

Leseprobe

Christiani

seit 1931

Nicole Rechmann

Projekte für Mediengestalter/-innen Digital & Print

Übungen für einen erfolgreichen Abschluss



Dr.-Ing. Paul Christiani GmbH & Co. KG
www.christiani.de

Inhaltsverzeichnis

Vorwort 2

Kapitel 1 Erste Fingerübungen

Aufgabenübersicht Kapitel 1 10

1.01 Buchstabenanatomie 12

1.02 Farbwahrnehmung Plakat „Jahreszeiten“ 14

1.03 Bildbeeinflussung durch die Berücksichtigung und Anwendung
von Gestaltungsgesetzen 16

1.04 Scribble your day 19

1.05 Sportplakat Bewegung „40. Volkslauf“ 20

1.06 Typografisches Plakat der VHS Meisterstadt
„Antiaggressionstraining“ 22

1.07 Ein optimierter Arbeitsplatz 24

1.08 Optimierung Zeitungsanzeige „Tag der offenen Tür“ 26

1.09 Briefbogen nach DIN 5008:2019-04
„Justizvollzugsanstalt Meisterstadt“ 28

1.10 Gestaltungsraster bzw. Satzspiegel anhand einer Vorlage erklären 29

1.11 Bedruckstoffe und Formate 30

1.12 Pflanzschild „Borretsch“ 32

1.13 Schriftwahl für Wortmarken 34

1.14 Erstellung eines Briefmarkendesigns „Jahr der Geometrie“ 36

1.15 Fotomontage „Aufhebung der Schwerkraft“ 38

1.16 Erstellung eines Gestaltungsrasters für die Sportzeitschrift
„Run On“ 40

1.17 Flattersatzausgleich 41

1.18 Aufspüren mikrotypografischer Fehler 42

1.19 Motivationsstempel „Grundschule“ 43

1.20 Erste Schritte im Colormanagement am Arbeitsplatz 44

1.21 Satz Packungsbeilage Medizinprodukt „Bronchial“ 46

1.22 Piktogrammentwicklung „Mongolisches Restaurant“ 48

1.23 Logo und Geschäftspapiere „Lochfras“ und „Formbau“ 50

1.24 Anzeigenserie Tierbund 52

1.25 Einsatz von Künstlicher Intelligenz (KI/AI) in der Mediengestaltung 54

1.26 Messepräsentation Testkaufagentur „Clientcheck“ 56

1.27 Entwurf eines mobilen Messestandes für Testkaufagentur
„Clientcheck“ 58

1.28 Erstellung von PDF-Daten für Prüfungsaufgaben
(Zwischenprüfung und Abschlussprüfung) 60

1.29 Web-Icon-Entwürfe „Druckhaus“ 62

1.30 Logoentwurf „Museum Burg Lärchenhain“ 64

1.31 Wegeleitsystem „Museum Burg Lärchenhain“ 66

1.32 Erstellen einer Vorlage für Beschilderung Prüfinstitut
„Chemische Wasser-Analytik“ 68

1.33 Illustration Geschenkkarte „Sanitätshaus Stich“ 70

1.34	Gestaltung Anfahrtsskizze „Kiebitzweide“	72
1.35	Takeaway-Display „Tee“	74
1.36	Textgliederung Jahreszeitung	76
1.37	Fotokorrektur „Miniatureffekt“	77
1.38	Projektplanung unter Umweltschutzaspekten	78
1.39	Organigrammerstellung „TiBu“	79
1.40	Fotografie nach Anweisung erstellen „Flukx Uhren“	80
1.41	Foto freistellen für Küchenkatalog	82
1.42	Fotomontage „Artgerechte Tierhaltung“	83
1.43	Stylescape erstellen für die Outdoor-Bekleidungsmarke „VentureStyle“	84

Kapitel 2 Vorbereitung Zwischenprüfung

Aufgabenübersicht Kapitel 2.....		88
2.01	Erstellung eines Etiketts und eines Aufdrucks für einen Eierkarton und Fotoretusche	90
2.01b	Informationen „Eier-Code“	91
2.02	Weihnachtsgala „Unter den Sternen“	92
2.03	Verpackungsdesign „Feinkost Mangold“	94
2.03b	Zusatzaufgabe Logoredesign „Kloster Hispanach“	95
2.04	Kursplan „Thai Bo“	96
2.04b	Zusatzaufgabe Icon „Thai Bo“	97
2.05	Pralinenschachtel „Weinpralinen“	98
2.05b	Zusatzaufgabe Logodesign „Weinpralinen“	99
2.06	Faltblatt „naturAnsichten“	100
2.06b	Zusatzaufgabe Logo „naturAnsichten“	101
2.07	Chipkartendesign „Universität Meisterstadt“	102
2.08	Hörbuch-Booklet Krimireihe Titel „Der letzte Fahrgast“	104
2.08b	Zusatzaufgabe Logodesign „Mittel Sound Verlag“	105

Kapitel 3 Fortgeschrittene Projekte

Aufgabenübersicht Kapitel 3.....		108
3.01	Plakat „Europaschule“	110
3.02	Diagramm/Schematische Darstellung „Wasserverbrauch“	112
3.03	Scribble „Computermouse“	114
3.04	Englische Übungsaufgabe Werbeagentur „Lütte und Partner“	115
3.05	Zielgruppenanalyse Zeitschrift „Apothekeninfo“	116
3.06	Absatzmarkt- bzw. Bedarfs- und Konkurrenzanalyse „Kopfkino“	118
3.07	Farbklima festlegen	120
3.08	Entwurf für ein Maskottchen zum Thema Cybersicherheit und Datenschutz.....	122
3.09	Entwicklung eines Konzepts für eine mobile App CosConnect.....	124
3.10	Allgemeiner Styleguide für „Geschäftspapiere“	126
3.11	Allgemeiner Styleguide für „Webseiten“	127
3.12	Aufbau und Vorlage Gestaltungskonzept.....	128

3.13	3-D-Grafik „Weinpralinen“	130
3.14	Zielgruppenanalyse Hundeschule und -hort „Villa Elbufer“	132
3.15	Werbestrategie Hundeschule und -hort „Villa Elbufer“	134
3.16	Hundeschule – Persona erstellen	136
3.17	Social-Media-Strategie Gartenbau Greenscape	138
3.18	Urheberrechtsprüfung Bildmaterial Bürgerinitiative „Für eine saubere Stadt“	140
3.19	Werbebanner „Motolike“	142
3.20	Scribble Kaugummiwerbespot „Chew“	144
3.21	Programmoberfläche automatisierte Fotoerstellung „Checker“	146
3.22	Webseitenentwurf „Kriminaldinner“	148
3.23	AIDA-Modell in Werbespots	150
3.24	Übersichtskarten für mikrotypografische Besonderheiten in Texten	152
3.25	Bildsprache „Weiser-Saat“	154

Kapitel 4 Vorbereitende Übungen zur Abschlussprüfung

Aufgabenübersicht Kapitel 4.....	158
4.01 Verpackung und Werbekonzept Duschgel „Duft der Kontinente“.....	160
4.02 Werbemaßnahmen Weinschorle „WeinGUT“.....	162
4.03 Werbekonzept Tauschbörse „Tauschklick“.....	164
4.04 Schild und Piktogramm „Künstlerweg“.....	166
4.05 Modemarke „HosenschLitz“.....	168
4.06 Erstellung einer Plakatreihe zur Müllproblematik in Deutschland.....	170
4.07 Erstellung einer Postkartenreihe zur Sicherheit von Fußgängern und Radfahrern in Deutschland.....	172
4.08 Aufklärungskampagne „Esst mehr Obst“.....	174
4.09 Gestaltung Spielzeugkatalog „Hamo“.....	176

Kapitel 5 Checklisten

5.01	Tipps zur Wahl von Schriften.....	180
5.02	Checkliste Schriftwahl und Beurteilung.....	181
5.03	Wirkung/Überprüfung einer Schrift im Mengensatz	183
5.04	Checkliste Analyse/Briefing.....	184
5.05	Checkliste Logobewertung/-kontrolle	186
5.06	Checkliste Präsentation Selbstkontrolle vor der Präsentation/zur Vorbereitung	188
5.07	Checkliste Zeitplan/Arbeitsablauf/Planung.....	190
5.08	Checkliste Konzeption.....	191
5.09	Checkliste Zielgruppenanalyse	194

Kapitel 6 Bewertungsbogen und Lösungshilfen

6.01	Kurzbewertung (Kapitel 1).....	198
6.02	Kurzbewertung (Kapitel 2).....	200
6.03	Kurzbewertung (Kapitel 3).....	202
6.04	Kurzbewertung (Kapitel 4).....	204
6.05	Ausführliche Bewertung (Kapitel 4).....	206
6.06	Kurzbewertungsbogen Konzeption (Kapitel 4).....	208
6.07	Ausführliche Bewertung Konzeption (Kapitel 4).....	209

6.08	Bewertungsbogen Präsentation I (Kurzbewertung)	211
6.09	Bewertungsbogen Präsentation II (Detailliertes Feedback)	212
6.10	Bewertungsbogen Präsentation III (Selbstbewertung)	214
6.11	Bewertungsbogen Typografie	215
6.12	Abgabebogen Kapitel 1–4	217

Kapitel 7 Lösungshilfen

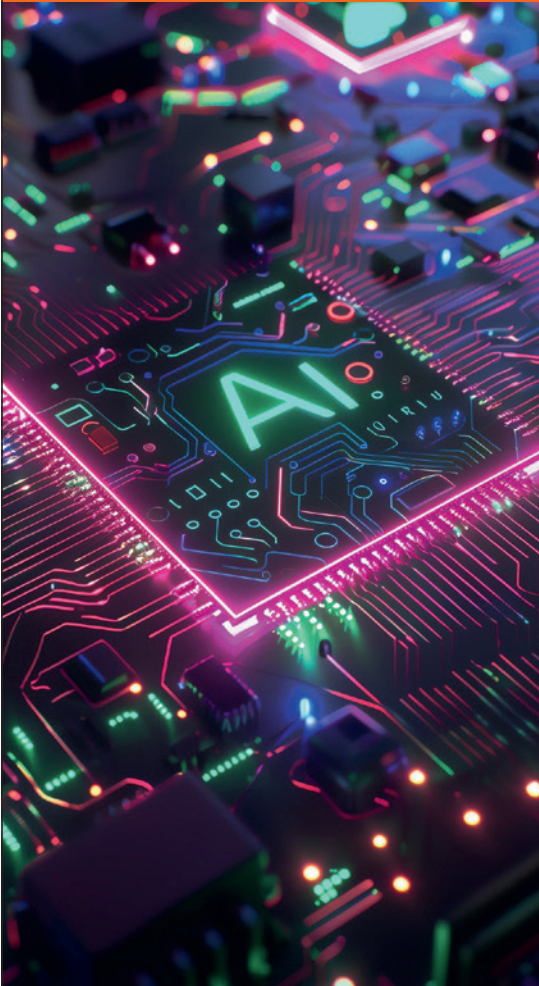
Aufgabenschwerpunkte	220
Lösungshilfe Aufgabe 1.01 (Buchstabenanatomie)	227
Lösungshilfe Aufgabe 1.03 (Bildbeeinflussung durch die Berücksichtigung und Anwendung von Gestaltgesetzen)	228
Lösungshilfe Aufgabe 1.07 (Ein optimierter Arbeitsplatz)	231
Lösungshilfe Aufgabe 1.09 (Briefbogen nach DIN 5008:2020-03 [Form A])	232
Lösungshilfe Aufgabe 1.09 (Briefbogen nach DIN 5008:2020-03, Form A)	233
Lösungshilfe Aufgabe 1.10 Gestaltungsraaster bzw. Satzspiegel anhand einer Vorlage erklären)	234
Lösungshilfe Aufgabe 1.11 (Bedruckstoffe und Formate)	235
Lösungshilfe Aufgabe 1.18 (Aufspüren mikrotypografischer Fehler)	236
Lösungshilfe Aufgabe 1.26 (Erstellung von PDF-Daten für Prüfungsaufgaben [Zwischenprüfung und Abschlussprüfung])	239
Lösungshilfe Aufgabe 1.35 (Fotokorrektur „Miniatureffekt“)	241
Lösungshilfe Aufgabe 1.36 (Projektplanung unter Umweltschutzaspekten)	242
Lösungshilfe Aufgabe 3.04 (Englische Übungsaufgabe Werbeagentur „Lütte und Partner“)	244
Lösungshilfe Aufgabe 3.14 (Urheberrechtsprüfung Bildmaterial Bürgerinitiative „Für eine saubere Stadt“)	245

Kapitel 8 Sonstiges

Fotonachweise	250
Index	252
Abkürzungen	257

1.25

Einsatz von Künstlicher Intelligenz (KI/AI) in der Mediengestaltung



Abgabe

Print

> Erwartet wird eine übersichtlich ausgearbeitete Abhandlung des Themas die selbstverständlich nicht mit Hilfe einer KI erstellt sein darf, sondern in eigenen Worten ausformuliert wird. Die Recherche muss auf unterschiedlichen zuverlässigen Quellen (unter Angabe des Datums) beruhen die auch in der Abhandlung benannt werden. Zur verständlicheren Darstellung sind Grafiken hilfreich.

KI (Künstliche Intelligenz) ist bereits ein recht altes Themenfeld in verschiedenen Berufszweigen und wird durch neue einfach zu bedienende Tools nun einer größeren Nutzergruppe zur Verfügung stehen und ist in den letzten Jahren immer beliebter geworden. Mittlerweile gibt es die Möglichkeit KI sowohl im privaten als auch im dienstlichen Umfeld kostengünstig und ohne große Vorkenntnisse einzusetzen. Verschiedene Tools erleichtern Routineaufgaben, bergen aber auch verschiedene Stolpersteine und sogar Risiken die zu unsicheren oder beliebig ersetzbaren, verallgemeinerten bis hin zu rechtlichen und moralischen bedenklichen Ergebnissen führen können. Auch im Marketingbereich sowie in der Mediengestaltung gewinnt KI einen immer größeren Stellenwert. Es bedarf guter Fachkenntnisse und einer kritischen Betrachtung der Ergebnisse, um einem KI-Tool Ergebnisse zu entlocken, die der Qualität eines Mediengestalters ebenbürtig sind und deren Qualitätsansprüchen genügen. In dieser Aufgabe geht es darum, verschiedene KI-Tools zu identifizieren, sie zu testen und sich kritisch mit der Handhabung und den Ergebnissen zu befassen.

Notwendige Kenntnisse

Es sind keine besonderen technischen Kenntnisse notwendig, allerdings ist Fachwissen im Bereich der Beurteilung von gestalteten Medien und Marketingmaßnahmen hilfreich.

Briefing

Zwei sehr konträre Usergruppen nutzen die KI-Tools: Die einen sind maßlos begeistert über die neuen und zeitsparenden Möglichkeiten, die zweite sieht zusätzlich eine Gefahr in den Werkzeugen. Unumstritten ist, dass zukünftig künstliche Intelligenz einige der Tätigkeiten, die zuvor nur durch den Menschen erledigt und bewertet werden konnten, in die Hand der Tools übergehen werden. Doch wie bei jedem Werkzeug gilt auch hier: Es ist nur so intelligent wie der User, der es bedient und seine Anfragen formuliert. Es soll sich kritisch mit den verschiedenen Möglichkeiten, KI im Berufsalltag einzusetzen, auseinandergesetzt, verschiedene Tools getestet und deren Bedienerfreundlichkeit, notwendigen Vorkenntnisse, Ergebnisse und Sicherheits- sowie Nachhaltigkeitsaspekte bewertet werden. Eine kritische Betrachtung

1.26

Messepräsentation Testkaufagentur „Clientcheck“



Abgabe

Digital

- > Eine Datei, die auf jedem Laptop gestartet werden kann und selbstablaufend (in einer Schleife) ist

Vorgegebene Hilfsmittel

- > 1.26_text_clientcheck.txt
- > 1.26_foto1_clientcheck.tif
- > 1.26_foto2_clientcheck.jpg
- > 1.26_foto3_clientcheck.jpg
- > 1.26_foto4_clientcheck.jpg
- > 1.26_foto5_clientcheck.jpg

Notwendige Kenntnisse

Neben Kenntnissen über Bildschirmauflösungen wird der sichere Umgang mit einem Präsentationsprogramm vorausgesetzt.

Briefing

Bei der Testkaufagentur „Clientcheck“ handelt es sich um einen Dienstleister, der kaufmännischen Unternehmen eine Überprüfung ihres Services anbietet. Diese Überprüfung geschieht mittels Testkäufern, die in die Ladenlokale des Auftraggebers geschickt werden und vor Ort die Qualität des Services sowie das Verhalten der Mitarbeitenden beobachten und dokumentieren. Darüber hinaus halten die Testkäufer auch das Warenangebot fest.

Die Testkäufe werden inkognito durchgeführt, die Mitarbeitenden des Auftraggebers sind also nicht über die Testkäufe informiert, sodass die Ergebnisse authentisch sind. In der Agentur werden diese Ergebnisse ausgewertet und daraus Strategien zur Verbesserung des Services abgeleitet.

Die „Clientcheck“ möchte sich und dieses Angebot auf einer Einzelhandelsmesse präsentieren. Als Zielsetzung des Messeauftritts nennt die „Clientcheck“ die Ausweitung ihres Kundenstamms auf Unternehmen der Lebensmittelbranche sowie das Erreichen eines höheren Bekanntheitsgrads. Zu diesem Zweck wird eine Bildschirmpräsentation benötigt, die auf einem LCD-Bildschirm, der in einer Höhe von drei Metern befestigt ist, gezeigt wird.

Die Messe spricht ein spezielles Fachpublikum aus der Lebensmittelbranche an, was sich aus Zulieferern, Einkäufern und Dienstleistern der Branche zusammensetzt.

1.41

Foto freistellen für Küchenkatalog

Zeitrahmen
Schwierigke



Abgabe

Print

- > Ausdruck der Anzeige in DIN A4

Vorgegebene Hilfsmittel

- > 1.41_foto1_kuechenkatalog.jpg
- > 1.41_foto2_kuechenkatalog.jpg

Notwendige Kenntnisse

Um Objekte, Menschen oder Tiere freizustellen und auf einem neuen Hintergrund zu platzieren ist der sichere Umgang mit Freistellungs Werkzeugen in Bildbearbeitungsprogrammen notwendig. Vor nicht allzu langer Zeit mussten Freistellungen zeitaufwendig und pixelgenau ausgearbeitet werden, aber in den letzten Jahren wurden immer neue Hilfsmittel und Funktionen entwickelt, um diese Arbeit zu erleichtern. Es ist demnach angebracht sich über den aktuellen Stand der Technik und die neuen Möglichkeiten zu informieren.

Briefing

Für einen Küchenkatalog soll eine Fotomontage aus zwei Fotografien erstellt werden.

Aufgabe

Die junge Frau aus „1.41_foto1_kuechenkatalog.jpg“ muss sehr exakt freigestellt und vor dem Küchenhintergrund in „1.41_foto2_kuechenkatalog.jpg“ platziert werden. Aus dieser Fotomontage soll eine Anzeige in DIN A4 erstellt und mit dem Titel „Küchen für jedermann“ versehen werden. Hier ist darauf zu achten, dass ein möglichst realistisches Gesamtbild entsteht. Da der Kopf der abgebildeten Frau teilweise im Anschnitt steht, muss für die Fotomontage Teile der Frisur und des Gesichts ergänzt werden.

Herausforderung bei dieser Aufgabe

Menschen freizustellen, ist aufgrund ihrer unregelmäßigen Konturen sehr aufwendig. Dabei muss im vorliegenden Foto unter anderem Haar freigestellt werden, damit in der späteren Fotomontage Vorder- und Hintergrund eine Einheit bilden und weiterhin realistisch erscheinen. Auch der unterschiedliche Lichteinfall auf den Ursprungsbildern kann bei Fotomontagen eine Herausforderung sein. Es ist wichtig, dass die Montage am Ende sehr realistisch wirkt. Dieses Projekt ist als Zuhilfenahme einer AI/KI zu lösen. Hierbei kommt es drauf an, die eigenen Fotobearbeitungss

2.02

Weihnachtsgala „Unter den Sternen“



Abgabe

Print

> Die Einladungskarte, das Programmheft und der Sticker als Handmuster in Originalgröße

Digital

> Die digitalen Medien werden so ausgegeben, wie sie veröffentlicht würden

Notwendige Kenntnisse

In dieser Aufgabe sind eine Einladung, ein Programmheft und ein Sticker für eine Weihnachtsgala mit dem Motto „Unter den Sternen“ zu gestalten. Wichtige Voraussetzungen, um diese Aufgabe unter den Bedingungen einer Zwischenprüfung vorbereiten zu können, sind ein Verständnis der Designprinzipien und ästhetische Gesichtspunkte, die dem Thema und der Zielgruppe entsprechen. Kenntnisse über Schriftarten und deren Einsatz für verschiedene Gestaltungszwecke sowie Text, der gut lesbar und ästhetisch ansprechend zu präsentieren. Die Wahl einer passenden Bildsprache und Erstellung eines ansprechenden Farbkonzepts, auch die Entwicklung eines übertragbaren Grundlayouts sind ebenso Voraussetzung für einen sicheren Umgang mit Satz-, Bildbearbeitungs- und Vektorprogrammen.

Briefing

Der Rothbergverlag in Meisterstadt plant zum Jahresabschluss für seine Mitarbeitenden und wichtigsten Kunden eine Weihnachtsgala „Unter den Sternen“. Als Unterthema für die Gestaltung der Atmosphäre des Veranstaltungsortes gilt „Black and White“. Das Thema „Unter den Sternen“ vereint die Faszination des Himmels, die Magie der Sterne und eine weihnachtliche Stimmung. „Black and White“ repräsentiert die Eleganz der Veranstaltung und ist Leitlinie für die Dekoration und den Kleidungsstil der Gäste und basiert auf dem Kontrast des dunklen Himmels und den strahlenden Sternen. Als Einladung sollen die Gäste eine edle Einladungskarte in Papierform, zu der eine Safe-the-Date-Karte in digitaler Form, ein Programmübersicht sowie einen Sticker für das Auto dessen Design aber auch auf der Verlosungswebseite benutzt werden kann erhalten.

Ziel ist es, eine stimmige und ansprechende Gestaltung zu erschaffen, die das Thema „Weihnachtsgala unter Sternen“ widerspiegelt, die anspricht und ihnen einen magischen, stilvollen

3.08

Entwurf für ein Maskottchen zum Thema Cybersicherheit und Datenschutz



Abgabe

Print

> Kurzkonzzept

Digital

> Skizzen, die das Maskottchen aus verschiedenen Blickwinkeln zeigen.

> Visualisierung des Maskottchens in Messeumgebung

Notwendige Kenntnisse

In dieser Aufgabe soll ein Maskottchen entworfen werden, das auf einer Messe als Walking Ad auch als Illustration in Werbemedien eingesetzt werden kann. Für die Gestaltung eines solchen Charakters sind illustrative Kenntnisse, ein sicherer Umgang mit Illustrationssoftware und die Berücksichtigung von Zielgruppenbedürfnissen Voraussetzung.

Briefing

Für die „CyberGuard Conference“, eine Messe zum Thema Cybersicherheit und Datenschutz, ist ein Maskottchen gewünscht, das einerseits in Print- und Digitalmedien Anwendung finden kann und andererseits auch als Lotse auf der Veranstaltung eingesetzt wird. Besucher können beispielsweise das Maskottchen ansprechen, wenn sie Fragen zur Veranstaltung haben.

Die CyberGuard Conference ist eine bedeutende Veranstaltung in der Welt der Cybersicherheit und möchte ihre Reichweite verbessern. Die Ziele für die CyberGuard Conference sind Fachleute, Führungskräfte, Technologieexperten, Cybersicherheitsspezialisten, Datenschutzbeauftragte, IT-Profis und Entscheidungsträger aus verschiedenen Branchen. Die Konferenz richtet sich sowohl an erfahrene Fachleute als auch an Neueinsteiger in den Bereich der Cybersicherheit und die Interessierten kommen aus Unternehmen, Regierungen, Bildungseinrichtungen und anderen Organisationen.

Aufgabe

Es ist ein Maskottchen zu entwickeln, das zum Thema der Messe passt, ausreichend seriös wirkt und kompetent Fragen beantworten zu können scheint und die Expertenzielgruppe anspricht. Zu dem Entwurf soll ein Kurzkonzzept geschrieben werden, das sowohl das Aussehen beschreibt und begründet, sowie die Eigenschaften und Wirkung, die erzielt werden soll. Zusätzlich soll die Figur einen

3.09

Entwicklung eines Konzepts für eine mobile App CosConnect



Abgabe

Print (optional)

> mehrseitiges Konzept mit Skizzen zum Aufbau und Gestaltung der App

Digital

> digitaler Prototyp
> Konzept als PDF-Datei

Notwendige Kenntnisse

In dieser Aufgabe soll ein Konzept und eine Gestaltungsrichtlinie für eine mobile App entwickelt werden. Dabei geht es ausschließlich um die kreativen und nicht den technischen Teil der Umsetzung. Auch wenn die App nicht technisch umgesetzt werden soll, ist die Erstellung interaktiver Prototypen sinnvoll. Hierzu sind entsprechende branchenübliche Tools (beispielsweise Figma, Miro, Adobe XD und viele mehr) zu recherchieren. Einzelne Grafiken können zuvor in den bekannten Fotobearbeitungstools und Vektorprogrammen vorbereitet werden. Grundlegende Kenntnisse der genannten Tools sind Grundvoraussetzung, um diese Aufgabe zu bearbeiten. Auch ein Basiswissen zur Funktionsweise von mobilen Apps, Navigation in diesen, Arbeit mit Frames, User Journeys und User Experience, Erstellung von Wireframes ist hilfreich.

Briefing

Weltweit wächst die Cosplaycommunity und neue Conventions finden auf Messegeländen an ungewöhnlichen Orten statt. Insbesondere nach den Lockdowns haben junge kreative Menschen begonnen, sich noch mehr digital zu vernetzen und sie inspiriert gemeinsam zu craften, kreativ zu sein und Kostüme bzw. Cosplays zu gestalten. Es gibt viele mehr Computerspiele gespielt und Serien geschaut, die die Fantasie in diesem Bereich befeuern haben. Nach den Lockdowns bestand das Bedürfnis wieder viele Menschen zu treffen und die eigenen Werke zum Beispiel auf Conventions vorzuführen und interessierte Fans und Fotografen zu treffen sowie an Wettbewerben teilzunehmen. Die APPing GmbH entwickelt viele Apps und hat sich zum Ziel gesetzt, die gesamte Cosplaycommunity besser zu vernetzen und eine speziell für ihre Bedürfnisse zugeschnittene App zu entwickeln. Das Konzept sieht vor, dass diese App die Cosplayer in Chats und Gruppen zusammenbringt und eine Übersicht an Events in einem Kalender bietet.

3.14

Zielgruppenanalyse Hundeschule und -hort „Villa Elbufer“



Abgabe

Print

- > Mindestens zweiseitige, ausgearbeitete Zielgruppenanalyse in DIN A4, die übersichtlich und leserfreundlich gestaltet ist

Vorgegebene Hilfsmittel

- > „Checkliste Zielgruppenanalyse“ auf Seite 194
- > „Checkliste Konzeption“ auf Seite 191

Notwendige Kenntnisse

Da es sich bei dieser Aufgabe um eine vorbereitende Übung für die Erstellung von Designkonzepten für Prüfungen, handelt ist es sinnvoll zuvor mit der „Checkliste Konzeption“ auf Seite 191 und der „Checkliste Zielgruppenanalyse“ auf Seite 194 auseinanderzusetzen. Notwendige Kenntnisse zu den verschiedenen Analysemethoden, um die Bedürfnisse und Wünsche einer Gruppe zu verstehen.

Briefing

Im Hamburger Stadtteil Blankenese soll eine Hundeschule eröffnet werden, die gleichzeitig auch einen „Hundehort“ beinhaltet, in dem Hunde für mehrere Stunden zur Betreuung abgegeben werden können. Diese Hundeschule befindet sich auf dem Gelände einer kleinen Villa am Elbufer mit einem parkähnlichen Grundstück.

Das besondere Konzept der Hundeschule ist, dass die Hunde mit ihrem Herrchen/Frauchen lernen oder aber, falls diese keine Zeit haben, direkt von Trainern ausgebildet werden können. Berufstätige können ihre Hunde stundenweise im Hort abgeben und verschiedenste Annehmlichkeiten für das Hundeleben hinzubuchen. Da die Hundeschule neu gegründet wird, werden Logo und Werbematerialien benötigt.

Aufgabe

Um eine passende Werbestrategie für die Hundeschule entwickeln zu können, die auf die Wunschzielgruppe zugeschnitten ist und diese direkt anspricht zu entwickeln, ist im Vorfeld eine Zielgruppenanalyse durchzuführen. Die Zielgruppenanalyse sollte im Hinblick auf die folgenden Kriterien genauer untersucht werden:

- Demografischer Bereich
- Geografischer Bereich
- Psychografischer Bereich
- Soziografischer Bereich
- Wirtschaftlicher Bereich

3.15

Werbestrategie Hundeschule und -hort „Villa Elbufer“



Abgabe

Print

- > Mindestens zweiseitige, ausgearbeitete Werbestrategie in DIN A4
- > Berücksichtigt werden müssen dabei zuvor recherchierte Kenntnisse zu den genannten Strategien
- > Fachbegriffe müssen als Marginalien oder Fußnoten erklärt werden

Vorgegebene Hilfsmittel

- > „Checkliste Zielgruppenanalyse“ auf

Notwendige Kenntnisse

Da es sich bei dieser Aufgabe um eine vorbereitende Übung für die Erstellung von Konzepten, insbesondere zur Erstellung von Konzepten für Prüfungen, handelt, ist es sinnvoll, sich mit der „Checkliste Konzeption“ auf Seite 19 und der „Checkliste Zielgruppenanalyse“ auf Seite 194 auseinanderzusetzen. Notwendig sind Kenntnisse der verschiedenen Techniken, um Werbestrategien zu entwickeln (6-W-Modell, Copy-Strategie, USP/UAP).

Dies ist eine Folgeaufgabe zu Aufgabe 3.14 „Zielgruppenanalyse Hundeschule und -hort „Villa Elbufer““ auf Seite 132, die zuvor gelöst worden sein sollte.

Briefing

Nach erfolgreicher Zielgruppenanalyse für die Hundeschule „Villa Elbufer“ im Hamburger Stadtteil Blankenese (Aufgabe 3.14) soll nun eine Werbestrategie entwickelt werden. Um diese sinnvoll zu formulieren und mit Argumenten zu untermauern, ist es hilfreich, auf verschiedene Fragestellungen zurückzugreifen, die die Gegebenheiten durchleuchten.

Aufgabe

Zu verfassen ist eine Werbestrategie, die übersichtlich gestaltet und verständlich formuliert ist. Dabei sind die in Aufgabe 3.14 identifizierte Zielgruppe inklusive möglicher Nebenzielgruppen zu berücksichtigen, da diese als Grundlage zur Vorbereitung der Strategie dienen.

Hilfreich zur Entwicklung der Strategie ist eine tabellarische Gegenüberstellung der Zielgruppe (für WEN?), Vorurteile und Bedenken der Zielpersonen, Argumente und Gegenargumente des Marketers, um die Zielgruppe zu überzeugen, und mögliche entsprechenden Gestaltungs- bzw. Werbemaßnahmen (WELCHE Wirkung haben diese?). Auf Basis dieser Informationen kann eine Copy-Strategie entwickelt werden, die eine grundsätzliche Überlegung entwickelt werden

3.20

Scribble Kaugummiwerbespot „Chew“



Abgabe

- > Sauber ausgearbeitetes Storyboard

Vorgegebene Hilfsmittel

- > Verwendung von Layoutmarkern zur Erstellung von Scribbles

Notwendige Kenntnisse

Ein Scribble stellt einen Grobentwurf dar, um Ideen zu sammeln und sie anschließend detaillierter ausarbeiten zu können. Scribbles werden im Bereich der Mediengestaltung meist mit Layoutmarkern auf entsprechenden Papieren angefertigt, können aber mit passenden Apps auch gut digital erzeugt werden. Um gute Scribbles zu zeichnen, muss die Technik häufiger angewandt und geübt werden – nur so werden sie irgendwann „leicht von der Hand gehen“. Daher ist es erforderlich, erste Erfahrungen mit Storyboards sowie das Zeichnen von Scribbles und dem Umgang mit Layoutmarkern zu haben, bevor die Aufgabe gelöst werden kann. Beim Zeichnen und Skizzieren gibt es Tricks und Kniffe, die den Umgang mit Storyboards erleichtern. Gute Anregungen und Tipps sind in Büchern zu dem Thema zu finden, aber auch in Videos auf Onlineplattformen.

Benötigtes Material

Layoutblock, Bleistifte, Fineliner, Layoutmarker

Briefing

Der Kaugummihersteller „Chew“ hat einen neuen, prickelnden Kaugummi entwickelt, der prickelnd und „Schokominze“ schmeckt. Das Besondere an diesem Kaugummi: Nach dem Genuss lässt sich die Verpackung leicht kompostieren. Im Gegensatz zu anderen Kaugummis, die auf Bürgersteigen, unter Straßenschildern und unter Schulbänken kleben bleiben, zersetzt sich dieser Kaugummi sich recht schnell.

Der neue Kaugummi, der ebenso wie der Hersteller „Chew“ heißt, bietet ein langes Kauerlebnis. Der anhaltende Geschmack, ist zuckerfrei und nachhaltig ansprechend verpackt.

Zur Markteinführung von „Chew“ ist ein Werbespot für eine Kinowerbung bzw. eine Streamingplattform zu entwickeln.

Aufgabe

Für den 20-sekündigen Werbespot wird ein