

# Table of Contents

<b>Design Basics</b> .....	3
<i>Prelude &amp; Housekeeping</i> .....	3
<i>Hausaufgaben zu heute</i> .....	3
<i>Theorieteil &amp; Übungen</i> .....	3
<i>Übung: 10 Sterne</i> .....	4
<i>Beispiele Generative Logos</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 – Älteste Funde der künstlerischen Arbeit der Menschheit
  - Slides
  - Einblick in Doku
- Otl Aicher (Olympia 1972)
  - Zusammenfassung
  - Raster Aufgabe
- Semiotik: Lehre der Zeichen
- Semantik: Bedeutung von Zeichen
- Syntax: Beziehung von Zeichen untereinander
- Pragmatik: Situationsabhängige zwischenmenschliche Kommunikation zwischen Sendern und Empfängern

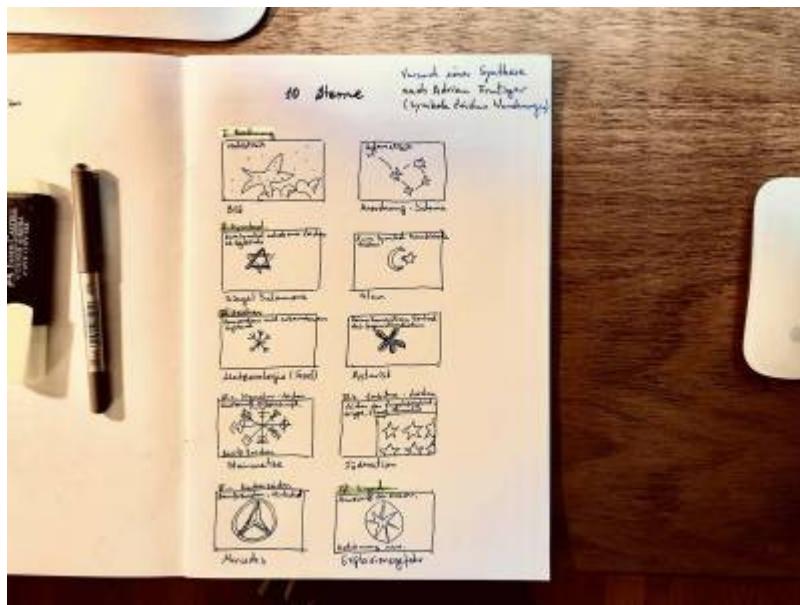
Beschreibungen aus Buch *Die Grundlagen des Gestaltens* <sup>1)</sup>:

- 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*<sup>2)</sup> 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 5 min

# Beispiele Generative Logos

- <http://richardthe.com/medialab>
- <https://www.feld.studio/work/pigmentpol>
- vvvv
- Processing
- P5.JS
- ChatGPT

## 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 Shiffman<sup>3)</sup>
3. [Mini-Challenge 1B](#) (Generatives Logo)

<sup>1)</sup>

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

<sup>2)</sup>

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

<sup>3)</sup>

[https://en.wikipedia.org/wiki/Daniel\\_Shiffman](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=1711367874](https://hardmood.info/doku.php/ba:design_basics:sose24:26_03_24?rev=1711367874)

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