

# Jugend hackt

corporate design

basic guide für community

# 01 Einleitung

Diese Guideline beschreibt in einer knappen Form das Corporate Design der Marke Jugend hackt.

Sie beinhaltet die wichtigsten Basiselemente des neuen Erscheinungsbildes, formuliert Regeln und gibt Hinweise zum Umgang mit den Elementen.

Der konsequente Einsatz der Basiselemente in allen Bereichen des Corporate Design gewährleistet die einzigartige visuelle Erscheinung und trägt wesentlich zur Stärkung der Marke Jugend hackt bei.

## 02 **Markenzeichen**

## Markenzeichen



## Markenzeichen und Claim

**Markenzeichen und Claim**

Die Marke Jugend hackt wird durch ihr Corporate Design – und hier an erster Stelle durch ihr Markenzeichen – mit einer eigenständigen Identität sichtbar. Der Claim hat die Fähigkeit, den Anspruch der Marke Jugend hackt mit Nachdruck zu vermitteln und ist deshalb eines der wichtigsten Elemente des Corporate Design.

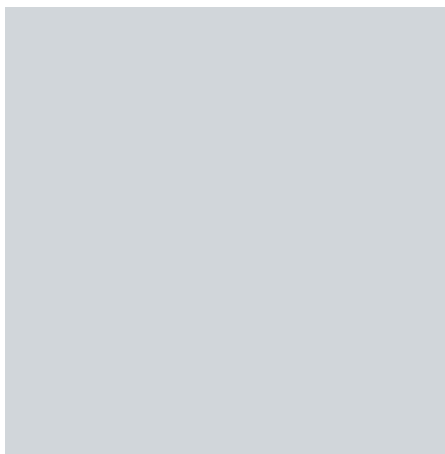
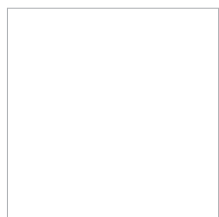
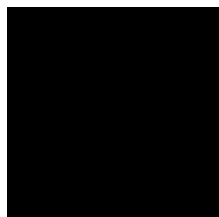
Das Markenzeichen sowie der Claim stehen als Farb-, sowie als Positiv- für helle und als Negativ-Variante für dunkle Hintergründe zur Verfügung.

Alle Veränderungen verfälschen den Charakter des Markenzeichens und sind daher unzulässig. Dies sind insbesondere das Weglassen einzelner Teile sowie das Drehen und Verzerren des Markenzeichens. Selbiges gilt auch für den Claim.



## 03 **Farben**

## Farbverhältnis



## Haus- und Akzentfarben

Das Farbklima basiert auf vier Haus- und diversen Akzentfarben, die in sämtlichen Publikationen der Marke Jugend hackt verwendet werden und dabei für die nötige Konstante im Corporate Design sorgen. Diese gelten als verbindlich.

Die Hausfarben Deep Blue, Soft Grey, Black und White dominieren das Erscheinungsbild der Marke wesentlich. Sie werden ergänzt durch diverse Akzentfarben erweitert.

## Farbwerte



## Deep Red

CMYK 0 | 95 | 92 | 0  
RGB 229 | 36 | 32  
# e52420



## Deep Orange

CMYK 0 | 69 | 99 | 0  
RGB 234 | 104 | 12  
# ea680c



## Deep Yellow

CMYK 0 | 18 | 93 | 0  
RGB 255 | 208 | 3  
# ffd003



## Deep Green

CMYK 71 | 0 | 98 | 0  
RGB 76 | 173 | 55  
# 4cad37



## Deep Blue

CMYK 100 | 65 | 0 | 20  
RGB 0 | 73 | 140  
# 00498c



## Deep Purple

CMYK 85 | 100 | 0 | 0  
RGB 76 | 37 | 130  
# 4c2582



## NEU Pink

CMYK 0 | 0 | 80 | 0  
RGB 233 | 81 | 151  
# e95197



## NEU Deep Grey

CMYK 5 | 0 | 0 | 80  
RGB 82 | 87 | 91  
# 52575b



## Soft Red

CMYK 0 | 86 | 63 | 0  
RGB 230 | 65 | 74  
# e6414a



## Soft Orange

CMYK 0 | 49 | 93 | 0  
RGB 243 | 151 | 27  
# f3971b



## Soft Yellow

CMYK 0 | 5 | 90 | 0  
RGB 255 | 229 | 12  
# ffe50c



## Soft Green

CMYK 80 | 0 | 60 | 0  
RGB 0 | 180 | 141  
# 00b48d



## Soft Blue

CMYK 80 | 10 | 0 | 0  
RGB 0 | 166 | 222  
# 00a6de



## Soft Purple

CMYK 80 | 74 | 0 | 0  
RGB 81 | 80 | 157  
# 51509d



## NEU Soft Grey

CMYK 5 | 0 | 0 | 20  
RGB 209 | 214 | 218  
# d1d6da



## Black

CMYK 0 | 0 | 0 | 100  
RGB 0 | 0 | 0  
# 000000

## Skintones

**Skintone 1**

CMYK 45 | 56 | 58 | 54

RGB 93 | 71 | 61

# 5D473D

**Skintone 2**

CMYK 28 | 58 | 75 | 23

RGB 160 | 103 | 62

# ea680c

**Skintone 3**

CMYK 22 | 44 | 59 | 11

RGB 191 | 142 | 103

# BF8E67

**Skintone 4**

CMYK 12 | 29 | 43 | 2

RGB 225 | 187 | 149

# E1BB95

**Skintone 5**

CMYK 2 | 16 | 30 | 0

RGB 249 | 219 | 185

# F9DBB9

**Palette für Skintones**

Mit der Einführung von mehreren Skintones beseitigen wir einen offensichtlichen Fehler. Die Illustrationen können aus einer Palette von fünf verschiedenen Farben ausgewählt werden. Die Palette orientiert sich an den Skin Tone Modifiers von Emojis.

## 04 **Typografie**



Hausschrift

## Jugend hackt

Mit Code die Welt  
verbessern.

OFL Source Sans Pro

**A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z**

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 [ { ( . : , ; ) } ] & ? !

### Haus- und Ersatzschrift

Die Hausschrift ist ein anonymer, aber nachgewiesen wirksamer Träger des Erscheinungsbildes und der Identität einer Marke. In Verbindung mit einer qualifizierten Satzgestaltung vermittelt sie Werte der Ordnung, der Übersicht und der Klarheit.

Für Headlines sowie für Fließtexte wird die Schrift »Source Sans Pro« verwendet. Die gut ausgebaute Schrift steht in einer großen Anzahl von Schnitten zur Verfügung und unterliegt der »Open Font Licence«. Sie ist somit frei verfügbar.

Der Satz erfolgt immer linksbündig und in gemischter Groß- und Kleinschreibung. Bevorzugt werden die Schnitte Light und Bold eingesetzt, um Spannung im Format zu erzeugen.

Ersatzweise ist die Schrift »Arial« von Monotype zulässig. Sie wird mit den verschiedenen Versionen des Betriebssystems Windows von Microsoft ausgeliefert.

Die gleichzeitige Anwendung mehrerer Schriften unterschiedlichen Charakters verwässert das Erscheinungsbild und sollte deshalb vermieden werden.

Zusatzschrift

# Jugend hackt

Mit Code die Welt verbessern.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 [ { ( . , ; } ] ^ & ? !

```
{TTjquery(window).
```

```
<!CDATA[//><!
```

## Haus- und Zusatzschrift

Für die Typografie der Marke Jugend hackt sind zwei Schriftfamilien vorgesehen. Die Kombination der sachlich-klaaren »Source Sans Pro« mit der technisch anmutenden »Modern LED Board-7« prägt das Erscheinungsbild von Jugend hackt entscheidend.

Die Zusatzschrift »Modern LED Board-7« ist ausschließlich dem Markenzeichen, sowie Grafiken und Illustrationen vorbehalten. Sie sollte nur sparsam eingesetzt werden, um bestimmte Themenschwerpunkte zu betonen.

Es handelt sich hierbei um eine lizenzfreie Schrift, welche zur freien Verfügung steht.

## 05 Raster

### Ein Rastersystem – passend für alle Basiselemente

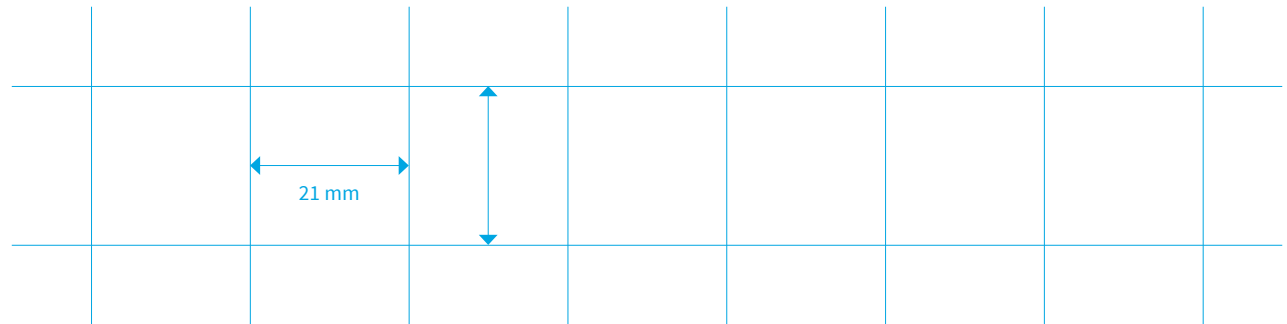
Das Raster ist ein Ordnungssystem, das als Hilfskonstruktion die Organisation von grafischen Elementen auf einer Fläche erleichtert. Es sorgt für einen klaren Seitenaufbau und erleichtert das Erfassen von Informationen.

Für sämtliche Printmedien ist ein einheitliches Raster vorgesehen, welches aus dem Standardformat DIN A4 entwickelt wurde. Dieses ist in der horizontalen, sowie in der vertikalen Achse in 21-Millimeter-Schritten aufgeteilt.

Da nicht jedes Format durch 21 mm ohne Restwert teilbar ist, wird das Raster auf dem Format zentriert. Der Restwert (hier 1,5 mm am oberen und unteren Seitenrand) kann ignoriert werden, da er so minimal ist, dass er vom menschliche Auge kaum erfasst wird.

Da 21 ein Vielfaches von 7 ist, lässt sich das optimierte Logo gut in das Raster einsetzen, da es auf einem 7er Raster entwickelt worden ist. Weitere grafische Elemente, wie das Hintergrundmuster oder die Pixel-Illustrationen sind ebenfalls an dieses Raster angepasst und liegen als Dateien vor.

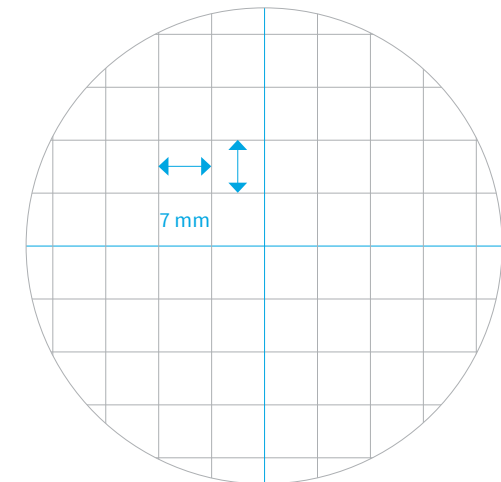
21er Raster



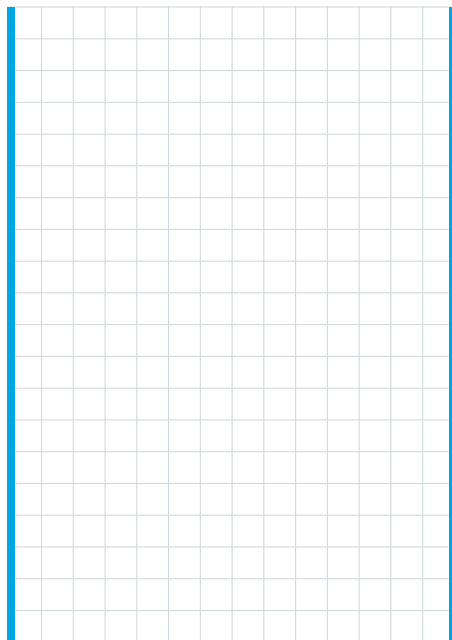
DIN A4



7er Raster

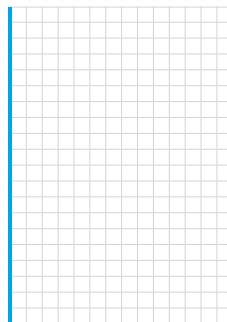


DIN A1



Rest  
je 3 mm

DIN A3



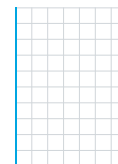
Rest  
je 1,5 mm

DIN A4



Rest  
je 1,5 mm

DIN A5



Rest  
je 0,5 mm

DIN A6



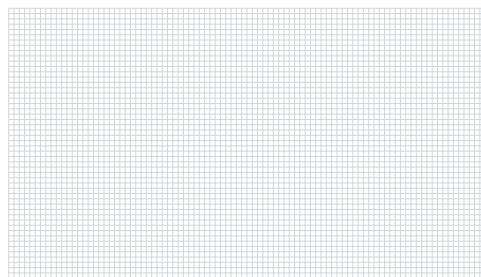
Rest  
je 0,5 mm

DIN Lang



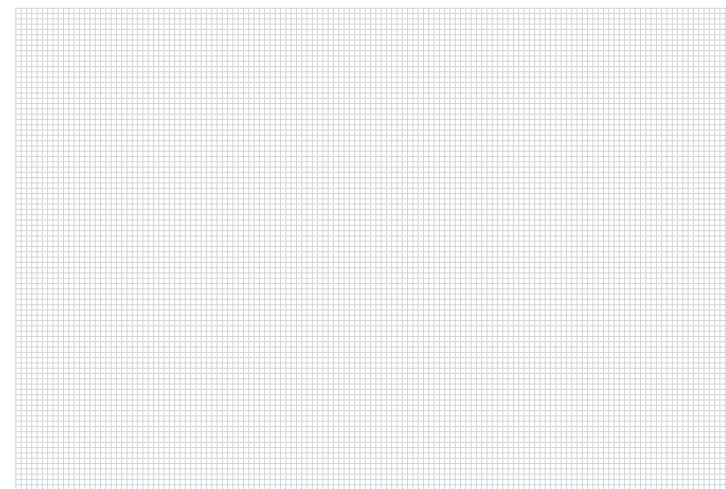
Rest  
0

1280 x 720 px



Rest  
rechts 6 px  
unten 6 px

1920 x 1280 px



Rest  
rechts 2 px  
unten 6 px

### Ableitung für weitere Formate

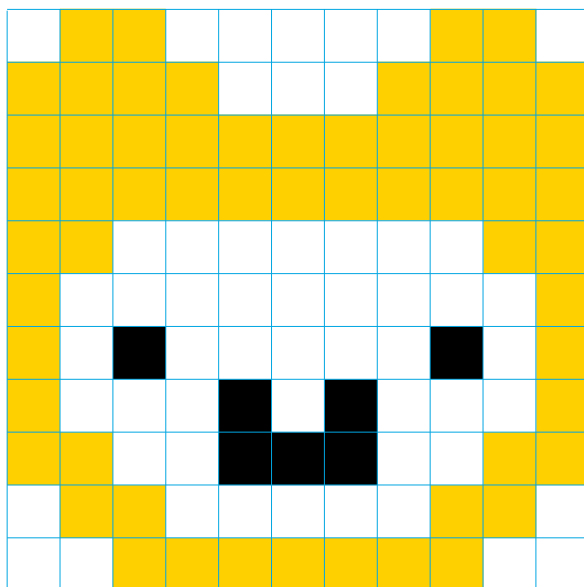
Die Gestaltungsraster der verschiedenen Formate sind aufeinander abgestimmt und ergeben in der Gesamtheit ein durchgängiges Erscheinungsbild.

Für weitere Formate gilt: Wird ein feineres Raster benötigt, können die Abstände halbiert werden. Analog dazu werden die Abstände für ein größeres Raster verdoppelt.

Dies ermöglicht den Einsatz eines groß skalierten Markenzeichens auf großen Formaten, welches die Fernwirkung erhöht und sich daher besonders für externe Anwendungen eignet.

## 06 Illustrationen

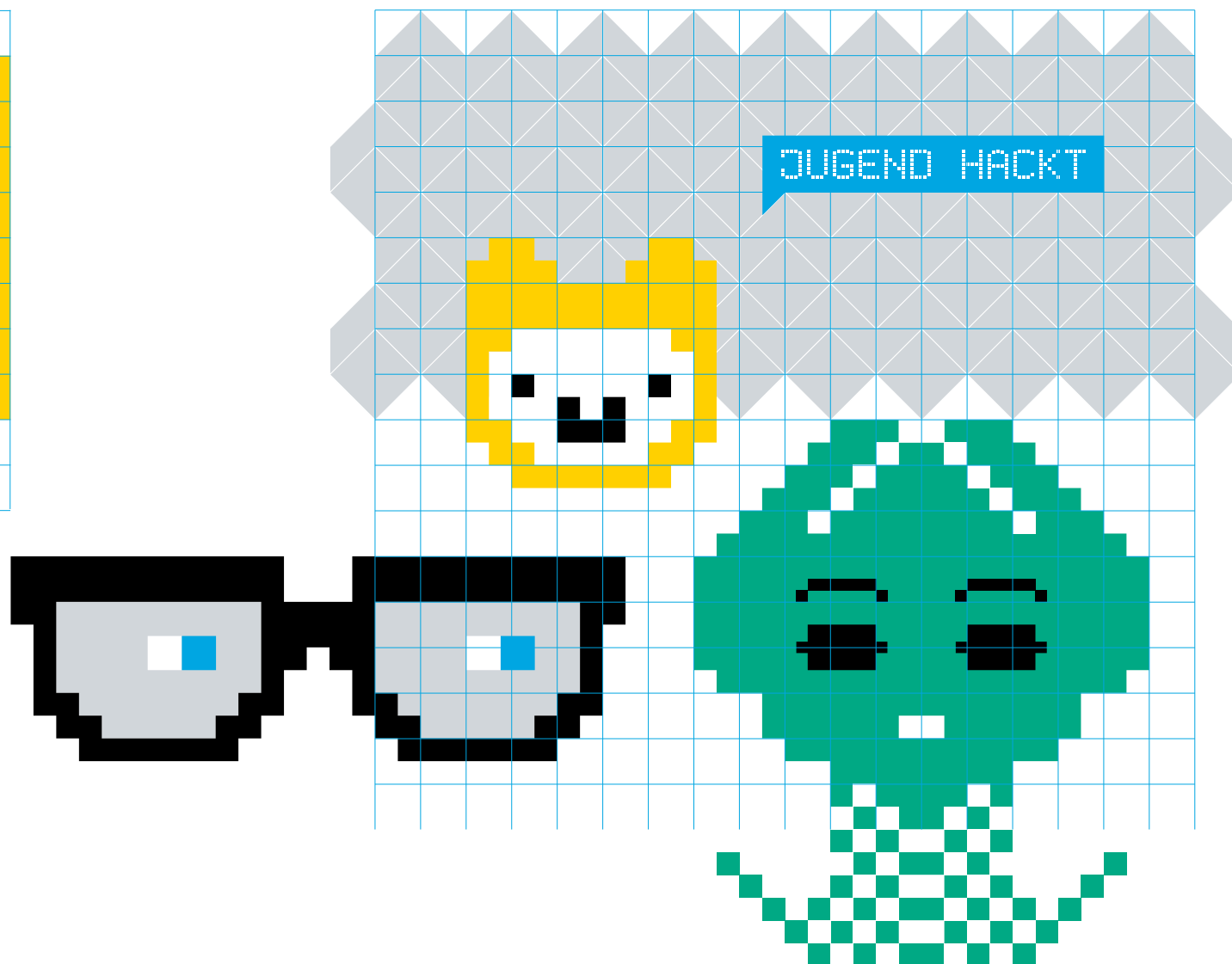
## Anpassung an Raster



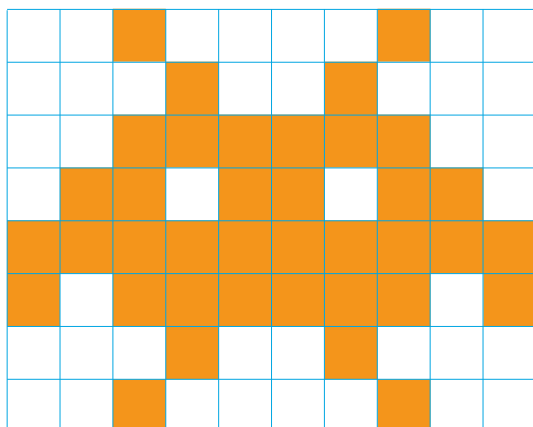
## Anpassung an das Raster

Die Illustrationen sind an das Raster angepasst, wobei ihre ursprünglichen Proportionen berücksichtigt und weitestgehend nicht verändert wurden. Die Farben haben dem definierten Farbspektrum zu entsprechen.

Die unterschiedlichen Dateiformate der Illustrationen entsprechen ihren technischen Anforderungen in den Bereichen Druck (Print) und Multimedia (Screen).



Erweiterung um Friends

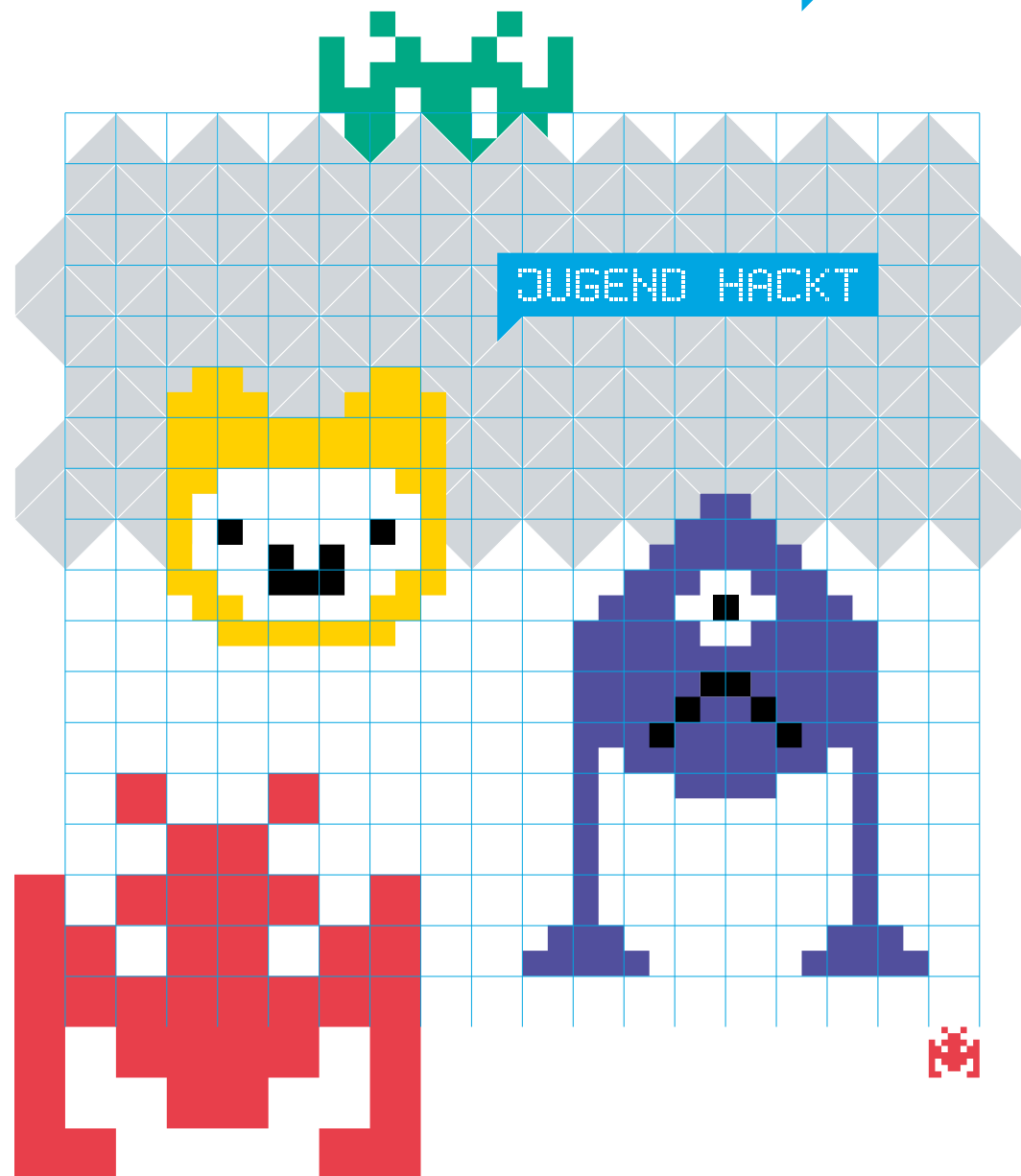


### Illustrationen als Identitätsmerkmal

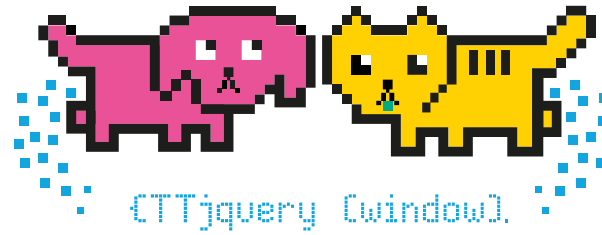
Die Illustrationen im prägen zu einem großen Teil das Erscheinungsbild der Marke Jugend hackt. Als maßgebliches Gestaltungselement sollten sie um viele Weitere ergänzt werden.

Das Einbinden in das Corporate Design ist denkbar einfach, solange die Illustrationen auf einem 7er Raster und im definierten Farbspektrum angelegt sind.

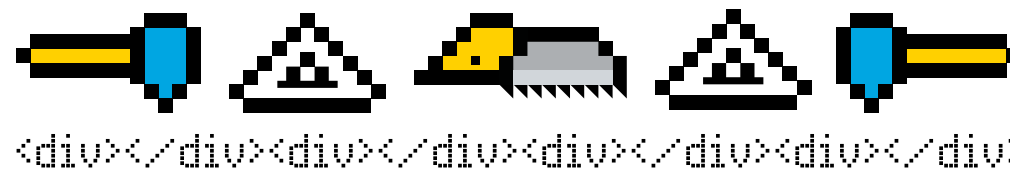
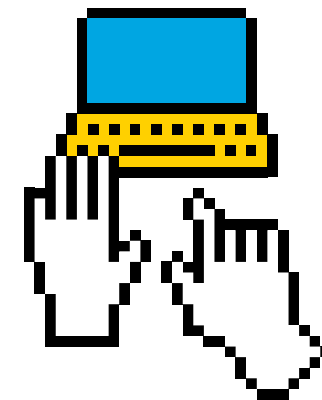
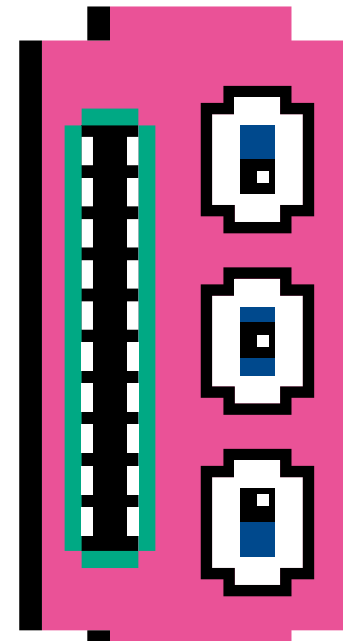
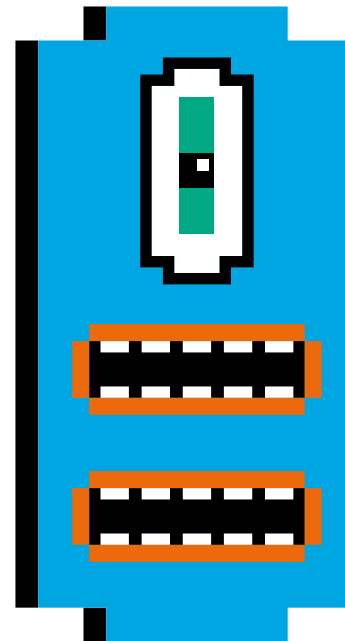
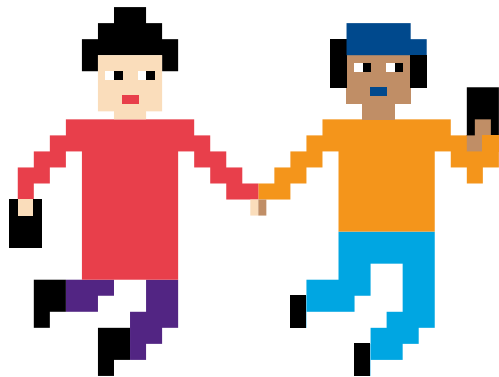
Die angestrebte Vision, Diversität zu fördern, würde dadurch erfahr- und sichtbar.







<CDATA[</>]



## 07 **Anwendungsbeispiele**





Kontakt bei Rückfragen

Mail: [info@jugendhackt.org](mailto:info@jugendhackt.org)

Telefon: +49 30 57 70 36 660

Singerstr. 109

10179 Berlin, Deutschland

[jugendhackt.org](http://jugendhackt.org)