt. Durch diese Aufgabe lernte ich, wie wichtig es ist, aus der eigenen Komfortzone herauszutreten und neue Designansätze zu erforschen. Diese Übung hat mir geholfen, meine Fähigkeit zu verbessern, komplexe Designkonzepte zu analysieren und in eigene kreative Projekte zu integrieren. Insgesamt hat mir die Aufgabe gezeigt, wie inspirierend und lehrreich es sein kann, sich intensiv mit den Arbeiten eines anderen Designers auseinanderzusetzen und deren Techniken und Stile zu adaptieren.



VERSTÄNDNIS VON TYPOGRAPHIE GESTALTUNG EINES TEXTBLOCKS ALS PLAKAT VISUELLE GESTALTUNG EINES GEDICHTS

Aufgabenstellung:

1) Gestaltung eines Textblocks als Plakat. Text ist vorgegeben. Vorgehensweise: Schriftwahl, Absatzformat und Spalteneinteilung bestimmen, Größe festlegen, Layout auf dem Format, Einsatz von Farbe möglich, Kontrolle über Bildschirmdarstellung. 3 verschiedene Entwürfe erstellen. „The material of typography is the black and it is the designer's task with the help of this black to capture space, to create harmonious whites inside the letters as well as between them“ Adrian Frutiger

2) Entwerfen Sie ein Plakat zum Auszug aus Goethes Gedicht „Wanderers Nachtlied“ - unter Berücksichtigung der bisher erarbeiteten Themen. „Über allen Gipfeln ist Frieden, in allen Wipfeln der Bäume spürst du kaum einen Atemzug, die Vöglein schweigen im Walde, warte nur!

Gestaltung eines Textblocks als Plakat

Adrian Frutiger

Ziele:

Das Ziel dieser Aufgabe war es, ein tieferes Verständnis für die Wirkung und Bedeutung von Schriftarten, Absatzformaten und Spalteneinteilungen zu entwickeln.

Der Prozess:

Zuerst ging ich den vorgegebenen Textblock durch und überlegte mir, was dieser aussagt und wie ich bestimmte Wörter hervorheben und anordnen wollte. Ich entschied mich für die Hintergrundfarbe schwarz für das Poster und eine weiße Textfarbe, um einen ansprechenden visuellen Effekt zu erzielen. Anschließend erstellte ich drei verschiedene Layoutentwürfe, die sich in der Schriftwahl, der Spalteneinteilung und der Anordnung unterscheiden. Ursprünglich wollte ich die Poster mit schwarzer Schrift auf weißem Hintergrund gestalten.

Angewandte Gestaltungsmethoden:

Ich habe wichtige Wörter und Sätze durch verschiedene Schriftgrößen oder -stile hervorgehoben, den Text weiß und den Hintergrund schwarz gestaltet, um die Lesbarkeit zu erhöhen und visuelles Interesse zu wecken. Ich testete verschiedene Absatzformate, um den besten Lesefluss und die angenehmste visuelle Hierarchie zu erreichen.

Persönliche Lernerfahrung:

Durch die Erstellung von drei verschiedenen Entwürfen habe ich gelernt, wie verschiedene Layout-Optionen die visuelle Hierarchie, Ästhetik und Lesbarkeit eines Textblocks beeinflussen können. Ich habe gelernt, wie unterschiedlich verschiedene Schriftgrößen wirken und wie sie die Wahrnehmung des Textes beeinflussen können. Ich habe gelernt, wie wichtig der Kontrast zwischen Text und Hintergrund ist. Das Hervorheben von wichtigen Wörtern und Sätzen kann die visuelle Hierarchie im Textblock verbessern und die Leseführung unterstützen. Meine Fähigkeiten im Umgang mit Illustartor haben sich durch das Experimentieren mit verschiedenen Layouts und Anordnungen verbessert.

„The material of typography is the

BLACK

and it is the designer's task with the help of this

BLACK

to capture space,
to create harmonious whites inside the letters as
well as between them” - Adrian Frutiger

„The material of typography is the

BLACK

and it is the designer's task with the help of this

BLACK

to capture space,
to create harmonious whites inside
the letters as well as between them"

-Adrian Frutiger

„The material of typography is the

BLACK

 and it is

the designer's task with the help of this

BLACK

 to capture

space,

to create harmonious whites inside the
letters as well as between them"

- Adrian Frutiger

Die visuelle Gestaltung eines Gedichts

„Wandres Nachtlied“ von Goethe

Ziele:

Das Ziel dieser Aufgabe war es, durch typografische und visuelle Gestaltung die tiefen, ruhigen und meditativen Gefühle zu vermitteln, die im Gedicht „Wandres Nachtlied“ von Goethe zum Ausdruck kommen. Es ging darum, die Betrachter nicht nur visuell anzusprechen, sondern in ihnen innere Bilder zu wecken, die die Atmosphäre und Stimmung des Gedichts reflektieren.

Prozess:

Zunächst habe ich mich intensiv mit dem Gedicht und seiner Entstehungsgeschichte auseinandergesetzt, einschließlich des Ortes, an dem Goethe es verfasst haben soll. Nach mehreren Entwürfen entschied ich mich, eine andere Herangehensweise zu wählen. Ich generierte dann eine Papierlandschaft mit Hilfe einer KI, um eine abstrakte und doch atmosphärisch passende Darstellung zu schaffen. Die Landschaft symbolisiert die Ruhe und die einfache Schönheit der Natur, wie sie im Gedicht beschrieben wird und der Betrachter kann seine Fantasie selbst noch verwenden, durch die abstrakte Darstellung. Nach der Generierung des Bildes habe ich es in Photoshop weiter bearbeitet. Ich passte teilweise die Farben und Lichtverhältnisse an.

Angewandte Designmethoden:

Die Schrift ist sanften und harmonischen, mit abgerundeten Formen, die die ruhige und meditative Atmosphäre des Gedichts perfekt unterstützt. Die Zeilenabstände und Schriftgrößen habe ich angepasst, um Lesbarkeit und Harmonie zu gewährleisten. Ich habe beruhigende Farben wie Blautöne verwendet, um die friedliche Natur des Gedichts zu unterstreichen.

Persönliche Lernerfahrung:

Während der Arbeit an meinen ersten beiden Entwürfen stieß ich auf einige Schwierigkeiten. Sie vermittelten nicht die friedliche Atmosphäre, die ich mir für das Gedicht gewünscht hatte. Der Betrachter konnte seine Vorstellungskraft nicht einsetzen, da das Design zu abgehackt und nicht phantasievoll genug war, um der poetischen Natur des Textes gerecht zu werden. Diese Entwürfe halfen mir zu erkennen, wie wichtig es ist, ein Design zu wählen, das die innere Ruhe des Gedichts widerspiegelt und dem Betrachter Raum für eigene Assoziationen und innere Bilder lässt. Durch die Iteration und Reflexion meiner früheren Entwürfe lernte ich, wie wichtig es ist, eine klare visuelle Hierarchie zu schaffen, ohne dabei die Essenz des Gedichts aus den Augen zu verlieren. Der Einsatz von KI zur Generierung der Landschaft war ein Experiment, das sich als sehr effektiv erwies. Es ermöglichte mir, eine moderne und dennoch poetische Interpretation des Gedichts zu schaffen.



ASSOZIATIONSRÄUME EMOTIONEN



Aufgabenstellung:

Entwerfen Sie ein Poster im Kontext der vorgegebenen emotionalen Adjektive. Setzen Sie dieses Wort (also 1) bildlich und typografisch entsprechend seiner Aussage im um. Achten Sie auf die entsprechende farbliche Assoziation und wählen Sie ebenfalls eine entsprechende Typo.

Emotionen

Das visuelle Gestalten einer Emotion

Ziele:

Ziel dieser Aufgabe war es, ein tiefes Verständnis dafür zu entwickeln, wie Design emotional wirken kann und wie Typografie, Farbe und Bildelemente eingesetzt werden können, um bestimmte Emotionen zu vermitteln. Ziel war es, ein vorgegebenes emotionales Adjektiv mit kreativen Designmitteln auszudrücken. Außerdem war ein Ziel die typografischen und visuellen Fähigkeiten zu schärfen.

Prozess:

Zuerst überlegte ich mir, welches emotionale Adjektiv ich verwenden wollte. Nach etwas Nachdenken entschied ich mich für das Wort „böse“. Ich wollte, dass die Buchstaben dick und aufgeblasen sind. Aber nachdem ich die aufgeblasenen Buchstaben gemacht hatte, war ich mit dem Ergebnis nicht zufrieden. Ich überlegte weiter, wie ich „Böse“ darstellen könnte und kam schließlich auf die Idee, den Teufel zu verwenden. Ich beschloss, das „Ö“ mit Teufelshörnern und einem Teufelsschwanz zu versehen. Den Hintergrund habe ich schwarz gestaltet, um eine düstere und bedrohliche Atmosphäre zu schaffen, und als Schriftfarbe habe ich rot gewählt, um die Assoziation mit dem Teufel zu verstärken.

Angewandte Designmethoden:

Durch die Darstellung des „Ö“ mit Teufelshörnern und Teufelsschwanz nutzte ich den Assoziationsraum. Der Teufel ist in vielen Kulturen ein starkes Symbol für das Böse. Diese Darstellung verstärkt die emotionale Bedeutung des Wortes „böse“. Schwarz wird oft mit Gefahr und Unglück assoziiert, während Rot für Wut und Gefahr steht. Durch diese Farbkombination

verstärkte ich die emotionale Wirkung des Wortes „böse“ und schuf eine düstere und bedrohliche Atmosphäre. Die dicke Schrift vermittelt Bedrohung. Die zentrale Platzierung und die dominante Größe des Wortes „Böse“ auf dem Plakat sorgen dafür, dass es sofort ins Auge fällt. Es herrscht eine visuelle Hierarchie. Diese Elemente arbeiten zusammen, um den Assoziationsraum voll auszuschöpfen und eine klare Botschaft zu vermitteln.

Persönliche Lernerfahrung:

Ich habe gelernt, wie wichtig es ist, die Bedeutung eines Adjektivs gründlich zu erforschen, um es visuell und typografisch effektiv darzustellen. Durch das Experimentieren mit verschiedenen Ansätzen und das Überdenken meiner ersten Idee habe ich erkannt, wie Iteration und Reflexion zu einer besseren Designlösung führen können. Die Bedeutung von Farbe im Design wurde mir bewusster. Schwarz und Rot sind emotionale Werkzeuge, die die Wahrnehmung eines Designs massiv beeinflussen. Die Wahl der richtigen Schriftart und die Buchstabenformen können die beabsichtigte emotionale Wirkung ebenfalls verstärken.



BÖSE

UMWELTSCHUTZ INTERNATIONALER TAG DER UMWELT



Aufgabenstellung:

Sie sollen ein informatives und ansprechendes Poster zum Internationalen Tag der Umwelt gestalten. Der Schwerpunkt liegt auf der effektiven Nutzung von Farben, um Aufmerksamkeit zu erregen, umweltbewusstes Handeln zu fördern und eine emotionale Verbindung zum Thema Umweltschutz herzustellen.

1. :

Recherche

- Beginnen Sie mit einer kurzen Recherche über den Internationalen Tag der Umwelt, um die Kernthemen und die Bedeutung dieses Tages zu verstehen.
- Recherchieren Sie Farbtheorien und die psychologische Wirkung von Farben, speziell im Kontext von Natur- und Umweltthemen.

2. :

Konzeptentwicklung und Design

- Entwickeln Sie ein Konzept für Ihr Poster, das ein klares Verständnis für den Internationalen Tag der Umwelt und seine Ziele zeigt. Bestimmen Sie, welche spezifischen Aspekte oder Handlungsaufträge Sie hervorheben möchten (z.B. Recycling, Schutz der Ozeane, Verringerung von CO₂-Emissionen).
- Gestalten Sie Ihr Poster mit einem Grafikdesign-Programm Ihrer Wahl (wie Adobe, Illustrator, Affinity, etc.). Achten Sie darauf, Farben gezielt einzusetzen, um die gewünschten Emotionen und Handlungen zu fördern. Ihre Farbwahl sollte sowohl die Bedeutung des Tages hervorheben als auch ein positives Gefühl für die Möglichkeit der Verbesserung der Umweltsituation vermitteln.

3. :

Analyse und Reflexion

- Analysieren Sie Ihr fertiges Poster kritisch in Bezug auf die Farbanwendung. Überlegen Sie, wie die gewählten Farben die Kernbotschaft des Posters unterstützen und welche emotionalen oder handlungsorientierten Reaktionen sie wahrscheinlich bei der Zielgruppe hervorrufen werden.

Internationaler Tag der Umwelt

Ein informatives und ansprechendes Poster gestalten

Ziele:

Ziel der Aufgabe war es, ein Poster zu entwerfen, das die Aufmerksamkeit auf den Internationalen Tag der Umwelt lenkt und umweltbewusstes Handeln fördert. Die Aufgabe sollte das Verständnis für Designprinzipien wie Farbharmonie und visuelle Hierarchie vertiefen und die Fähigkeit entwickeln, Designentscheidungen zu reflektieren. Ein weiteres Ziel war es, komplexe Sachverhalte klar und ansprechend kommunizieren zu können.

Prozess:

Zuerst recherchierte ich über den Internationalen Tag der Umwelt, um ein besseres Verständnis für die Kernthemen und die Bedeutung dieses Tages zu bekommen. Dann überlegte ich mir, welches Thema ich auf dem Poster darstellen wollte. Zuerst dachte ich über Bienen und Insekten nach, da sie oft vergessen werden, obwohl sie viel für die Umwelt tun. Ich generierte einige Themenvorschläge mit Hilfe einer künstlichen Intelligenz, aber die Ergebnisse entsprachen nie meinen Erwartungen. Nachdem ich den ersten Entwurf des Posters fertiggestellt hatte, stellte ich fest, dass die Betrachter die Bienen nicht in ihrem Kontext verstanden und ich ein Poster wollte, das mehr zum Nachdenken anregt. Also entschied ich mich für ein anderes wichtiges Umweltthema: die Zerstörung der Meere und des Meereslebens durch Plastikmüll. Ich brainstormte und überlegte, wie ich diese beiden Themen verbinden und gleichzeitig den Betrachter zum Nachdenken anregen könnte. Nach einigen Versuchen kam ich auf die Idee, die

Realität zu spiegeln. Für uns Menschen sieht das Meer „eigentlich“ nicht bedroht aus, aber wenn wir genauer hinschauen und uns mit dem Thema auseinandersetzen, erkennen wir, dass die Meere stark bedroht sind und viele Tiere durch den Plastikmüll gefährdet sind. Da dies oft nicht sichtbar ist, gerät es leicht in Vergessenheit. Ich beschloss, ein Poster zu entwerfen, das aus der Ferne normal aussieht, aber bei näherem und genaueren Hinsehen die Auswirkungen des Plastikkonsums offenbart. Deshalb habe ich den Satz „Do you see the problem?“ verwendet, um den Betrachter zu fragen: „Was ist das für ein Problem? Der Satz soll den Betrachter dazu anregen, näher an das Poster heranzutreten und das eigentliche Problem zu erkennen. Ich habe das ganze Meer und den Delfin aus Plastikteilen nachgebaut. Dazu suchte ich im Internet nach verschiedenen Plastikteilen, schnitt sie in Photoshop aus und setzte sie so zusammen, dass das Bild von dem Delfin und dem Meer aus der Ferne betrachtet normal aussieht und aus der Nähe das Plastik zu erkennen ist.



Internationaler Tag der Umwelt

Ein informatives und ansprechendes Poster gestalten

Angewandte Designmethoden:

Die Nachbildung des Delfins und des Meeres aus Plastikteilen diente als Metapher für die Verschmutzung der Ozeane. Diese symbolische Darstellung fördert ein tieferes Verständnis und eine stärkere emotionale Reaktion auf das Thema. Der Satz „Do you see the problem?“ wurde so platziert, dass er sofort ins Auge fällt, die Neugier des Betrachters weckt und in der visuellen Hierarchie an erster Stelle steht.

Persönliche Lernerfahrung:

Durch das Experimentieren mit verschiedenen Themen und Ansätzen habe ich gelernt, wie wichtig es ist, flexibel zu bleiben und alternative Lösungen zu finden, wenn die ursprüngliche Idee nicht wie gewünscht funktioniert. Ich habe gelernt, dass die Platzierung des Textes eine entscheidende Rolle spielt, um die Aufmerksamkeit des Betrachters zu fesseln und die Kernbotschaft zu vermitteln. Die kritische Analyse meines Posters hat mir geholfen, meine Designentscheidungen besser zu verstehen und zukünftige Projekte gezielter anzugehen.



Do you see the problem?

World Environment Day

June 5, 2024



INFORMATIONSPAKAT ZUM THEMA KINDERSCHUTZ



Aufgabenstellung:

Die Studierenden des 2. und 4. Semesters des Studiengangs Media & Interaction Design haben die Aufgabe, ein Informationsplakat zum Thema Kinderschutz zu gestalten. Diese Aufgabe in Zusammenarbeit mit dem Jugendamt Osnabrück soll zeigen, wie gut die Studierenden in der Lage sind, ein ernstes und wichtiges Thema mittels ihrer Designfähigkeiten zu kommunizieren.

-Das Plakat soll anhand der Angaben des Jugendamts Osnabrück Kindern von geflüchteten Familien das Safe Place Konzept des LAB visuell ansprechend darstellen.

-Zielgruppe, Kernbotschaften und visuelle Strategie müssen im Vorfeld iniert werden.

-Alle Designentscheidungen sollen auf Grundlage dieser Vorarbeit getroffen werden.

Informationsplakat „Kinderschutz“

Safe Place Konzept des LAB Osnabrück

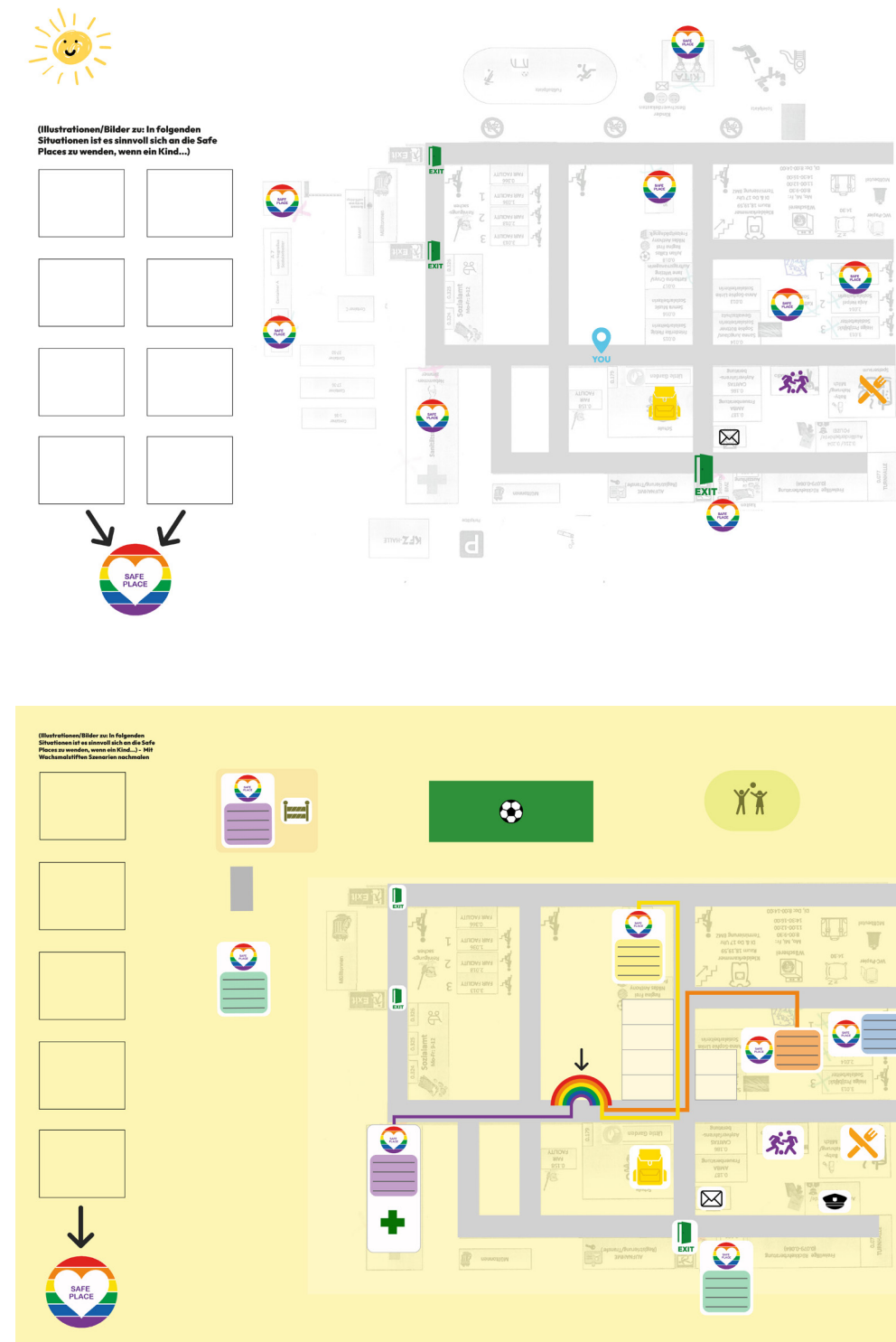
Konzeptentwicklung:

Die Entwicklung des Konzepts begann mit der Definition der Zielgruppe. Da das Poster für Kinder aus geflüchteten Familien gedacht ist, war es wichtig, eine kindgerechte und leicht verständliche Gestaltung zu wählen. Die Kernbotschaften sollten die Safe Places deutlich machen und den Kindern vermitteln, dass sie dort Hilfe und Schutz finden können. Ich entschied mich dafür, klare und einfache Symbole zu verwenden, um sprachliche Barrieren zu überwinden und universelle Verständlichkeit zu gewährleisten. Die Wahl der Farben und Formen spielte eine zentrale Rolle: Der Regenbogen als wiederkehrendes Motiv symbolisiert Sicherheit und Hoffnung und sollte den Weg zu den Safe Places visuell ansprechend markieren. Durch den Einsatz von kräftigen, aber nicht überstimulierenden Farben wie Grau für die Symbole und Regenbogenfarben für die Markierungen sollte eine Balance zwischen Auffälligkeit und Übersichtlichkeit erreicht werden.

Entwurfsprozess:

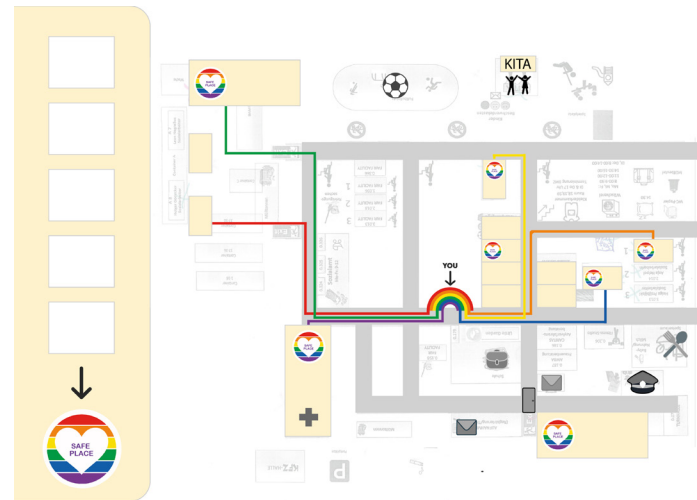
Der Entwurfsprozess begann mit der Recherche bestehender Lagepläne, um zu verstehen, wie komplexe Informationen strukturiert und visuell ansprechend dargestellt werden können. Anschließend zeichnete ich den ursprünglichen Lageplan grob nach, da dieser sehr unübersichtlich war. Dies führte zur Entscheidung, den Grundaufbau neu zu gestalten und nur die wesentlichsten Elemente zu integrieren.

Ich begann mit der Erstellung der klaren Symbole für die verschiedenen Räume und Safe Places. Dabei achtete ich darauf, dass die Symbole einfach zu erkennen sind. In mehreren Iterationen experimentierte ich mit der Positionierung der Symbole und der Einbindung des Regenbogens, um die Orientierung und Navigation für die Kinder zu erleichtern. Für jedes Stockwerk habe ich einen separaten Lageplan erstellt, um die Übersichtlichkeit zu erhöhen. Während dieses Prozesses überprüfte ich regelmäßig die Verständlichkeit und Lesbarkeit der Pläne, indem ich sie verschiedenen Personen zeigte und deren Feedback einholte. Eine weitere Idee war die Integration des regenbogenfarbenen Randes, der die Lagepläne schon von weitem erkennbar machen sollte. Diese Idee entstand aus der Überlegung, dass die Kinder die Safe Places schnell und sicher finden müssen, insbesondere in stressigen Situationen. Für jedes Stockwerk habe ich einen separaten Lageplan erstellt, um die Übersichtlichkeit zu erhöhen. Während dieses Prozesses überprüfte ich regelmäßig die Verständlichkeit und Lesbarkeit der Pläne, indem ich sie verschiedenen Personen zeigte und deren Feedback einholte. Eine weitere Idee war die Integration des regenbogenfarbenen Randes, der die Lagepläne schon von weitem erkennbar machen sollte. Diese Idee entstand aus der Überlegung, dass die Kinder die Safe Places schnell und sicher finden müssen, insbesondere in stressigen Situationen.

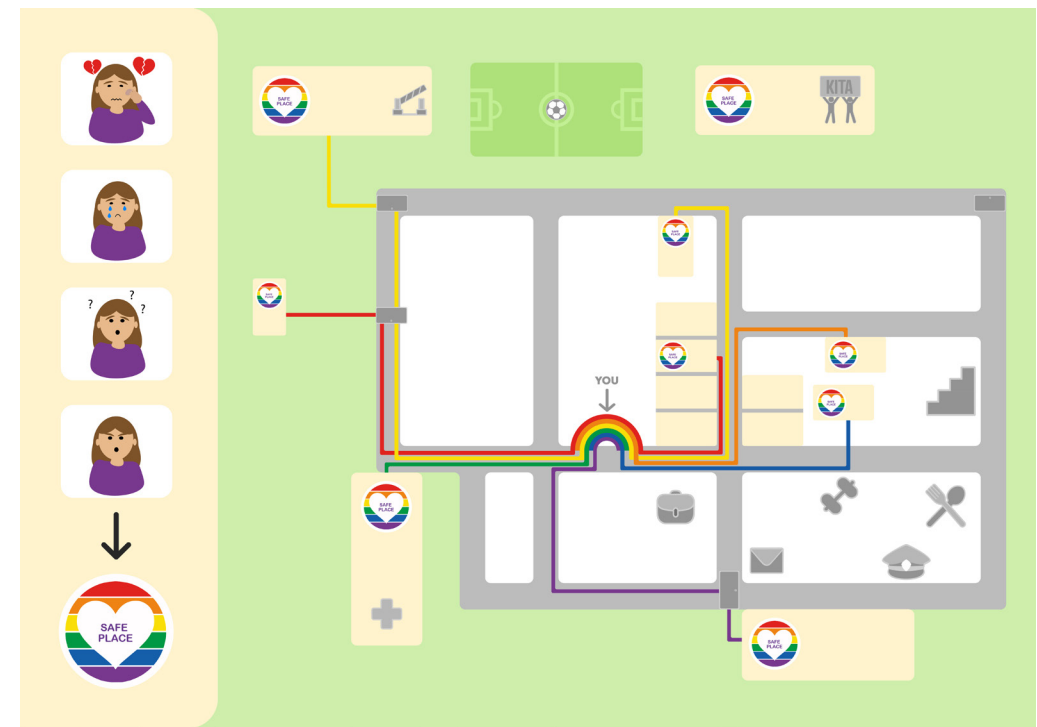
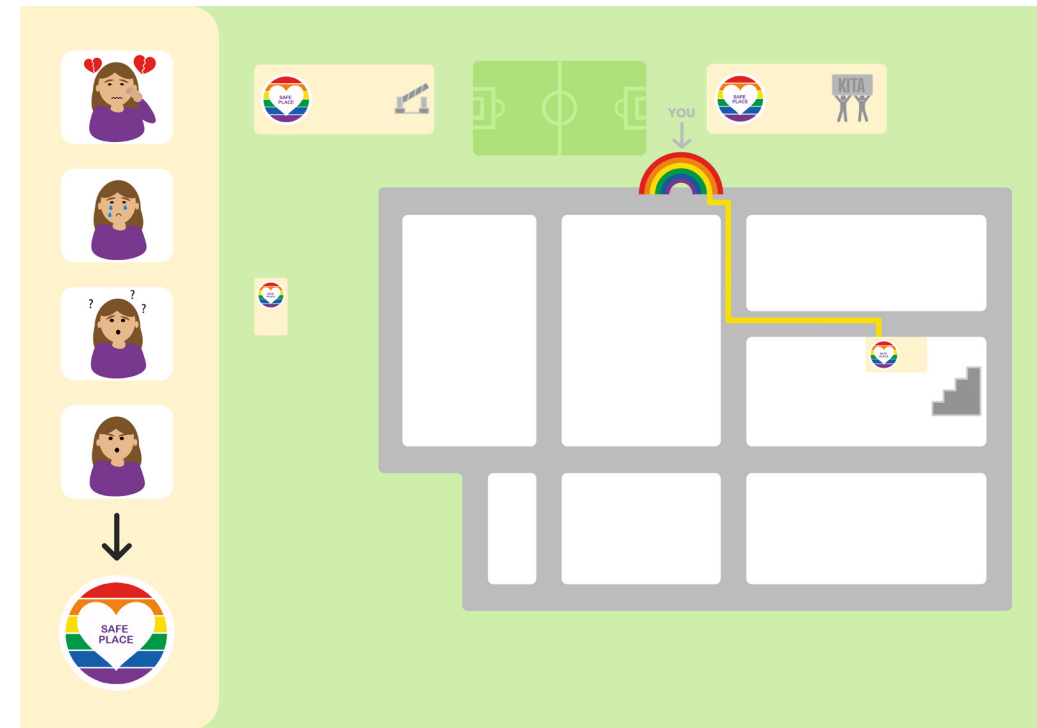


Entscheidungen im Designbereich:

Bei den Designentscheidungen stand die Einfachheit und Klarheit im Vordergrund. Die Symbole habe ich in Grau gehalten, um eine visuelle Überstimulation zu vermeiden und die Aufmerksamkeit auf die wesentlichen Informationen zu lenken. Die Anpassung der Maßstäbe der Symbole half, eine einheitliche und übersichtliche Darstellung zu erreichen. Die Position der Kinder auf dem Plan wurde durch den Einsatz des Regenbogens hervorgehoben. Dies sollte nicht nur als visuelles Element dienen, sondern auch eine emotionale Verbindung schaffen und den Kindern ein Gefühl von Sicherheit vermitteln. Ich habe abgerundete Ecken verwendet, da diese weicher, als scharfe Kanten wirken. Dies vermittelt ein Gefühl von Sicherheit. Die Entscheidung, das Safe Place Logo nicht zu verändern, sondern nur kosmetische Anpassungen vorzunehmen, wurde getroffen, um die Wiedererkennbarkeit zu gewährleisten. Der regenbogenfarbene Rand habe ich hinzugefügt, um die Lagepläne deutlich von anderen Plänen zu unterscheiden und den Kindern eine einfache Orientierung zu ermöglichen.

**Reflexion über das Endergebnis:**

Das Endergebnis habe ich durch mehrere Iterationen und kontinuierliches Feedback stetig verbessert. Der Lageplan erwies sich als klar und intuitiv verständlich, was insbesondere in stressigen Situationen von entscheidender Bedeutung ist. Die Symbole sind einfach zu erkennen und die Farbgebung unterstützt die Navigation und Orientierung. Der regenbogenfarbene Rand und die klaren, grauen Symbole erwiesen sich als effektive Designentscheidungen, die die Verständlichkeit und Wiedererkennbarkeit des Lageplans erhöhten. Der Austausch mit Kommilitonen und die Diskussion über die Arbeiten halfen dabei, neue Perspektiven zu gewinnen und meine Ansätze weiter zu verbessern. Ich würde beim nächsten Mal anders machen, dass ich am Anfang noch mehr recherchiere bevor ich beginne einen Lageplan zu entwerfen.



Ziele:

Ziel war es die Fähigkeiten in der visuellen Kommunikation zu vertiefen, um komplexe und ernste Themen verständlich und ansprechend darzustellen. Außerdem sollten wir lernen Zielgruppenorientiert zu arbeiten. Außerdem war ein Ziel zu lernen mit externen Partnern zu kommunizieren und ihre Wünsche umzusetzen.

angewandte Designmethoden:

Die grauen Symbole sind klar und einfach, um Verwirrung zu vermeiden und die visuelle Verständlichkeit zu gewährleisten.

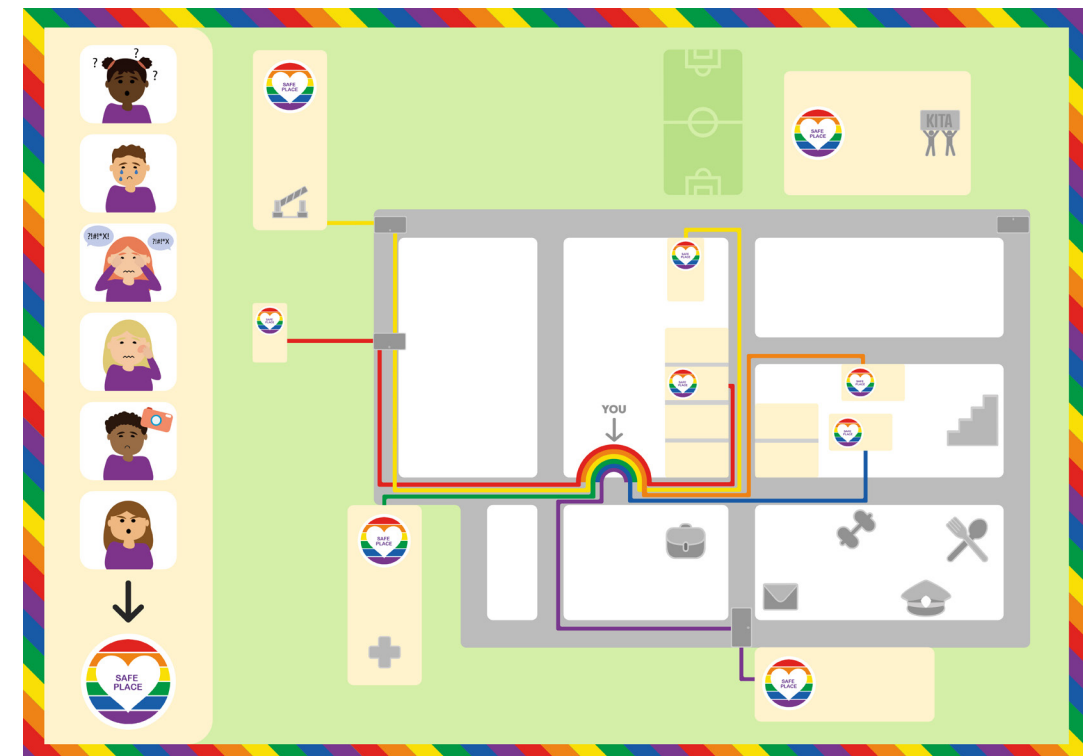
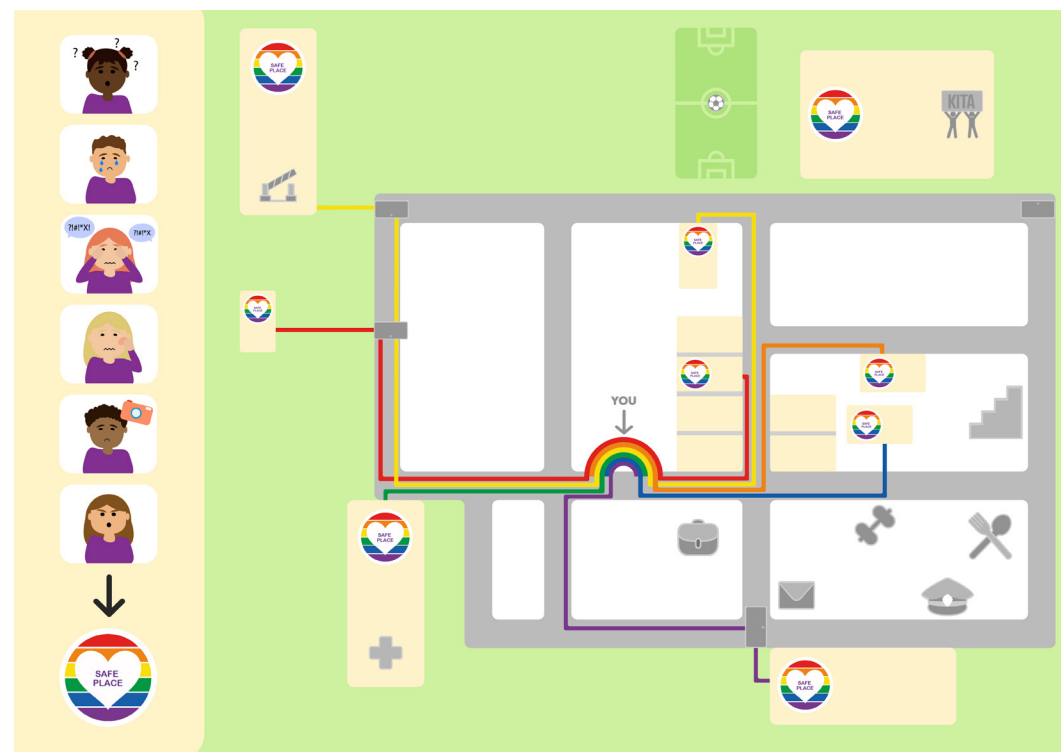
Der Regenbogenrand um den Lageplan wurde gezielt eingesetzt, um das Dokument von weitem sichtbar zu machen und den Kindern sofort zu signalisieren, dass es sich um einen wichtigen Lageplan handelt.

Die Farben dienen hier nicht nur der visuellen Anziehung, sondern auch der emotionalen und symbolischen Bedeutung.

Ich habe Abgerundete Ecken gewählt, um eine kinderfreundliche, weniger bedrohliche Ästhetik zu schaffen.

Die Reduzierung der Sprache auf ein Minimum trägt zur universellen Verständlichkeit bei.

Die wichtigsten Informationen, wie die Safe Places und deren Lage, wurden so platziert, dass sie visuell hervorstechen und schnell erfasst werden können. Der Regenbogenrand und die Symbole wurden so gestaltet, dass sie in der visuellen Hierarchie klar priorisiert sind.



persönliche Lernerfahrung
Durch diese Aufgabe habe ich gelernt, wie wichtig es ist, komplexe Informationen klar und verständlich zu kommunizieren. Die Arbeit an einem kindgerechten Lageplan hat meine Fähigkeiten in der visuellen Kommunikation und der Anwendung der Gestaltgesetze geschärft. Ich habe erfahren, wie durch die gezielte Variation von Größe, Form und Positionierung von einfachen Elementen komplexe und ästhetisch ansprechende Kompositionen entstehen können. habe ich gelernt, wie ich die Gestaltgesetze in meinem Design gezielt einsetzen kann, um ästhetisch ansprechende Kompositionen zu erstellen. Durch wiederholtes Experimentieren und Reflektieren über die eigenen Entwürfe konnte ich schrittweise zu einer überzeugenden Komposition gelangen. Der Austausch mit Kommilitonen und die Diskussion

über die Arbeiten halfen dabei, neue Perspektiven zu gewinnen und meine Ansätze zu verbessern. die Aufgabe geholfen, ein tieferes Verständnis für die Bedeutung klarer Kommunikation in Designprojekten zu entwickeln und dabei immer die Zielgruppe im Auge zu haben. Die Kombination aus verschiedenen kreativen Ansätzen ermöglichte es mir, die Wirkung meiner Designentscheidungen zu reflektieren und zu optimieren.

KRITISCHE REFLEXION

09

KRITISCHE REFLEXION

Aufgabenstellung:

Erstellt eine kritische Reflexion über den Lernprozess im Modul, einschließlich einer Diskussion der Herausforderungen, der Lösungsansätze und der Entwicklung der eigenen Designfähigkeiten.

KRITISCHE REFLEXION

Eine kritische Reflexion über meinen Lernprozess im Modul

Im Verlauf des Moduls habe ich mich intensiv mit verschiedenen Aspekten des Designs auseinandergesetzt, angefangen bei grundlegenden Gestaltgesetzen bis hin zum Layout und Raster, sowie die Farblehre und Bildsprache. Die Vielfalt an verschiedenen Aufgaben hat mir geholfen, meine Designfähigkeiten weiterzuentwickeln und mein Verständnis für unterschiedliche Designmethoden zu vertiefen.

Eine der größten Herausforderungen bestand darin, sich auf die jeweilige Zielgruppe und den Kontext der Aufgabe einzustellen. Dies war besonders bei der Gestaltung des Lageplans für geflüchtete Kinder der Fall. Hier war es notwendig, komplexe Informationen so zu visualisieren, dass sie intuitiv verständlich sind. Die Herausforderung bestand darin, die Balance zwischen einer ansprechenden, kinderfreundlichen Ästhetik und der Klarheit der Informationen zu finden. Durch iterative Überarbeitungen und die Berücksichtigung von Feedback habe ich gelernt, wie wichtig es ist, Designentscheidungen nicht nur aus einer ästhetischen, sondern auch aus einer funktionalen Perspektive zu treffen.

Die Arbeit mit unterschiedlichen Medien und Werkzeugen stellte ebenfalls eine Herausforderung dar. Von der analogen Arbeit mit Tonpapier bis hin zur digitalen Bildbearbeitung mit Photoshop, Illustrator oder InDesign. Jede Aufgabe erforderte eine andere Herangehensweise. Besonders schwierig war es, den Stil

von April Greiman in einem Mini-Poster nachzubilden, da ich dazu tendiere, eher minimalistisch zu arbeiten. Durch die Auseinandersetzung mit ihrem Stil habe ich jedoch gelernt, meine Komfortzone zu verlassen und mutigere Designentscheidungen zu treffen. Diese Übung hat mir gezeigt, wie wertvoll es ist, sich von etablierten Designern inspirieren zu lassen, um neue Ansätze in die eigene Arbeit einzubringen.

Eine weitere wichtige Lektion war die Bedeutung von Typografie und Farbe in der Vermittlung von Emotionen und Botschaften. Die Aufgabe, bei der ich ein Zitat von Adrian Frutiger visuell umsetzen sollte, verdeutlichte mir, wie stark typografische Entscheidungen die Wirkung eines Designs beeinflussen können.

Der Lernprozess in diesem Modul war eine intensive, aber auch sehr aufschlussreiche Reise, die mich tief in die Welt des Designs eintauchen ließ. Zu Beginn hatte ich das Gefühl, dass mir viele der grundlegenden Prinzipien, wie die Gestaltgesetze, zwar theoretisch bekannt waren, ich aber Schwierigkeiten hatte, diese konsequent und bewusst in meine Designs zu integrieren. Ein Beispiel dafür war die Aufgabe, Punkte in verschiedenen Kompositionen anzuordnen. Hier stellte sich heraus, dass es herausfordernd ist, mit wenigen Elementen eine bestimmte Wirkung zu erzielen. Die Aufgabe zwang mich, mich intensiv mit dem Zusammenspiel von Formen und der visuellen Hierarchie auseinanderzusetzen, was mein Verständnis für

einfache, aber wirkungsvolle Kompositionen verbessert hat.

Das Modul hat für mich definitiv Sinn gemacht und sich als äußerst wertvoll erwiesen. Vor dem Modul hatte ich kaum eine Vorstellung davon, wie ich mit Farben, Layouts und grafischen Elementen umgehen sollte. Ich war unsicher, wie ich Farben harmonisch kombinieren oder ein ansprechendes und funktionales Layout erstellen konnte. Durch die intensiven Auseinandersetzungen mit den verschiedenen Aufgaben habe ich nicht nur gelernt, wie wichtig eine durchdachte Farbauswahl ist, sondern auch, wie entscheidend ein gutes Layout für die Wirkung eines Designs ist. Besonders das Arbeiten mit Rastern hat mir enorm geholfen. Dieses Wissen hat mir nicht nur die Designentscheidungen erleichtert, sondern auch dafür gesorgt, dass meine Arbeiten professioneller und klarer wirken. Das Verständnis dafür, dass alles im Raster sein muss und wie man sich daran orientiert, hat meine Herangehensweise an grafisches Design grundlegend verändert. Jetzt gehe ich viel strukturierter und bewusster an Designaufgaben heran, was sich positiv auf die Qualität meiner Arbeiten auswirkt.

Ich bin überzeugt, dass die Inhalte und Erfahrungen aus diesem Modul mir in meinen weiteren Studienjahren und auch in meiner späteren beruflichen Laufbahn von großem Nutzen sein werden. Die Erkenntnisse und Techniken, die ich hier erlernt habe, bilden eine solide Grundlage, auf der ich weiter aufbauen kann. Ich bin froh, das Modul jetzt im Verlauf meines Studiums belegt zu haben, da es mir eine klare Vorstellung davon gegeben hat, wie ich Design als Kommunikationsmittel effektiv einsetzen kann. Hätte ich das Modul erst am Ende

am Ende des Studiums gehabt, hätte ich nicht die Möglichkeit gehabt, diese wichtigen Konzepte und Fähigkeiten in anderen Projekten anzuwenden und weiter zu vertiefen. Ich denke das vierte Semester ist der perfekte Zeitpunkt für dieses Modul. So kann ich nun das Gelernte in zukünftige Projekte einfließen lassen und mich außerdem als Designerin weiterentwickeln.

Rückblickend hat mir dieses Modul nicht nur technisches Wissen vermittelt, sondern auch meine Fähigkeit gestärkt, Designprobleme kreativ zu lösen. Nach und nach wurde mir immer klarer, wie eng Theorie und Praxis im Design miteinander verbunden sind. Jede Aufgabe im Modul brachte mich einen Schritt weiter, nicht nur in technischer Hinsicht, sondern auch im Verständnis dafür, was Design ausmacht. Ich lernte, dass gutes Design nicht nur schön aussehen muss, sondern auch eine klare Botschaft vermitteln und die Bedürfnisse der Zielgruppe berücksichtigen muss. Diese Erkenntnisse werde ich in Zukunft nutzen, um weiterhin bewusst und reflektiert zu gestalten. Die Kombination aus Theorie und Praxis in diesem Modul hat meine Designfähigkeiten gestärkt und mir gezeigt, dass kontinuierliches Lernen, iterative Gestaltung und Experimentieren der Schlüssel zu kreativem Wachstum sind. Diese Erkenntnisse werde ich in zukünftigen Projekten nutzen, um mich weiterzuentwickeln und meine Designkompetenzen zu verfeinern.

