

Design Basics

Bachelor-Kurs

Prof. Felix Beck, Leonie Winkelmann

Donnerstag, 5. Juni 2025

Sommersemester 2025

Inhalte des heutigen Seminars

- Anwesenheitsliste
- Vorstellung heutiger Ablauf
 - Tinker CAD ⇒ Adobe Substance 3D Stager
- Übersicht zur [Einführung in die Systematik der Zeichen und Markenführung](#)

Theorieteil & Übungen

Die Studierenden arbeiten an verschiedenen Übungen. Parallel bespricht Prof. Beck folgende Begriffe/Inhalte:

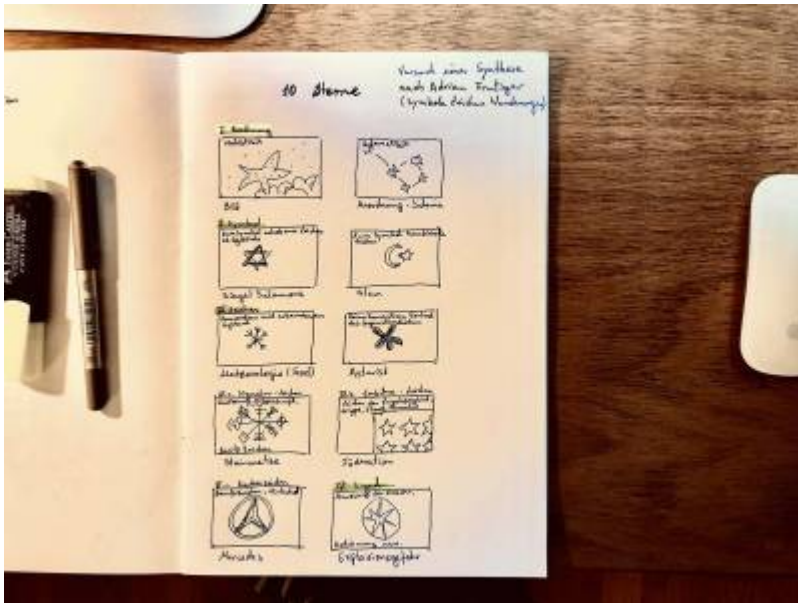
- Semiotik: Lehre der Zeichen
- Semantik: Bedeutung von Zeichen
- Syntax: Beziehung von Zeichen untereinander
- Pragmatik: Situationsabhängige zwischenmenschliche Kommunikation zwischen Sendern und Empfängern

Beschreibungen aus Buch *Die Grundlagen des Gestaltens*¹⁾:

- Zeichen
- Ikon
- Icon
- Piktogramm
- Symbol
- Signet

Übung 1: 10 Sterne (± 45 Min)

Oft ist es schwer die Begriffe *Symbol* und *Zeichen* auseinanderzuhalten. Die nachfolgende Aufgabe ist angelehnt an Adrian Frutiger *Versuch einer Synthese*²⁾ verschiedene Stern Erscheinungen darzustellen und damit die zugehörigen Kategorien zu vermitteln.



Die Studierenden zeichnen 10 verschiedene Darstellungen von Sternen. In der Gruppe werden die Darstellungen besprochen: Welche Darstellungen funktionieren besser als andere und warum?

1. **Zeichnung**

1. Seestern ⇒ realistisch
2. Sternbild des großen Wagen ⇒ schematisch

2. **Symbol**

1. Siegel Salomons (☉ Davidstern) ⇒ zum Symbol erhobene Zeichen oder Gegenstände
2. Islam ⇒ Zum Symbol kombinierte Zeichen

3. **Zeichen**

1. Schneeflocke (Meteorologie/Frost) ⇒ Konvention mit erkennbarem Gegenstand
2. ☉ Asterisk ⇒ Reine Konvention, Verlust des Gegenständlichen

4. **Signatur Zeichen**

1. Zeichen der Steinmetze ⇒ Markierung, Unterschrift, Besitz-Zeichen

5. **Emblem Zeichen**

1. Föderation (am Bsp der EU) ⇒ Zeichen der Zugehörigkeit zu einer Gruppe, Familie, Staat

6. **Marken Zeichen**

1. Mercedes Stern ⇒ Berufs-Zeichen, Wirtschaft

7. **Signal**

1. Explosionsgefahr ⇒ Anweisung für Verkehr, Bedienung, etc.

Pause 10 min

Besprechung der aktuellen Arbeitsstände

1. Besprechung des [Konzeptstatements](#)
2. Aktueller Stand: Storyboards, Animation, etc. ⇒ Was gibt es zu zeigen!?
 1. Besprechung von [Money-Shot](#) und drei aussagekräftigsten Einzelframes
 2. Einsetzen in Photoshop Vorlage

Hausaufgaben zum nächsten Mal

- Gemeinsam werden [die Ziele der nächsten Entwicklungsschritte](#) definiert.

1)

Die Grundlagen des Gestalters, Roberta Bergmann, Haupt Verlag, Bern, 2016

2)

Symbole Zeichen Wanderungen, Adrian Frutiger, Verlag Niggli AG, Sulgen Zürich, 2006

From:

<https://wiki.ct-lab.info/> - Creative Technologies Lab | dokuWiki

Permanent link:

https://wiki.ct-lab.info/doku.php/teaching:ba:courses:design-basics:sose25:05_06_25?rev=1749120835

Last update: **2025/06/05 10:53**

