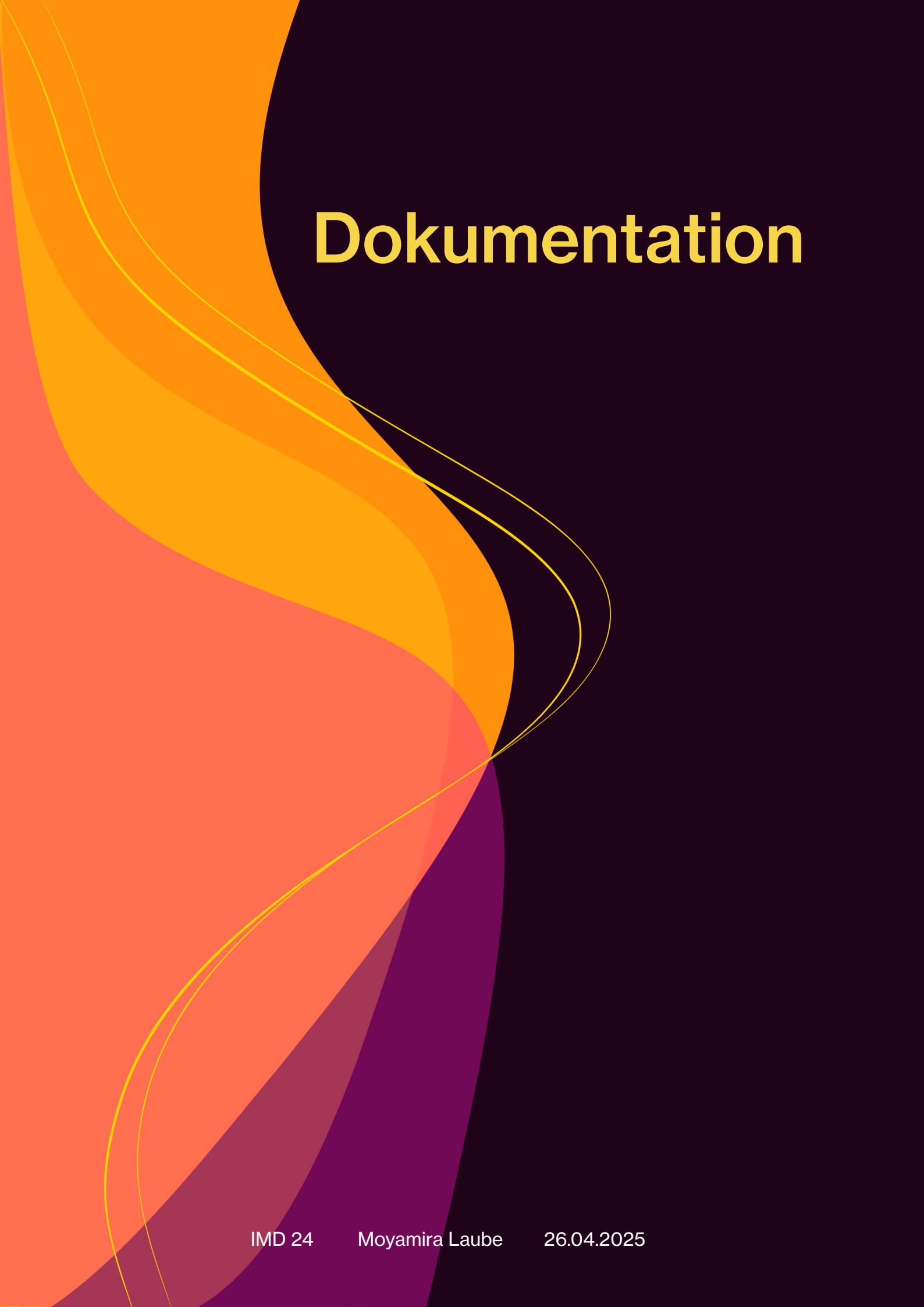




Dokumentation

Inhalt

01 **Auftrag** S.4 - 5

02 **Recherche** S.6 - 15

03 **Moodboard** S.16 - 17

04 **Entwürfe** S.18 - 35

05 **Styleguide** S.36 - 37

06 **Final** S.38 - 41

07 **Präsentation**

08 **Glossar** S.44 - 47

A decorative orange wavy line that starts at the top left, curves down and to the right, then loops back down and to the left, ending at the bottom left.

01 Auftrag

Unternehmen

Ein Fitnessstudio, welches ein **Redesign** für ihr **Branding** benötigt.

Projektbeschreibung

Drei **Piktogramme** in jeweils zwei Stilen (**linear** und flächig) für ins Studio und für die Webseite plus zusätzlichen **Hoverstates**.

Gestaltung

Flächige und lineare Varianten, welche auch skalierbar sind (**Vektorgrafiken**). Es soll zu einem Fitnessstudio passen und Bewegung darstellen. Die Farben sind frei wählbar.

Präsentation

Maximal fünf Minuten auf Deutsch und drei Minuten auf Englisch in einem Video.

02 Recherche Konkurrenz

Die Piktogramme erinnern an Emojis.
Sie wirken dadurch etwas verspielt.
Wirkt mehr einladend und freundlich in Kombination mit dem Grün und den gelben/orangen **Akzentfarben**.



BODYBALANCE®

09:30 - 10:25 Uhr



BODYPUMP® 45'

12:15 - 13:00 Uhr



BODYPUMP®

18:00 - 18:55 Uhr



BODYBALANCE®

18:00 - 18:55 Uhr



BODYSTEP®

19:15 - 20:10 Uhr

wellcomefit.ch

Angebot

 GETRÄNKE

 HYDROJET

 MILON

 POWER PLATE

 EIGENER DAMENBEREICH
(WELLNESS)

 PERSONAL

 **MITTAG**

BODYPUMP Lieblings

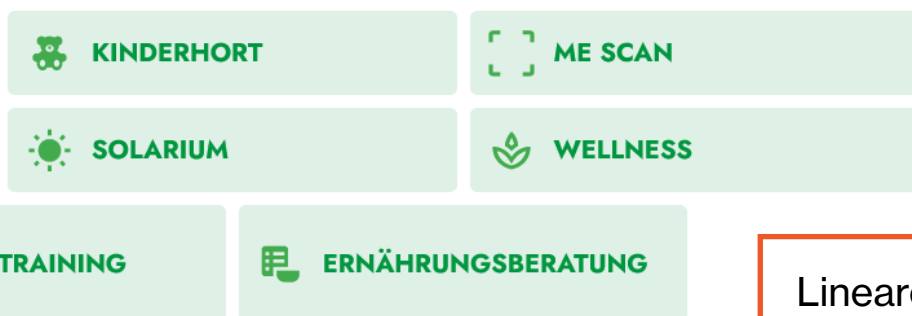
Startet um 12:15 Uhr

 **ABEND**

ZUMBA

Startet um 18:00 Uhr

letsgofitness.ch



Lineare Piktogramme für weitere Angebote.
Weniger Details und Farben als bei den Fitnessangeboten.



Für die Kursangebote nutzen sie pinke Silhouetten, welche Personen bei der entsprechenden Aktivitäten zeigen.

Für den Rest werden simple lineare Piktogramme genutzt. Die flächigen Piktogramme stehen somit umso mehr hervor.





Erlenstrasse 81
4058 Basel



Öffnungszeiten:

Mo 06:00 – 23:00



Beweglichkeits-

Dehnungszirkel zur Förö
Bewegliche



Ausdauertraining

Mit modernsten Cardiogeräten bringst du
deine Ausdauer aufs nächste Level.

clever-fit.ch

Das rote Quadrat hinter den Piktogrammen gibt allen **Ikonen** ein einheitliches Gefühl. Es sorgt für **Kontrast** und als **Signalfarbe** zieht es auch die Aufmerksamkeit auf sich



Freihantelbereich

Riesige Auswahl an Kurz- und Langhanteln.

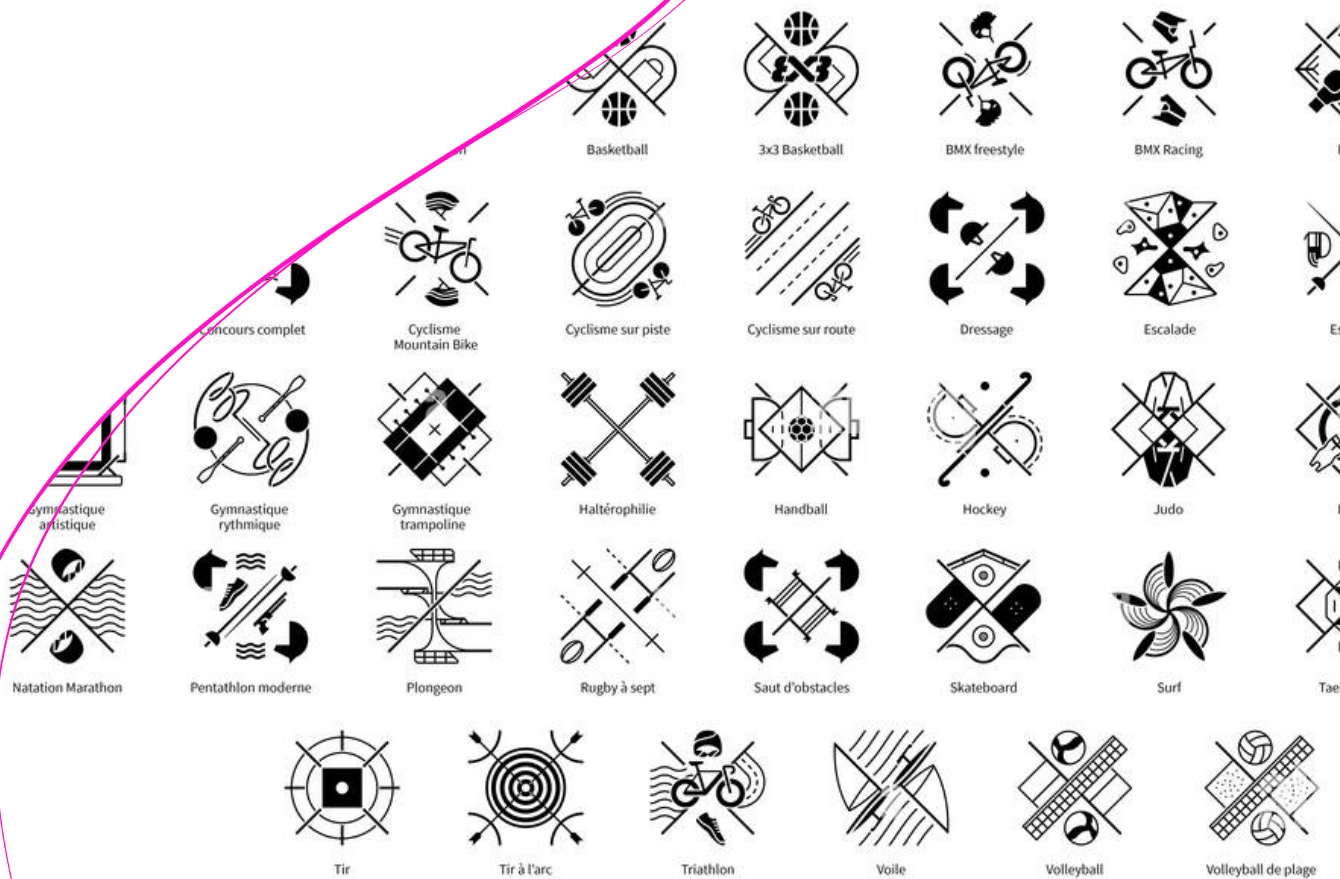
Training

lerung deiner
eit.

Für das Trainingsangebot nutzen sie ein verspieltes Design, welches durch die schwarzen dickeren **Outlines** und den runden Formen an Comics oder Cartoons erinnert - Bewegung & Energie

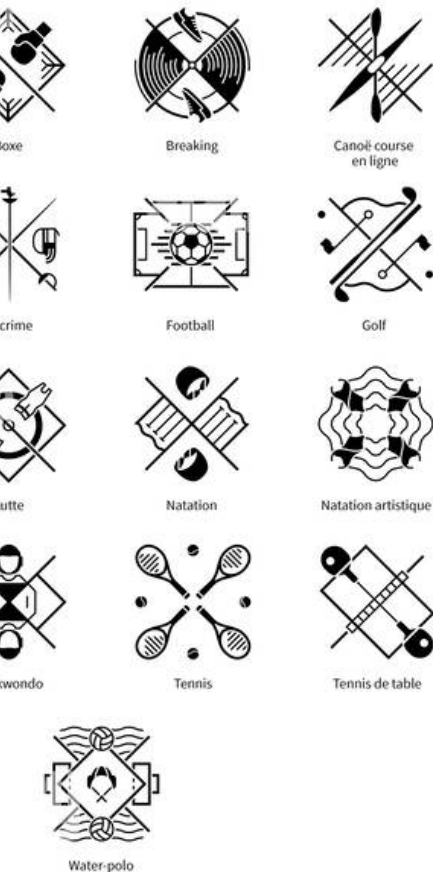
Sportpiktogramme

Eine kurze Googlesuche von bildlichen Beispielen. Was sticht ins Auge? Was ist ansprechend? Was nicht?





Die olympischen Spiele bieten immer wieder interessante Sportpiktogramme. Die Designs von Masaaki Hiromura stechen besonders hervor, da mit dem **Weissraum** clever gespielt wird.



Die Piktogramme der olympischen Spielen in Paris wiederum gefallen mir nicht so sehr.

Sie sind visuell sehr ansprechend, doch ist nicht auf einen Blick ersichtlich, was die einzelnen **Symbole** darstellen sollen.



Ski Jumping



Parallel Giant
Slalom



Halfp





Pipe



Snowboard
Cross



Figure Skating

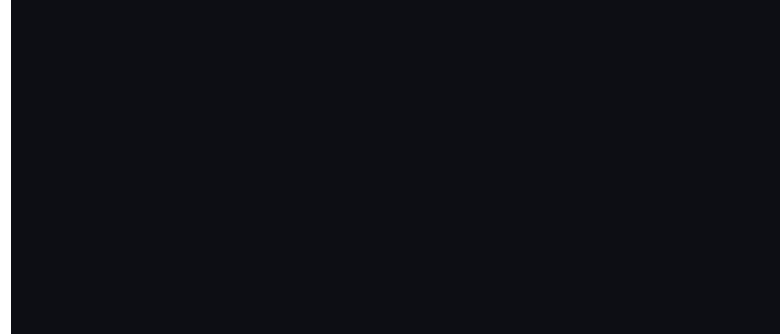
Silhouetten von Sportlern. Sie wirken Dynamisch und die weissen Flächen fügen Dimension und Bewegung hinzu.



Ausschliesslich lineare Piktogramme, die mit wenigen Linien Sportaktivitäten darstellen.

03 Moodboard





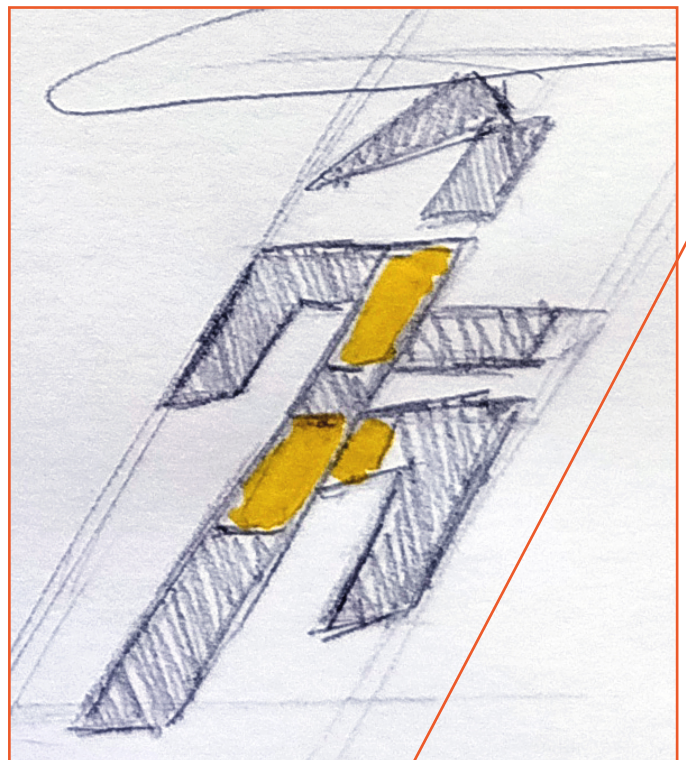
04 Entwürfe **Skizzen**

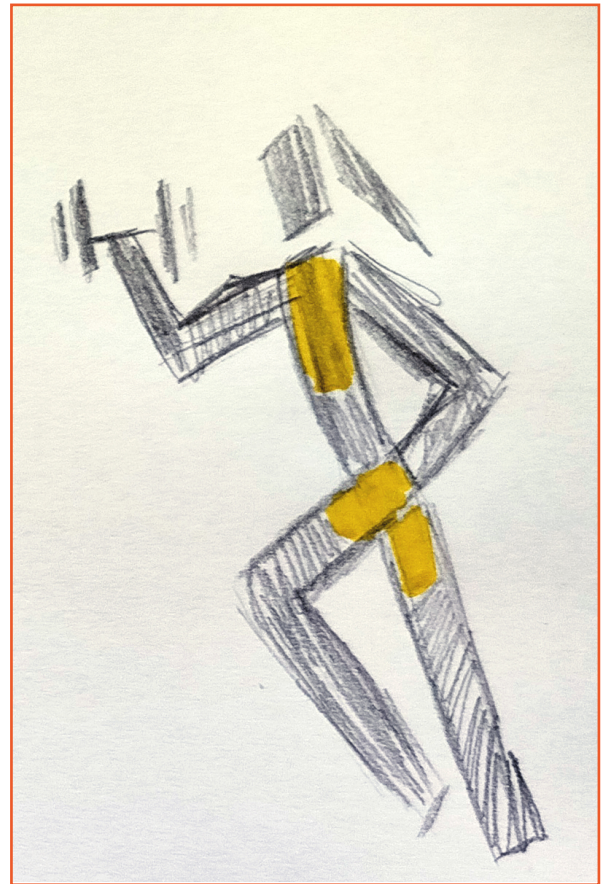
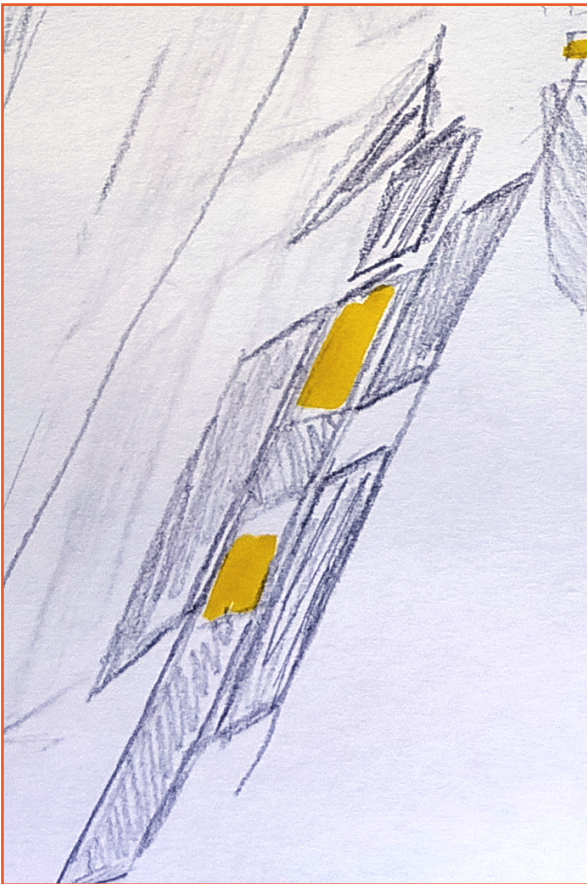
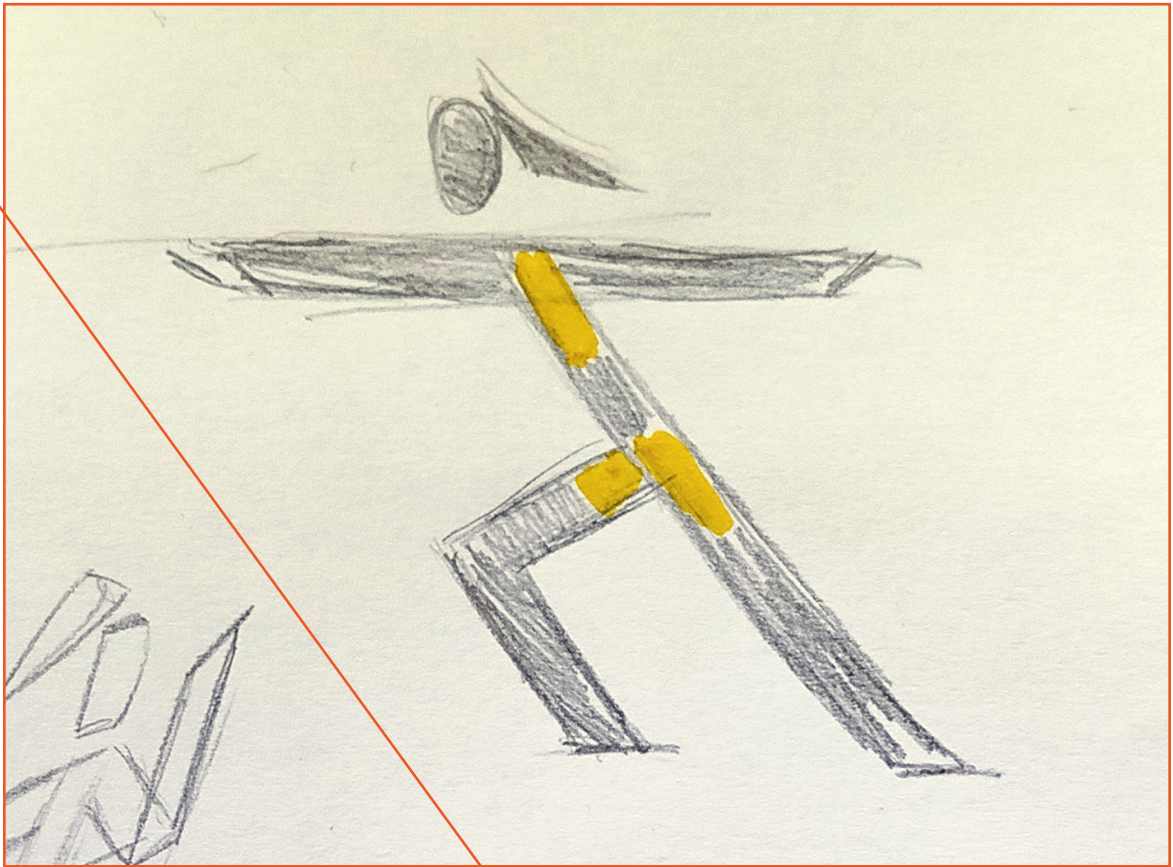
Personen

Der Fokus liegt auf der Stärke, der Kraft.

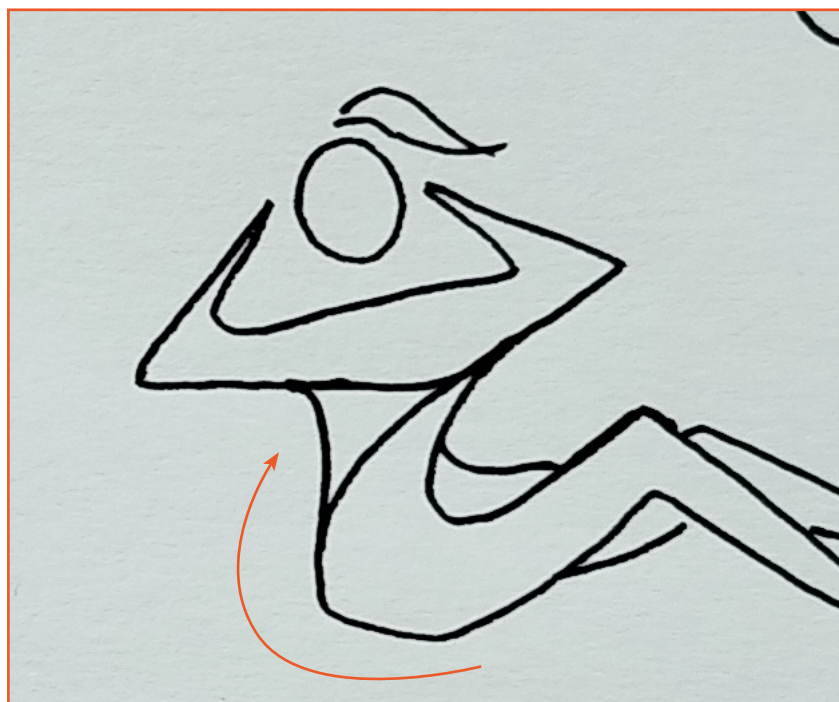
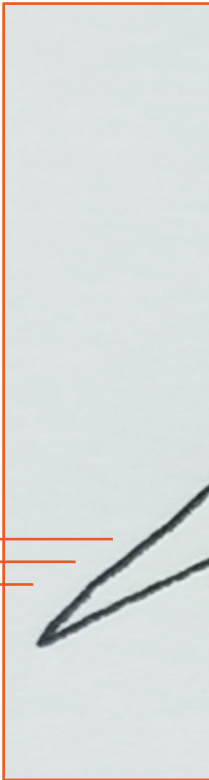
Klare, flächige Strukturen geben ein Gefühl von Stabilität.

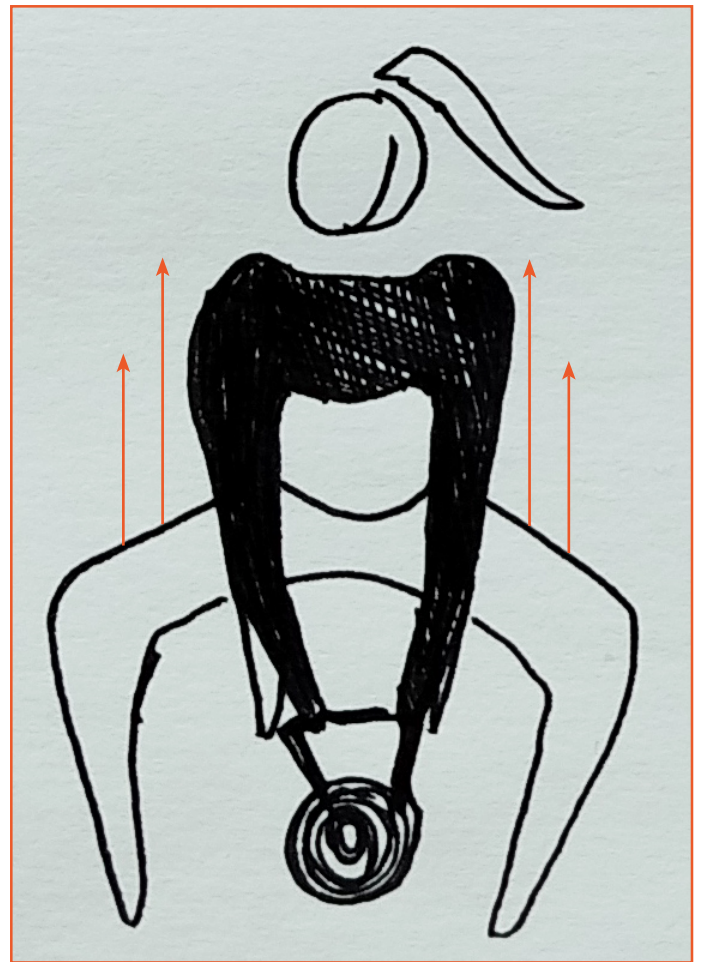
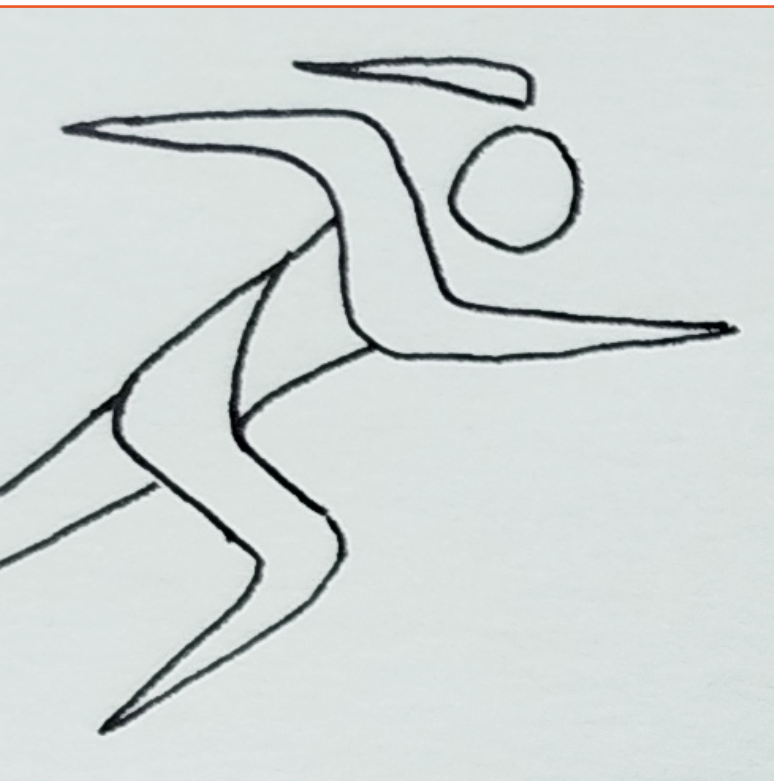
Diagonale Linien wirken dynamisch und unterstreichen die Aktivität der Figuren.



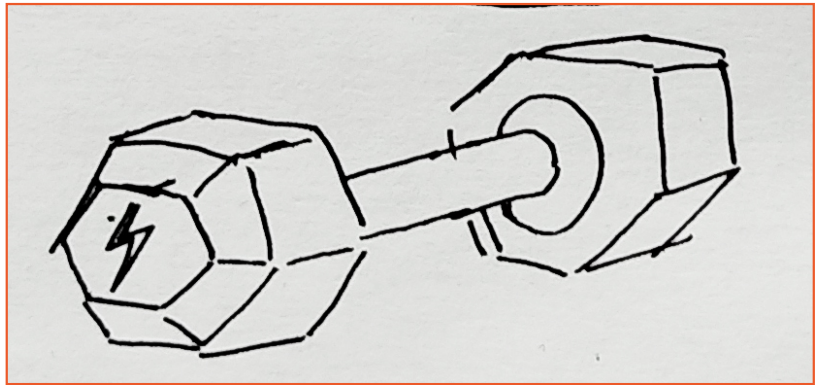


Die spitzen Enden der Figuren
sollen Schnelligkeit und Dyna-
mik vermitteln.
Kurven und geschwungene Li-
nien wirken moderner.
Mögliche Spielereien mit Weiss-
raum ergeben mehr Dimension.



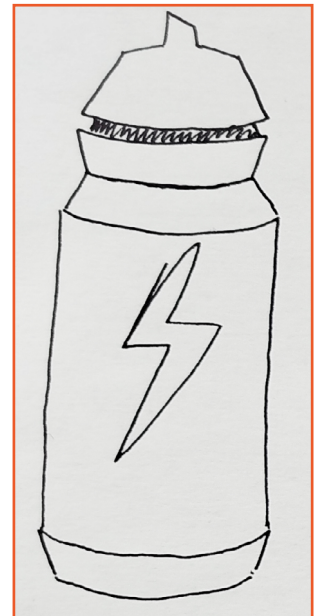


Im Fitness wird oft in drei Grundkategorien aufgeteilt: Kraft, Ausdauer & Beweglichkeit.
Diese Grundkategorien sollen abgedeckt werden.



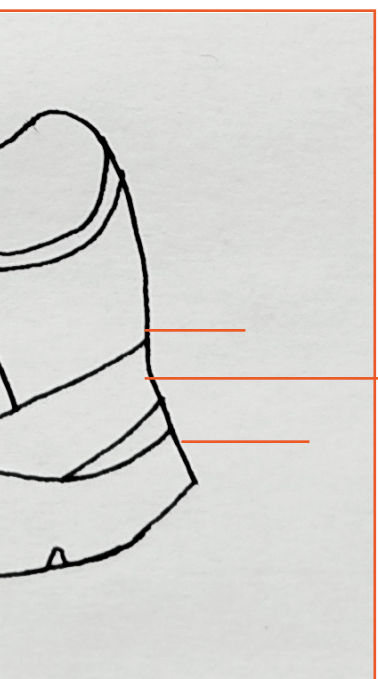
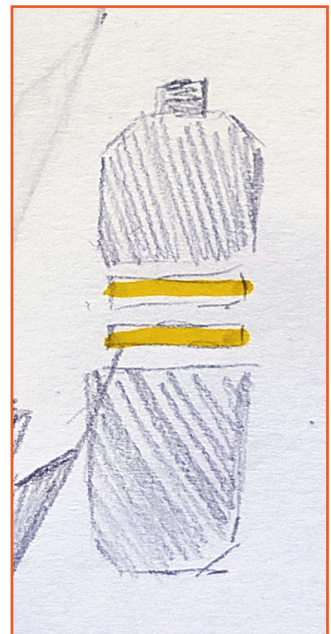
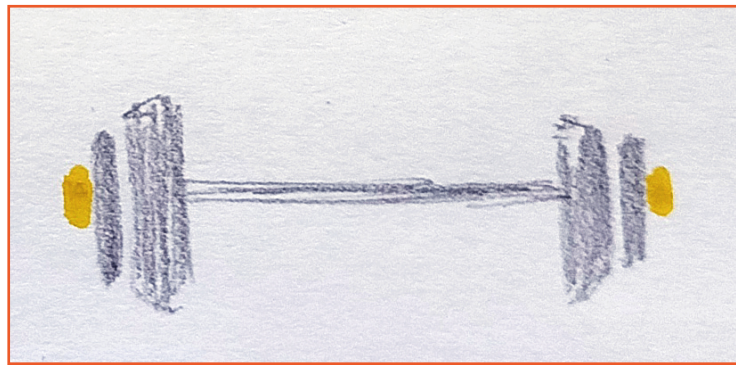
Objekte

Die drei Grundkategorien lassen sich auch mit Objekten darstellen.



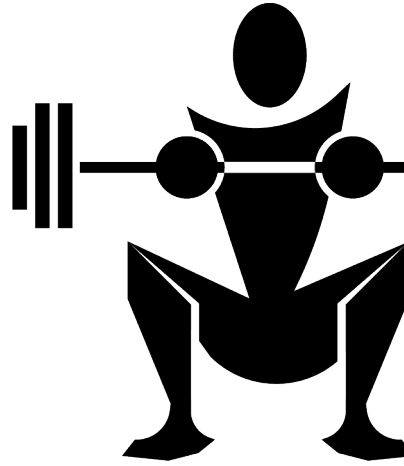


Der Blitz gilt als
ein Symbol für
Energie



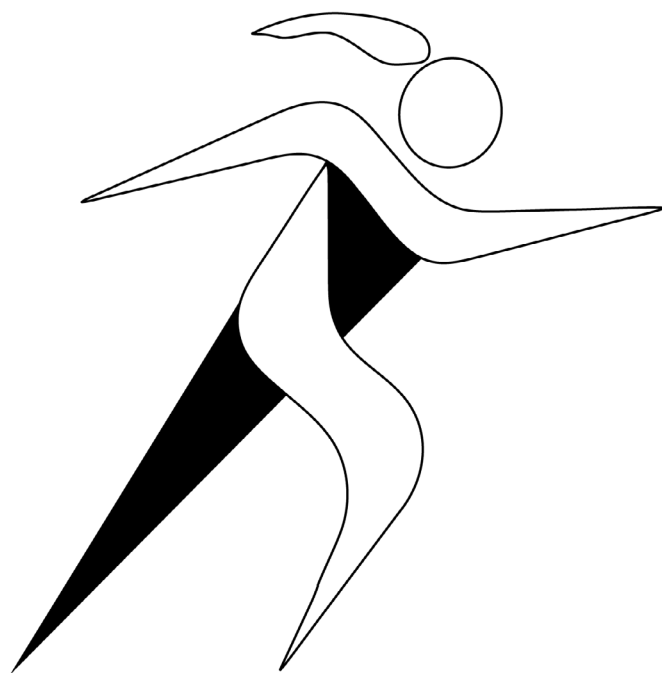
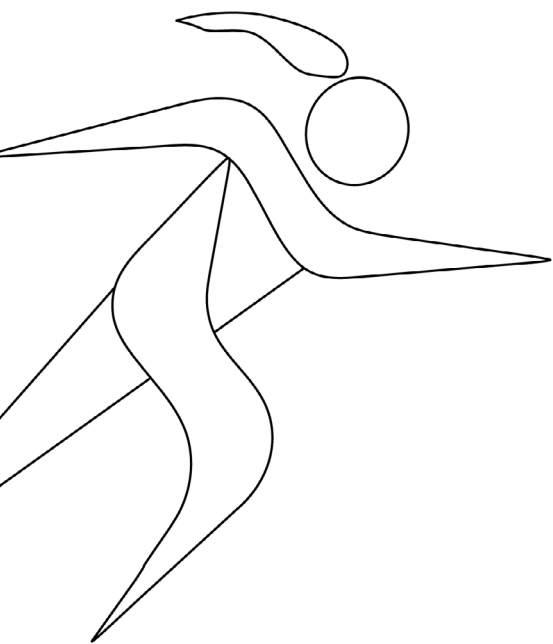
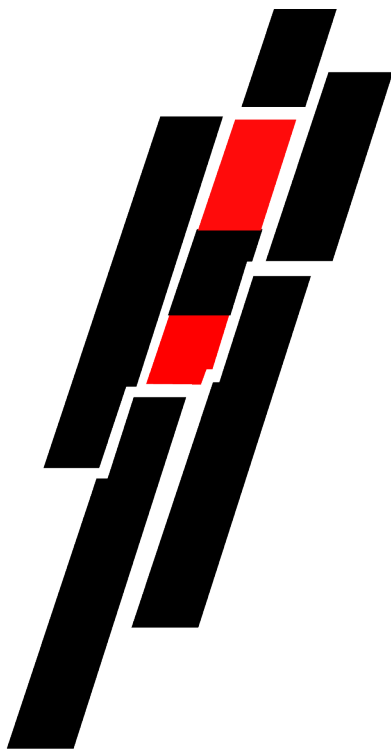
Illustrator

Drei verschiedene Skizzen in Illustrator grob umgesetzt



Ein eher feminines Design mit Fokus auf Bewegung, Dynamik und Schnelligkeit. Es soll leicht und nicht massiv wirken.

Dieses Design wird weiter ausgearbeitet.

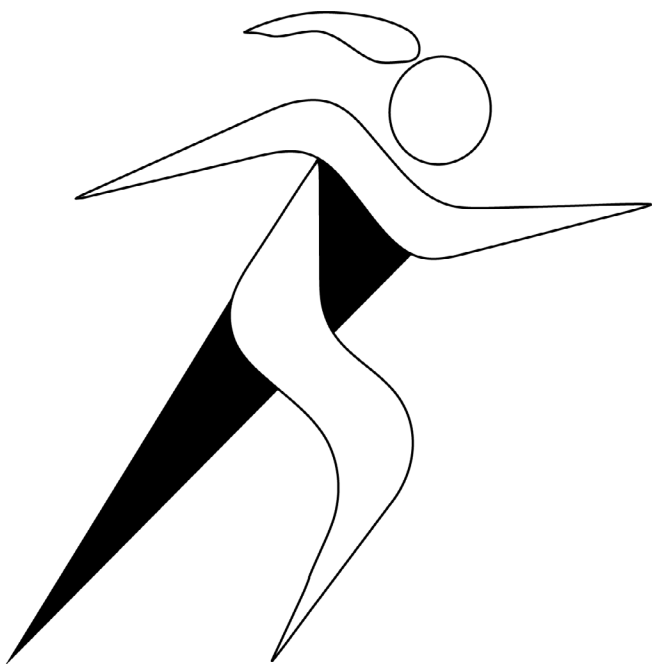
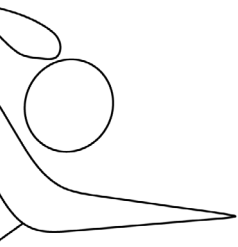


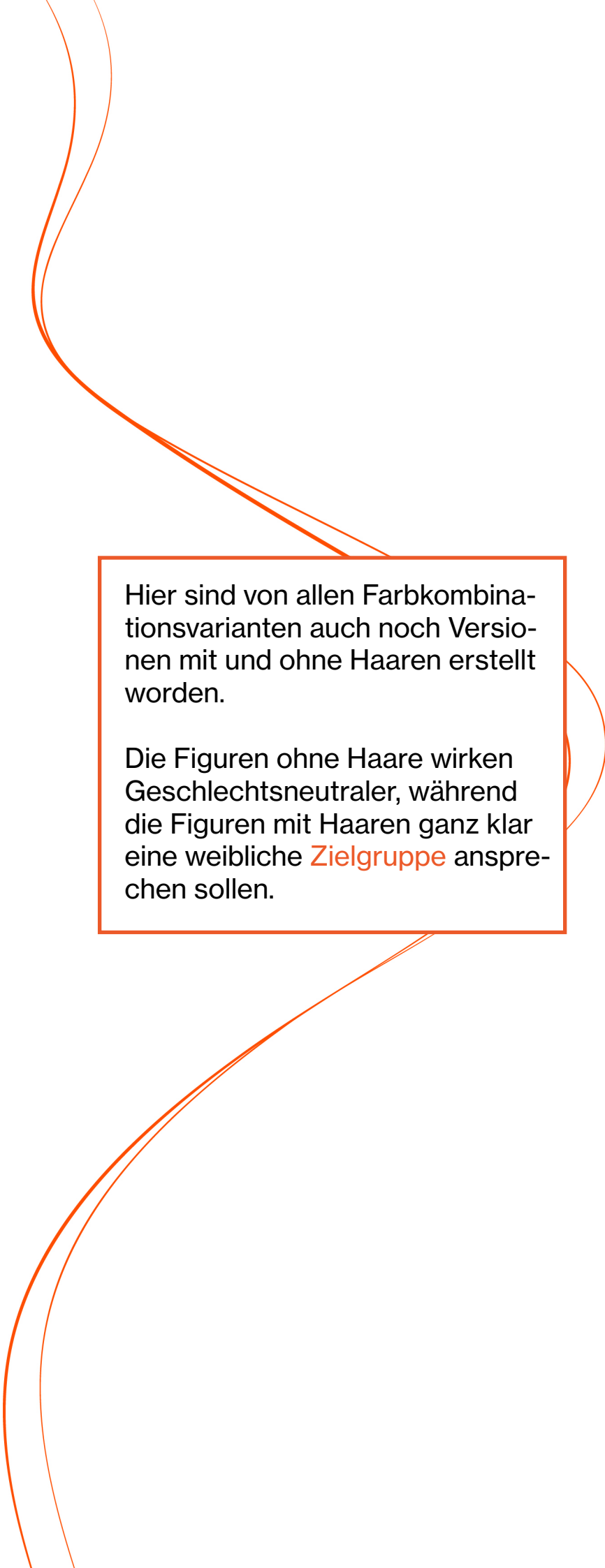


Die schwarzen Flächen geben Kontrast und den Piktogrammen trotz des **flachen Designs** mehr Tiefe.

Orange ist eine fröhliche, aufhellende Farbe. Sie soll symbolisieren, dass Sport sich nicht wie Zwang anfühlen muss, sondern auch Spass macht und einem ein belebendes Gefühl gibt.

Von Skizze zur **Reinzeichnung**





Hier sind von allen Farbkombinationsvarianten auch noch Versionen mit und ohne Haaren erstellt worden.

Die Figuren ohne Haare wirken Geschlechtsneutraler, während die Figuren mit Haaren ganz klar eine weibliche **Zielgruppe** ansprechen sollen.



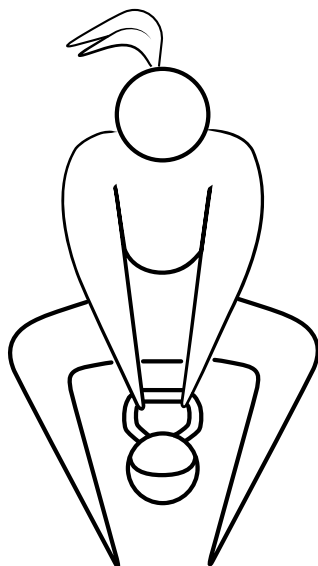
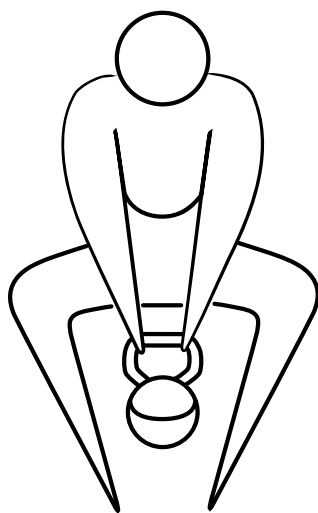
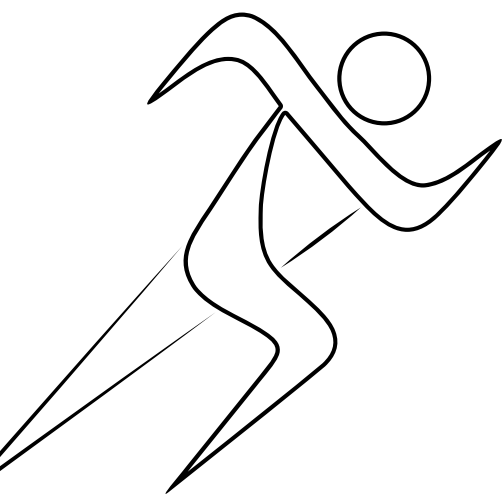
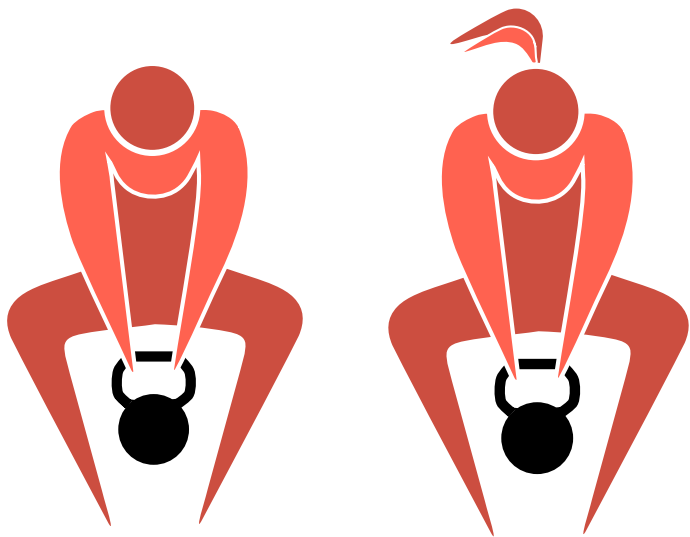


Hier ist die Kettlebell schwarz geblieben, da es in der dunkel-orangen Variante nicht genügend Gewicht hat.

Man soll sehen, dass die Figur etwas schweres aufhebt.

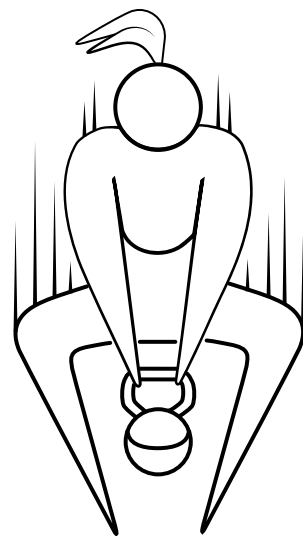
Bei den linearen Versionen sind die Formen etwas angepasst, um die Dynamik beizubehalten.

So geht auch ohne Farbe die Tiefe nicht verloren.

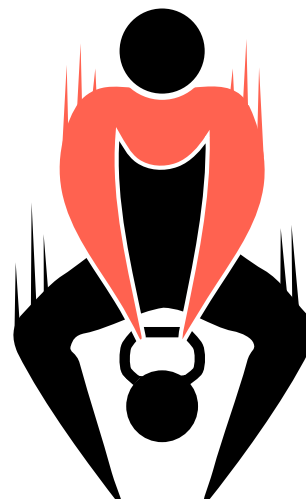
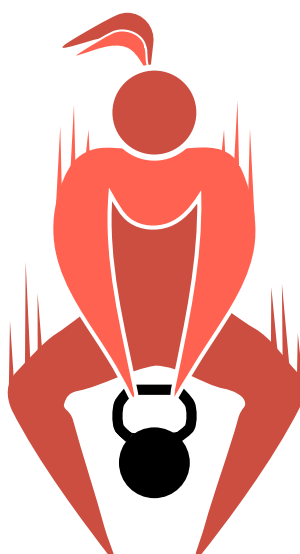
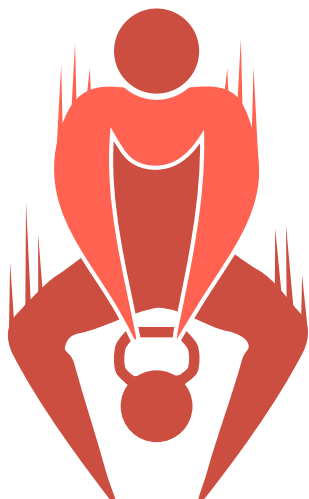
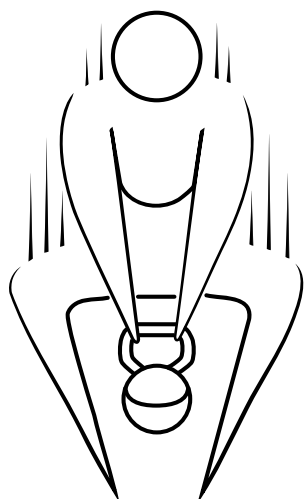
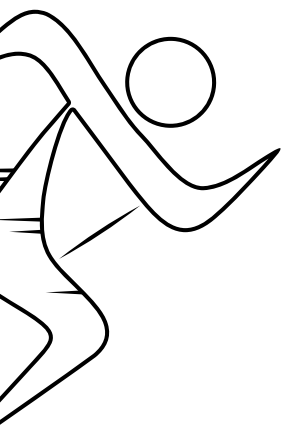


Die Figuren sollen in den Hover-states noch mehr Bewegung darstellen.

Animationen wirken interaktiver, geben etwas fürs Auge und zieht das Interesse mehr zu den Piktogrammen und die Kategorien, die sie darstellen sollen.

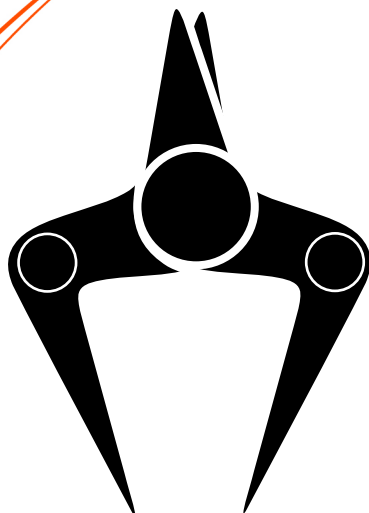
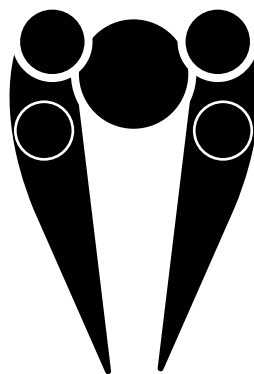
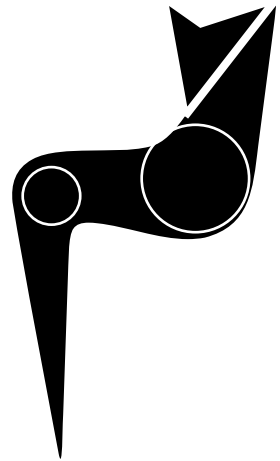
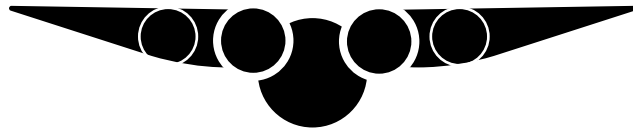
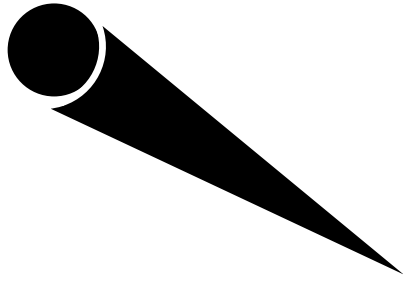


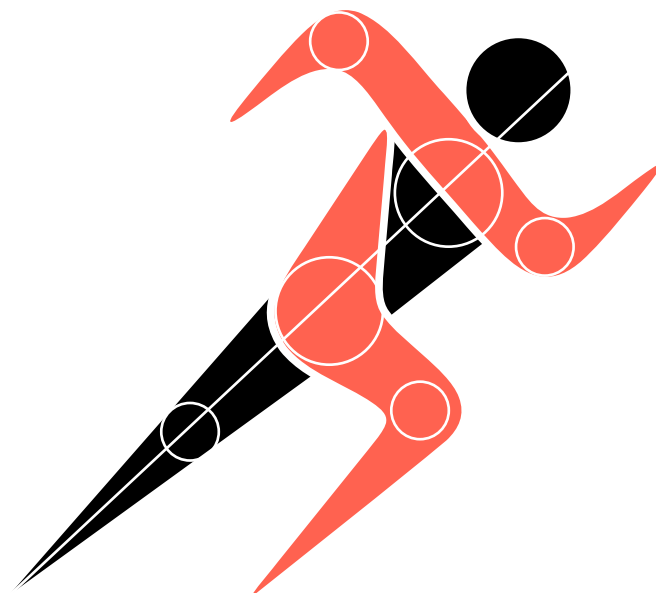
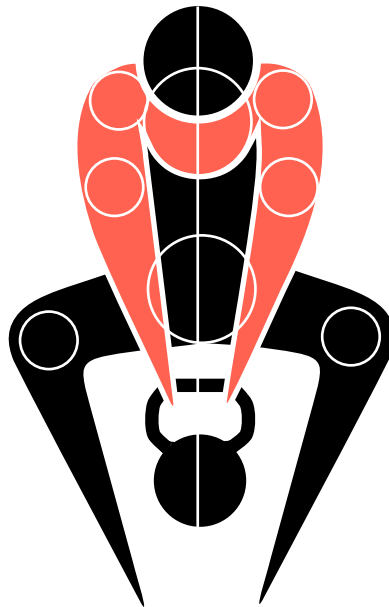
Die Körperhaltung der Figuren sind leicht angepasst um eine Bewegung zu simulieren. Die Linien betonen diese Bewegungen.



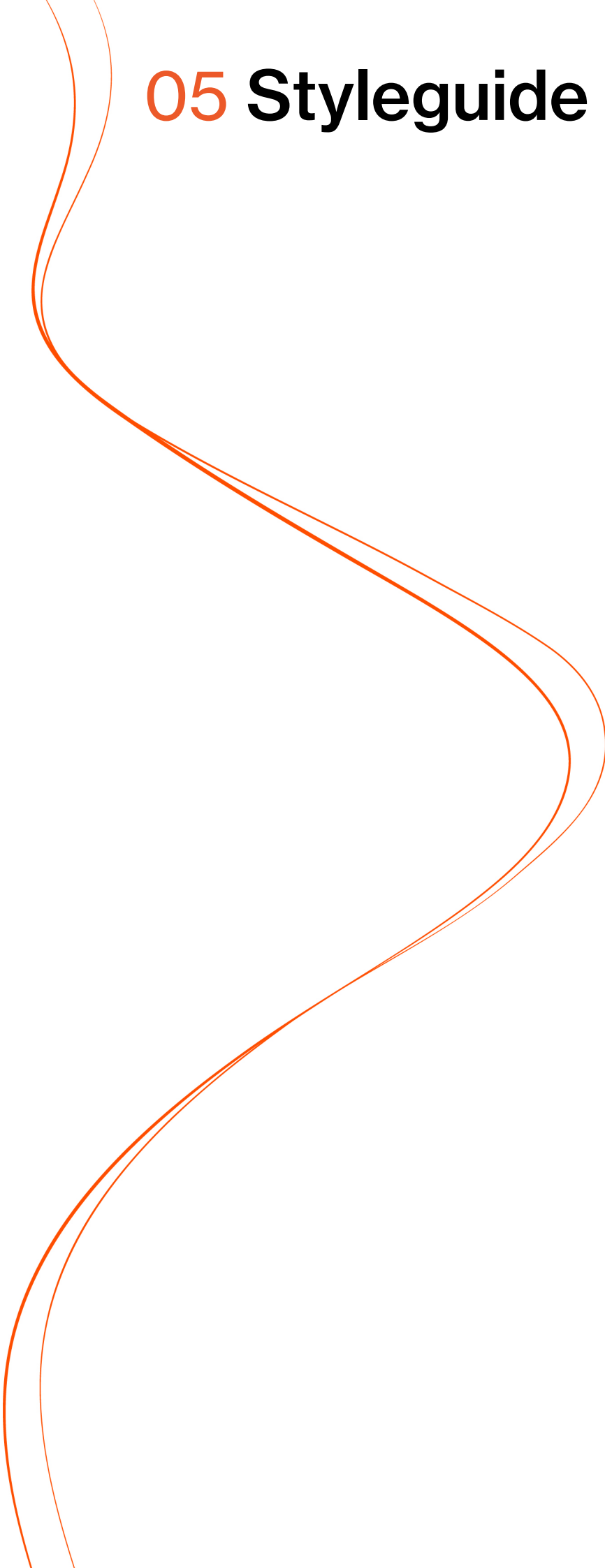
Aufbau

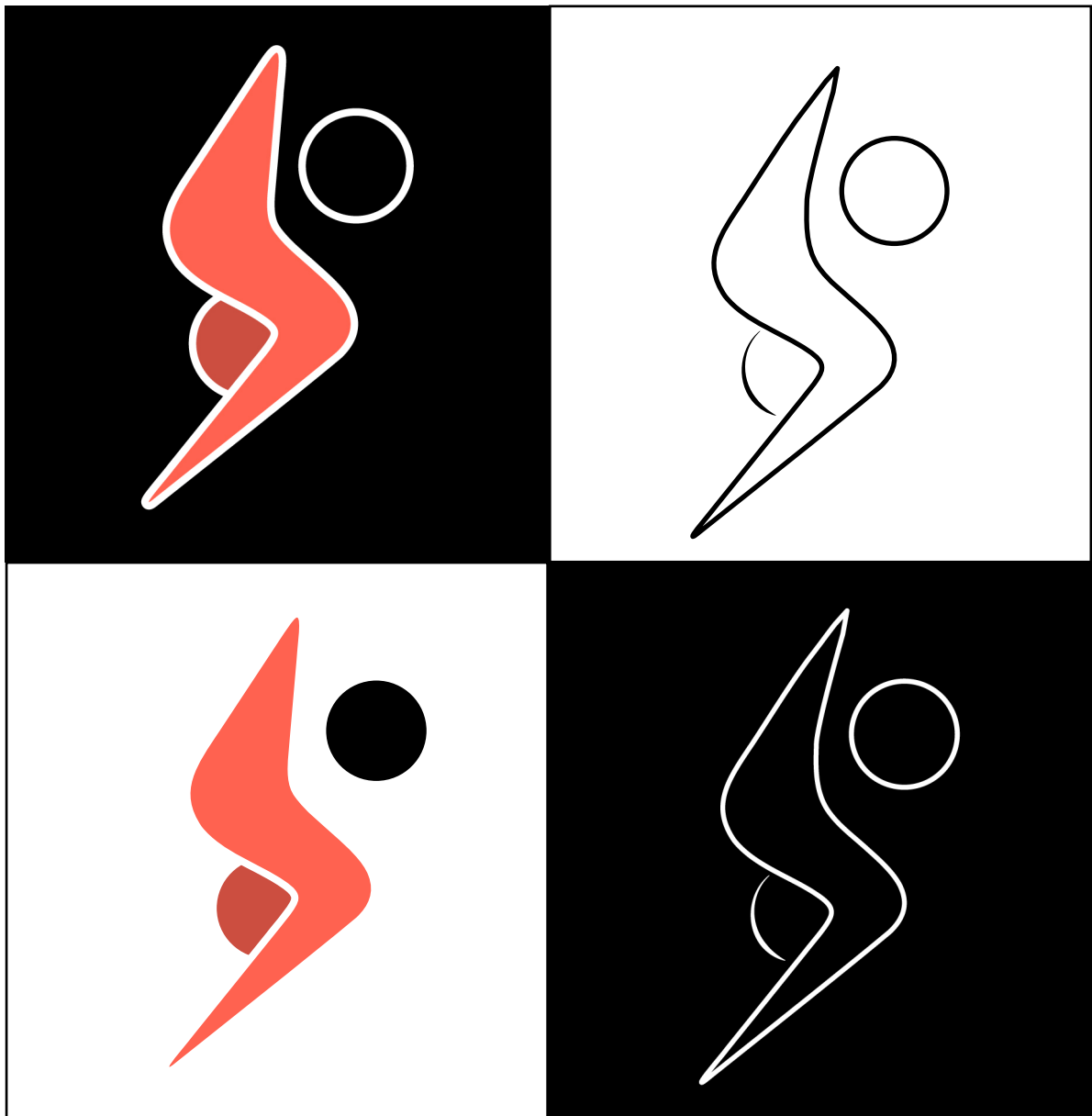
Sich wiederholende Formen sorgen für eine einheitliche **Formensprache**.





05 Styleguide

A decorative orange wavy line that starts at the top left, curves down and to the right, then loops back down and to the left, ending near the bottom left corner of the page.



#000000

#ff6250

#cc4e40

06 Final



Flächig

Der **Helligkeitskontrast** zwischen Schwarz und Orange sticht ins Auge und wirkt im Zusammenspiel mit den Formen aktiv und geschmeidig. Die Figuren sind Geschlechtsneutral und sprechen so ein breiteres Publikum an.

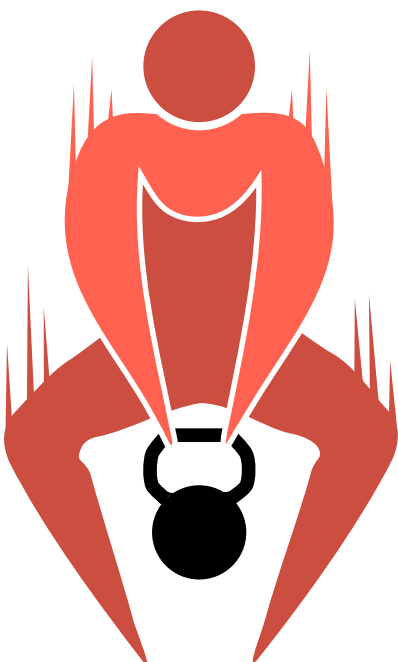




Hoverstates

Die Bewegungen werden animiert und der Farbwechsel macht deutlich, dass es sich um eine interaktive **Komponente** handelt, die man anklicken kann.

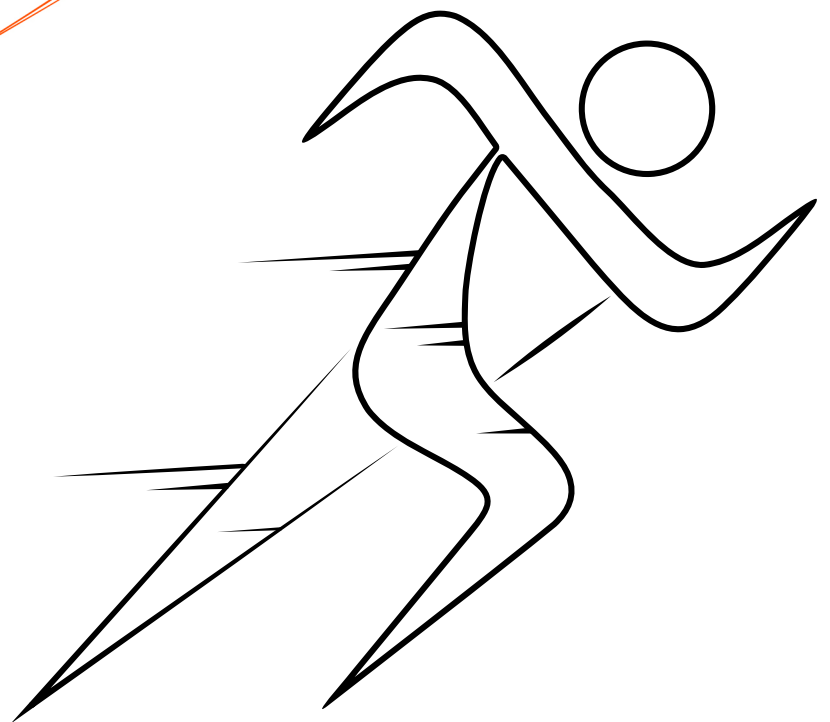
Die Linien machen die Bewegungen nochmals deutlicher.

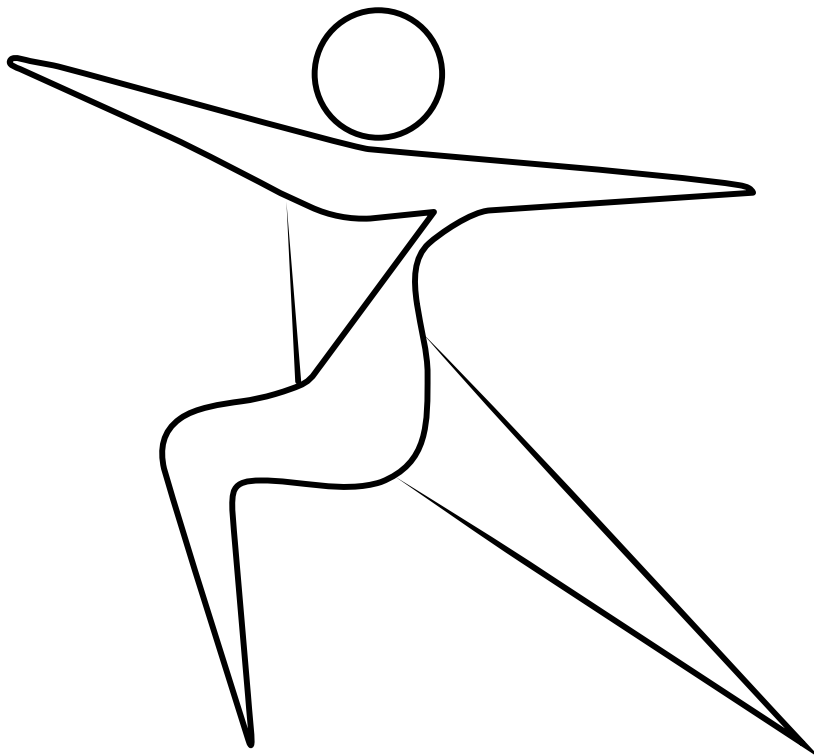
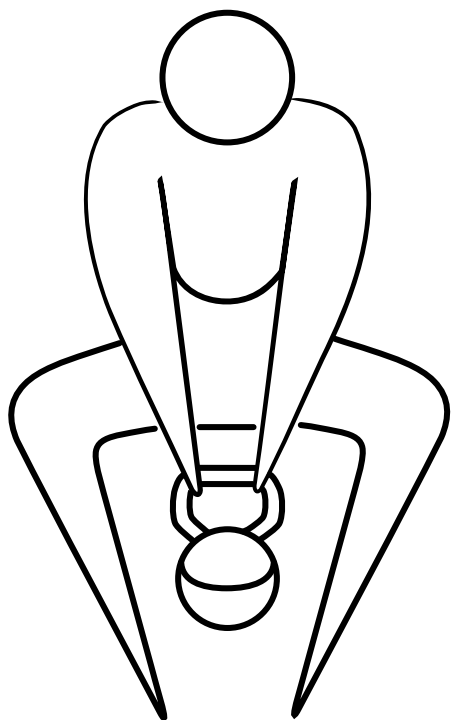




Linear

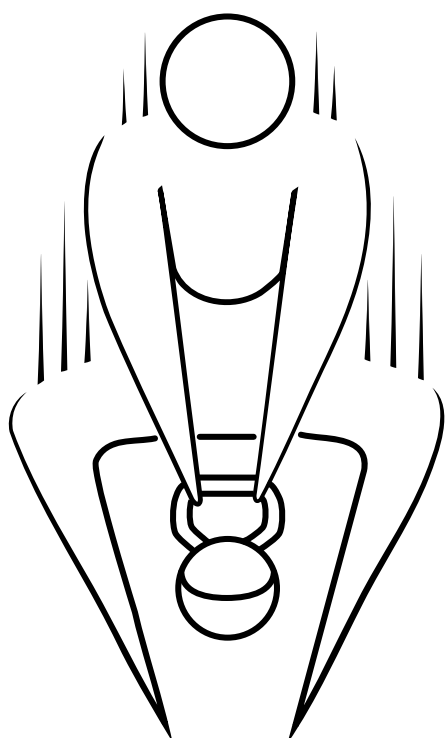
Die linearen Piktogramme passen stiltechnisch zu ihren flächigen Gegenständen.
Die Linien sind etwas abgeschlankter und die zusammenhängenden Flächen definieren die Körper der Figuren.





Hoverstates

Die Bewegungen sind noch viel subtiler als bei den farbigen Versionen. Die Betonung soll hier klar auf den Linien liegen.



07 Präsentation

Achtsamkeitsübung

Eine Übung, die mir sehr hilft wenn ich wirklich sehr Nervös bin:

Ich zähle in meinem Kopf jeweils 5 Dinge auf. 5 Dinge, die ich sehen kann und 5 Dinge, die ich hören kann. Dann zähle ich jeweils 4 andere Dinge auf, dann 3, dann 2, usw.

Diese Übung lässt sich super an Situationen anpassen (wenn es z.B etwas schneller oder länger gehen soll) man kann auch noch andere Sinne dazunehmen oder sich nur auf einen beschränken.

Probleme

Mein Hauptproblem beim Präsentieren ist, dass ich schnell unruhig wirke und dazu tendiere, zu schnell zu reden, aufgrund meiner Nervosität. Ich stolpere so schnell über längere Wörter, vergesse Teile meines Textes oder verhasple mich im Ablauf der Präsentation.

Problemlösungen

Ich versuche mit verschiedenen Achtsamkeitsübungen meine Nervosität im Zaum zu halten und übe die Präsentation selber vor verschiedenen Menschen aus meinem Umfeld und stoppe die Zeit. So merke ich, wo meine Stolperfallen sind und wie ich sie am besten umgehen kann (z.B. Eselsbrücken helfen mir gegen die Vergesslichkeit) und kann durch Rückmeldungen meine Präsentation optimieren. Dabei lasse ich mich auch filmen und analysiere das Video.

Für die Präsentation werde ich mir Spickzettel auf Post-its schreiben und diese bei meinem Laptop auf die Tastatur kleben.

Stil

Vom Stil her halte ich die Präsentation simpel und nutze dabei die Farbtöne, die in meinem Piktogram-Design schon vorhanden sind.

Ablauf

Zuerst kommt die Begrüssung, dann stelle ich mich kurz vor. Dann sage ich etwas zur Zielgruppe, fahre weiter mit dem Styleguide und zeige dann meine Piktogramme.

Die Präsentation werde ich mit Figma halten, da ich dort die Hoverstates direkt zeigen kann, ohne dem unangenehmen Wechsel zwischen den Programmen. Dann noch ein paar Mock-ups und dann kommt auch schon der Abschluss.

08 Glossar

Akzentfarben

Accent color

Eine Farbe, die hervorsticht und im Kontrast zu der Primärfarbe steht. Sie wird auf einer Webseite spärlich eingesetzt um wichtige Dinge hervorzuheben.

Helligkeitskontrast

Contrast of light and dark

Eine der sieben Farbkontrasten von Johannes Itten entwickelt. Dabei stehen sich eine dunkle und eine helle Farbe gegenüber. Der stärkste Helligkeitskontrast bilden dabei Schwarz und Weiss.

Flache Gestaltung

Flat design

Bei der flachen Gestaltung bewegt man sich im zwei dimensional Raum und reduziert die Formen auf das mindeste.

Formensprache

Design language

Die Formensprache regelt den Aufbau einer Reihe von Designs und stellt sicher, dass alles eine visuelle Einheit bildet.

Ikonen

Icons

Ein Begriff aus der Semiologie. Ikonen sind Darstellungen, die einen Bezug zu einem realen Objekt haben.

Semiotik

Semiotics

Die Wissenschaft der Zeichen/Zeichentheorie

Komponenten
Components

Teile, die zusammengesetzt ein Ganzes ergeben.

Kontrast
Contrast

Ein Gegensatz zwischen mindestens zwei Dingen. Das kann zwischen Farben, Materialien, Klänge, etc. bestehen.

Lineare Gestaltung
Linear design

Ein Stilmittel, bei dem Linien und geometrische simple Formen betont werden.

Markenbildung
Branding

Der gezielte Aufbau einer Marke um sicher zu stellen, dass die Marke dem Kunden im Gedächtnis bleibt und sie einen Wiedererkennungswert hat.

Piktogramme
Pictograms

Visuelle Darstellungen von Informationen und Daten, welche wortlos vermittelt werden sollen.

Reinzeichnung
Final draft

Das fertiggestellte Bild, welches aus dem Entwurf herausgearbeitet wurde.

Weissraum
White space

Begriff aus der Typografie, welche die leeren Abschnitte um und in den Buchstaben beschreibt.

Schwebefeﬀekt
Hover state

Schwebt man mit der Maus über einem Bild und es verändert sich (z.B. die Farbe ändert sich), spricht man von einem „hover state“. Es soll wortlos dazu animieren, das Bild anzuklicken.

Signalfarbe
Signal color

Signalfarben sind Farben, die sofort ins Auge stechen. Sie dienen oft als Warnsignale.

Symbole
Symbols

Ein Begriff aus der Semiotik. Hier spricht man von Abbildungen von Dingen, die nicht unbedingt einem realen Objekt entsprechen müssen. Die Bedeutung des Symbols ist abhängig von der Kultur und muss erst erlernt werden bzw. wird nicht instinktiv erkannt.

Umgestaltung
Redesign

Das Aussehen oder sogar das ganze Branding wird in einem Redesign verändert oder komplett neu aufgebaut.

Umriss
Outlines

Linien, die einem Objekt eine Form geben und es umranden.

Vektorgrafiken
Vector graphics

Eine Computergrafik, die im Gegensatz zu Pixelgrafiken, unendlich hochskaliert werden kann, ohne an Qualität zu verlieren.

Zielgruppe
Target group

Eine Spezifische Gruppe an potenziellen Kunden, auf welche ein Produkt oder Branding so zugeschnitten wird, dass es das Interesse der Gruppe erweckt und sie zu einem Kauf beeinflusst.



