Design Basics (BA)

Prof. Felix Beck, Leonie Winkelmann
Sommersemester 2026

Übersicht zum heutigen Ablauf

Teil 1. / seminaristischer Unterricht

Thema heute: Typografische Entscheidungen als Grundlage digitaler Gestaltung
Fokus auf Unterschied zwischen Effekt und System, Konsistenz und Variation, Lesbarkeit und Abstraktion.
Vertiefungsimpuls zur Frage, wie aus typografischen Regeln, Entscheidungen und Parametern eine tragfähige visuelle Sprache für ein digitales Projekt entsteht.

Leitfrage: Könnte man aus einer *Gestaltung* noch zehn weitere konsistente Varianten entwickeln, oder lebt sie nur von einem einzelnen gelungenen Moment?

1. Kurze Besprechung wie die Ergebnisse der letzten beiden Hausaufgaben (A1 und A2) an Leonie übergegeben werden können.
2. Referenz: Layout-Buch / Beispielprojekte: RH, DB, DTAG, Video Frankfurt
3. Besprechung der Hausaufgaben und Zwischenstände von Aufgabe A2. Aufgabe war es ein Layoutprogramm, wie bspw. Indesign, Affinity Publisher oder Scribus zu verwenden. Aufbauend auf der letzten Übung, nehmen Sie anstatt eines Buchstaben ein Schriftzeichen mit Pfeilbezug (z.B. → ← ↑ ↓ ↔ ↕ ↗ ↘ ↙ ↖). Der Pfeil soll nun in der Gesamtkomposition eine durchgehende Bewegung darstellen. Das ganze sollte manuell gesetzt werden.

   Bei der Vorstellung der Ergebnisse sollen die Studierenden ihr System beschreiben:

   1. Was ist die Grundidee und die Zielwirkung?
   2. Was sind befolgte feste Regeln?
   3. Was sind variable Parameter?
   4. Was ist eine daraus abzuleitende Anwendungslogik? Zum Beispiel: Es gibt folgende feste Regeln: nur eine Schrift, nur Schwarz/Weiß, und bspw. immer zentrierte Grundform. Es gibt einige variable Parameter, wie beispielsweise Größe, Laufweite, Rotation, Zeilenabstand oder Dichte.

      Erkennt man diese wiederkehrende Regeln? Gibt es ein erkennbares Raster? Wiederholende Größenverhältnisse, Weißraum, Kontraste, Achsen, Bewegungslogiken oder Parameter? Erkennt man diese als feste Regeln und variable Parameter? ⇒ **Ableitung eines Regelsatzes**

      Es geht darum implizite Entscheidungen explizit zu machen. Für digitale Projekte ist das besonders hilfreich, weil daraus später Interfaces, Motion-Regeln, Screen-Layouts oder responsive Varianten abgeleitet werden können.

- Aufgabe zum nächsten mal: Aufgabe B1

Teil 2. / Praktikum

siehe hier

From:
https://wiki.ct-lab.info/ - **Creative Technologies Lab | dokuWiki**

Permanent link:
https://wiki.ct-lab.info/doku.php/teaching:ba:courses:design-basics:sose26:15_04_26?rev=1776175895

Last update: **2026/04/14 14:11**