

Think Big Workshop

App your idea!

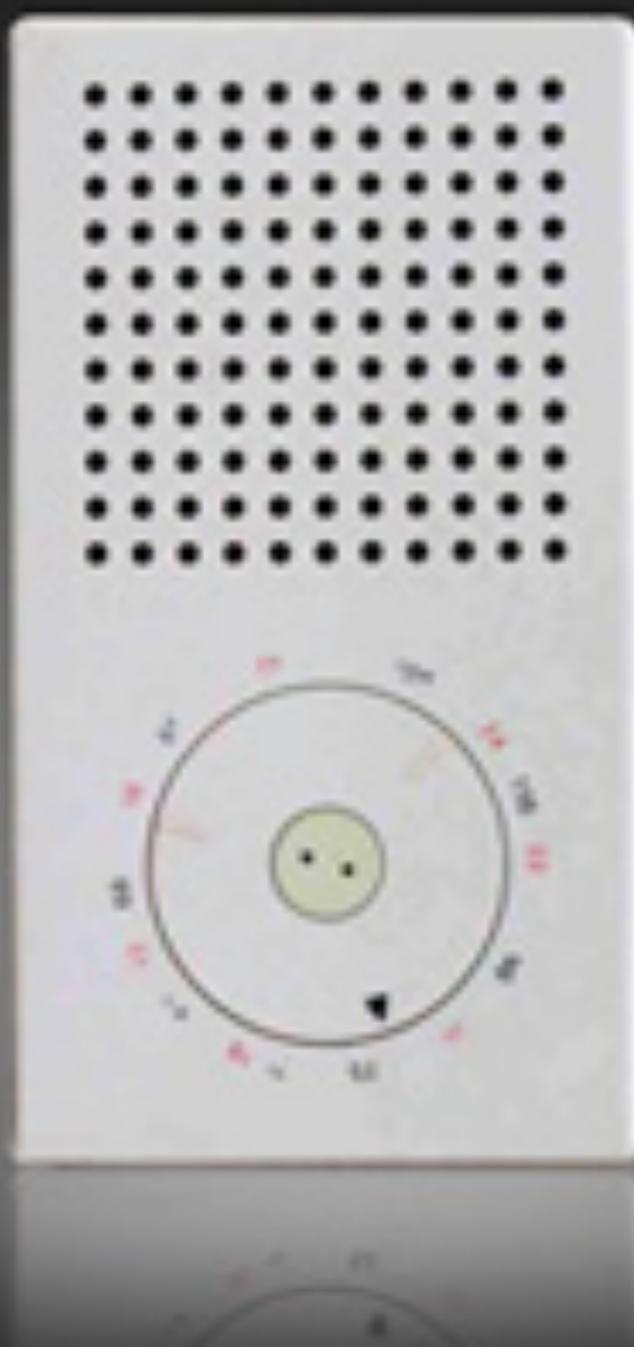


Das Design

Was ist gutes Design?









Regeln für gutes Design ...

von Dieter Rams

Gutes Design macht ein Produkt verständlich.

Gutes Design macht ein Produkt verständlich.

Gutes Design ist ehrlich.

Gutes Design macht ein Produkt verständlich.

Gutes Design ist ehrlich.

Gutes Design ist unaufdringlich.

Gutes Design macht ein Produkt verständlich.

Gutes Design ist ehrlich.

Gutes Design ist unaufdringlich.

Gutes Design ist so wenig Design wie möglich.

Gutes Design macht ein Produkt verständlich.

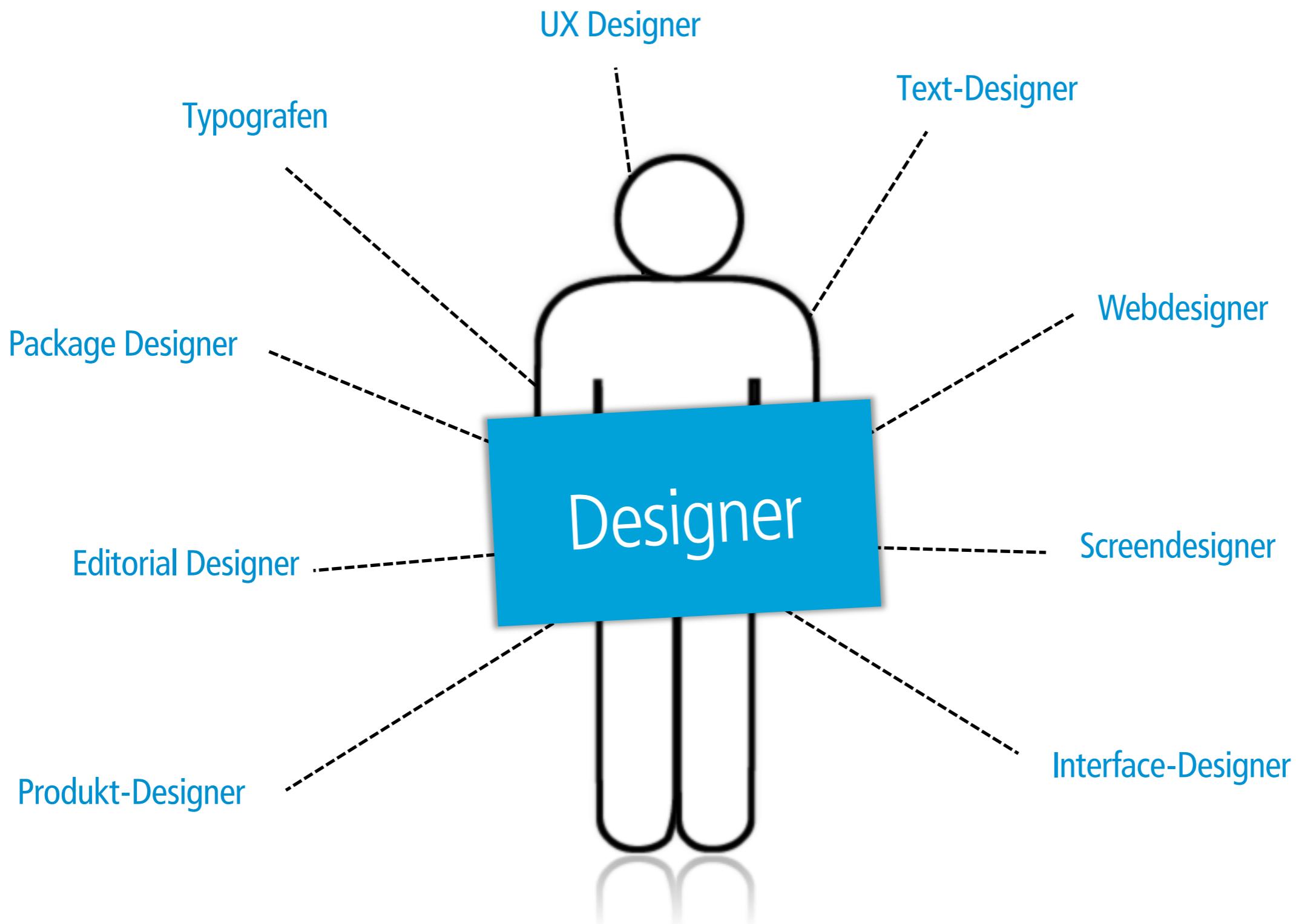
Gutes Design ist ehrlich.

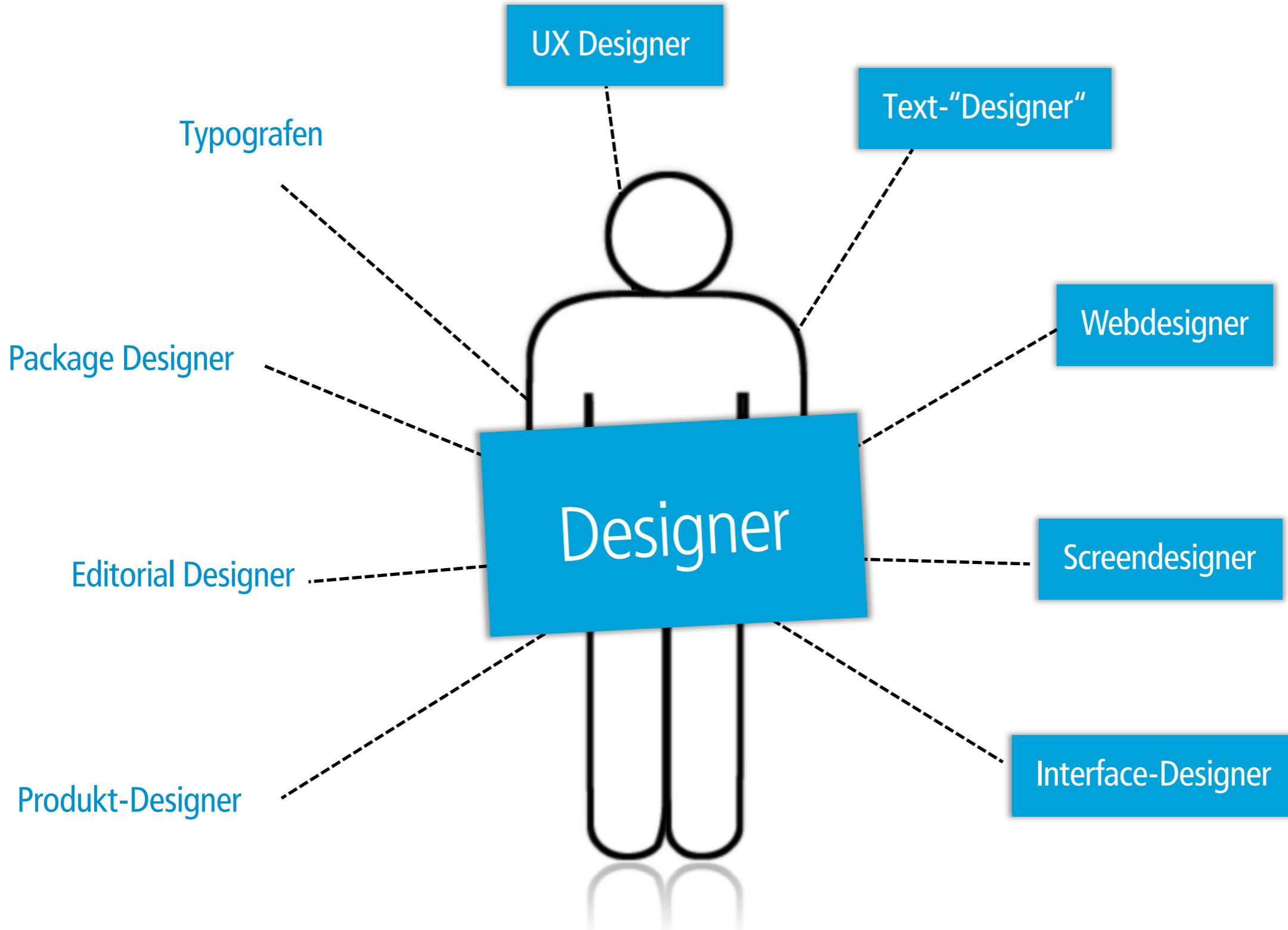
Gutes Design ist unaufdringlich.

Gutes Design ist so wenig Design wie möglich.

Gutes Design ist ästhetisches Design.

Wer macht's?





Station 03: Das Design

ZIEL:

EIN VERMITTELBARES „BILD“
VOM DESIGN.

Dazu machen wir 3 Schritte ...



RECHERCHE:

- Was gefällt mir?
- Was passt zur Idee?
- Was passt zum Konzept?



Books to Read



The English Patient



Norwegian Wood



The Catcher in the Rye



Let the Great World Spin



Miss Smilla's Feeling for Snow



The Remains of the Day

Memoirs of a Geisha







Nützliche Links zur Recherche:

<http://www.1stwebdesigner.com/design/mobile-apps-designs/>

<http://www.topdesignmag.com/30-superb-examples-of-iphone-interface-design/>

<http://www.iosinspires.me/category/appinterfaces/>

<http://blog.desiign.de/design-und-ui/8-besten-iphone-app-designs-2011/>

<http://www.myinkblog.com/design-trends-25-awesome-iphone-ipad-app-website-designs/>

Dazu machen wir 3 Schritte ...



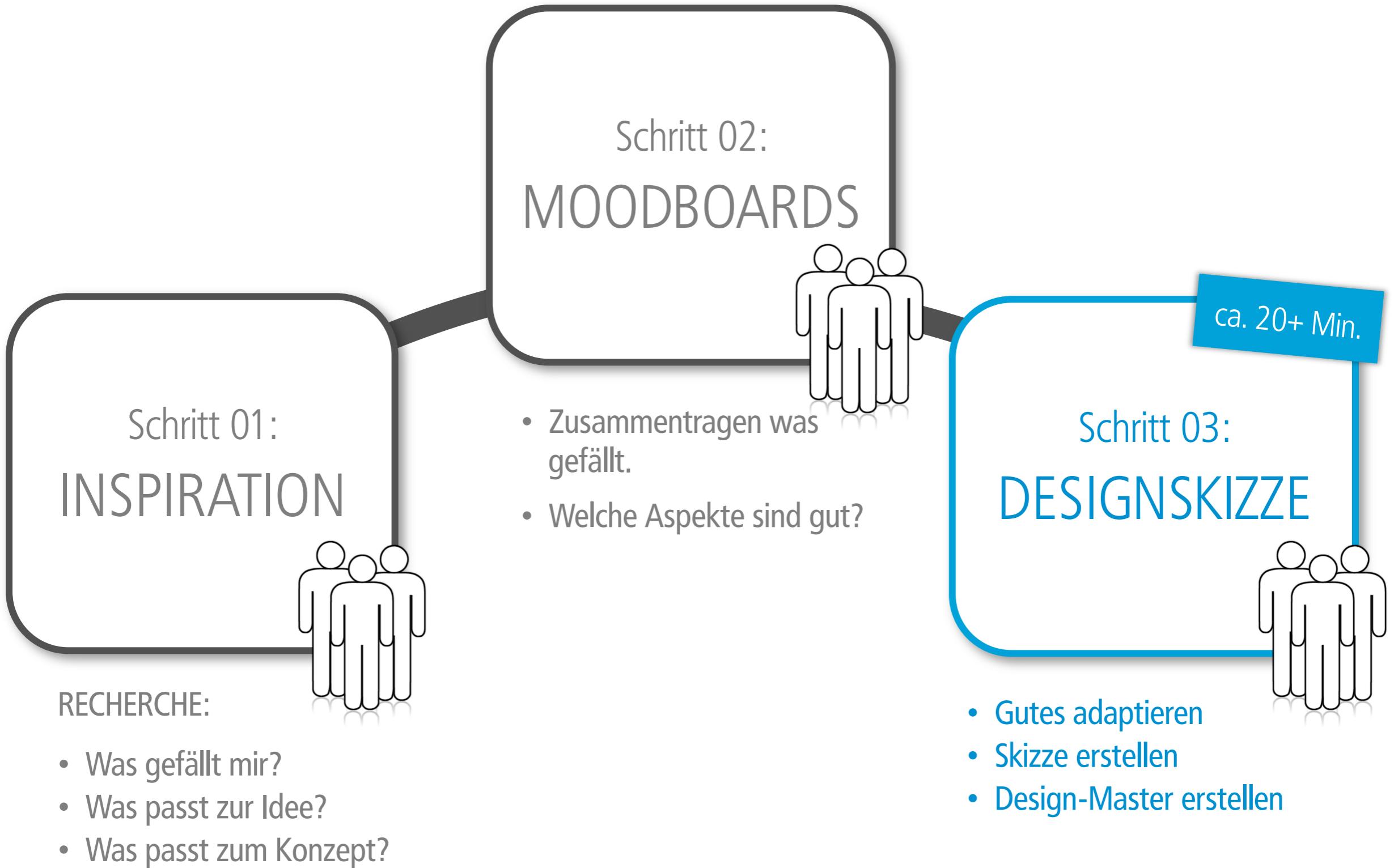
RECHERCHE:

- Was gefällt mir?
- Was passt zur Idee?
- Was passt zum Konzept?

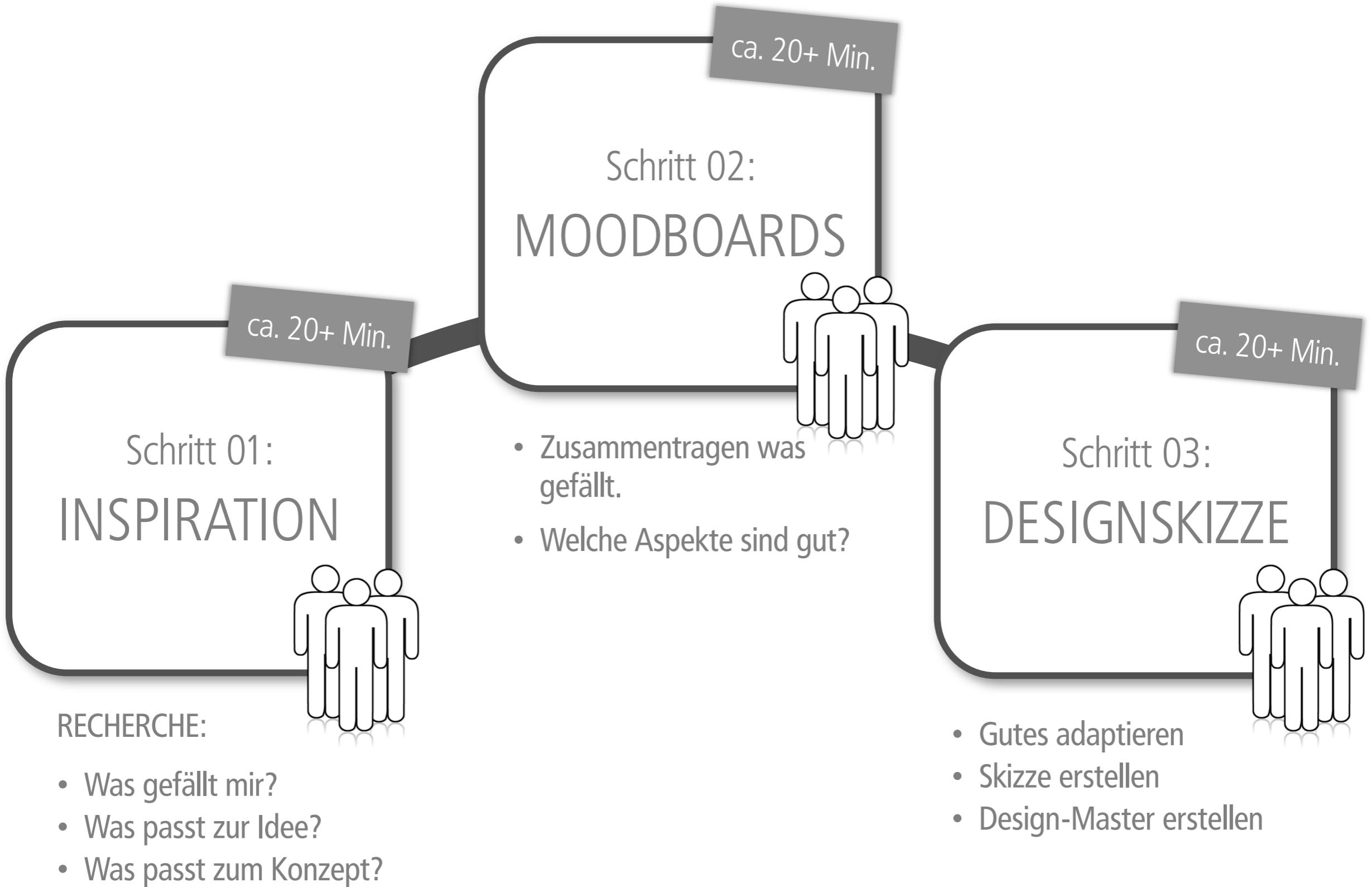
Dazu machen wir 3 Schritte ...



Dazu machen wir 3 Schritte ...



Dazu machen wir 3 Schritte ...



Station 03: DAS DESIGN



ZIEL:
Der Idee ein „Gesicht“ geben.

Vorgehensweise:

SCHRITT 01 [mind. 20 Min. + Open End] – INSPIRATION

- Stichworte zur Beschaffenheit des Designs sammeln.
- Inspirationen recherchieren (s. Links).
- Inspirationen sammeln (Copy-Paste, s. PSD-Vorlage).

SCHRITT 02 [mind. 20 Min. + Open End] – MOODBOARD

- Moodboards aus den Inspirationen zusammenstellen.
- Beste Elemente auswählen.

SCHRITT 03 [mind. 20 Min. + Open End] – SKIZZEN

- Schlüsselscreen auswählen, der skizziert werden soll.
- Elemente auf dem Screen skizzieren (s. PSD-Vorlage).
- Skizze ausarbeiten.

Leitfragen:

- Wie soll es wirken?
- Passt es zur Idee und Konzept?
- Passt es zur Zielgruppe?

Aspekte Von Gutem Design:

Gutes Design ...

- macht ein Produkt verständlich.
- ist ehrlich.
- ist unaufdringlich.
- ist so wenig Design wie möglich.
- ist ästhetisches Design.

Tipps:

- „Gutes“ zusammenfügen. Mit Copy-Paste arbeiten.
- Überall (!) Beispiele suchen.
- Auf den Bauch hören und schnell Entscheidungen treffen.
- Eine Idee vom Design ist heute wichtiger als Perfektion.

Links:

Die Links findet ihr als Bookmarks im Browser auf den Rechnern.

- <http://www.1stwebdesigner.com/design/mobile-apps-designs/>
- <http://www.topdesignmag.com/30-superb-examples-of-iphone-interface-design/>
- <http://www.iosinspires.me/category/appinterfaces/>
- <http://www.fastcodesign.com/>
- <http://www.awwwards.com/>



Los geht's! ☺