

Table of Contents

Design Basics	3
<i>Prelude & Housekeeping</i>	3
<i>Hausaufgaben zu heute</i>	3
<i>Theorieteil & Übungen</i>	3
<i>Übung: 10 Sterne</i>	4
<i>Vorstellung Creative Coding</i>	5
<i>Hausaufgaben bis zum nächsten Seminartreffen</i>	5

Design Basics

Praktische Grundlagen der Gestaltung mit digitalen Medien

Bachelor Elektrotechnik, Bachelor Informatik, Bachelor Wirtschaftsingenieurwesen Elektrotechnik

Prof. Felix Hardmood Beck

Start um 12 Uhr s.t.

Prelude & Housekeeping

- Anwesenheitsliste

Hausaufgaben zu heute

- Besprechung der Ergebnisse der Hausaufgaben: Ableitung von Icon aus analoger Kombinatorik Übung

Pause 5 min

Theorieteil & Übungen

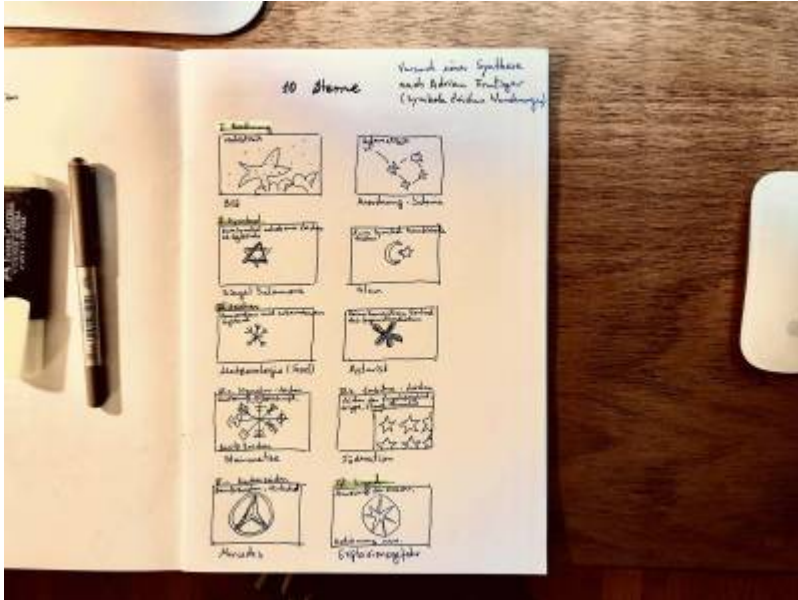
- Die Chauvet-Höhle – Ältteste Funde der künstlerischen Arbeit der Menschheit
- Otl Aicher (Olympia 1972)
- Semiotik: Lehre der Zeichen
- Semantik: Bedeutung von Zeichen
- Syntax: Beziehung von Zeichen untereinander
- Pragmatik: Situationsabhängige zwischenmenschliche Kommunikation zwischen Sendern und Empfängern

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

- Zeichen
- Icon
- Piktogramm
- Symbol
- Signet

Übung: 10 Sterne

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 5 min

Vorstellung Creative Coding

...

Hausaufgaben bis zum nächsten Seminartreffen

1. Überarbeiten und verbessern Sie gegebenenfalls Ihr Icon aus der [Mini-Challenge 1A](#)
2. Steigen Sie ein in den [Coding Train](#) von Daniel Shiffman³⁾
3. [Mini-Challenge 1B](#) (Generatives Logo)

¹⁾

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

²⁾

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

³⁾

https://en.wikipedia.org/wiki/Daniel_Shiffman

From:

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

Permanent link:

https://hardmood.info/doku.php/ba:design_basics:sose24:26_03_24?rev=1710749802

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

