



Design

Motivation: Mit meinem Talent, meiner Kreativität, habe ich als Informationsdesigner meine Berufung gefunden. Auch privat nehme ich gerne unübliche Motive ins Visier meiner Kamera oder setze Plakate und Flyer für Bekannte um. Es folgt eine Auswahl angemessener Referenzen der Jahre 2009 bis 2014.

Ich bin: „Jung, kreativ und motiviert, die Welt zu verändern.“ Als junger, gelernter Informationsdesigner steige ich auf einem hohen Level in die Branche ein und bringe gleichzeitig großes Potenzial mit, um meine Affinität in den Bereichen UE, UX, CD, Interaktionsdesign und Interfacedesign, Crossmedialem Journalismus, Kommunikationsdesign, Composing sowie Layout weiter auszubauen. Mein designtechnisches Spektrum reicht weit, und jedes Gebiet profitiert von einem Anderen. Hierbei kommen mir meine Kreativität und meine Tatkraft zu Gute. Ich bin ein leidenschaftlicher Gestalter und habe in meinem Studium gelernt, verschiedenste Formen von Informationen schnell erlernbar, leicht verständlich und für eine Zielgruppe visuell ästhetisch zu gestalten.



Parkverbot

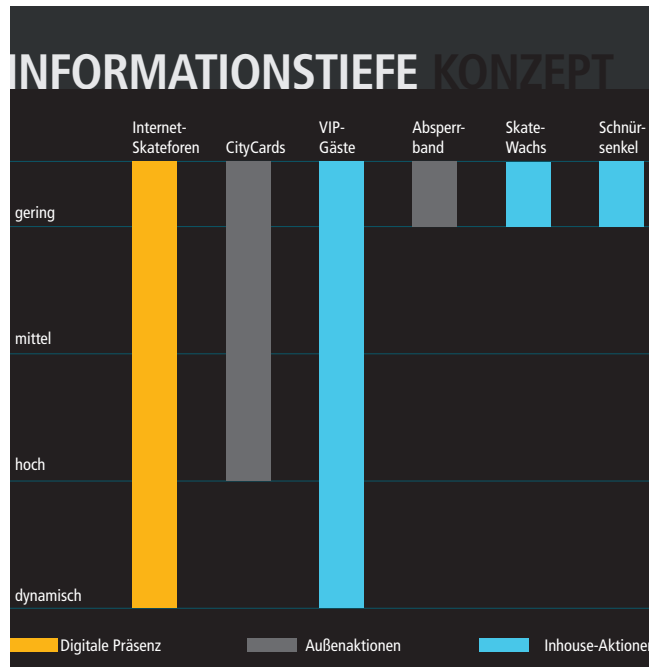
Entstanden in einer Gruppenarbeit zum Thema Sport im Kurs: Corporate Design. „Parkverbot“ ist ein Restaurant für die Skater Szene. Im Zentrum der Konzeption standen die zwei Zielgruppen und deren Kernbotschaften:

„Du bist Skateartist, wir haben deine Bühne!“ - Primär.

„Du bist Supporter, wir haben deine Szene!“ - Sekundär.

Jahr: 2012

Projektsprung: HdM

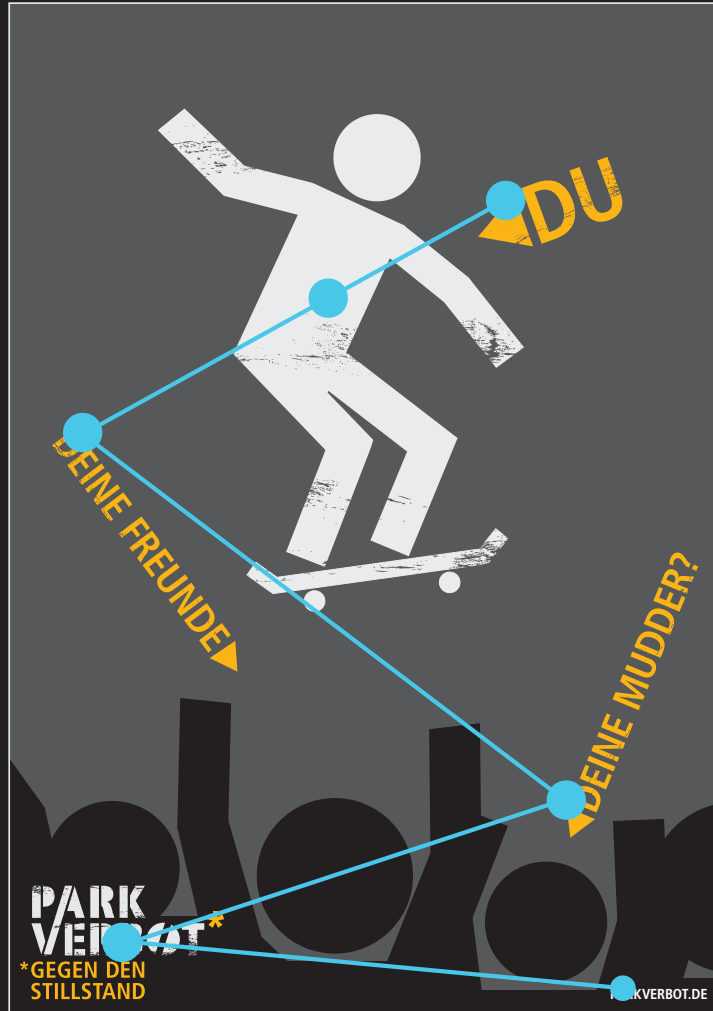


Parkverbot

Ein CD beinhaltet zahlreiche Gestaltungsgrundlinien. Alle wurden in einer ausführlichen Konzeption erarbeitet und präsentiert.



KOMMUNIKATIONSMEDIEN



Parkverbot

Zum CD passende Kommunikationsmedien wurden gestaltet. Neben dem Guerilla-Marketing wurden zwei Plakate erstellt. Hier das Plakat für die Primärzielgruppe: Skater, mit Blickführung (Cyan); Positionierung: Skateranlagen.

POSITIONIERUNG KOMMUNIKATIONSMEDIA

Parkverbot

Plakat 2 für die Sekundärzielgruppe: Supporter, mit Positionierung.



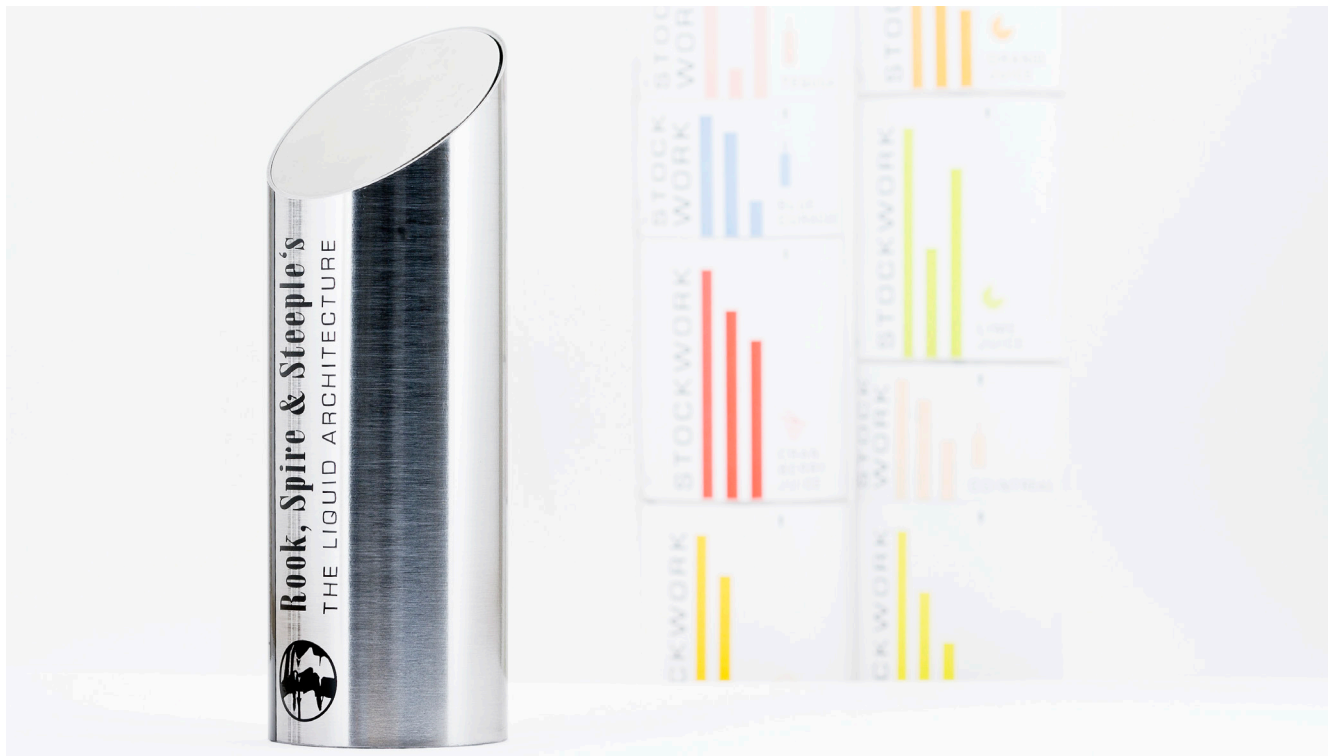


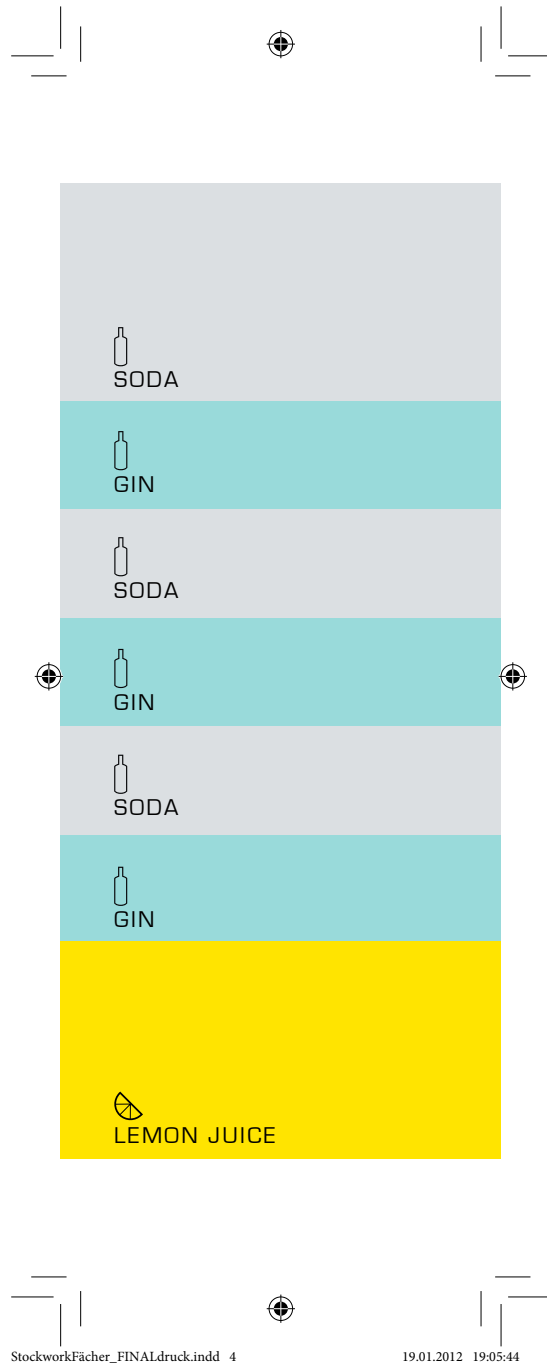
Stockwork

Hedonistische Verpackungsmittel mit Zusatznutzen? Zu diesem Thema haben wir in einer Gruppe im Kurs Designprojekt „Stockwork“ entwickelt. Vor allem die Ideenphase wurde bei diesem Projekt (zurecht) lange beansprucht. Heraus kamen Kapseln, gefüllt mit Säften oder Alkoholika, die zusammengesteckt und geschüttelt Cocktails ergeben und mit einem Edelstahlausgießer serviert werden können.

Jahr: 2012

Projektsprung: HdM





Stockwork

Cocktailfächer: Ein zur Konzeption „Stockwork“ entwickelter Farbfächer mit illustrierten Cocktails auf der Vorderseite und einem Farbcode für die Zutaten auf der Rückseite.

SELBSTBILD MANN

01.10.13 – 30.09.14

HANGAR 2 [BERLIN]

selbstbild-mann.de

Selbstbild Mann

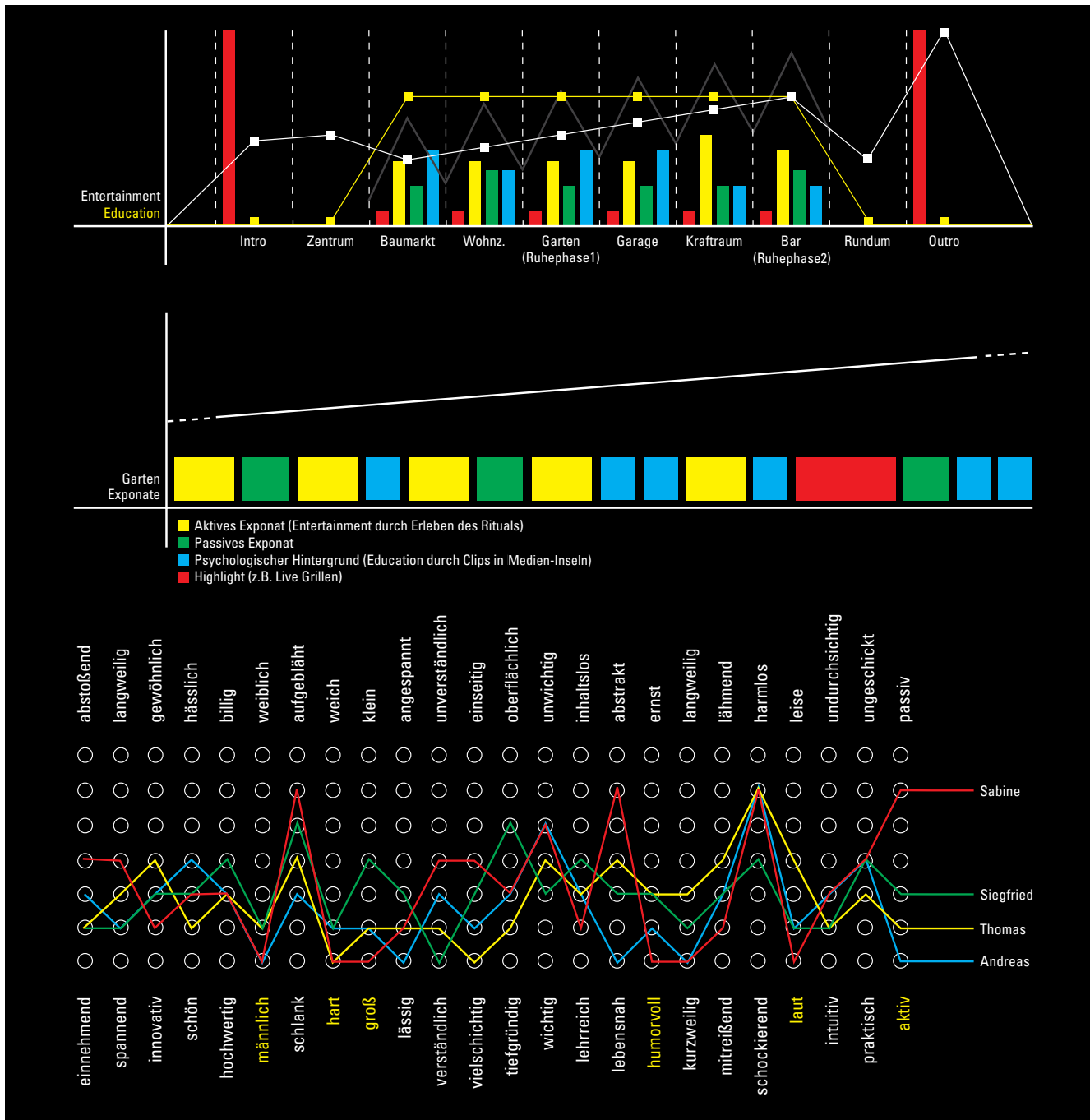
Beschreibung: In dem Kurs „Ausstellungsdesign“ waren viele Fähigkeiten eines Informationsdesigners gefordert. Auch dieses Projekt ist in einer starken Gruppe entstanden. Aus dem Thema „Rituale“ wurde das Thema „Wie sich Männer durch Rituale definieren“ kristallisiert. Es war ein ausführliches Konzept gefordert, bestehend aus Sponsoren, Personas, drei Standorten, Zielgruppe, Polaritätsprofil, didaktischem Konzept, Spannungsbögen usw. Außerdem sollte die Ausstellung über Grundrisse hinaus auch als digitales oder gebautes Modell umgesetzt werden. Und obwohl unsere Zeit knapp war, haben wir es geschafft, beide Varianten des Modells umzusetzen, was dem Lernerfolg zu Gute kam.

Jahr: 2013

Projektursprung: HdM

Selbstbild Mann

Über meiner Stärke im konzeptionellen Bereich hinaus, hatte ich, wie so oft, den großen Teil der grafischen Elemente umgesetzt. In der Präsentation mussten hierfür Spannungsbögen und Polaritätsprofile aufbereitet werden. Das grafische Talent unterstützt meinen Umgang in digitalen Arbeiten.



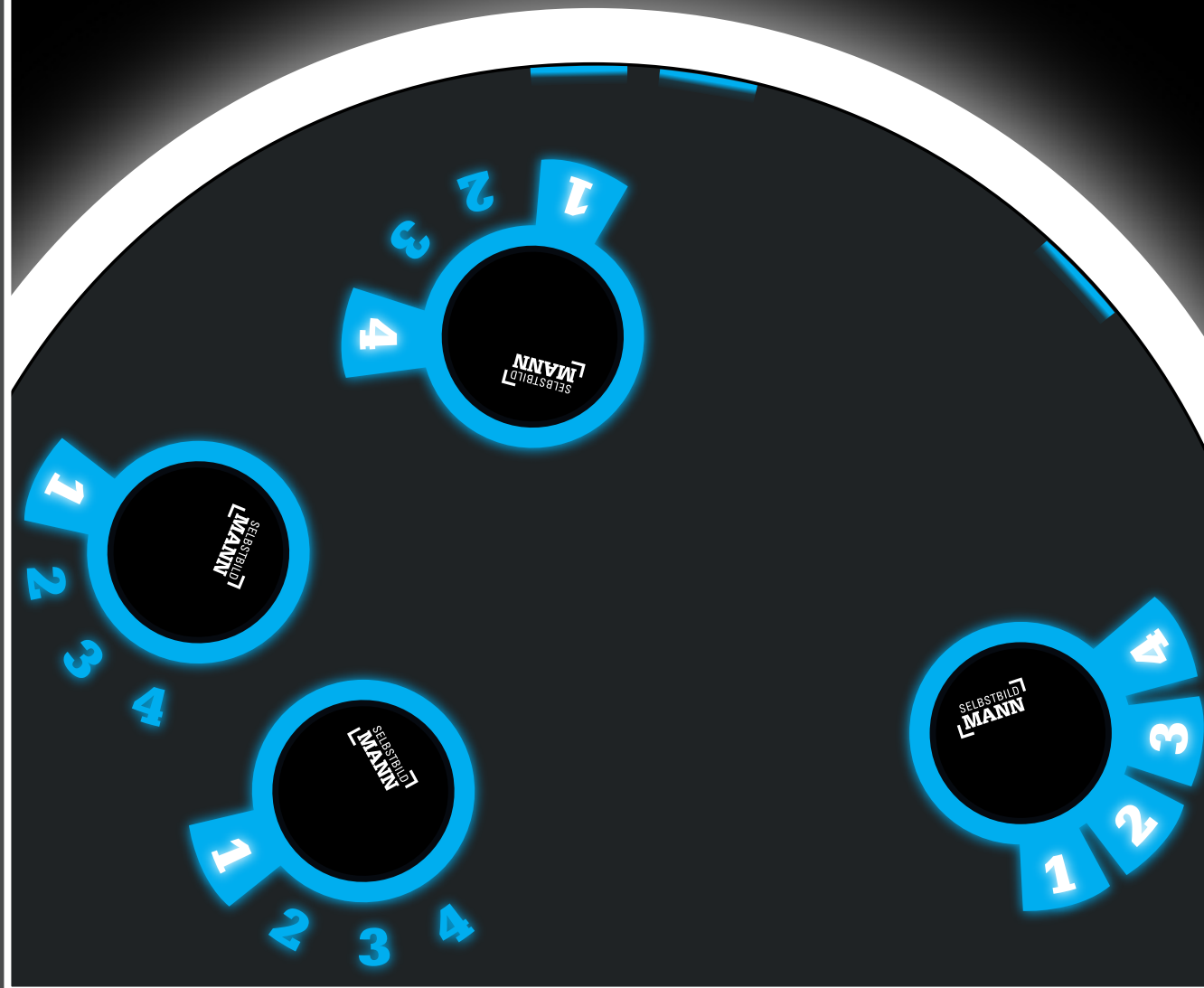


Selbstbild Mann

Ein Ausstellungsraum wurde detailliert konzeptioniert. Die Umsetzung betraf vor allem Exponate sowie Wandgestaltung und Modeling. Für die Informationssäulen musste ein ausgeklügeltes Interaktionsdesign entstehen. Dieses entstand durch meine Umsetzung auf der folgenden Seite.



ONZEPT
INTERFACE



Selbstbild Mann

Szenografie wirkt multimedial. Somit wurde eine besondere Klangmuschel umgesetzt, in der Informationen zu den psychologischen Hintergründen der Männerrituale aufgerufen werden können. Jeder Besucher erhält hierbei einen Puck, den er auf den Touchtisch legen kann. Hierum entsteht eine simple Navigation, mit welcher Videoclips abgerufen werden können. Die Klangmuschel/Dusche fährt hierbei herunter und spielt das Video dann ab.

WakeUpp

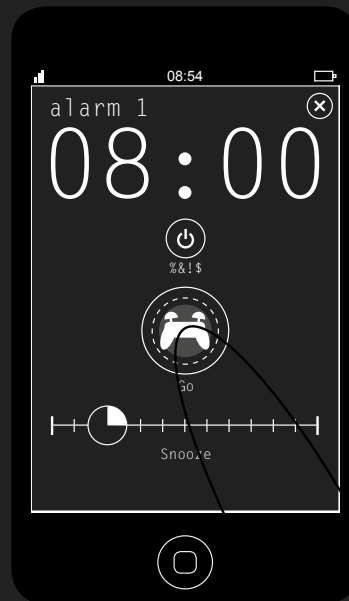
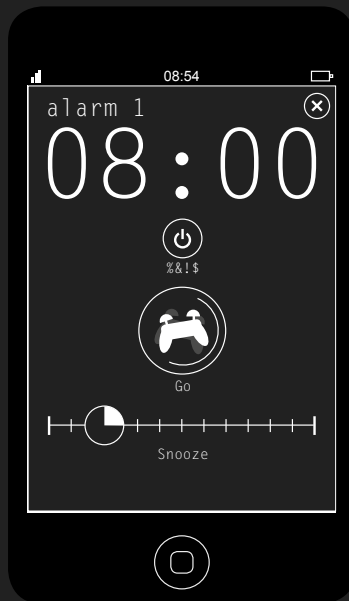
Beschreibung: Weckerapps sind immer angesagter. Umso irritierender sind manche Gestaltungen, die Nutzer fehlleiten und zu einer Zeit quälen, in der man behutsam geweckt werden möchte. WakeUpp soll den Alltag hierbei simpler und zugleich interessanter gestalten. Die Einstellungen können größtenteils direkt auf einer Oberfläche vorgenommen werden. Zudem soll der Nutzer spielerisch geweckt werden, damit er mit morgendlichem Geschick schneller ins Wachsein übergeht. Bei dieser Arbeit handelt es sich um einen ersten, fortgeschrittenen Gestaltungsentwurf über erste Wireframes hinaus.

Jahr: 2014

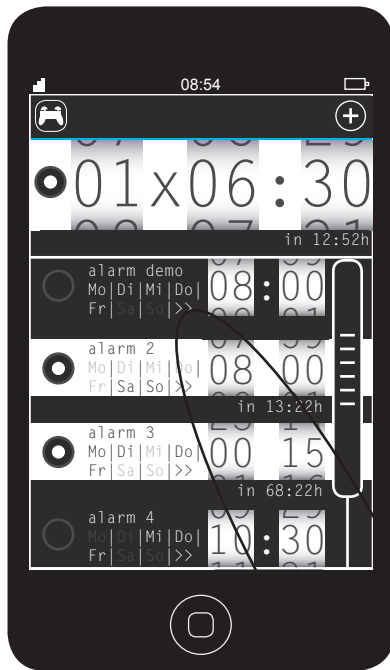
Projekursprung: Privat



W
A
K
E
U
P
P



1)



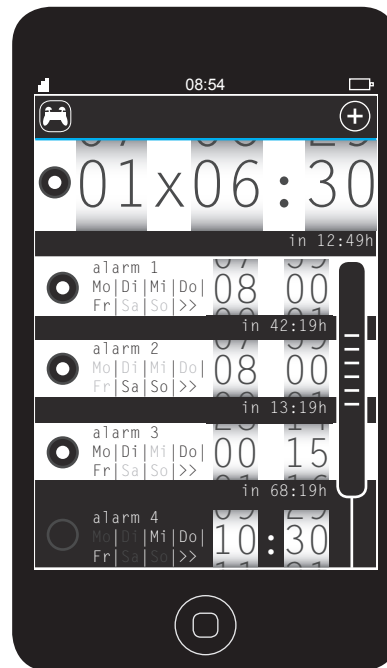
2)



3)



4)



WakeUpp-Funct.

1) Nach dem Öffnen der App befindet sich der Nutzer in einem herkömmlichen Menü. Doch zuerst kann ein einmaliger Alarm eingestellt werden, ohne einen neuen zu erstellen oder einen bestehenden zu bearbeiten. Dieser kann bis zu sieben Mal gestapelt werden. Zudem können die Zeiten hier direkt über Zahnräder eingestellt werden. Konzeptionell können die Minuten-schritte in 5er-Schritten erfolgen, um Weckzeiten noch schneller einstellen zu können. Bei einem Klick kann eine genaue Zeit über eine Tastatur eingegeben werden. Außerdem können im ersten Screen schon Alarmnamen bearbeitet und Alarme sowie dazugehörige Tage an- und abgewählt werden. Mit einem Klick auf das Feld mit dem Zeichen „>>“ für „Weiter“ kommt man in die erweiterten Einstellungen des Alarms (Oben rechts gibt es die Option, einen neuen Alarm hinzuzufügen).

2) Scrollt man hinunter, so können hier bis zu acht aufeinander folgende Spiele eingesetzt werden. Diese Spiele sind einfach konzeptioniert, sowie einfach zu lösen, damit der Nutzer nicht überfordert wird, aber dennoch schneller wach wird. Inhalt: PingPong, Balance, Gedächtnis und Hütchen.

3) Nach dem auswählen eines Sounds kann der Alarm gespeichert werden. Die App liefert eine Auswahl von Naturgeräuschen.

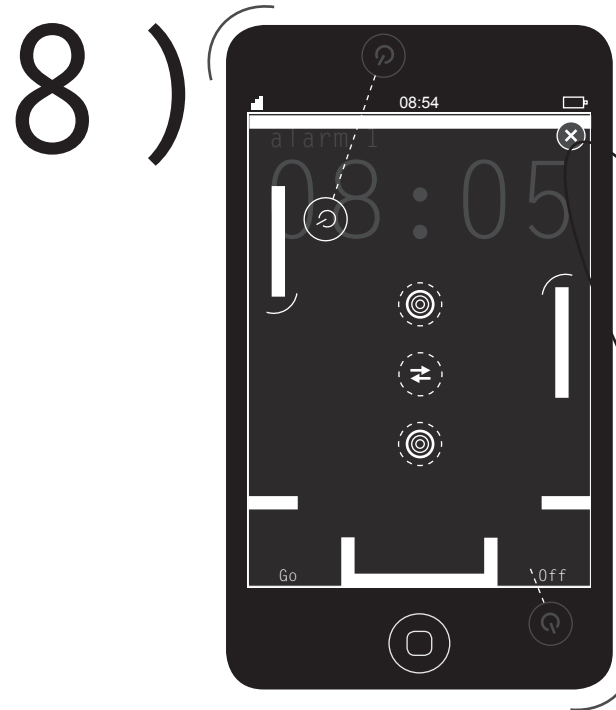
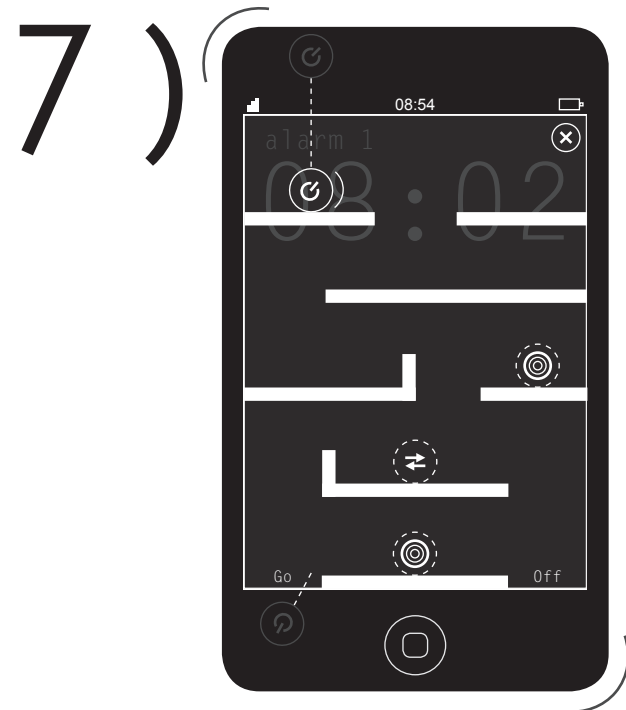
4) Der Alarm wird nach dem Speichern aktiviert. Unterhalb stehen die Stunden bis zur „Detonation“.

WakeUpp-Funct.



5) Der Alarm wird pünktlich aktiviert. Der Hintergrund ist dunkelgrau, somit wird der empfindliche Nutzer nicht geblendet. Die Blickrichtung beginnt beim Alarmnamen und der Uhrzeit, damit sich der Nutzer sofort von der Korrektheit des Alarms überzeugen kann. Die Uhrzeit bleibt die ganze Zeit bestehen. Es folgt ein Button, um den Alarm sofort zu beenden. Dieser wird mit den umgangssprachlichen Zeichen für einen Fluch gekennzeichnet, was dem Fluchen am Morgen nahe kommt und ironisch affektiert ist. Das große Icon mittig schaukelt und stellt visuell das Ringen eines Weckers da. Darunter kann eine Snooze-Dauer individuell eingestellt werden, da oft unterschiedlich lang „geschlummert“ wird.

6) Der Nutzer hält den Button über „Go“ gedrückt. Das Icon bleibt still und der Button füllt sich hellgrau. Ist er ausgefüllt, so folgt der nächste Screen. Somit wird ausversehentliches Drücken verhindert.



7) Das erste Spiel wird gestartet. Der Ausschalter ist animiert und fällt vom vorigen Screen in diesen, wo er hinunter balanciert werden muss. Fällt der „Ball“ ins „Go“, so folgt das nächste Spiel. Bei „Off“ wird der Alarm deaktiviert.

8) Das zweite Spiel startet ähnlich. Oben rechts kann die Anwendung jederzeit beendet werden.



Atlas

Zum Thema „Griechenland“ im Kurs: Fotomontage. Korrigiert das Klischee von Atlas, der irrtümlicher Weise oft die Erde statt dem Himmel auf den Schultern trägt.

Jahr: 2012

Projektursprung: HdM



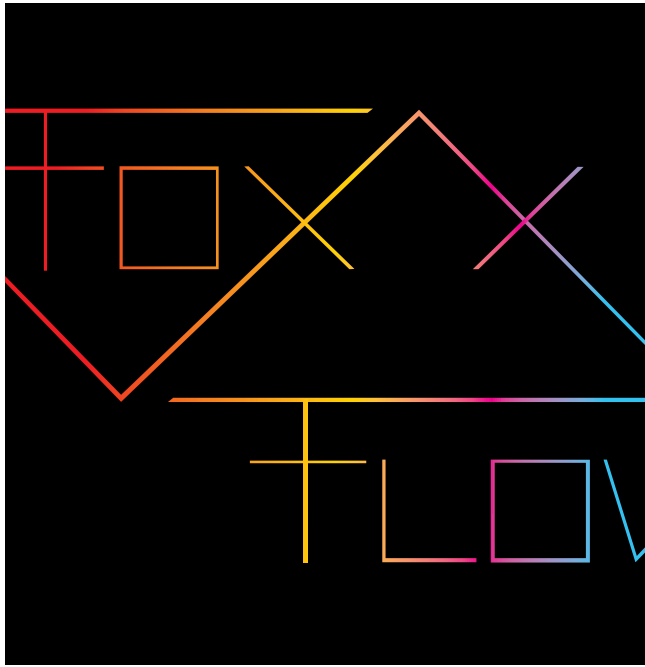
Oh, Johnny

Zum Thema „Selbstporträt“ im Kurs: Fotomontage. Zeigt tatsächlich mich selbst als verrückte Hauptfigur und Autor meines Buches:

„Oh, Johnny“, plätscherte Phil, bevor er die, vom Blut triefende Eistrophäe wieder auf den Grasboden klatschten ließ. Amors eisiger Körper zerbrach mittig und mehrere transparente Teilchen brachen ab. Splitter flogen empor und wirbelten glitzernd durch die Luft. Vom letzten Sonnenlicht eingenommen schimmerten sie zugleich hellblau und dunkelrot.

Serienkiller, Superhelden, Magier und Dämonen, was will man mehr. Eine Odyssee über Brutalität, Rassismus, Klischees und ein Meisterwerk des schwarzen Humors. Betretet eine Welt über Tod und Verderben. Betretet die Welt von John Stephom.

Er ekelt die Menschen in seiner Umgebung an. Wegen seinem animalischen Verhalten und häufig sehr obszönen Äußerungen wenden die meisten Fremden ihre Blicke sofort von ihm ab. John ist ein niemand. Bis er eine Erleuchtung hat. Eine Erleuchtung die jedem Menschen in seiner Umgebung schaden sollte. Ein obskurer Unfall verhilft ihm zu seinem ersten Job. John erkennt, dass ihm die Aufstiegschancen von nun an zu fliegen. Sie fliegen ihm zu, wenn das übergeordnete Personal drauf geht. John und sein einziger Freund Phil verstricken sich in ein Mordgeflecht mit einer guten Aussicht auf Erfolg. Oh Johnny.



Privat

Drei meiner Hobbys unterstützen meine Leidenschaft zum Design, dazu gehören das Schreiben, das Fotografieren sowie gestalterische Aufgaben für Bekannte. Aus eigenem Interesse wurde sogar ein ganzes Brettspiel umgesetzt.





Privat

Neben dem Schreiben und Gestalten ist das Fotografieren ein weiteres designtechnisches Hobby. Somit bringen meine Hobbys eine stetig steigende Affinität mit sich.

