

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:

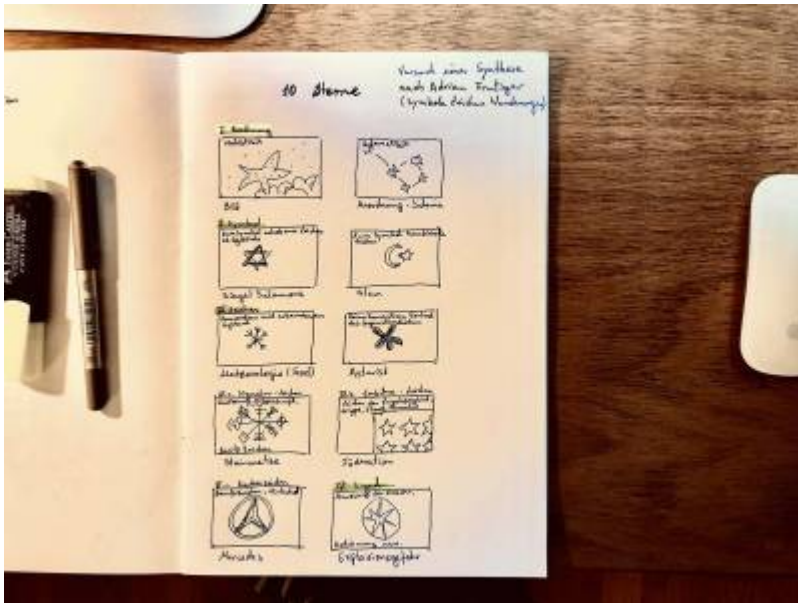
- Semiotik: Lehre der Zeichen
- Semantik: Bedeutung von Zeichen
- Syntax: Beziehung von Zeichen untereinander
- Pragmatik: Situationsabhängige zwischenmenschliche Kommunikation zwischen Sendern und Empfängern

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 \Rightarrow realistisch
2. Sternbild des großen Wagen \Rightarrow schematisch

2. Symbol

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

3. Zeichen

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

4. Signatur Zeichen

1. Zeichen der Steinmetze \Rightarrow Markierung, Unterschrift, Besitz-Zeichen

5. Emblem Zeichen

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

6. Marken Zeichen

1. Mercedes Stern \Rightarrow Berufs-Zeichen, Wirtschaft

7. Signal

1. Explosionsgefahr \Rightarrow Anweisung für Verkehr, Bedienung, etc.

Pause 10 min

Besprechung der aktuellen Arbeitsstände

1. Besprechung des [Konzeptstatements](#)
2. Aktueller Stand: Storyboards, Animation, etc. \Rightarrow 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=1751779119

Last update: **2025/07/06 05:18**

