

Table of Contents

Design Basics	3
Prelude	3
Übung: Kombinatorik - Icon/Bildmarke	4
Hausaufgaben bis zum nächsten Seminartreffen	5

Design Basics

Praktische Grundlagen der Gestaltung mit digitalen Medien

Bachelor Elektrotechnik, Bachelor Informatik, Bachelor Wirtschaftsingenieurwesen Elektrotechnik

Prof. Felix Hardmood Beck

Treffen in **Raum E-235** / Start um 12 Uhr s.t.

Prelude

1. Begrüßung

- Vorstellung: Wer ist wer? (Name, Studiengang, Lieblings Hardware/Software, Was gefrühstückt?)
 - Was sind die Vorstellungen? Was wollen die Studis lernen? Worauf haben die Studis Lust? Was können Sie bereits? Was war das letzte Projekt?
 - Studium Felix (Was ist der Unterschied vom Designstudium zum Ingenieursstudium?)
- Was ist Design? Was ist Mediendesign?
 - Felix zeigt Slides zur möglichen Kategorisierung von Mediendesign
 - Utilität, Venustas, Firmitas (Vitruvius) ⇒ Keynote
 - Dieter Rams Regeln für Gutes Design

2. Vorstellung *hardmood-wiki*

3. Allgemeines zum Kurs

- Seminarraum: E-235, E-015 oder E-108
- Aufbau/Struktur,
 - Thema Kurzzeitprojekt: Mp3-Player
- Lernziele,
- Lerninhalte,
- Literaturempfehlung,
- Benotungsschema,
 - Hausaufgaben
 - Dokumentation: Dokumentations-Box (⇒ Ausgabe der Boxen)
 - Erläuterung: Wie könnte hier eine Seite aussehen?
- Sonstiges

4. Fragen?

Pause 15 min

Übung: Kombinatorik - Icon/Bildmarke

Erstellen Sie auf Basis eines *Kombinatorik-Prinzips* eine Reihe von Varianten, die sich im weiteren Prozess für die Entwicklung eines Icons eignen könnten.

Verwenden Sie zwei kontrastreiche Papierfarben. Das dunklere bildet die quadratische Grundfläche von (ca. 15 x 15 cm), das hellere schneiden Sie bitte in verschiedenen geometrische Formen (ca. 8 x 8 cm) z. B. Quadrat, Kreis, Ellipse, Rechteck, Dreieck, Parallelogramm, Raute. Kleben Sie jeweils eine Form auf die eine Grundfläche (Beispiele siehe unteres Bild).



Erstellen Sie vier Kombinationen aus Grundfläche und Form. Schneiden Sie dann jede der vier Kombinationen in vier gleichgroße Teile (7,5 x 7,5cm pro Teil).



Kombinieren Sie nun die 16 Teile zu neuen vier- bis achteiligen »Bildmarken« (drehen erlaubt). Machen Sie von gelungenen Kombinationen Skizzen. Dies ist der Anfang und eine Möglichkeit, um Bildmarken zu entwickeln.





Hausaufgaben bis zum nächsten Seminartreffen

1. [Mini-Challenge 1A](#) (Icon)
2. Schauen Sie einmal den Handaparat von Prof. Felix in der Bibliothek an

From:
<https://www.hardmood.info/> - **hardmood.info**

Permanent link:
https://www.hardmood.info/doku.php/ba:design_basics:sose24:19_03_24?rev=1710747818

Last update: **2024/06/28 19:08**

