

Dokumentation
Gestaltung II
Sommersemester 2024
Prof. Ingrid Stahl

user experience design

Verena Ostermeier

Inhalt

1

Icondesign

2

Screendesign

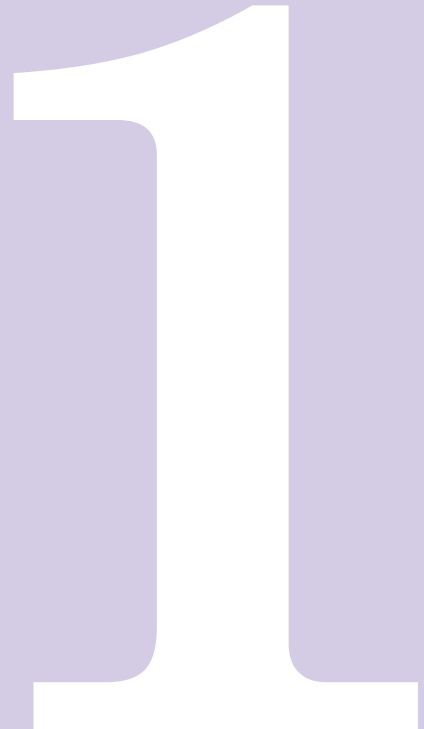
3

Informationsvisualisierung

Icon | de | sign, *das*

['aɪkndi'zɑːm] Substantiv, Neutrum

Das Entwerfen eines grafischen Symbols, das eine Aussage vermitteln und in jeder Sprache und Kultur verständlich ist.



Die Aufgabe

Die Gestaltung von sieben Icons für eine Nachhaltigkeits-App. Es sollten zwei Sets erstellt werden und zwei unterschiedliche Zielgruppen anzusprechen.

Die Größe, Position und Reihenfolge der Icons wurde festgelegt. Die Typographie musste an den Stil der Icons angepasst werden, damit es ein stimmiges Gesamtbild ergibt.



Ideenfindung und die ersten Skizzen

Ich begann damit, mir Gedanken über das Thema zu machen und wie die Icons zu den einzelnen Themen aussehen könnten.

Um die Ideen nicht zu verlieren, fertigte ich einige sehr grobe Skizzen an.



Moodboards

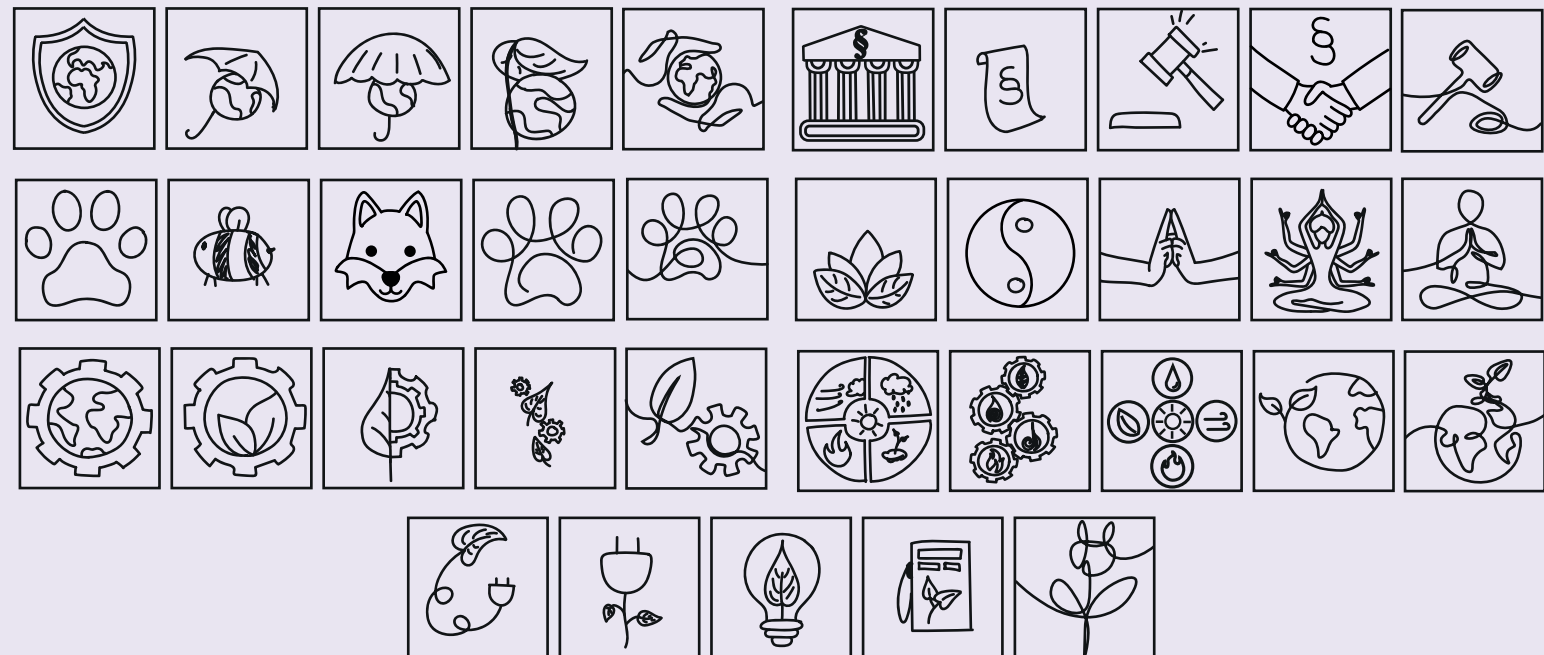
Um Skizzen erstellen zu können, die tatsächlich für die App in Frage kommen könnten, musste ich mir erst bewusst werden, welche Zielgruppen angesprochen werden soll.

Dafür habe ich drei unterschiedliche Moodboards erstellt.



Neue Skizzen

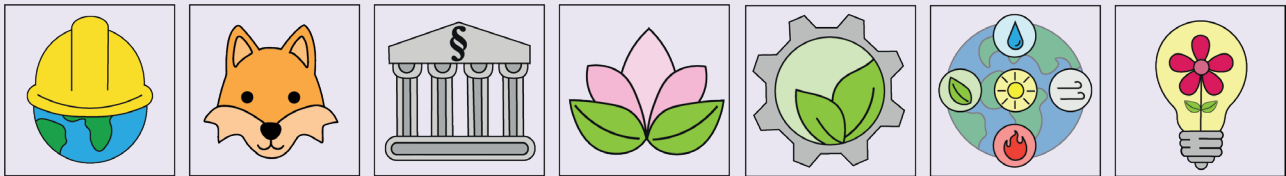
Nachdem ich mich für konkrete Stilrichtungen für die App entschieden hatte, fertigte ich neue Skizzen an. Diese waren allerdings schon ausgereifter um den Entscheidungsprozess am Ende zu erleichtern.



Fertige Icons

Dadurch, dass die vorherigen Skizzen bereits schon einem Stil entsprechend in Illustrator angefertigt wurden, musste ich mich nur noch für einzelne Icons entscheiden und diese für eine App entsprechend aufbereiten.

Kinder-App UX-Style



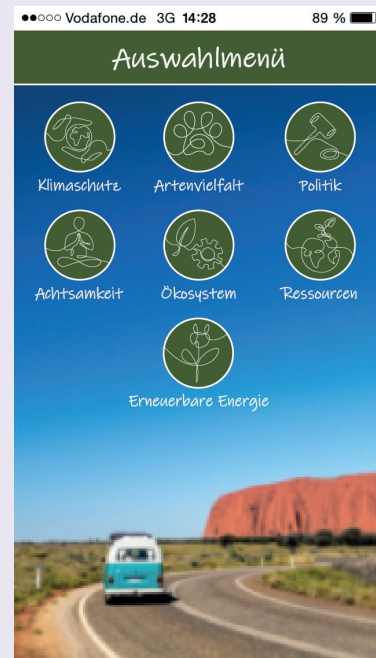
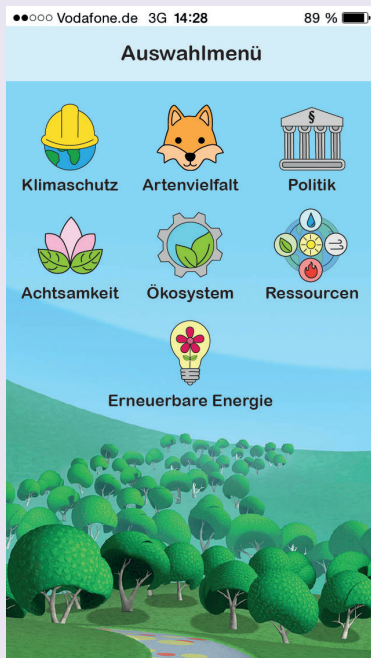
One-Line UX-Style



Fertigstellung der Aufgabe

Die letzten Arbeitsschritte...

- Icons in der App-Vorlage einbetten,
- passenden Hintergrund hinzufügen
- Typographie anpassen
- Farben und Rahmen der Icons kontrollieren und anpassen





Screen | de | sign, *das*

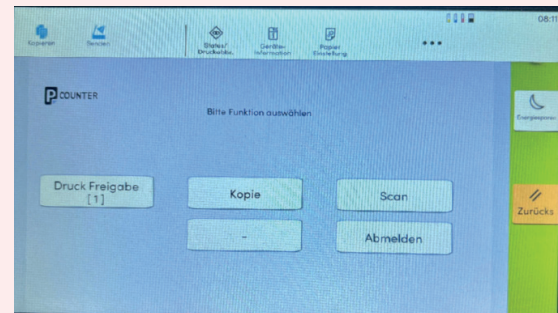
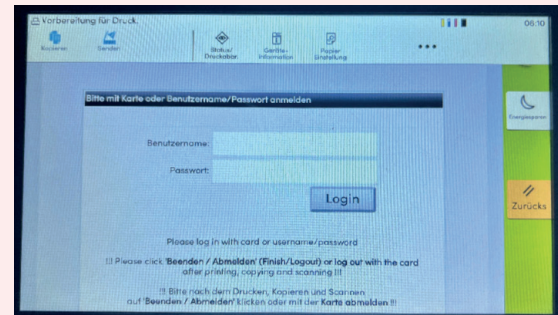
['skri:ndizam] Substantiv, Neutrum

Die (professionelle) Gestaltung einer Bildschirmoberfläche -
insbesondere von Websites.



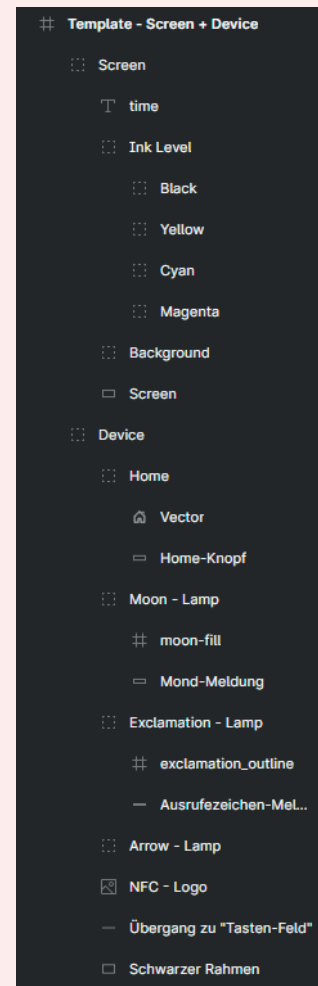
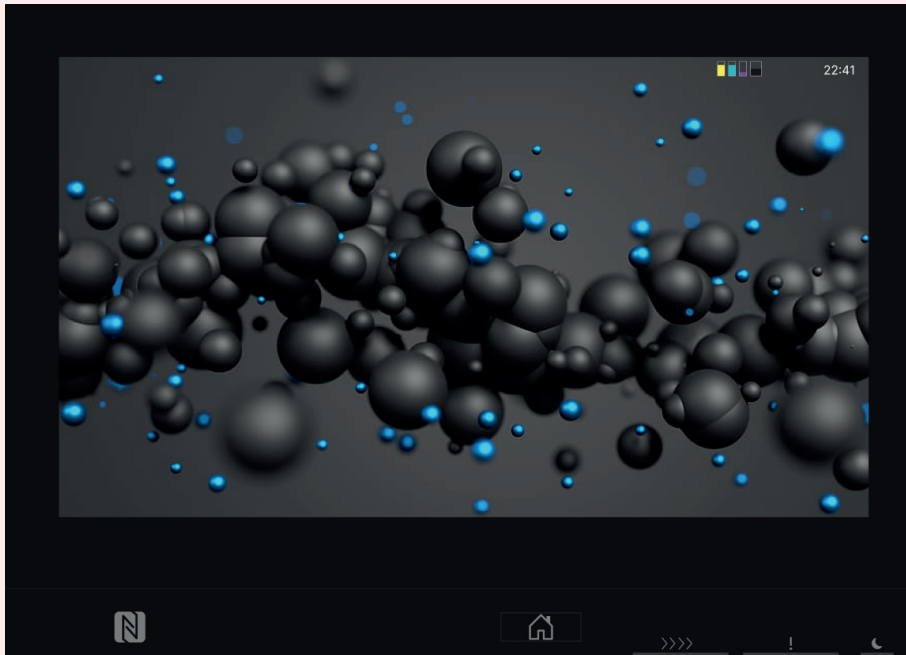
Die Aufgabe

Das Redesignen von sechs Screens des THI-Drucker Interfaces.



Die Vorlage

Um von Anfang an die richtigen Maße zu haben und nicht am Ende ein verzerrtes Interface zu haben, wurde zu Beginn das bestehende Interface in Figma nachgebaut.

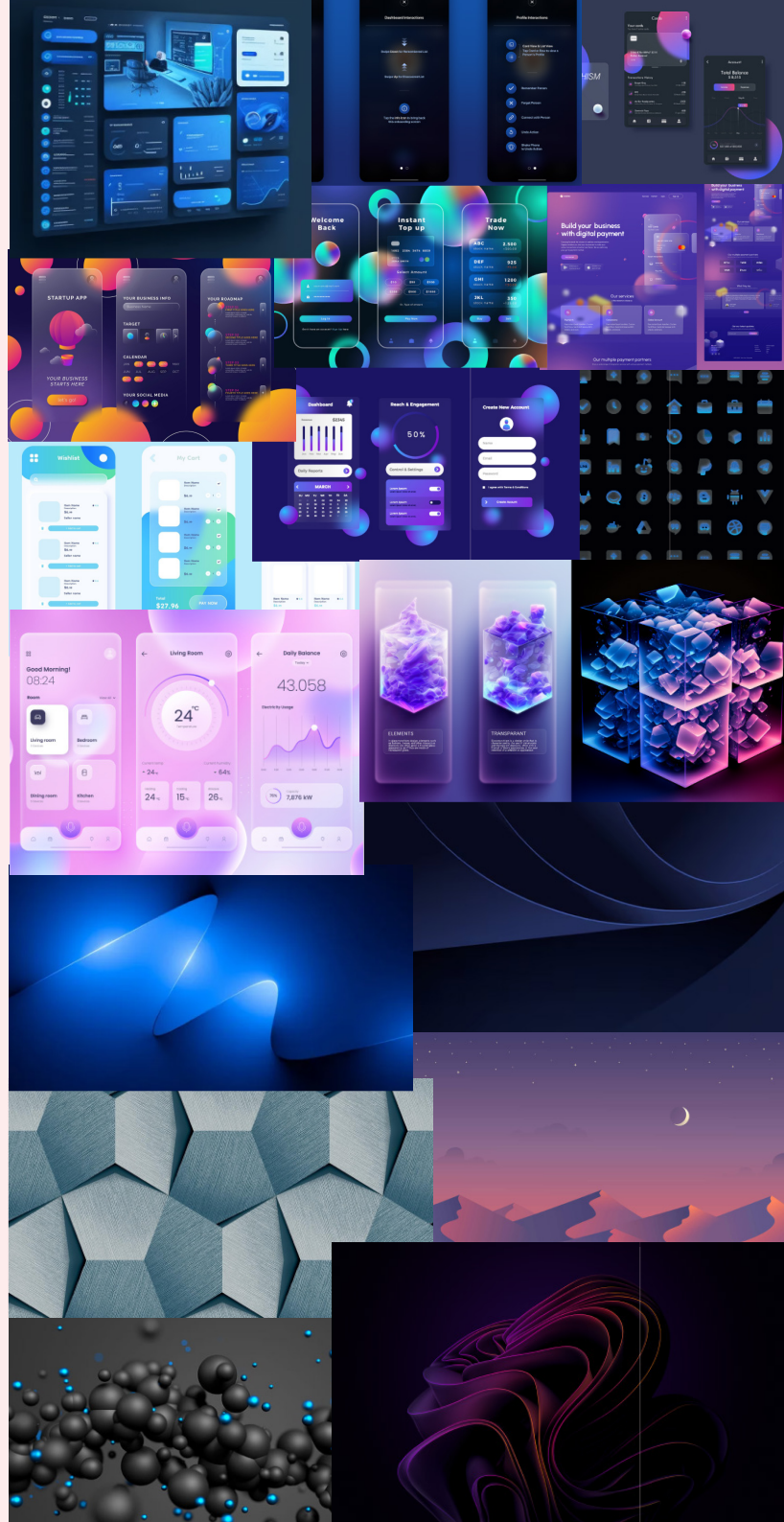


Moodboard

Nachdem ich das Template erstellt hatte, machte ich mich daran zu überlegen, wie das Interface aussehen sollte.

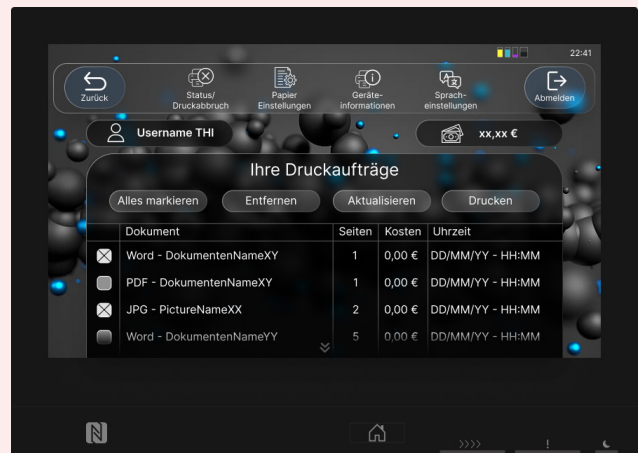
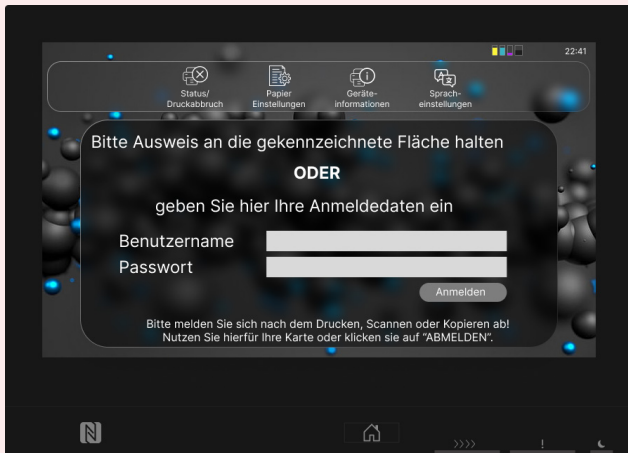
Die Zielgruppe ist klar: Dozente, Studenten und Angestellte der THI. Das Design sollte schnell und einfach verständlich sein - was bei dem alten Interface teils nicht so war.

Damit sich die Modernität der THI auch im Design widerspiegelt, habe ich mich letztlich für den Glassmorphism-Stil entschieden.



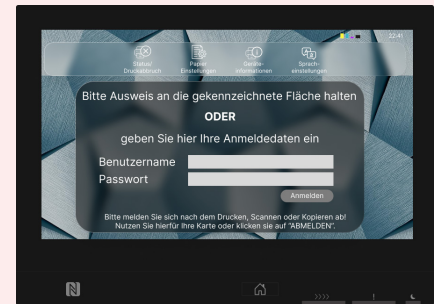
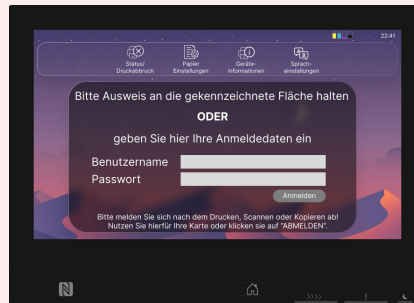
Das Design

Dann fing die eigentlich Arbeit an: der Bau und das Designen der einzelnen Screens.

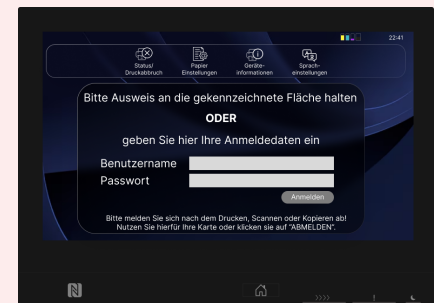
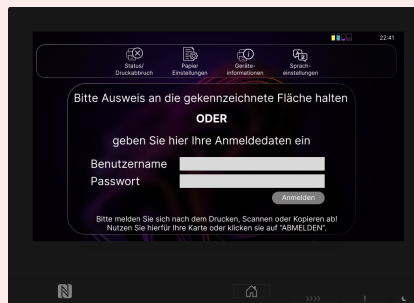


Nachdem ich alle Screens neu aufgebaut und designed hatte, musste ich noch den richtigen Hintergrund wählen. Hier hatte ich es Anfangs schwer den richtigen zu finden,...

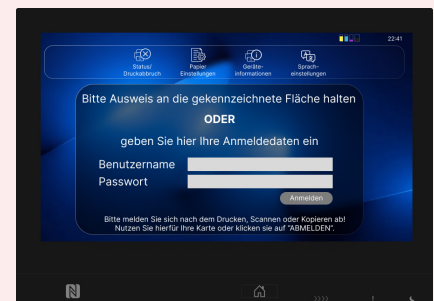
da einige zu „verspielt“ und zu unruhig wirkten...



während andere viel zu dunkel waren und der Glas-Effekt dadurch kaum zur Geltung kam.



Doch dann konnte ich doch noch einen Hintergrund finden, welcher idealerweise sogar die THI-Farben beinhaltet.



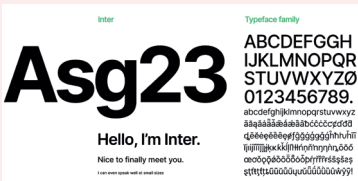
Styleguide

Nun konnte der Styleguide noch vervollständigt und als „erledigt“ angesehen werden.

Dieser war stets während dem Interface-Designen geöffnet und wurde immer wieder ergänzt und angepasst.

Schriftart

Inter (designed by Rasmus Andersson)



Schriftgröße

Überschriften/Aufforderungen: 20 pt (Regular)

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut

Username/Kontostand: 14 pt (Semibold)

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut

Menü Buttons (oben) + Texte (innerhalb v. Tabellen): 12 pt (Regular)

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut

Buttons der Untermenüs + Tabellen-Überschriften: 14 pt (Regular)

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut

Farben

Schrift

Weiß - #FFFFFF

Grau - #606060

Gläser/Hintergründe

“Hauptglas” - Schwarz #000000, 50% Transparenz + Blur 20

Menü-Hintergrund - Weiß #FFFFFF, 10% Transparenz + Blur 20

Buttons

Ausgewählt - Blau #0066FF, 25% Transparenz + Blur 15

Nicht ausgewählt - Weiß #FFFFFF, 20% Transparenz + Blur 15

Nicht wählbar - Grau #757575, 20% Transparenz + Blur 15

Drucke Stoppen - Rot/Rosa #FFACAC, 25% Transparenz + Blur 15

Icons

Menü-Leiste



User und Kontostand



“Scannen u. Senden”



“Status”

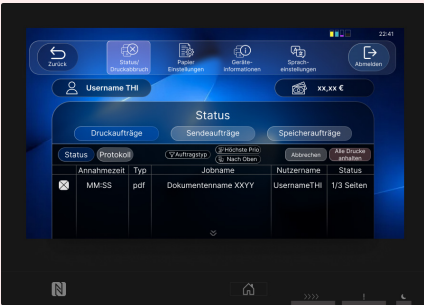
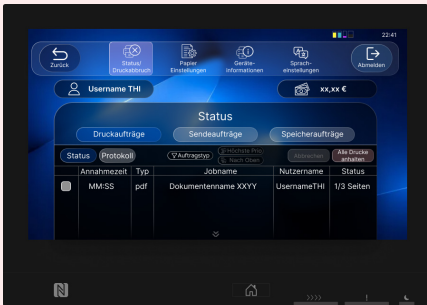
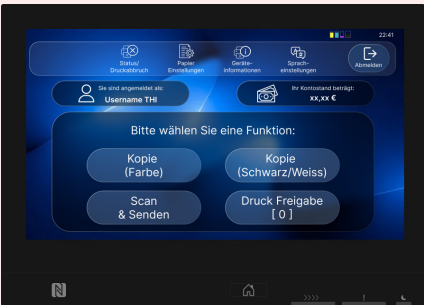
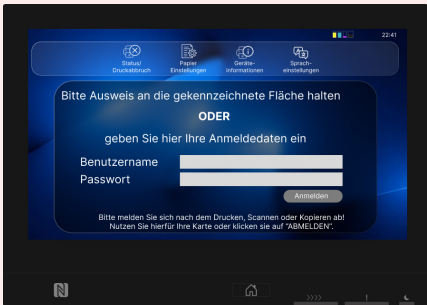


“Weiter” (Seite od. Tabelle) ⌵

dpi/Scanauflösung



Fertigstellung der Aufgabe



Zusatz

Um die Funktionalität und Umsetzbarkeit des Designs zu prüfen, wurde in Figma ein Klick-Prototyp erstellt.

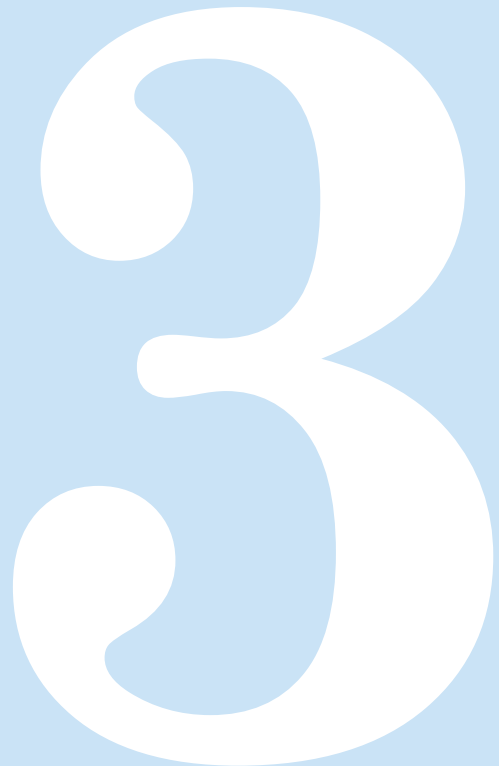


In|for|ma|tions|

vi|su|a|li|sie|rung, *die*

[ɪnfɔʁma'tsioːns, vizuali'ziːʁʊŋ] Substantiv, feminin

Die (computergestützte) Auswertung und grafische Repräsentation von unstrukturiert wirkender Datenmengen.



Die Aufgabe

Erstellung eines informativen Plakates zum Thema „Frauen in der Informatik“.

Die Schwerpunktsetzung darf selbst gewählt werden.

Das Plakat wird allen Besuchern der THI zugänglich gemacht, es soll also für eine breites Publikum ansprechend gestaltet werden.



Ada Lovelace



Adele Goldberg



Anja Feldmann



Constanze Kurz



Dorothea Wagner



Frances Allen



Anna Zweig



Barbara Liskov



Christiane Floyd



Gertrude Blanch



Grace Hopper



Ida Rhodes

Jahr **Männlich** **Weiblich** **Divers**

2007	14	11	1	0
2008	15	12	1	0
2009	16	12	1	0
2010	17	22	1	1
2011	18	22	1	2
2012	19	22	1	2
2013	20	22	1	2
2014	21	21	1	1
2015	22	21	1	1
2016	23	21	1	1
2017	24	21	1	1
2018	25	21	1	1
2019	26	21	1	1
2020	27	21	1	1
2021	28	21	1	1
2022	29	21	1	1

2020 Covid19 ohne Frage FNAH, auf [spalte nummer 33](#) und [2. am ende von spalte 30](#) (oderbzwweise, keine negative umfrage von Gender)

2019 - 2022, estimates, as no surveyor are available for these years

CHART TITLE

Jahr	Männlich	Weiblich	Divers	Other
2007	14	11	1	0
2008	15	12	1	0
2009	16	12	1	0
2010	17	22	1	1
2011	18	22	1	2
2012	19	22	1	2
2013	20	22	1	2
2014	21	21	1	1
2015	22	21	1	1
2016	23	21	1	1
2017	24	21	1	1
2018	25	21	1	1
2019	26	21	1	1
2020	27	21	1	1
2021	28	21	1	1
2022	29	21	1	1

After: [Team from 2022](#) [average](#) [and](#) [gender](#) [ratio](#) - [1950GAMES](#) & [EUROPE](#)
Please Mail: [Larsen](#) @ [Hot](#) / [Email](#) [2022](#) [location](#) [coordination](#) [center](#)

Auswahl der Informationen

Es können nicht alle gesammelten Informationen übersichtlich auf ein Plakat dargestellt werden. Sie müssen ausgewertet und zusammengefasst werden.

CAROL SHAW

This is where it all started.

She's one of the first female game developer.

Her first developed game was „3D Tic-Tac-Toe“ for the Atari in 1978.

Her most famous published game is the Atari 2600 classic River Raid, which was published in 1982 by Activision.

In 2017, Shaw won The Game Award's Industry Icon Award for her innovative code and massive impact on the gaming industry.

DONA BAILEY

is also one of the first women in the male-dominated gaming industry.

She was hired for several years by General Motors but switched to Atari in 1980. She became the software developer engineer on Centipede - the second best-selling coin-op game of Atari.

In 2007 she revealed, that the pressure and criticism from her male counterparts drove her from the business in 1985.

THERE ARE MANY MORE OUT THERE

Just to name a few and how you might know them:

Corrinne Yu - Quake 2, Brothers in Arms, Borderlands

Brie Code - Assassin's Creed, Child of Light

Rebecca Heineman - The Bard's Tale III: Thief of Fate, Dragon Wars

Kim Swift - Portal, Left 4 Dead, Half Life 2

Jade Raymond - Assassin's Creed, Watch Dogs, Far Cry 4

„WOMEN IN GAMES“

is a not profit organisation founded in 2009 when woman numbered only 6 % of the Games Industry workforce.

They call themselves activists. They believe that getting more woman into games and esports should be treated as a national, international and strategic priority.

„We believe in more people, more diversity and more perspectives.“

STATISTIC

As of 2023, 63% of game developers are male and only 31% are female.

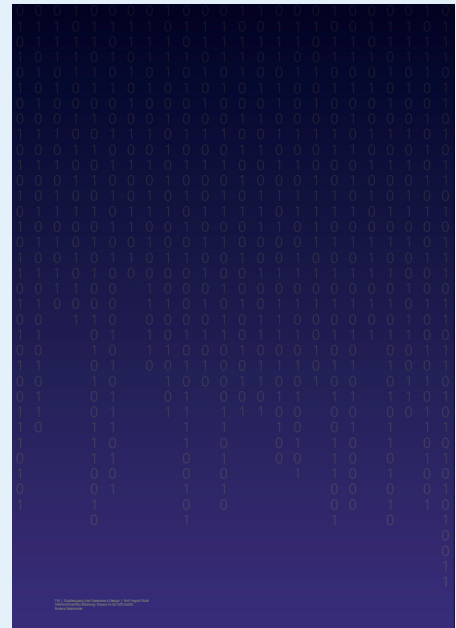
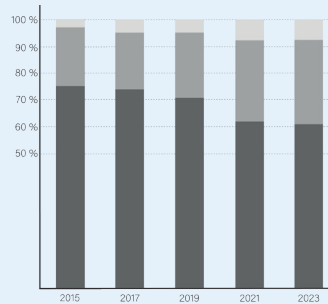
The number of female game developers is constantly increasing.

For comparison: the gender distribution in gaming worldwide is almost 50%.

Design Ideen

Damit die Leute angelockt werden um sich das Plakat näher anzusehen, muss es ein ansprechendes Design haben.

Hierzu wurden einige Ideen gesammelt und ausprobiert.



Styleguide

Nachdem sowohl die Informationen als auch die Design-Ideen standen, konnte ein Styleguide erstellt werden, anhand dessen das finale Plakat erstellt werden konnte.

Fonts:

- Überschriften:
HACKED
- Text:
Acumin Variable Concept (Default)

Schriftgrößen:

- Hauptüberschrift: 150 pt
- Unterüberschriften: 30 pt
- Text: 16 pt

Farben:

- Text: #FFFFFF 
- Hintergrund (Farbverlauf)
 - oben: #a61462 
 - unten #580f36 
- Statistik
 - Hellgrau (Divers): #e0e0e0 
 - Grau (Female): #a9a9a9 
 - Dunkelgrau (Male): #696969 
- PC-Hintergrund (Statistik Hintergrund):
#7f7f80-> 25 % Deckkraft 



FEMALE GAME DEVELOPER



CAROL SHAW

This is where it all started.
She's one of the first female game developers.
Her first developed game was „3D Tic Tac Toe“ for the Atari in 1978.
Her most famous published game is the Atari 2600 classic River Raid,
which was published in 1982 by Activision.
In 2017 Shaw won The Game Awards Industry Icon Award for her
innovative code and massive impact on the gaming industry.



DONA BAILEY

is also one of the first women in the male-dominated gaming industry.
She was hired for several years by General Motors but switched to Atari
in 1980. She became the software developer engineer on Centipede -
the second best-selling coin-op game of Atari.
In 2007 she revealed, that the pressure and criticism from her male
counterparts drove her from the business in 1985.

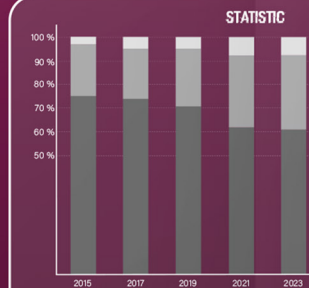


THERE ARE MANY MORE OUT THERE

Just to name a few and how you might know them:
Corinne Yu - Quake 2, Brothers in Arms, Borderlands
Brie Code - Assassin's Creed, Child of Light
Rebecca Heineman - The Bard's Tale III: Thief of Fate, Dragon Wars
Kim Swift - Portal, Lark 4 Dead, Half Life 2
Jade Raymond - Assassin's Creed, Watch Dogs, Far Cry 4

„WOMEN IN GAMES“

is a not profit organisation founded in 2009 when women numbered only
6 % of the Games Industry workforce.
They call themselves activists. They believe that getting more women into
games and esports should be treated as a national, international and
strategic priority.
„We believe in more people, more diversity and more perspectives.“



As of 2023, 63% of game
developers are male and only
37% are female.
The number of female game
developers is constantly increasing.

For comparison: the gender
distribution in gaming
worldwide is almost 50%.

The data is collected from the Developer Satisfaction Survey (DSS) conducted by the
International Game Developer Association (IGDA) and Western University Canada.

SCAN ME



to get the sources
and more informations

Styleguide

Schrift

- Font: Century Schoolbook

- Größen:

Überschrift Titelseite: 90 pt

Überschriften Kapitel: 30 pt

Kapitelnummern: 400 pt

Definition Begriffe: 15 pt

(Fließ-)Texte: 13 pt

Farben

Grau: #3c3c3b 

Weiß: #ffffff 

Gelb: #ffffe3 

Lila: #e0d6ff 

Rosa: #ffe1e1 

Blau: #d6e9ff 

Mockups

Icondesign: Image by mockup.store on Freepik

Informationsvisulisierung: Image by Mike Delsing on Behance

„Make it simple, but significant.“

Don Draper