



MEDIENDESIGN

P O R

T F O

L I O

FEYZA KELES





Print Design

Das Kapitel Print Design umfasst Arbeiten, die während meiner Tätigkeit als Teilzeit-Grafikdesignerin in einer Werbeagentur und als Werkstudentin bei vub paperboy GmbH entstanden sind. In der Werbeagentur war ich verantwortlich für Flyer, Kalender und Visitenkarten, wobei ich auch Bilder bei Presseterminen fotografierte.

Im Werkstudentenjob bei vub paperboy GmbH habe ich unter anderem Messe-Materialien wie Flyer und Rollups gestaltet. Außerdem war ich an der Bearbeitung von Webinhalten in WordPress und der Erstellung von Tutorial-Videos beteiligt. Diese Tätigkeiten haben meine Fähigkeiten im Print Design und in der digitalen Gestaltung weiter gestärkt.

-  Entwurf einer klassischen Visitenkarte
-  Mitgestaltung von Messeartikeln
-  Gestaltung von Rollups für verschiedene Veranstaltungen

01



Visitenkarte für Lebensmittelhandel

— **Jahr** 2016

— **Programmm** Adobe Photoshop

Während meines Teilzeitjobs entwarf ich eine klassische Visitenkarte, bei der ich klare Strukturen und Designregeln beachtete.

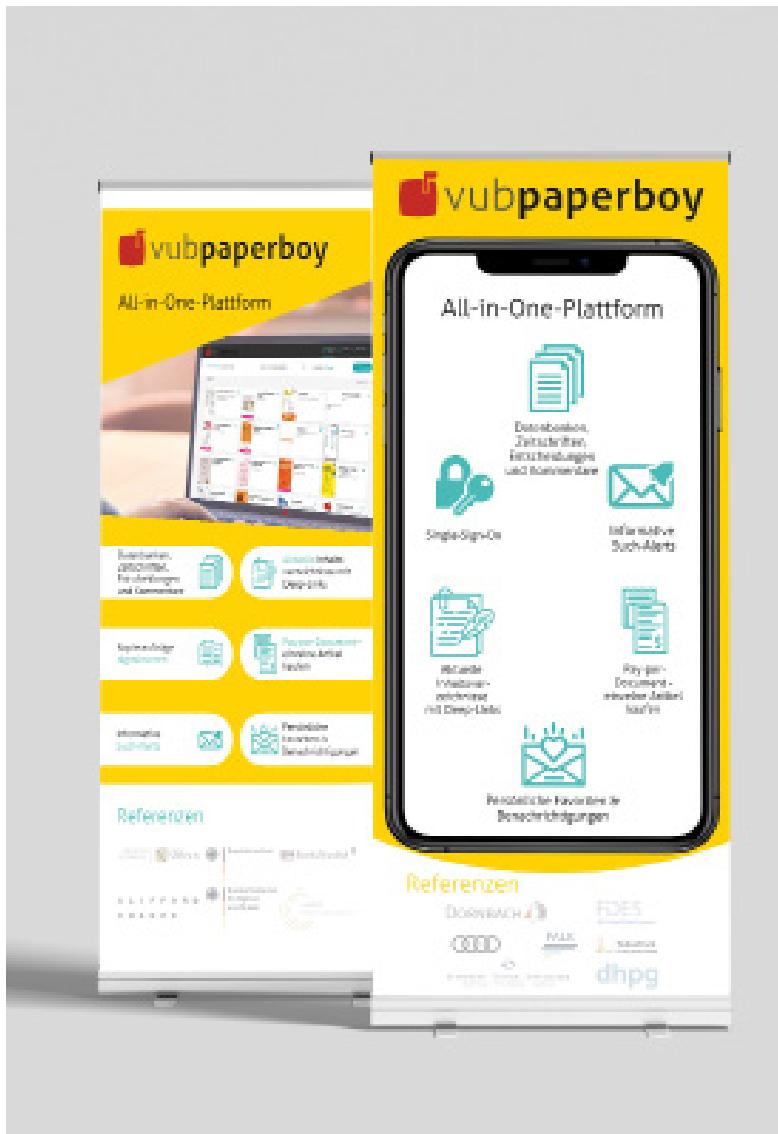


Visitenkarte für Kleinunternehmen

— **Jahr** 2016

— **Programmm** Adobe Photoshop

Für die zweite Visitenkarte entwarf ich zusätzlich ein individuelles Logo und setzte auf ein klares Layout, das die Inhalte übersichtlich und professionell präsentiert.



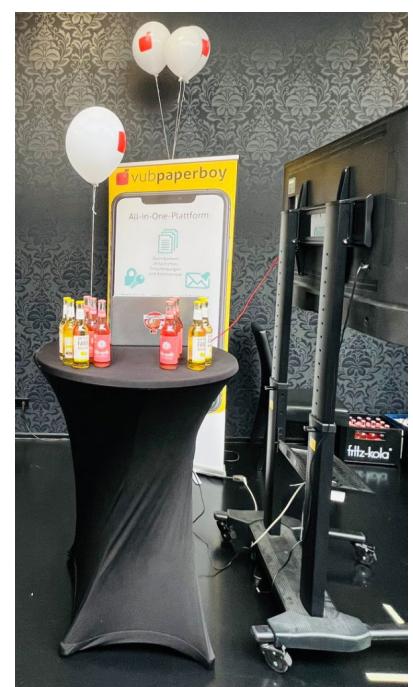
Rollup-Design für Messen

Jahr 2023

Programmm Adobe Photoshop

Im Rahmen meines Werkstudentenjobs bei vubpaperboy GmbH gestaltete ich Rollups für verschiedene Messen. Ziel war es, die Markenidentität des Unternehmens visuell zu stärken und die wichtigsten Informationen für potenzielle Kunden klar und ansprechend zu präsentieren.

Das Design beinhaltete die Verwendung von markentypischen Farben, prägnanten Aussagen und ansprechenden Bildern, die das Interesse der Messebesucher weckten.



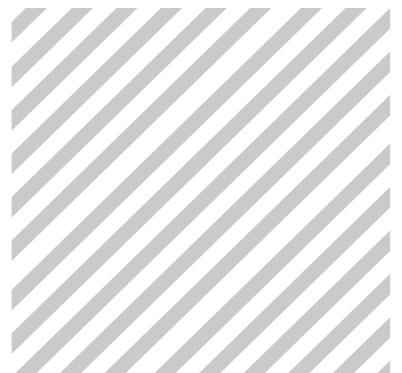
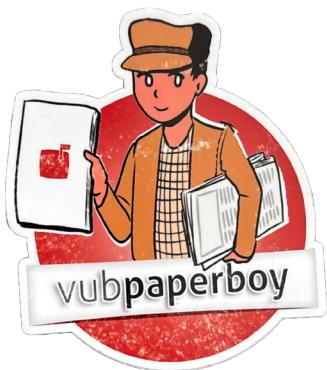


Gestaltung von Aufklebern

— Jahr 2023

— Programm Adobe Photoshop

Ich habe Aufkleber in Photoshop gestaltet, die für Messen verwendet wurden. Die Designs sollten das Branding des Unternehmens widerspiegeln und die Zielgruppe ansprechen.





Fotografie

Ich interessiere mich besonders für Nahaufnahmen, da sie die Details und Texturen in ihren feinsten Nuancen zeigen. In diesem Kapitel präsentiere ich ein Werk, das diese Faszination widerspiegelt. Bei dieser Fotografie habe ich mich auf die besonderen Merkmale und Feinheiten eines Motivs konzentriert, um es in seiner ganzen Intensität und Schönheit darzustellen.



Nahaufnahme

02

Nahaufnahme: Henna-Abend

Jahr 2019

Programm Adobe Lightroom

Diese Aufnahme entstand während eines Henna-Abends, bei dem die Braut eine Blume in der Hand hielt. Mit Lightroom habe ich das Bild in Schwarz-Weiß bearbeitet und dabei die Blume in ihrer natürlichen Farbe belassen. Diese Technik lenkt die Aufmerksamkeit auf das zentrale Detail und verleiht der Aufnahme eine besondere emotionale Tiefe.



Feyza Keles

Photography

© Copyright Feyza Keles



UI-UX

Web & Mobil

In diesem Kapitel präsentiere ich Arbeiten aus dem Bereich UI/UX Design, die während meines Bachelor- und Masterstudiums entstanden sind. Diese Projekte zeigen meine Fähigkeiten in der Gestaltung von benutzerfreundlichen und ästhetisch ansprechenden Oberflächen für Web- und mobile Anwendungen. Mein Fokus lag auf der Optimierung des Nutzererlebnisses durch klare Strukturen, intuitive Bedienbarkeit und eine ansprechende visuelle Gestaltung. Durch die Anwendung von modernen Designprinzipien und der Analyse von Nutzerbedürfnissen konnte ich funktionale und visuell ansprechende Interfaces entwickeln.

- + Benutzeroberfläche mit HTML, CSS, JavaScript
- + Domänenrecherche und Konzeptentwicklung
- + Nutzung von Node.js und REST-API

03



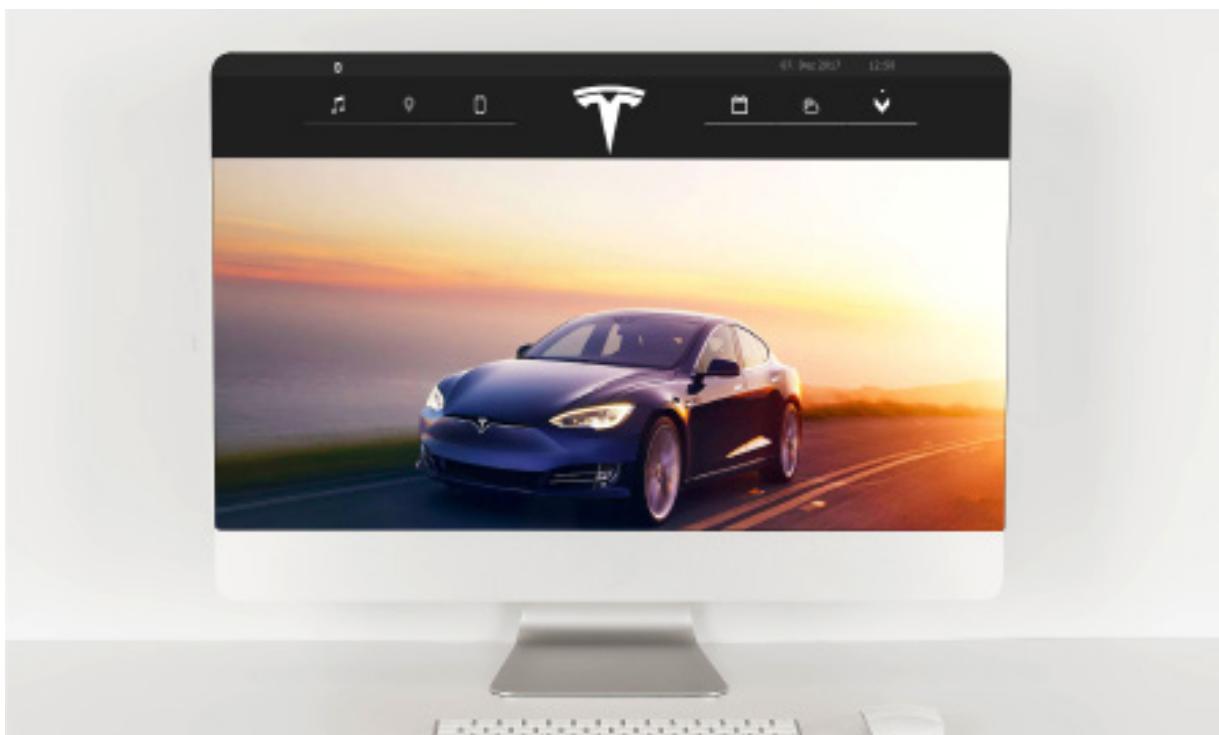
Entwicklung eines Eigenen Tesla Board Computers

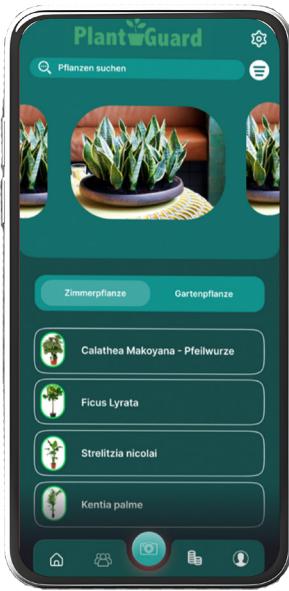
— Jahr 2017

— Programm Visual Studio

Während meiner Bachelorzeit war ich Teil eines spannenden Projekts, das die Entwicklung eines eigenen Tesla Board Computers umfasste. In einer kooperativen Gruppenarbeit setzten wir uns zum Ziel, eine innovative Benutzeroberfläche zu gestalten und sie mithilfe von HTML, CSS und JavaScript umzusetzen.

Nachdem wir unser eigenes Board entwickelt hatten, erstellten wir eine detaillierte Konzeptseite, um unser Design und den Entwicklungsprozess zu dokumentieren. Diese Seite wurde ebenfalls mit HTML, CSS und JavaScript erstellt und bildete die Grundlage für unsere abschließende Präsentation.





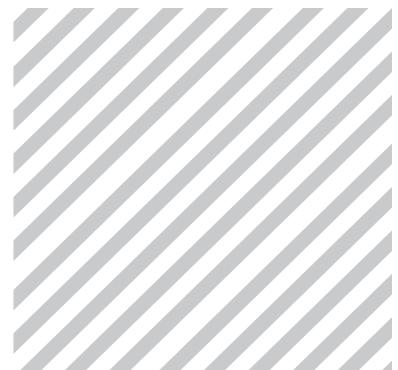
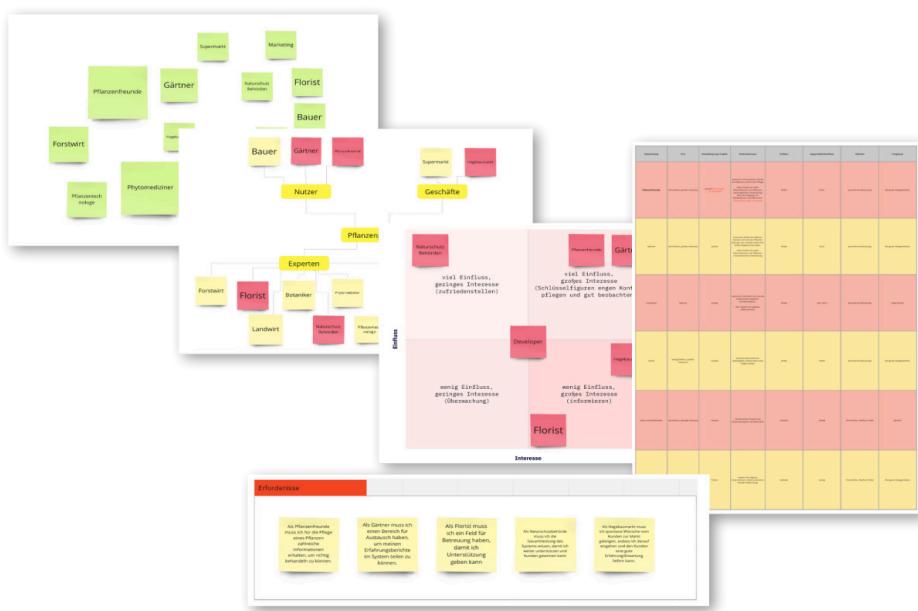
Projekt: Pflanzenkrankheiten-Analyse

Jahr 2023

Programmm Figma
Miro Board
Adobe Photoshop

Für dieses Projekt wurde eine Lösung entwickelt, die es ermöglicht, kranke Pflanzen zu scannen.

Das System erkennt die Krankheit und schlägt passende Nährstoffe oder Produkte vor, mit Direkt-Links zum Kauf. Eine gründliche Domänenrecherche bildete die Grundlage für die Konzeptentwicklung.





Car-Sharing App

— Jahr 2020

— Programm Visual Studio
Postman

Das System wurde im Rahmen des Moduls „Web-basierte Anwendungen 2: Verteilte System“ erstellt.

Die Idee zu diesem Projekt entwickelte sich bei der Beobachtung der öffentlichen Verkehrslage.

Es werden kaum Fahrgemeinschaften gebildet, um zum einen die Umwelt zu schonen und zum anderen diejenigen in ihrer Mobilität zu unterstützen, die kein Auto besitzen. Wenn sich mehrere Personen ein Fahrzeug teilen, um gemeinsam zu einem Ziel zu fahren, bringt das Vorteil wie sinkende Benzinkosten und einen verringerten CO₂-Ausstoß mit sich.

Ziel des Projekts war es, eine Webentwicklung zur Bildung von Fahrgemeinschaften zu entwerfen, damit sich auch Menschen ohne Auto eine bequeme Fahrt leisten können. In diesem System können Menschen, die ein Auto besitzen, eine Fahrgelegenheit anbieten. Die Kosten werden zwischen Fahrer und Mitfahrer geteilt und eine gemeinsame, kommunikative Fahrt findet statt.

Das System basiert auf einer Node.js-Anwendung, die über die REST-Schnittstelle einen Zugriff von außen erlaubt. Dabei kann der Client über HTTP-Methoden wie GET, POST, PUT oder DELETE den Server adressieren und die Daten verarbeiten. Die Postman-App wurde als Benutzeroberfläche verwendet. Postman ist ein Programm, mit dem man API-Request (Anforderungen) in einer grafischen Benutzeroberfläche erstellen und testen kann.

Der gesamte Code ist auf Github zu finden: <https://github.com/feyzakeles/WBA2SS20KelesEser>

Kontakt

Handy
E-Mail

0152 51992000
feyzakeles@web.de