

Lehrveranstaltungshandbuch GM1

Vertiefende Methoden und Theorien der Gestaltung

Version: 4 | Letzte Änderung: 25.09.2019 14:34 | Entwurf: 0 | Status: vom verantwortlichen Dozent freigegeben

– Allgemeine Informationen

Langname Vertiefende Methoden und Theorien der Gestaltung

Anerkennende LModule GM1_BaMT

Verantwortlich Prof. Dipl.-Des. Nicole Russi
Professorin Fakultät IME

Gültig ab Sommersemester 2022

Niveau Bachelor

Semester im Jahr Sommersemester

Dauer Semester

Stunden im Selbststudium 60

ECTS 5

Dozenten Prof. Dipl.-Des. Nicole Russi
Professorin Fakultät IME

Axel Gärtner
Lehrkraft für besondere Aufgaben
Fakultät IME

Voraussetzungen Grundlagen der Gestaltung 1 und 2

Unterrichtssprache deutsch

separate Abschlussprüfung Ja

Literatur

Weber, Wibke; Burmester, Michael; Tille, Ralph: Interaktive Infografiken; Springer-Verlag Berlin Heidelberg, 2013

Stapelkamp, Thorsten: Informationsvisualisierung; Springer-Verlag Berlin Heidelberg, 2013

Stapelkamp, Thorsten: Interaction-und Interfacedesign; Springer-Verlag Berlin Heidelberg, 2010

Bühler, Peter; Schlaich, Patrick, Sinner Dominik: Webdesign – Interfacedesign – Screendesign- Mobiles Design; Springer Vieweg; 2017

Heber, R.: Infografik: Gute Geschichten erzählen mit komplexen Daten; Rheinwerk Design, 2016

Siegle, M. B.: Logo, Grundlagen der visuellen Zeichengestaltung; Itzehoe, 2002

Frutiger, Adrian: Der Mensch und seine Zeichen; Fourier ,Wiesbaden, 1993

Abschlussprüfung

Details Präsentation und Abgabe Projektarbeit mit schriftlicher Dokumentation

Mindeststandard

Präsentation und
Abgabe Projektarbeit
mit schriftlicher
Dokumentation

Prüfungstyp

andere summarische
Prüfungsform

– Seminar

Lernziele

Zieltyp

Beschreibung

Besondere Voraussetzungen

Grundlagen der Gestaltung 1 und 2

Begleitmaterial

Separate Prüfung

Nein

Kenntnisse Das Vertiefungsmodul "Vertiefende Methoden und Theorien der Gestaltung " beschäftigt sich mit der Theorie und Anwendung von medienspezifischen Gestaltungsprinzipien und User Experience Themen im Rahmen von digitalen Leitsystemen und Signaletik. Es richtet sich an Studierende, die eine Tätigkeit und Herausforderung im Bereich der Schnittstellen zu aktuellen User Experience Design Themen suchen (wie z.B. Smart Home, Info-Orientierungssystem, Navigationssysteme, etc.).

Typologie von Orientierungshilfen
– Signaletik – Orientierung im Raum

- Definition von Gestaltung von Leitsystemen allgemein, Piktogramme und visuelle Leitsysteme, Taktile Leitsysteme, Navigationssysteme
 - Zeichen und Formen - Typologie von Piktogrammen
- Informationsdesign zur Orientierung in verschiedenen Medien
- Visuelle Informationshierarchien
 - Informationen visualisieren
 - Fotos als Leitsysteme, Erarbeitung von werbefotografischen Konzepten und Fotosequenzen zur Orientierung im Webbereich
- User Experience Design bei der Entwicklung von Leitsystemen oder Navigationssystemen in verschiedenen Medien
- Entwicklung eines Leitsystems mit eigener grafischer Symbolik und Anwendung
 - Farbe als Leitsystem - Farbeinsatz - Farbcodierung - Signaletik
 - Interaktionsformen
 - Strukturplanung und Benutzerführungskonzepte bei Navigationssystemen im Web und als App
 - Gestaltungsprinzipien hinsichtlich verschiedener Medien und der Herausstellung von interkulturellen Unterschieden bei der Gestaltung
 - Augmented Reality
- Anwendungen und Designthemen im Bereich Leitsysteme – Signaletik
- Orientierung im Raum mit erweiterter Realität

Aufwand Präsenzlehre

Typ	Präsenzzeit (h/Wo.)
Seminar	3
Tutorium (freiwillig)	0

– Projekt

Lernziele

Zieltyp	Beschreibung
Fertigkeiten	Anwenden von medien-spezifischen Gestaltungsprinzipien und User Experience Themen auf ein eigenes Projekt im Rahmen des Seminars (Erarbeitung von UseCases, Konzepten, Wireframes, Fotos und Videos zur Darstellung eigener POIs bis hin zu visuellen Prototypen).

Besondere Voraussetzungen

keine

Begleitmaterial ----

Separate Prüfung Nein

Aufwand Präsenzlehre

Typ	Präsenzzeit (h/Wo.)
Projekt	2
Tutorium (freiwillig)	0