

## Übung „Smart Graphics“

### **Abgabetermin:**

Die Lösung zu diesem Übungsblatt ist bis zum 11. Mai 2007 abzugeben.

### **Inhalt:**

Dieses Übungsblatt dient zur Einarbeitung in die grafische Gestaltung. Neben den Aspekten der Form und Farbgebung werden auch die kommunikativen Aspekte der Grafikgestaltung betrachtet. Dabei werden die Aufgaben mit klassischem Design- und Layout-Material durchgeführt (z.B. Papier, Stifte, Schere). Zusätzlich werden die Aufgaben auch digital betrachtet, um die Aspekte der unterschiedlichen Medien genauer kennen zu lernen.

### **Aufgabe 1 (H) „Look and Feel“ anhand einer Kollage**

Im Laufe dieses Aufgabenblattes sollen Sie eine (fiktive) Veranstaltung ihrer Wahl bewerben. Dabei sollen Sie damit beginnen einen *Look* zu entwerfen. Erstellen Sie eine Kollage, die die Grundidee Ihrer Message darstellt. Achten Sie dabei darauf, dass Sie klar machen, welche Botschaft Sie vermitteln möchten, welche Emotionen Sie wecken möchten und was für einen Stil Sie verwenden werden. Zum Beispiel stellt eine Veranstaltung aus der Pop Musik ganz andere Anforderungen an die Präsentation als z.B. ein wissenschaftlicher Kongreß.

- **Produktwahl:** Überlegen Sie sich eine Veranstaltung (oder eine Veranstaltungsserie), die Sie bewerben möchten. Dabei kann es sich um einen Kongreß, eine Messe, ein Konzert oder eine Clubnacht, etc. handeln.
- **Farbensprache:** Wählen Sie Farben, die Sie mit Ihrem Produkt verbinden möchten. Denken Sie auch an Farben für Logo (Sie müssen kein eigenes Logo entwickeln), Hintergrund und Text in Werbung und Kommunikation.
- **Typografie:** Verwenden Sie unterschiedliche Schriften, Schriftgrößen und Schriftfarben, um Inhalte zu kommunizieren.
- **Kollage:** Erstellen Sie eine Kollage, die die Grundidee Ihrer Anzeige visualisiert. Versuchen Sie ein Gefühl für das *Look and Feel* Ihrer Anzeige zu vermitteln. Verwenden Sie dazu Stift, Schere und Papier.

Erstellen Sie (auch für die nachfolgenden Aufgaben dieses Blattes) eine PowerPoint-Präsentation (Dauer: 10 Minuten Vortrag + 5 Minuten Diskussion), in der Sie Ihr Projekt und die gefundenen Lösungswege kurz vorstellen.

## Aufgabe 2 (H) Gestaltung einer Anzeige

Basierend auf Ihrer Kollage aus der vorherigen Aufgabe sollen Sie nun eine komplette Printanzeige für Ihr Produkt entwerfen. Diese Anzeige soll auch in einem Magazin eingebettet werden. Achten Sie deshalb darauf wie Sie Ihre Anzeige mit dem Kontext verbinden bzw. wie Sie sich davon abgrenzen.

- **Layout:** Entwerfen Sie eine Anzeige für den Printbereich. Achten Sie darauf, dass klar wird, was die zentrale Aussage Ihrer Kampagne ist und welche Emotionen Sie akzentuieren wollen.
- **Produktdarstellung:** Rücken Sie das von Ihnen gewählte Produkt in den Mittelpunkt Ihrer Anzeige. Falls nötig fügen Sie einen Slogan und weitere Informationen hinzu (z.B. Datum, Eintrittspreis, usw.).
- **Integration:** Passen Sie Ihre Anzeige in eine Seite einer beliebigen Zeitschrift ein. Sie können dabei eine oder mehrere bereits vorhandene Anzeigen überdecken. Achten Sie darauf, wie Ihre Anzeige mit dem Kontext der Seite in Relation steht. Legen Sie insbesondere darauf Wert, dass Ihre Anzeige als solche erkennbar ist. Sie soll sich sowohl vom umgebenden Text abgrenzen, aber auch in das optische Erscheinungsbild der Zeitschrift passen.

## Aufgabe 3 (H) Gestaltung einer Website

Um die Unterschiede in den verschiedenen Medien besser zu verstehen, sollen Sie zum Abschluß Ihr Konzept für den Bildschirm aufbereiten. Erstellen sie dazu ein MockUp der Produkt-Homepage.

- **Layout:** Wählen Sie Farben und Formen für Ihre Webseite. Achten Sie darauf ein konsistentes *Look and Feel* zu erstellen. Benutzen Sie Formen, Farben, Texturen und Ihre Erkenntnisse aus der Gestalttheorie um Navigations- und Inhaltsbereiche klar zu kennzeichnen. Machen Sie sich auch Gedanken, wie Sie die Aufmerksamkeit der User auf besonders wichtige Aspekte der Webseite lenken wollen.
- **Navigation:** Erstellen Sie eine Navigation für Ihre Webseite. Betrachten Sie dabei folgende Gesichtspunkte: Wo ist das Menü? Wie viele Ebenen hat das Menü? Sind alle Ebenen immer sichtbar? Wie werden aktive von inaktiven Schaltflächen unterschieden? Das Menü muss nicht unbedingt funktional sein. Überlegen Sie sich, welche Informationen einen eigenen Menüpunkt brauchen und welche im Text untergebracht werden können. Betrachten Sie evtl. real existierende Webseiten und bereiten Sie sich darauf vor, die Beweggründe für Ihre Entscheidungen in der Übung darstellen zu können.