

PORTFOLIO

00.00

Marco Zaretzke

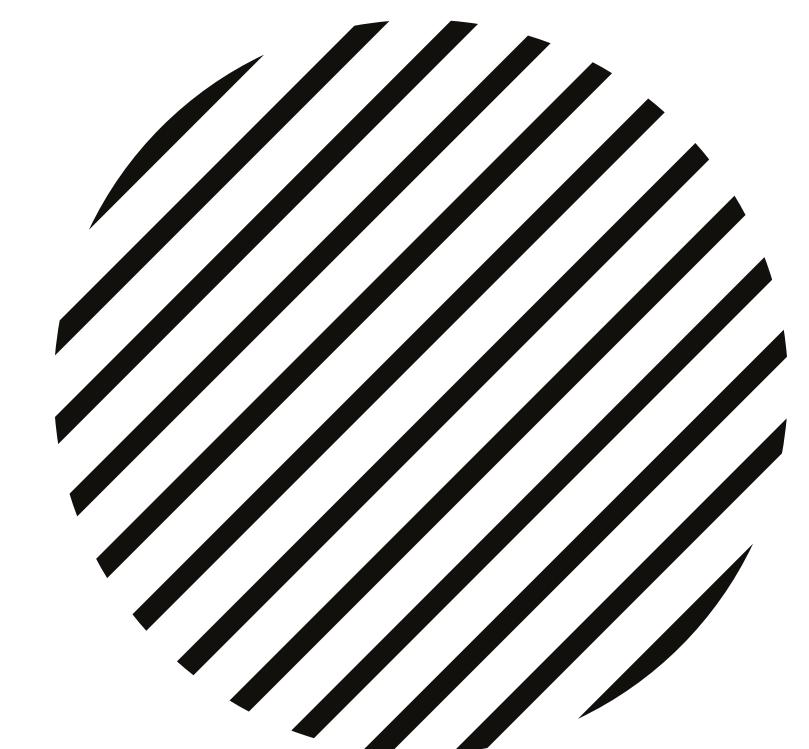
KONZEPTION

LOGODESIGN

UX DESIGN

PHOTOGRAPHY

01.00 **Konzeption**



Projekt für das Studienfach: Interface Design

Happynauts

01.01.01

When: 2021
For: Interface Design Course
Work: Concept

concept
website dummy
interaction
video

BRANDING

Happynauts

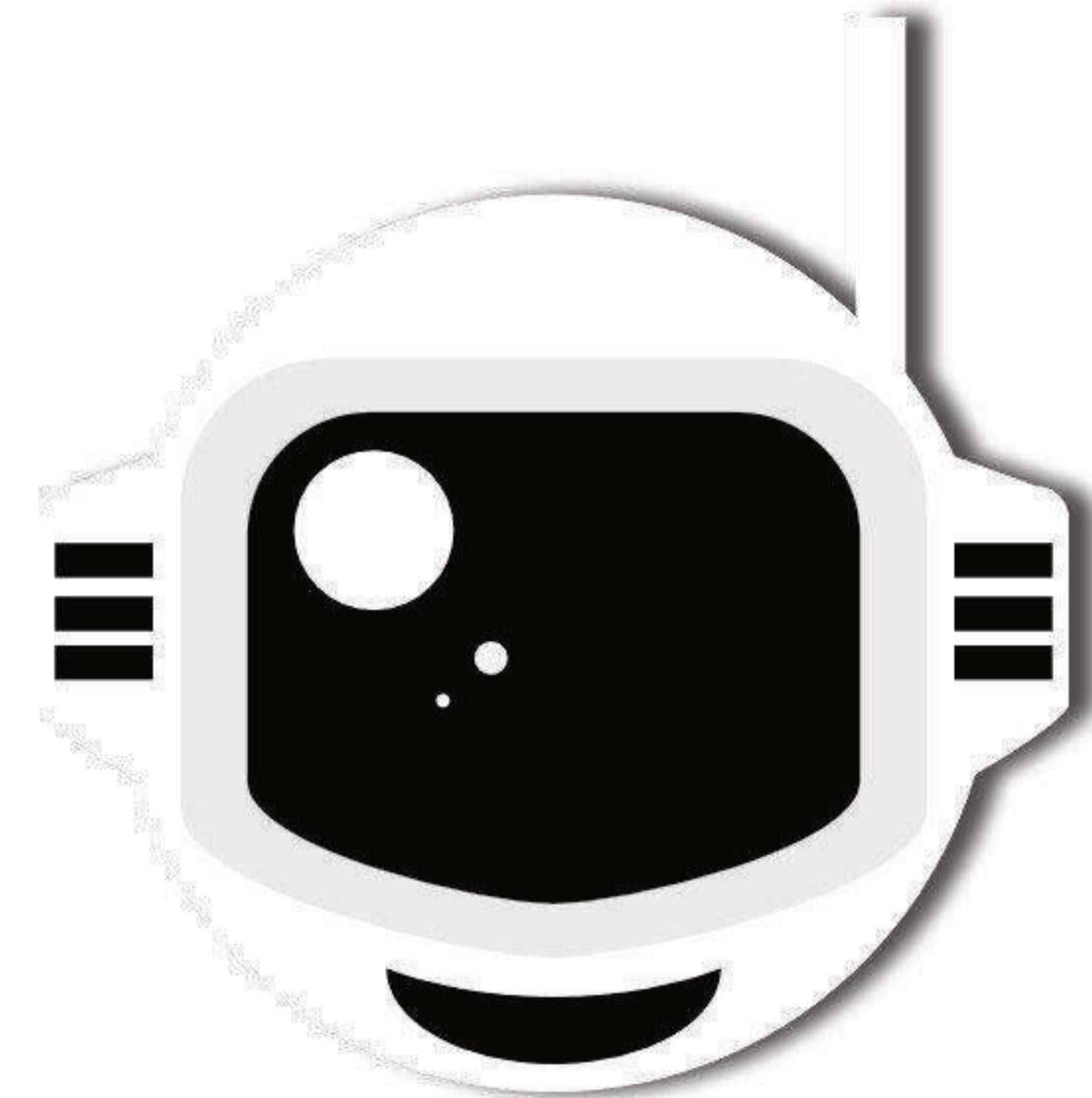
01.01.02

Im Rahmen des Studiengangs Interface Design sollte ein umfangreiches Konzept für ein Interface erstellt werden. Die einzige Vorgabe bestand darin, eine Verbindung mit dem Begriff „Distanz“ herzustellen. So entstand Happynauts.

DIE IDEE

01.01.03

Zu dem Thema Distanz sind mir zwei Dinge beim erstellen des ersten Konzepts nicht mehr aus dem Kopf gegangen. Covid-19 welches ich mit sozialer Distanz verbinde, und den Weltraum, wessen Distanz für uns trotz Forschung immer noch so unbegreiflich weit weg und gleichzeitig so präsent ist. Der Grundstein der Idee für Happynauts war gelegt. Wir werden derzeit tag täglich mit negativen Schlagzeilen und starken Kontaktbeschränkungen konfrontiert, um das Coronavirus einzudämmen. Das hat einen direkten Einfluss auf unsere mentale Gesundheit, und kreiert ein temporäres und stark negatives Weltbild. In diesen Zeiten ist daher umso wichtiger zu wissen das es auch noch positivität und Hoffnung gibt. Happynauts verbindet fremde Menschen auf eine ungewöhnlich leichte und unkomplizierte Art. Sie sind Besitzer ihres eigenen Planeten. Sie können positive Nachrichten an einen Ihnen unbekannten Planeten in ihrem Sonnensystem senden. Die Empfänger jener Nachricht können nach Erhalt per Interface evaluieren ob die Nachricht nun von Ihnen als positiv empfunden wurde. Ist dies der Fall stimmen sie dementsprechend ab, und der Planet des Absenders wächst. So entsteht und wächst ein digitales Universum mit der Energie der Nutzer, der Happynauts.

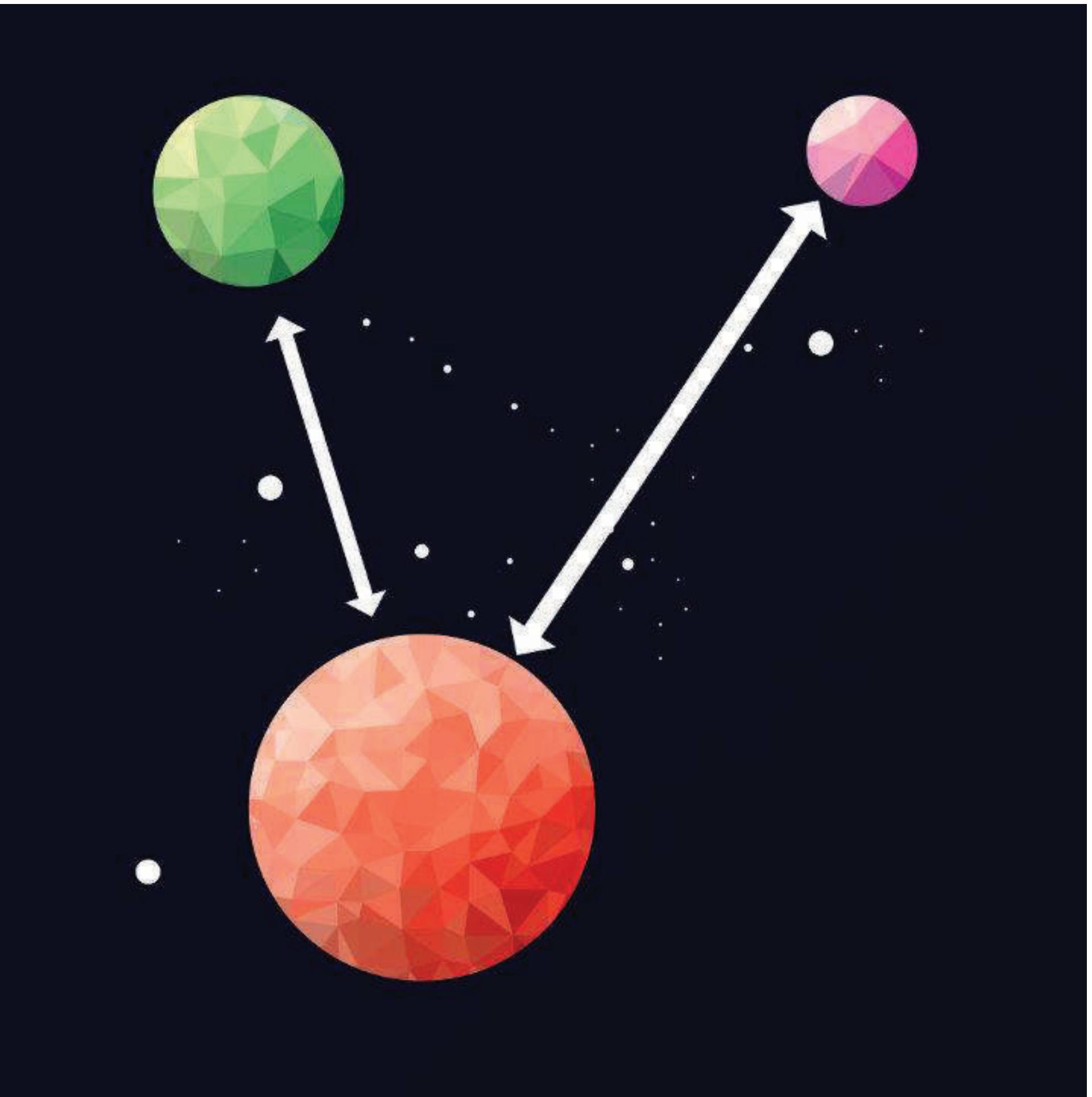


HAPPYNAUTS

01.01.04

HEADLINE

Jeder Nutzer ist ein Happynaut und wird in Form eines Planeten repräsentiert. Dieser Planet kann durch das Handeln der Happynauts wachsen oder schrumpfen.



CONCEPT

Happynauts

Im Rahmen des Studiengangs Interface Design sollte ein umfangreiches Konzept für ein Interface erstellt werden. Die einzige Vorgabe bestand darin, eine Verbindung mit dem Begriff „Distanz“ herzustellen. So entstand Happynauts.

DIE IDEE

Zu dem Thema Distanz sind mir zwei Dinge beim erstellen des ersten Konzepts nicht mehr aus dem Kopf gegangen. Covid-19 welches ich mit sozialer Distanz verbinde, und den Weltraum, wessen Distanz für uns trotz Forschung immer noch so unbegreiflich weit weg und gleichzeitig so präsent ist. Der Grundstein der Idee für Happynauts war gelegt. Wir werden derzeit tag täglich mit negativen Schlagzeilen und starken Kontaktbeschränkungen konfrontiert, um das Coronavirus einzudämmen. Das hat einen direkten Einfluss auf unsere mentale Gesundheit, und kreiert ein temporäres und stark negatives Weltbild. In diesen Zeiten ist daher umso wichtiger zu wissen das es auch noch positivität und Hoffnung gibt. Happynauts verbindet fremde Menschen auf eine ungewöhnlich leichte und unkomplizierte Art. Sie sind Besitzer ihres eigenen Planeten. Sie können positive Nachrichten an einen Ihnen unbekannten Planeten in ihrem Sonnensystem senden. Die Empfänger jener Nachricht können nach Erhalt per Interface evaluieren ob die Nachricht nun von Ihnen als positiv empfunden wurde. Ist dies der Fall stimmen sie dementsprechend ab, und der Planet des Absenders wächst. So entsteht und wächst ein digitales Universum mit der Energie der Nutzer, der Happynauts.



Hello,
i know right now are some
tough times! But you got
this. Stay healthy.

Star #4231
//end of transmission

KIND

BAD

Nachrichten

Konzept für das Interface einer erhaltenen Nachricht.

NUTZER HABEN DIE WAHL

Alle Happynauts Nutzer können bei Erhalt von den anonymen Nachrichten entscheiden ob es sich dabei um eine positive oder negative Nachricht handelt. Wählt der Empfänger über das Interface aus, dass die Nachricht positiv ist, wächst der Planet des Absenders. Ist die Nachricht von negativer Natur, wächst der Planet nicht oder schrumpft.





DAS PRODUKT

Cyborgs, Natur und Rache. Die Stadt G'orora wird von dunklen Mächten kontrolliert, die Bevölkerung von der industriellen Allianz als Arbeitersklaven ausbeutet. Als Zilch sich eines Tages endlich aus dieser Kontrolle befreien kann, begibt er sich auf eine Reise außerhalb seines bisherigen Lebensraums. Während er sich seinen Weg durch diese neue, unbekannte Welt bahnt, muss er zahlreiche Hürden überwinden und verschiedene Kreaturen besiegen, um schließlich die Machenschaften der industriellen Mächte stoppen zu können.

Spielbar ist hier der Prolog des Spiels mit einer kleinen Einleitung der Story sowie einem Level inklusive Bosskampf.

Das Spiel wurde mithilfe der Unity Game Engine entwickelt. Bemerkenswert ist hierbei die Tatsache, dass alle Assets (Grafiken, Animation, Sound, Musik und Code) von den Mitgliedern des Projekts selbst erstellt wurden. Von der Planung bis hin zur schließlichen Umsetzung wurden sämtliche Schritte von den Studierenden geplant und durchgeführt.

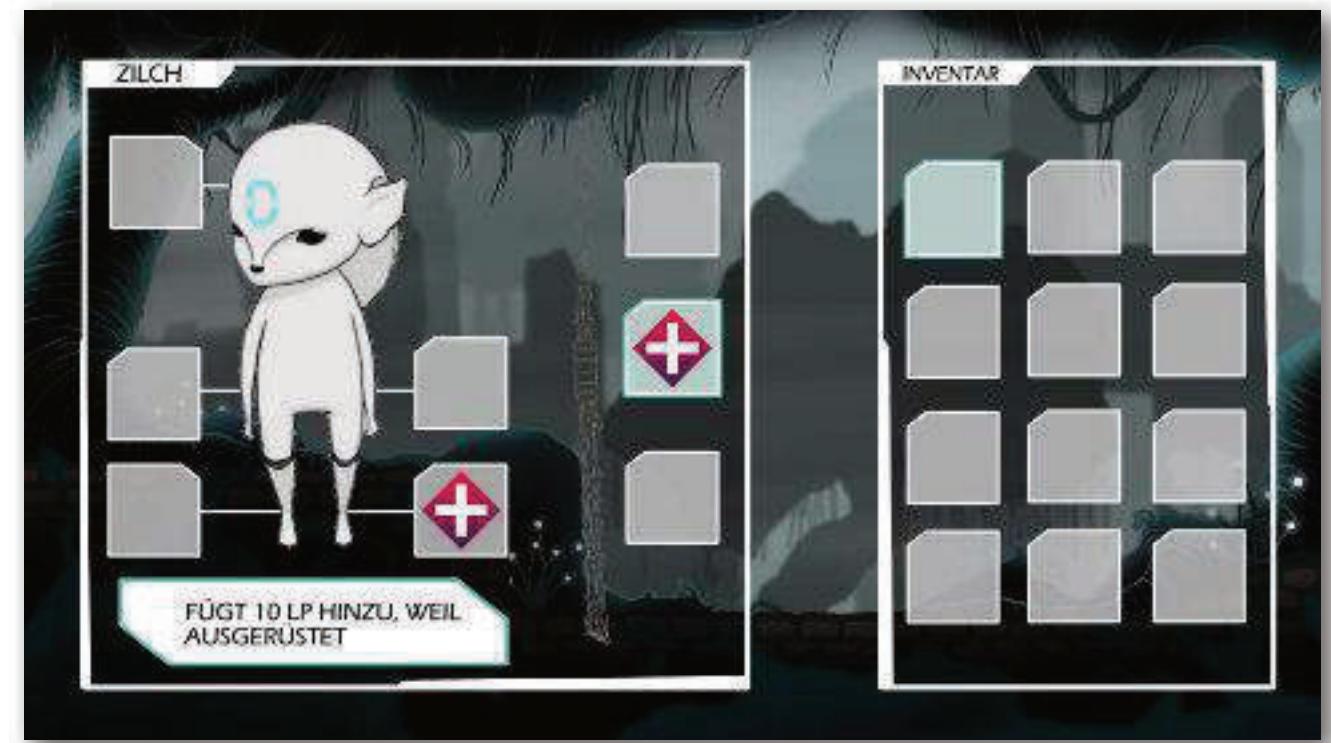
[Link zum Spiel und Homepage](#)



UI für das Spielmenü



Icons für Item-Pickup



Interface für das Inventar

Projekt für das Studienfach: Marketing & Strategische Markenführung

BLUNA

01.02.01

When: 2021
For: HFU University
Brand: Fiktionale Arbeit für Bluna
Work on: rebranding, posters, Webseiten Konzept



branding

BRANDING

BLUNA

01.02.02

Innerhalb des Studienfachs Operatives Marketing & Strategische Markenführung, erhielten wir die Aufgabe eine nationale Marke auszuwählen welche unserer Meinung nach eine neuorientierung hinsichtlich der Gestaltung aber auch der Marketingaktivitäten. Hierfür wurde die Marke eingangs auf stärken und schwächen analysiert um dann in den anschließenden Schritten konkrete Verbesserungsvorschläge zu äußern.

01.02.03

DIE ÄNDERUNGEN

Der erste Schritt bestand darin, ein neues Logo zu entwickeln. Hier wurde sich bewusst für eine minimalistische Neugestaltung entschieden. Der Grund für diese Entscheidung liegt in dem ebenfalls neu gestalteten Dosendesign welches auffälliger als das alte ausfällt. Durch einen regelmäßig stattfindenden Wettbewerb sollen Fans die Möglichkeit haben, Designs für Dosen selber einzureichen und dafür abzustimmen. BLUNIKATE. Aus diesem Grund hat das Logo die Aufgabe mit unterschiedlichen Farben und Mustern zu funktionieren, und als einzige feste Konstante im Produktdesign fungiert.

10



Projekt für das Studienfach: Operatives Marketing & Strategische

BLUNA

01.02.01



branding

When: 2021
For: HFU University
Brand: Fiktionale Arbeit für Bluna
Work on: rebranding, posters, Webseiten Konzept

WIR SIND: BLUNA



branding

When: 2021
For: HFU University
Brand: Fiktionale Arbeit für Bluna
Work on: rebranding, posters, Webseiten Konzept



BRANDING

Die Webseite

Die im Konzept vorgestellten Änderungen werden sich auf der Webseite sowie auf der Facebookseite der Marke wiederfinden. Kreise in den entsprechenden Farben Orange und Gelb ersetzen die zuvor genutzten Orangen- und Zitronengesichter aus dem CI. Dies lässt den Auftritt moderner wirken und unterstreicht ein Bewusstsein von Kreativität. Gleichzeitig wird so der Blick mehr auf das Wichtigste, das Produkte gelenkt.

DIE FUNKTION

Die Webseite dient auch als Zugang für den Wettbewerb um das neue Design der Dose zu bestimmen. Dort soll können Nutzer ihr selbst erstelltes Design sowohl einreichen, als auch für bereits hochgeladene Designs abstimmen.



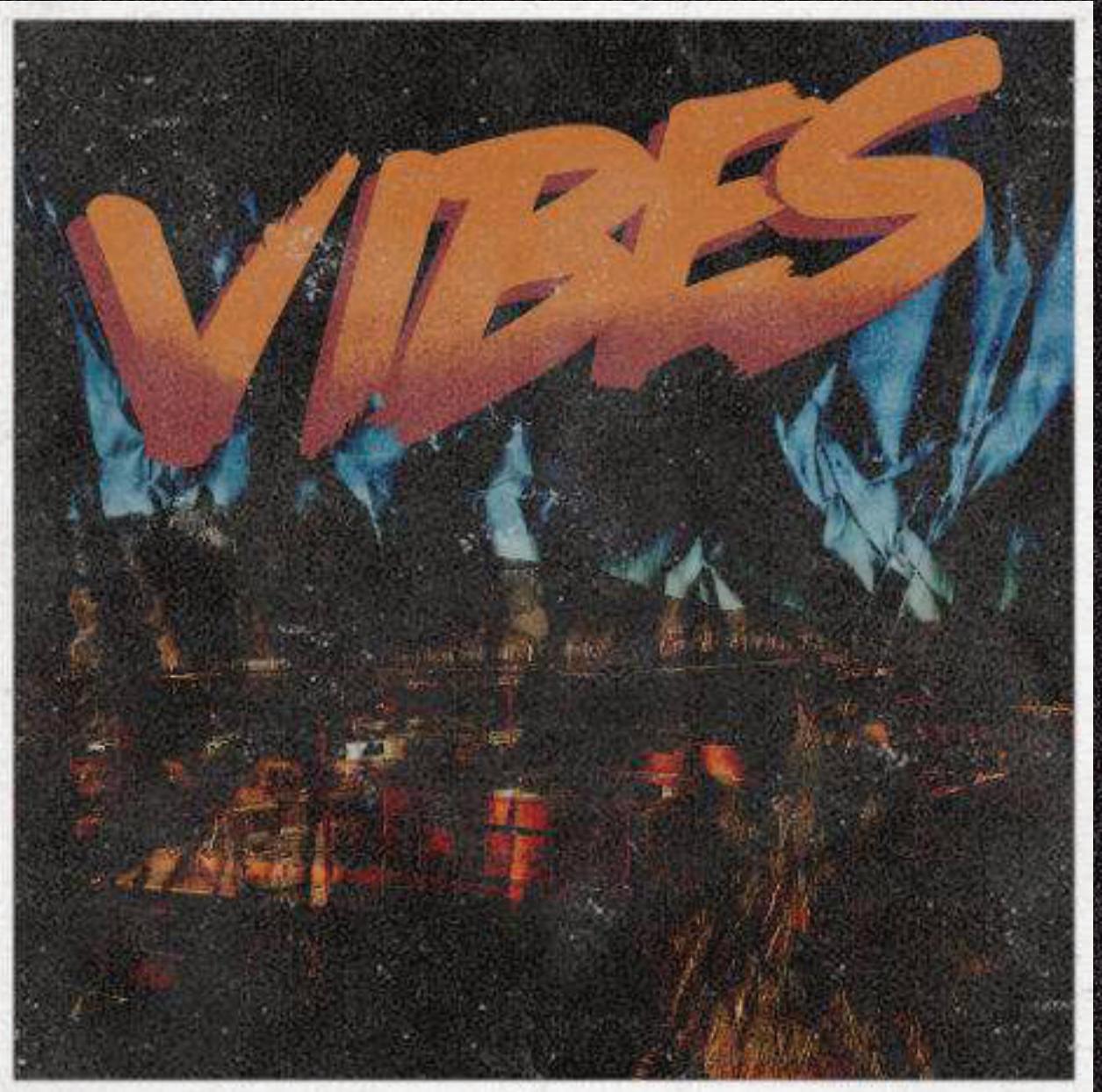
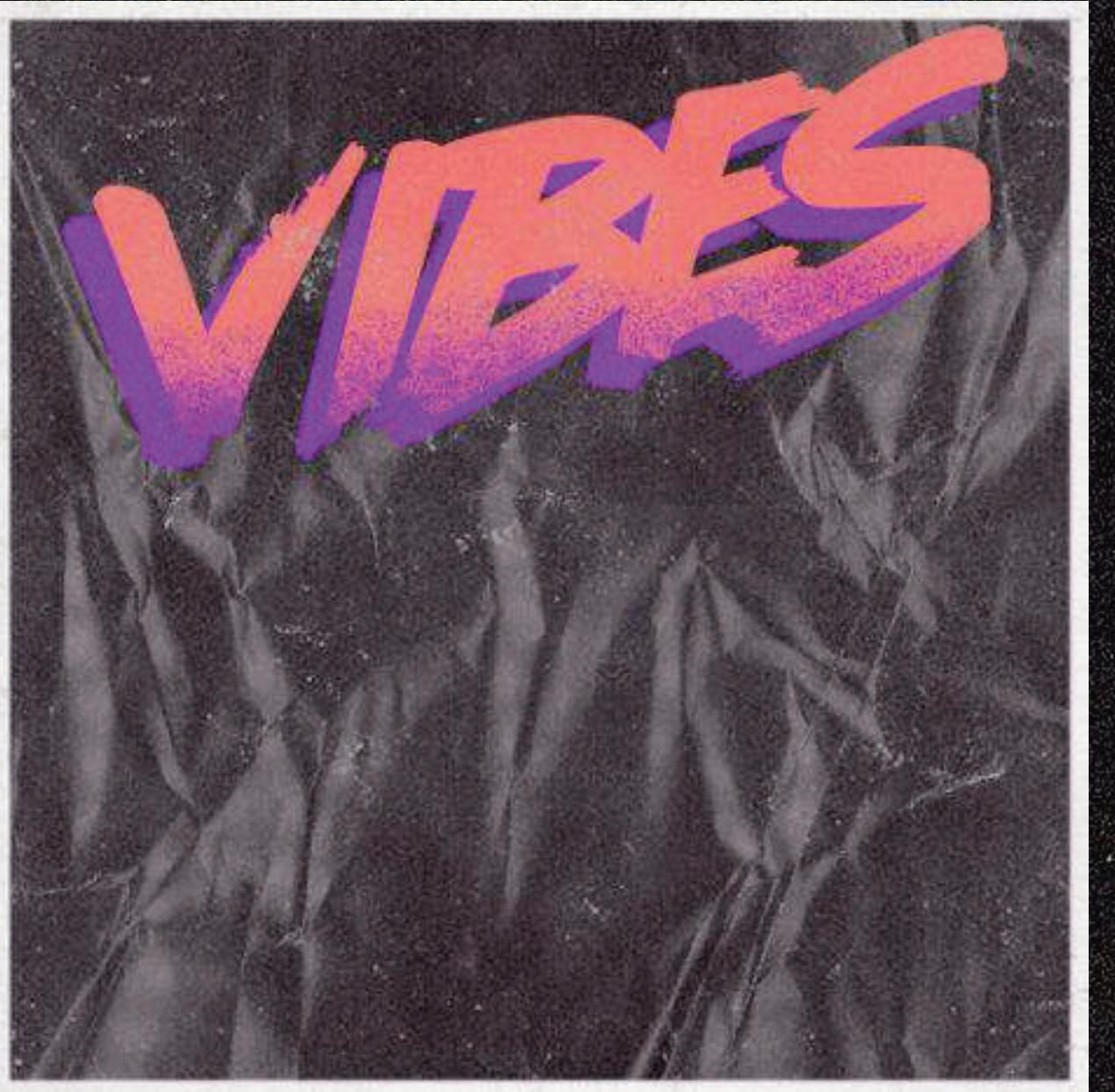
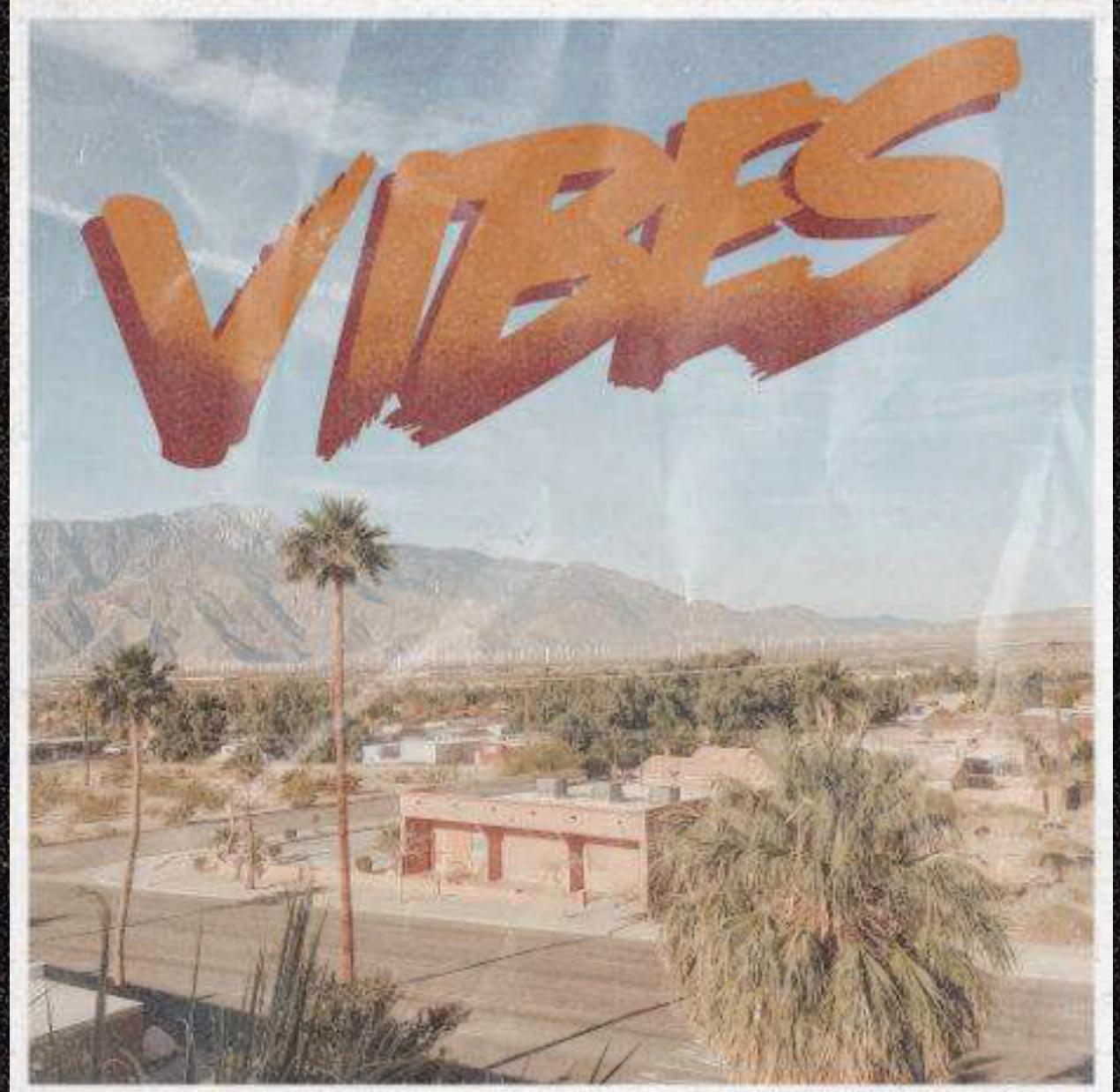
Cover Art

01.03.01

Wann: 2021
Für: Privat | Spotify Playlist
Arbeit an: Fotomanipulation, Design



Cover
Fotomanipulation



Cover
Fotomanipulation

When: 2020
For: Privat | Spotify Playlist
Arbeit an: Fotomanipulation, Design

Marco
Zaretzke

Kontakt

01.03.01



SUNVALLEY FILM

funktionales
Produktdesign



SUNVALLEY

ANALOG FILM

BRANDING

Das Produkt

Die im Konzept vorgestellten Änderungen werden sich auf der Webseite sowie auf der Facebookseite der Marke wiederfinden. Kreise in den entsprechenden Farben Orange und Gelb ersetzen die zuvor genutzten Orangen- und Zitronengesichter aus dem CI. Dies lässt den Auftritt moderner wirken und unterstreicht ein Bewusstsein von Kreativität. Gleichzeitig wird so der Blick mehr auf das Wichtigste, das Produkte gelenkt.

DIE FUNKTION

Die Webseite dient auch als Zugang für den Wettbewerb um das neue Design der Dose zu bestimmen. Dort soll können Nutzer ihr selbst erstelltes Design sowohl einreichen, als auch für bereits hochgeladene Designs abstimmen.



Lets Together

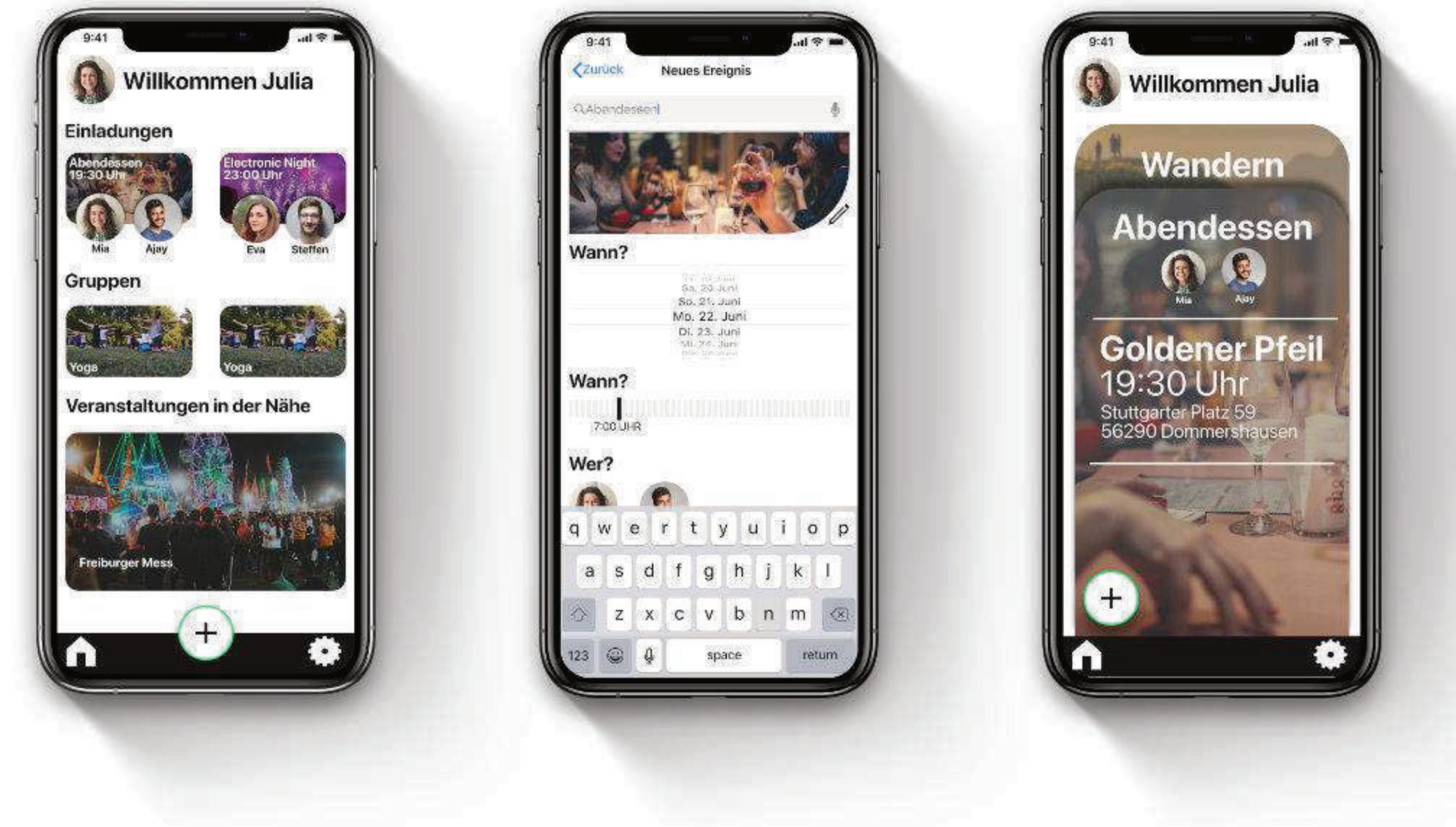
Abstand halten! In Zeiten von Corona ist diese Schutzmaßnahme notwendig, hat aber auch noch andere Folgen. Social Distancing wirkt sich nicht nur auf die körperliche Entfernung voneinander aus, sondern trennt uns auch immer stärker emotional. Dem wollen wir mit virtuellen Treffen in einer App entgegenwirken. Wir wissen aber, dass uns diese Krise nicht ewig gefangen halten kann. Und wenn es wieder soweit ist sich gemeinsam mit Freunden zu treffen, dann wollen wir auch dabei helfen: mit **Lets Together!**

DIE IDEE

Unsere Idee ist, eine Social Media App zu entwerfen, die auf schnelle spontane Treffen abzielt. Eine unkomplizierte Bedienung soll alle wichtigen Inhalte direkt sichtbar und zugänglich machen. Lets Together ermöglicht es, spontan mit Freunden allen möglichen Aktivitäten gemeinsam nachzugehen. Sei es ein ausgiebiger Spaziergang, ein kurzfristig angedachter Grillabend oder auch gemeinsame Spielrunden mit Videoübertragung, jeder kann die App für die eigenen Vorlieben einsetzen. Dabei erspart man sich lästiges hin und her schreiben über andere soziale Medien, da die Spontanität und Schnelligkeit in unserer App zu jeder Zeit an erster Stelle steht.

DAS KONZEPT

Gängige Möglichkeiten sollen mit klarer Gestaltung ein schnelles intuitives Nutzererlebnis erschaffen. Etablierte Bedienmöglichkeiten paaren sich mit attraktivem Feedback, damit jede*r Nutzer*In ein befriedigendes Erlebnis hat.



category

TYPOGRAPHY

01.03.01

fonts
concepts
challenges

Wann: 2021
Für: Studium

SOMMERROLLEN

60 MIN
1 PERSON

Sommerrollen

- Asiatisches Reispapier
- Rübli
- Gurke
- Salat
- frische Sojasprossen
- Avocado
- Frühlingszwiebeln
- Koriander
- Pfefferminze
- Ingwer
- Pouletbrust

(Angaben bei den Rollen ohne Mengenangabe, da frei variiert werden kann. Mengen der Saucen für ca. 1 Person)

Vor- und Zubereitung SOMMERROLLEN

- 1 Salatblätter zerteilen, damit sie nicht zu gross sind; harte Mittelstücke rauschneiden. Eisbergsalat ist zwar sehr knackig, in den Rollen aber auch etwas störrisch, Salatherzen sind deshalb eine gute Wahl.
- 2 Die Rübli in sehr schmale Streifen schneiden. Die Streifen kurz in Salzwasser blanchieren und anschliessend in Eiswasser abkühlen. Für Fortgeschnittene: Rüblistreifen pickeln.
- 3 Gurke schälen, Kerne entfernen, in dünne Stifte schneiden.
- 4 Sojasprossen waschen und bereit stellen. Avocado schälen und in längliche Stifte schneiden, kurz mit Limone einreiben, damit sie nicht braun werden. Blätter von Pfefferminze und Koriander richten.
- 5 Pouletbrust in Ingwerwasser ca. 5 min sieden. Dafür den Ingwer schälen und in grobe Würfel schneiden. Wasser mit Ingwer und Salz aufkochen, vom Herd ziehen und Poulet darin garen, bis es durch ist. Ebenfalls in längliche Streifen schneiden.
- 6 Die Garnelen (wenn es rohe Garnelen sind) können anschliessend im gleichen Ingwer-Salz Wasser ebenfalls einige Minuten blanchiert werden.
- 7 Frühlingszwiebeln in dünne Streifen schneiden.
- 8 Alles auf kleinen Tellern richten.

ERDNUSS

- 1 Ingwer und Knobli extrem fein hacken.
- 2 Die Erdnussbutter in kleinem Topf erwärmen.
- 3 Ingwer und Knobli dazugeben und gut verrühren.
- 4 Mit Wasser und Milch vorsichtig verrühren, bis die Sosse die gewünschte Konsistenz bekommt.
- 5 Zum Würzen ein paar Tropfen Fischsauce dazugeben.
- 6 Abkühlen lassen.

SOJA

- 1 Helle Sesamkörner in Eisenpfanne langsam rösten und beiseite stellen.
- 2 Ingwer und Knobli extrem fein hacken.
- 3 Sojasauce in Schüssel geben und mit Mirin, Reisessig und Agavensusse verrühren.
- 4 Ingwer, Knobli und gerösteten Sesam einrühren.
- 5 Zum Würzen ein paar Tropfen Fischsauce dazugeben und verrühren.

Anrichten

Wenn alles gerichtet ist, könnt ihr die Rollen fertig machen. Dafür wird ein Reispapier in eine Schüssel mit warmem Wasser gelegt, bis es schön weich ist (ca. eine Minute). Das Reispapier auf einen grossen Teller legen, in der Mitte die Zutaten richten, das Papier seitlich einklappen und dann eng rollen. Die fertigen Rollen dann einmal mit einem Querschnitt (sieht schöner aus) in der Mitte zerschneiden und schön anrichten. Oder direkt essen. Ihr könnt getrost mit den Händen essen und euch die Servietten sparen, es gibt eh eine kräftige Sauerei.

Aber eine Leckerei!

21





DRIVE

Kurzbeschreibung:

Tagsüber Stuntman, nachts Fluchtfahrer: **Driver** (Ryan Gosling) lebt ein riskantes Doppelleben. Sein engster Vertrauter ist Shannon (Bryan Cranston), der ihm nicht nur das Auto repariert, sondern ihm auch Aufträge vermittelt. Shannon und **Driver** sind ein eingespieltes Team, bis beide zwei schicksalhafte Begegnungen haben.

Die Idee:

Die Wahl der Stilmittel fiel auf ein Neonschild, welches die besondere Atmosphäre und Ästhetik des Films wiederspiegelt. Die Brücke zum essentiellen Element des Fahrens wird mit der integrierten **H-Schaltung** geschlagen. Um der Schrift noch mehr **Dynamik** zu verleihen wie sie auch innerhalb des Films zu sehen ist, wurde eine abstrakte **Verfolgungsjagd** integriert.

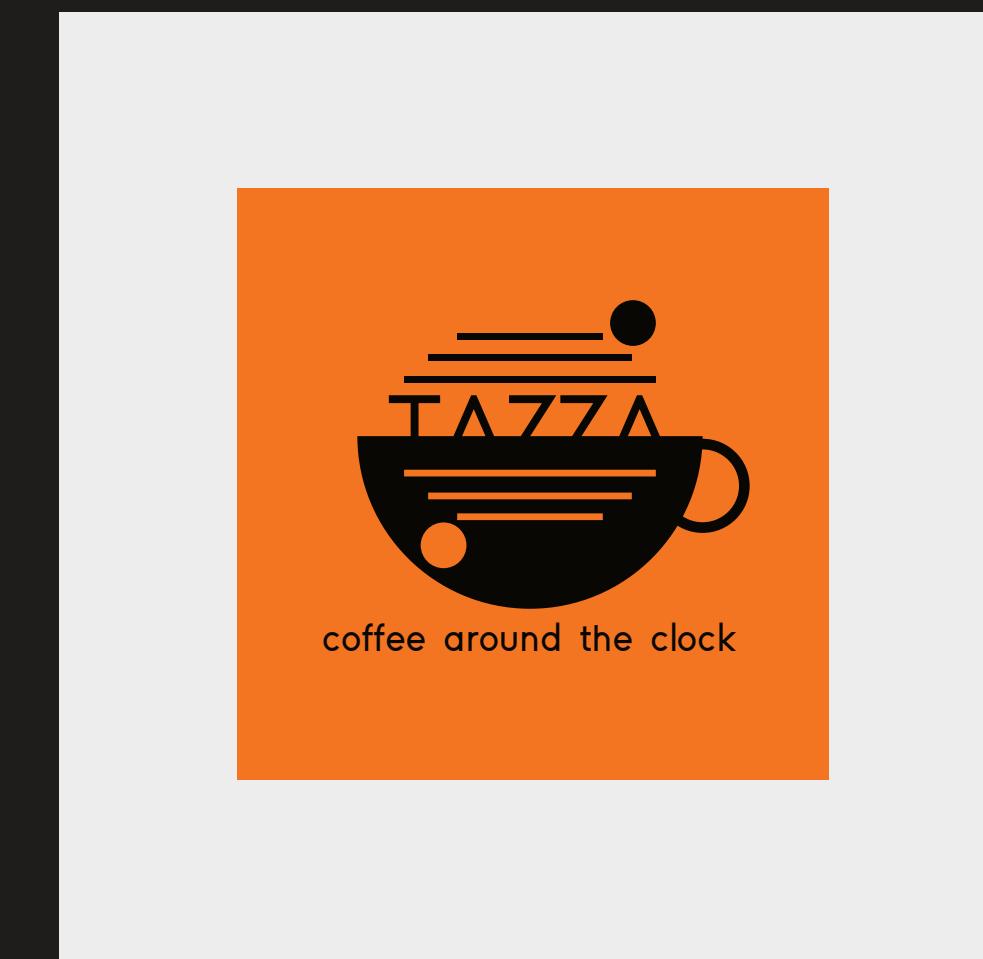
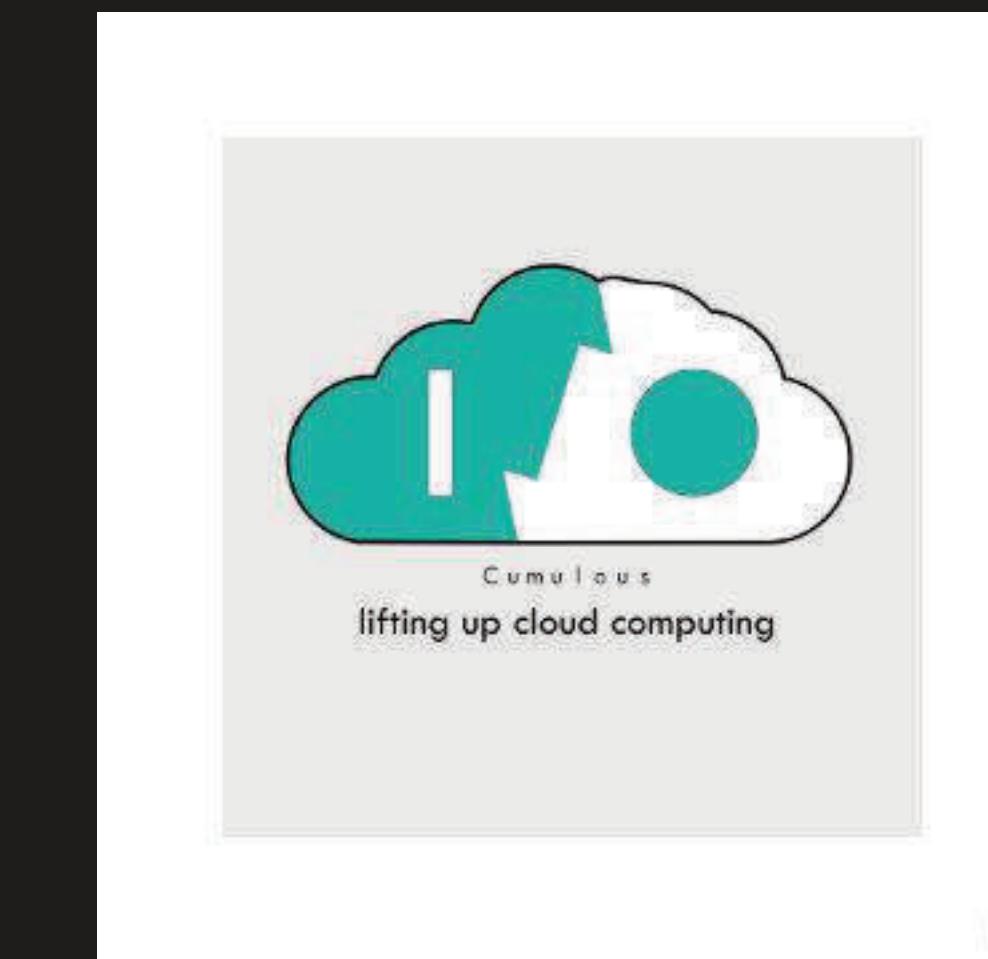
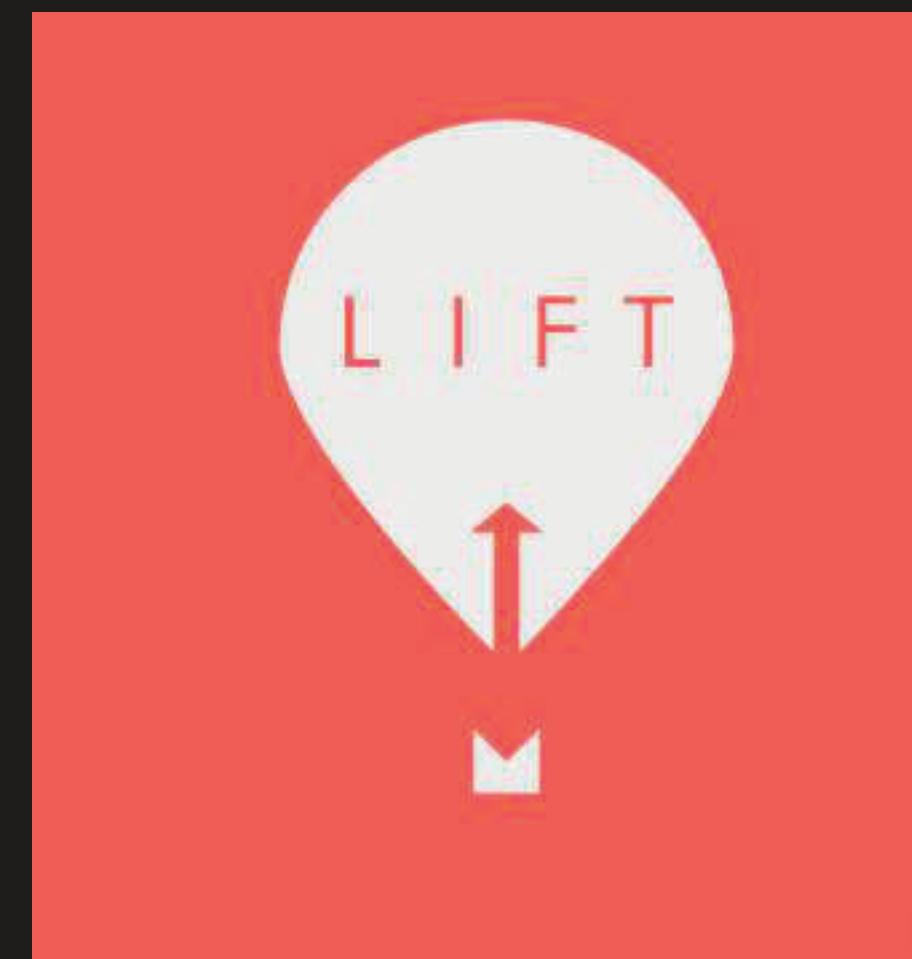
LOGO DESIGN

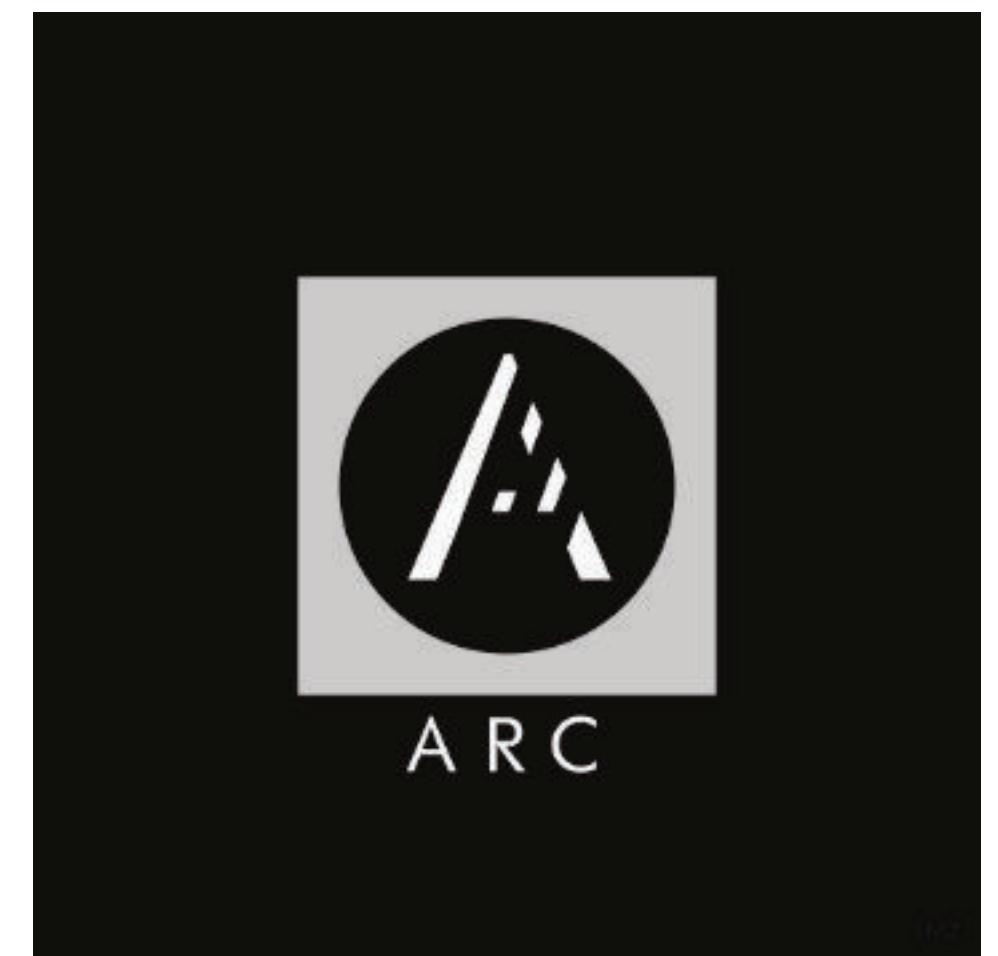
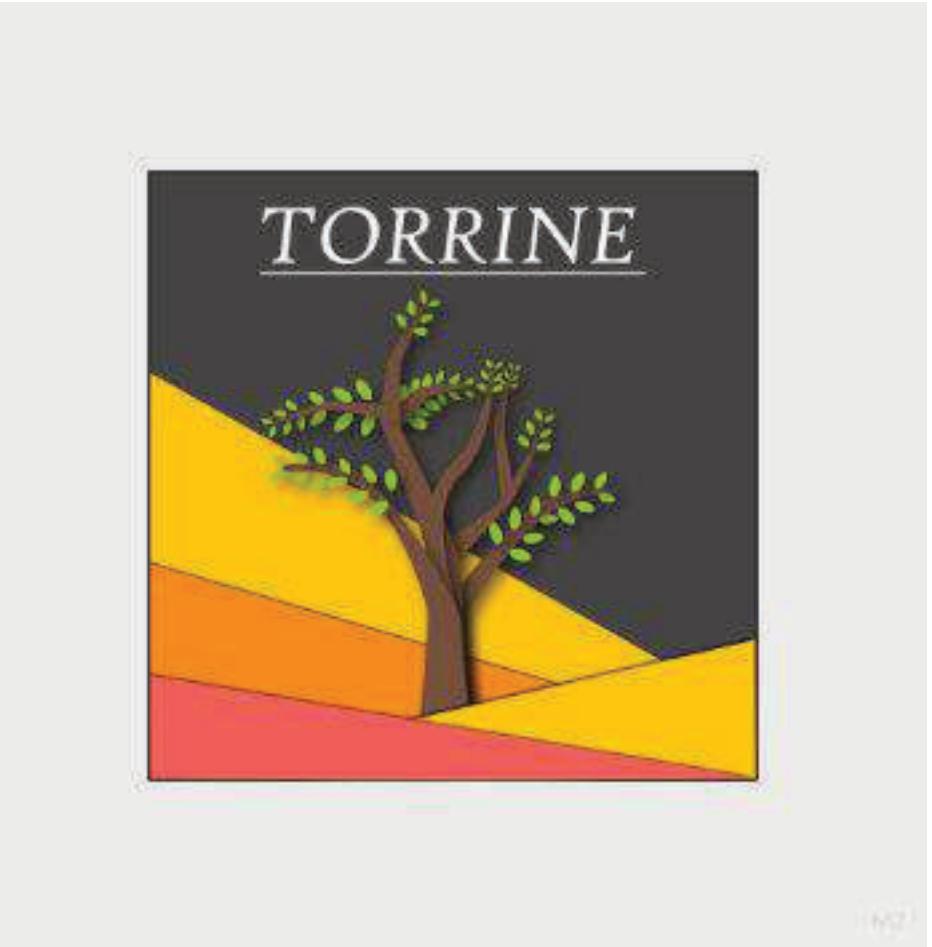
01.03.01



When: 2021
For: Spotify | Privat

Work on: Cover, Photomanipulation









Wann: 2017
Für: Privat



Nevada, USA 2017



Vancouver, Kanada 2017



Vancouver, Kanada 2017