

#Dokumentation

**Grundlagen der visuellen Kommunikation
Projekt SoSe 2012**

getItDrum

Gruppe 37 | Simon Meißner, Tim Howe

#Inhalt

Vorweg

- 1 - Aufgabenstellung
- 2 - Technische Anforderungen
- 3 - Gestalterische Anforderungen

Anwendung

- 1 - Szenario
- 2 - Inhalte
- 3 - Grundlegende Überlegungen
- 4 - Prototypen erste Ansätze
 - 4.1 - Übersicht über verworfenen Prototyp
 - 4.2 - Warum verworfen?
 - 4.3 - Übersicht über neuen Prototyp
 - 4.4 - Warum für ihn entschieden?
- 5 - Feedback
 - 5.1 - Überlegungen nach Feedbackgespräch
 - 5.2 - Struktur und Übersicht
- 6 - Gestalterischer Ansatz
 - 6.1 - Farben
 - 6.2 - Interaktion
 - 6.2.1 - Eingaben
 - 6.3 - Typo
 - 6.4 - Rückmeldung
 - 6.5 - Sprachwahl
 - 6.6 - Anmelden/Nutzerbereich
 - 6.7 - Die Karte
 - 6.8 - Gäste
 - 6.9 - Teilnehmer
 - 6.10 - Ablauf
 - 6.11 - Workshops
 - 6.12 - Detailansichten
 - 6.13 - Entwicklung/Verbesserungen

Plakat

- 1 - Plakat

#1 Aufgabenstellung

Im Rahmen eines Weltrekordversuchs soll im Gebäude der FH am Campus Gummersbach mit über 800 Schlagzeugern über 5 Minuten der gleiche Rythmus gespielt werden. Um diesen Andrang von Menschen zu bewältigen und einen reibungsarmen Ablauf der Veranstaltung zu ermöglichen, werden zusätzlich zu den persönlichen Betreuern und Infotheken in der FH Info-terminals mit einer organisationsunterstützenden Anwendung bereitgestellt, sowie Infoplakate aufgehangen.

Auf dem Plakat befinden sich allgemeine Informationen zur Veranstaltung.

Das Terminal dient ebenfalls der Information und soll zudem einen 'Check-In' bzw. eine Anmeldung der Teilnehmer realisieren um diese zu registrieren und Ihnen die für Sie relevanten Informationen zu liefern.

#2 Technische Anforderungen

Anwendung:

- prototypische Umsetzung in Adobe Flash
- Hardware: 19" Touch-Screen Display, Auflösung 1280 x 1024px

Plakat:

- Format: DIN A2 längs geteilt, 210mm x 594mm

#3 Gestalterische Anforderungen

Die Gestaltung der Anwendung und des Plakats soll sich an die Gestaltung des bestehenden Entwurfs der Veranstaltungswebsite sowie an der CI der Medieninformatik der FH Köln orientieren.

Anwendung

#1 Szenario

Die Nutzer der Anwendung sind die Teilnehmer aber auch Gäste der Veranstaltung zum Weltrekordversuch, es ist anzunehmen das Sie einzeln oder in kleinen Gruppen zur Veranstaltung kommen.

Bei ungefähr 1000 Personen die während der Veranstaltung vor Ort sind, werden die meisten Teilnehmer zu einem Zeitpunkt ankommen, an dem bereits viele Personen vor Ort sind. So ist im Zusammenspiel mit der komplexen Struktur der Örtlichkeit ein Potential für eine relativ große Unruhe gegeben.

Daraus erschließt sich das die Informationen bezüglich Spielplatz, Örtlichkeit und Equipmentaufbau den Teilnehmern möglichst schnell und unkompliziert geliefert werden müssen, damit diese sich schneller zurechtfinden und mit dem Aufbau beginnen können. Je zügiger dies vonstatten geht, desto eher können die Teilnehmer die Veranstaltung genießen und desto weniger sollte das gegebene Unruhepotential den Ablauf der Veranstaltung negativ beeinflussen.

#2 Inhalte

Check-In und Nutzerbereich:

Im Briefing wurden folgende Inhalte und Funktionen vorgeschlagen:

Anmeldung und Abgleich der persönlichen Daten, Platz des Teilnehmers, persönlicher Betreuer, ‚vor-Ort-Hilfe‘ Funktion, Barcode- bzw. Bondruck, Workshops, Übernachtungsmöglichkeiten, Mitfahrgelegenheiten

Die vorgeschlagenen Inhalte und Funktionen bezüglich Übernachtungsmöglichkeiten und Mitfahrgelegenheiten zur und von der Veranstaltung haben wir verworfen, da Anreise und Übernachtung der Teilnehmer im Vorfeld organisiert werden müssen und zudem von bestehenden und sehr ausgereiften Diensten besser bedient werden können.

Eine gute Alternative wäre diese Dienste offiziell im Vorfeld einzuspannen und auf der Webpräsenz sowie in die Kommunikation der Veranstaltung einzubinden.

Auf eine ‚vor-Ort-Hilfe‘ Funktion wurde ebenfalls verzichtet da alle Informationen zu Infotheken und Betreuern in der Anwendung und auf den Infoplakaten bereitgestellt werden. Eine Funktion dieser Art könnte auch eher ein passives Verhalten der Teilnehmer fördern, was wiederum ein höhere Auslastung der Betreuer zur Folge hätte.

Infrastruktur:

Vorgeschlagene Inhalte:	Essen & Trinke
	Ansprechpartner
	Erste Hilfe
	Reparatur, Equipment & Ersatzteile
	WLAN und Co

Die Darstellung der Informationen über die Infrastruktur wird über eine Karte gelöst auf der die relevanten Informationen übersichtlich zugänglich sind.

#3 Grundlegende Überlegungen

Wie dem Szenario zu entnehmen ist muss sich jeder Teilnehmer wenigstens einmal über die Anwendung anmelden um sich zu registrieren und seine persönlichen Informationen zu erhalten. Um einen reibungsarmen Ablauf von Registrierung und Aufbau zu ermöglichen, muss die Anwendung einen zügigen Anmeldeprozess ermöglichen, der mit jedem 'Klick zuviel' nur unnötig in die Länge gezogen wird.

Die Anwendung wird zudem sehr wahrscheinlich ausschließlich im Rahmen dieser einen Veranstaltung genutzt, so bleibt keine Zeit den Nutzer an Navigation, Ikonographie sowie Look & Feel zu gewöhnen.

Wichtig sind daher eine klare visuelle Struktur, eine geringe Navigationstiefe und möglichst intuitive Abläufe.

An den Stellen an denen Icons genutzt werden sollen zudem keine neuen Symbole eingeführt sondern aus dem allgemein gängigen Zeichenvorrat geschöpft werden.

Die gegebene Hardware bietet zudem viel Raum und eignet sich gut für eine modulare Anmutung der Anwendung welche eine dynamische Wirkung unterstützt.

#4 Prototypen

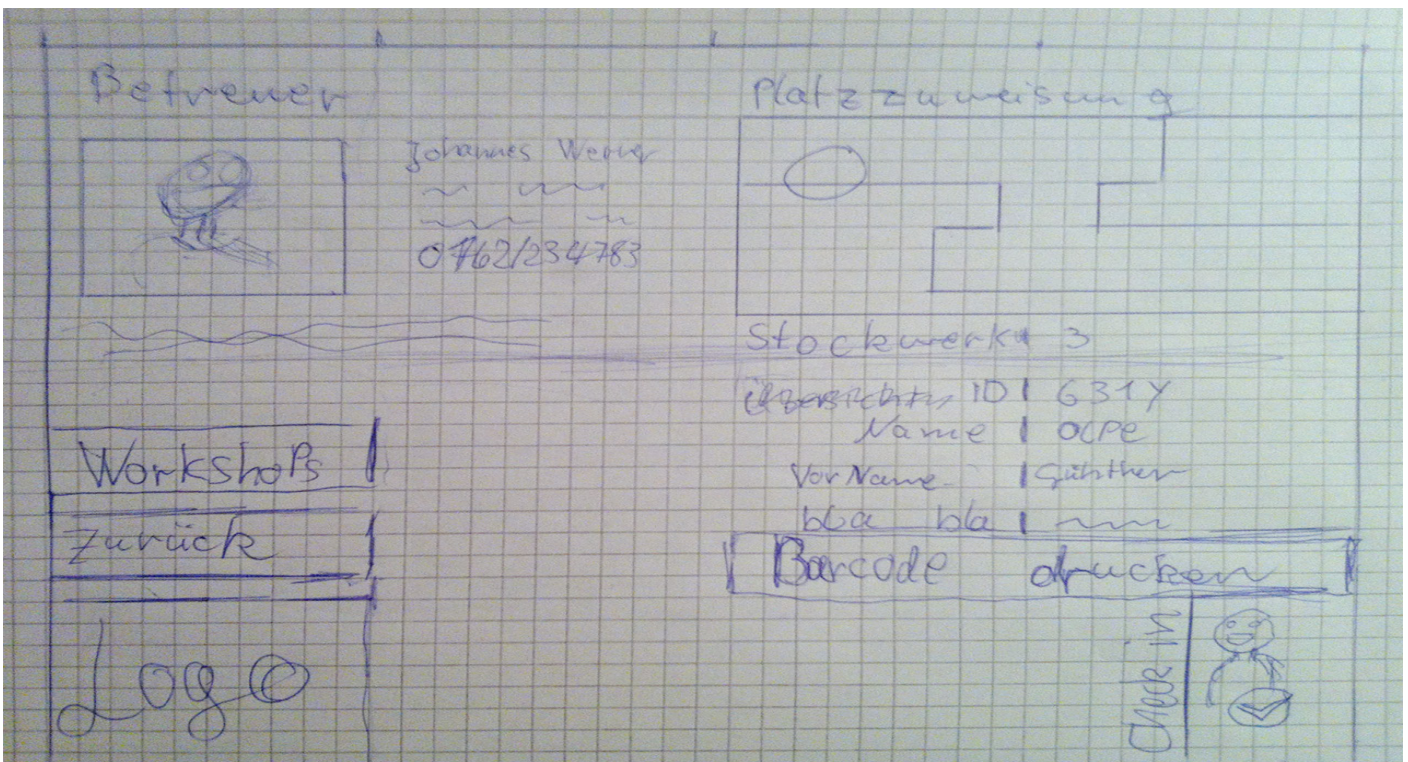
#4.1 Übersicht über verworfenen Prototyp

Unser erster Ansatz bestand darin, die persönlichen und allgemeinen Informationen deutlich zu trennen, so sollte auf einem Startscreen ausgewählt werden ob man zu den allgemeinen Informationen oder zur Anmeldung gelangen möchte.

Im Bereich der allgemeinen Informationen gab es einen Navigationsbereich mit fünf Punkten und zwar: 'Teilnehmer', 'Zeitplan', 'Workshops', 'wo ist was' und 'zurück'.

Je nachdem welcher Punkt ausgewählt ist werden dementsprechende Informationen angezeigt.

In den Checkinbereich gelangt man nur durch einen Login, wer noch keine Spieler-Id besitzt hat die Möglichkeit sich zu registrieren. Ist man im Checkinbereich angelangt werden einem einige userabhängige Informationen angezeigt z.B. der Spielort, persönlicher Ansprechpartner, oder die Workshops für die man sich bereits eingetragen hat.



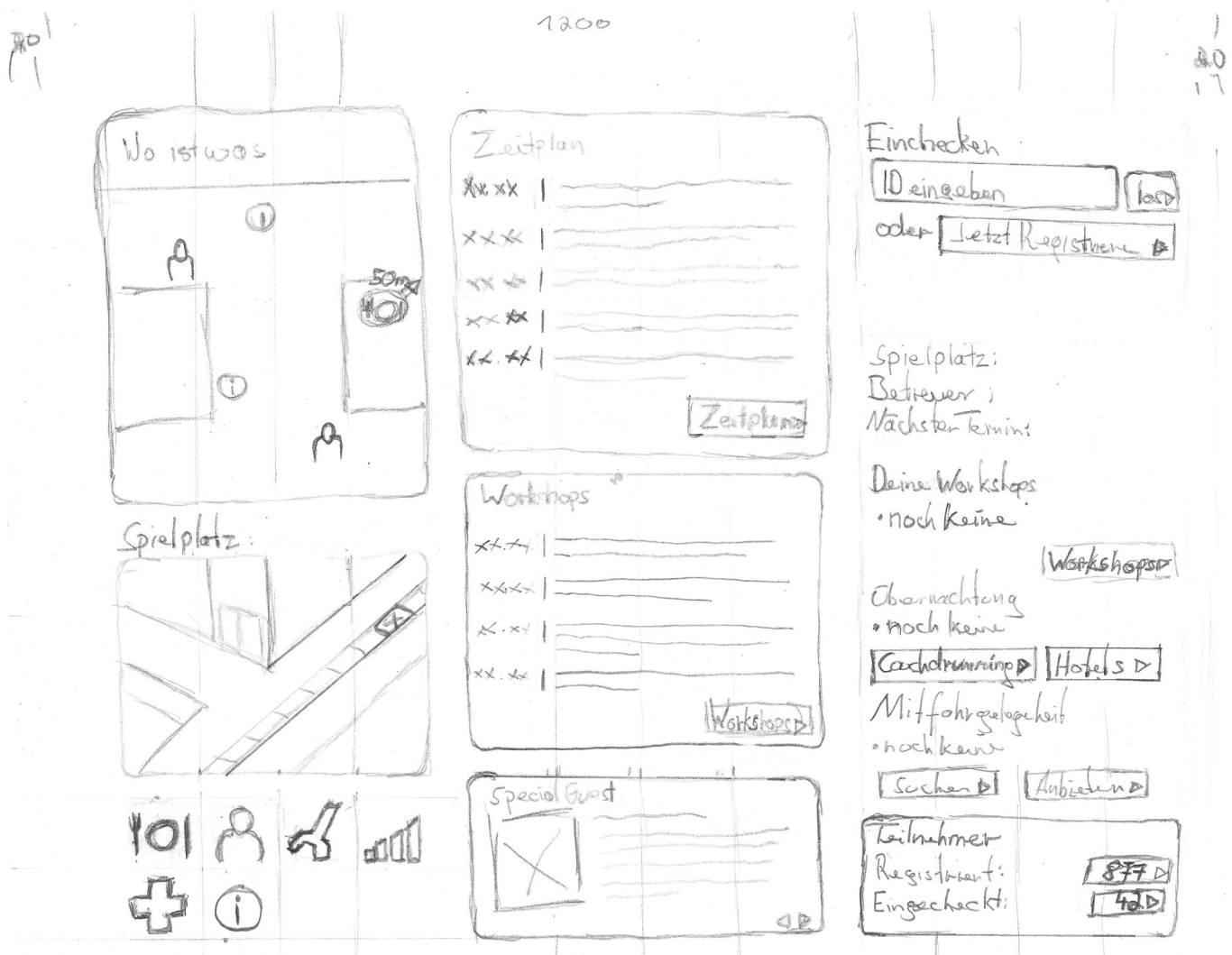
#4.2 Warum Verworfen?

Diese Variante wurde aus folgenden Gründen nicht weiterentwickelt:

- Eine zu große Navigationstiefe führt unnötiger Komplexität in der Interaktion
- Schlechte Ausnutzung des verfügbaren Raums
- Die Wirkung war eher undynamisch und wenig professionell
- Zu geringe Verwandtschaft zum bestehenden Raster der Website

#4.3 Übersicht über neuen Prototyp

Unser neuer Ansatz sollte jene o.g. Punkte die zur Verwerfung des ersten Ansatzes geführt hatten erfüllen sowie visuell und strukturell ruhiger wirken. Insbesondere konzentrierten wir uns zunächst darauf die Wahrnehmungsarbeit durch eine klareres Raster und eine flachere Navigationstiefe zu verringern.



Zusätzliche Informationen zu den verschiedenen Themenbereichen, sollten zunächst in Lightboxes dargestellt werden.

Dies sorgt dafür, dass man, egal welches Ziel angestrebt wird, dort schnell hin gelangt und auch schnell wieder zurück findet, um das nächste Ziel zu erreichen.

#4.4 Warum für ihn entschieden?


Bei diesem Ansatz stellte sich schnell heraus dass er ausschlaggebende Vorteile mit sich bringt. Viele wichtige Informationen sind auf einem Blick und alle Anderen mit wenigen Klicks erreichbar, so erreicht der Nutzer schnell sein Ziel und verschwendet keine Zeit durch Suchen nach der richtigen Rubrik/Informationsbereich. Daraus erschließt sich auch eine sehr geringe Navigationsstiefe, welche sich vermutlich in der Praxis sehr zeitsparend auswirkt. [fn]

#5 Feedback

Zur zweiten Zwischenpräsentation setzten wir unser Scribble grob auf dem Screen um.

JETZT WIRDS LAUT!

Wo ist was



Fachhochschule Köln Campus Gummersbach

Steinmüllerallee

Zeitplan/Ablauf

Freitag	Samstag	Sonntag
07:00 - 11:00	Frühstück, Mensa	
10:00 - 11:30	Workshops	
12:00 - 13:30	Begrüßung der neuen Teilnehmer	
13:30 - 15:00	Weltrekord Probe	
	Mittagessen	
	Mensa	
14:00 - 15:30	Workshops	
16:30 - 17:00	Weltrekord Probe	
17:30 - 18:30	Drum Clinic mit Ramon Trabant	
	Halle 43	
18:00 - 19:30	Abendessen, Mensa	
20:00 - 21:00	Weltrekordversuch	
21:30 - 23:00	Konzert mit Fathers Finest & Mike Radky,	
	Halle 43	
23:00	Party	
	Halle 43	


Hallo Franz Ferdinand

Deine Daten
Franz Ferdinand
Steinmüllerpfad 77 51248 Gummersbach [Ändern ▶](#)

ID: 0031
Spielplatz: 3-2-32
3ter Stock, 2ter Abschnitt, Platz 32 [Anzeigen ▶](#)

Betreuer: Norbert Gesper
Nächster Termin: 14.30 - 15.30
Generalprobe [Drucken ▶](#) [Warum? ▶](#)


Dein Spielplatz



Workshops

Slot1 10:00 - 11:30	Slot2 14:00 - 15:30
10:00 - 11:00 Raum 2.213 Aenean massa. Cum sociis natoque penatibus tur ridiculus mus. Donec	10:00 - 11:30 Raum 2.113 Natoque penatibus et magnis dis parturient montes
10:00 - 11:30 Raum 2.217 pretium quis, sem. Nulla consequat massa quis enim	10:30 - 11:00 Raum 3.110 Donec pede justo Fusce vulputate eleifend sapien. Vestibulum
10:00 - 11:30 Raum 2.114 imperdiet iaculis, ipsum porttitor eu, consequat vitae, eleifend	

Special Guests



Udo Lindenberg
Ja, er ist es wirklich. Li European lingues es membres del sam familie. Lor separat existentie es un myth. Por scientie, musica, sport etc, litot Europa vocabular. Li lingues differe solmen in li grammatica, li pronunciation e li plus lumius sade.

1 2 3

Teilnehmer

Registriert [832 ▶](#) Eingeeckelt [442 ▶](#)

Als Feedback bekamen wir, dass der Eindruck der Anwendung zu unübersichtlich und überladen ist sowie das der Anmeldebereich schlecht zu finden sei.

#5.1 Überlegungen nach dem Feedbackgespräch

Als Reaktion auf das Feedback beschlossen wir unseren Ansatz weiter zuzuspitzen und verworfen Idee der Darstellung der Inhalte in einer Lightbox zugunsten einer Darstellung innerhalb des semantisch übergeordneten Bereichs.

Mit einer Reduktion der Farbvielfalt, einer stärkeren Orientierung am Raster der Beispielseite und einer verfeinerten Typographie wollten wir zudem eine klarere Linie in die Gestaltung bringen um so für mehr Ruhe und Übersicht sorgen.

#5.2 Struktur und Übersicht

Eine klarere Struktur erreichten wir im wesentlichen durch folgende Herangehensweise:

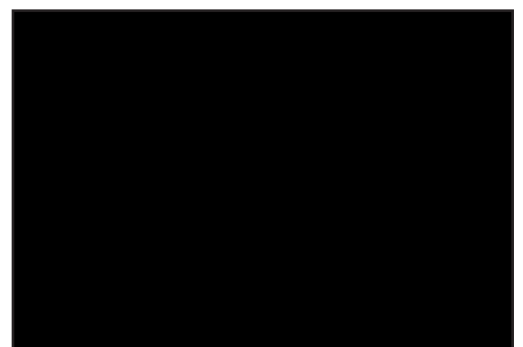
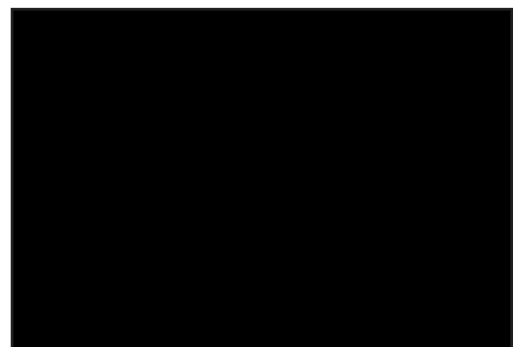
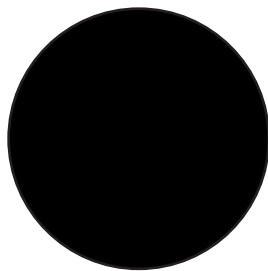
1. Visuelle Reduzierung der Elemente und Neuordnung
2. Priorisierung der Inhalte anhand der Nutzerinteressen
3. Kombination beider Punkte und neue Anordnung

Wir reduzierten die Elemente auf ihre Grundstruktur, färbten diese schwarz ein und erzeugten neue Strukturen und Muster, bis wir ein spannendes aber dennoch ruhiges gefunden hatten.

Die Interessen der Nutzer priorisierten wir wie folgt:

1. Anmeldung
2. Karte der Veranstaltung
3. Zeitplan, Workshops
4. Teilnehmer, Gäste

In mehreren Schritten näherten wir die Struktur an die Nutzerinteressen anhand der Aufmerksamkeitswahrnehmung von links oben nach rechts unten an und gelangten so zu einem zufriedenstellenden Ergebnis:



Wir haben durch mehr Weißraum Ruhe und Übersicht geschaffen sowie den Anmeldebereich an prominentester Stelle, links oben platziert und ihn zudem durch seine heraustechende Form von den anderen Elementen abgehoben.

ANMELDEN

FH Köln

TEILNEHMER

Registriert **869** Angemeldet **654**

ABLAUF

Freitag	Samstag	Sonntag
15.00 - 18.00	Check-in	
18.00 - 19.00	Begrüßung Frühankömmlinge, Drum Clinic mit Bob Ziegler, Halle 43	
19.00 - 20.00	Abendessen, Mensa	
20.30 - 22.30	Konzert mit den Brubakers, Halle 43	
ab 23.00	Party, Halle 43	

WORKSHOPS

Freitag		
10.00 & 14.00	Relaxed Hand Technique Halle 43 SS Dozent: M. Meus	
10.00 & 14.00	Fluide Grooves FH Raum 3.112 Dozent: P. Hettig	
10.00 & 14.00	Drum Tuning & Setup Workshop FH Raum 2.110 Dozenten: R. Delt, S. Lopez	
10.00 & 14.00	Body Percussion FH Raum 1.400 Dozenten: B. Werner, J. Schwer	

Bitte melden Sie sich an um einen Workshop zu buchen.

SPRACHE **DEUTSCH** **ENGLISH**

#6 Gestalterischer Ansatz

#6.1 Farben

Schwarz	#222222	Schriftfarbe, Hintergrund von Titelementen
Weiß	#ffffff	Hintergrund, Schriftfarbe in Titelementen und Nutzerrückmeldung
Dunkelgrau	#dadada	Hintergrund, Abhebung Tabellenzeilen
Hellgrau	#f1f1f1	Hintergrund, Abhebung Tabellenzeilen
Grün	#77cc00	Interaktionsfarbe
Lila	#dd1166	Hintergrund Signalfarbe Nutzerrückmeldung

#6.2 Interaktion

Interaktionselemente werden mit Ausnahme der Kartenlinks in der Interaktionsfarbe gekennzeichnet und sind 18px, 20px, 24px oder 36px hoch. Eine Vereinheitlichung der Höhe ließ das Layout nicht in ansprechender Weise zu. Die tabellarische Informationen die weiterführende Inhalte haben werden durch das Pfeilelement markiert, wobei der gesamte Bereich des Informationsbereichs klickbar ist, sodass das Element nicht 100% getroffen werden muss. Die Kartenlinks sind in Schwarz und Weiß gehalten um einen deutlich visuellen Abschluss zur Karte zu bilden und die besondere Art der Interaktion zu verdeutlichen. Die Transition zu weiterführenden Informationen erfolgt über Ein- und Ausblendung und eine Zeit von 0.55 Sekunden, der Bereich der Nutzerrückmeldung wird über eine Dauer von ca 3 Sekunden angezeigt. So hat der Nutzer genügend Zeit zur Wahrnehmung der Veränderungen und wird doch nicht lange aufgehalten.

#6.2.1 Eingaben

Grundsätzlich werden Eingaben ausschließlich in der Linken Spalte gefordert. Drückt man auf das Eingabefeld, erscheint ein Q-W-E-R-T-Z On-Screen Keyboard in den Rechten beiden Spalten. So können keine aktuell wichtigen Informationen überdeckt werden, da alle Eingabefelder sich in der Linken und das Keyboard in der Rechten Spalte befinden.

#6.3 Typo

Als Schriftart wird wie auch im CI die Myriad Pro benutzt, die Schriftgröße für Fließtexte beträgt 14pt. Ein besonderes Stilmittel mit dem wir arbeiten, ist die Kombination aus dem Bold und Light Schnitt der Myriad Pro, wobei der Light Schnitt mit einem niedrigem Durchschuss unter den Bold Schnitt gesetzt wird.

Bei weißem Text auf einem farbigen oder schwarzem Hintergrund, wird die Spationierung leicht erhöht um die Lesbarkeit zu verbessern.

Die dadurch erzeugte Hierarchie erhöht die optische Qualität der Anwendung und unterstützt die gewünschte professionelle Anmutung.

#6.4 Rückmeldung

Das Feld zur Rückmeldung an Nutzer befindet sich links unten und ist zudem in der gewählten Signalfarbe gehalten. Das Feld selbst wird nur als Reaktion auf eine Nutzerinteraktion eingeblendet.

Die auslösenden Ereignisse sind eingeschränkt auf fehlerhafte Dateneingabe, persönliche Anmeldung zu Terminen und Veränderung der persönlichen Daten.

#6.5 Sprachwahl

Die Sprachwahl ist in erster Linie aufgrund ihrer geringeren Priorität am unteren Rand der mittleren Spalte angeordnet. Jedoch konterkariert das Element an dieser Stelle die, durch den Weißraum der linken Spalte geschaffenen, Offenheit und rundet auch den visuellen Gesamteindruck ab.

Diese entscheidende Prägnanz wird besonders deutlich wenn man das Element entfernt und so ein wesentlich unspannenderes Verhältnis aller Elemente entsteht.

#6.6 Anmeldung / Nutzerbereich

Die Schaltfläche zur Anmeldung genießt oben Links, in Kreisform und in das Logo der Veranstaltung integriert (Abb. 5.1), höchste Aufmerksamkeit.

Das Logo blendet bei Klick aus und skaliert mit dem Kreiselement auf die Maße der folgenden 'zurück' Schaltfläche.

Teilnehmer, die bereits registriert sind können sich mit Ihrer erhaltenen ID anmelden (Abb. 5.2) und auf Ihre Daten zugreifen, während kurzentschlossene Teilnehmer sich sehr zügig registrieren können (Abb. 5.3).

Abb 5.1

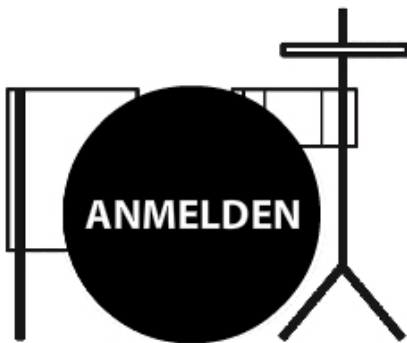


Abb 5.2

ZURÜCK

Bitte geben Sie Ihre Spieler-ID ein

Eingabe

ANMELDEN

Falls Sie noch keine ID haben, dann bitte

REGISTRIEREN

Abb 5.3

ZURÜCK

Bitte geben Sie Ihre Daten ein

Name

Strasse

PLZ Stadt

Geburtsdatum xx.xx.xxxx

Firma

SPEICHERN

Wenn der Nutzer angemeldet ist, sieht er seine für die Veranstaltung wichtigsten Informationen auf einen Blick und bekommt zudem seine bisher gebuchten Workshops angezeigt (Abb. 5.4).

Der Zugriff auf die persönlichen Daten erfolgt direkt an der Stelle der Schaltfläche, welche sich bei Klick als Tab des Bereichs zur Einsicht und Änderungen der persönlichen Daten fungiert.

Abb 5.4

ABMELDEN

Hallo Jupp Mustermann

Deine JWL-ID:

853-1b24

Spielplatz

Ansprechpartner

Nächster Termin

DEINE DATEN **BON DRUCKEN**

Workshops

Relaxed Hand Technique

Samstag 16.30 - Raum 1.402 **INFO**

Abb 5.5

ABMELDEN

Hallo Jupp Mustermann

Deine JWL-ID:

853-1b24

Spielplatz

Ansprechpartner

Nächster Termin

DEINE DATEN

Name

Strasse

PLZ Stadt

Geburtsdatum xx.xx.xxxx

Firma

ZURÜCK **ÄNDERN**

#6.7 Die Karte

Die Karte umfasst das Gebiet das direkt relevant für die Veranstaltung ist und lässt sich per Drag&Drop Funktion verschieben sowie per Schaltfläche maximieren, minimieren, vergrößern und verkleinern. Durch die Informationsicons am unteren Rand der Karte lassen sich wichtigsten Infos und Orte auf der Karte anzeigen wobei zusätzlich, wenn benötigt, in einem visuell zugeordneten Textbereich angezeigt wird.

Bei Maximierung und Minimierung der Karten wird die Position des Textbereichs nicht verändert während die Position der Schaltflächen an die jeweilige Darstellung der Karte angepasst wird um eine angenehme Interaktion zu gewährleisten.

#6.8 Gäste

Die besonderen Gäste werden mit einem Vorschaubild sowie einem kurzen Anreißertext angekündigt, die in einer Schleife durchlaufen. Ein Klick auf die 'Mehr' Schaltfläche führt den interessierten Nutzer zum kompletten Text zur jeweiligen Person.

Aufgrund seiner geringen Priorität liegt das Element außerhalb des Nutzerfokus und wirkt durch den Verzicht auf eine Hintergrundfarbe sehr luftig und den schwereren visuellen Eindrücken der Karte, des Ablaufs und der Workshops entgegen.

#6.9 Teilnehmer

Die drei Elemente teilen die Spalte in ihren jeweiligen Teil auf und während der 'Titel' des Elements linksbündig angeordnet ist um die Abgrenzung der rechten Spalte zu gewährleisten, sind die beiden Interaktionselemente ähnlich der Interaktion des Ablaufs angeordnet.

Bei Klick werden die näheren Informationen zu den Teilnehmer, über den Bereichen Ablauf und Workshops eingeblendet und erhalten zudem eigene Navigationselemente die visuell an bekannte Elemente aus der Seitennavigation von Websites referenzieren.

#6.10 Ablauf

Die Informationen zum Ablauf der Veranstaltung ist tabellarisch arrangiert, über die Tabs als Navigationselemente erhält der Nutzer Zugriff auf die Daten des jeweiligen Tages.

Das weitere Informationen zu einem Termin vorhanden sind wird durch das Pfeilelement in der Interaktionsfarbe angezeigt. Ein Klick darauf blendet die weitergehende Information ein, die sich über das eigene übergeordnete Element als auch die Workshops einblendet

#6.11 Workshops

Die Darstellung der Workshops ähnelt aufgrund der formalen Verwandtschaft der des Ablaufs mit dem Unterschied das hier detailliertere Daten zum einzelnen Termin direkt gezeigt werden und bei Klick auf ein Element die weitergehenden Informationen lediglich über das Element der Workshops einblenden.

#6.12 Detailansicht

Um nähere Informationen einzublenden nutzen, wir Detailansichten die sich passend ins Raster legen. Hier ein paar Beispiele:



UDO LINDBENBERG II

Ja auch er ist es wirklich! Der talentierte Rockmusiker ist auch mit von der Partie. Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur elit.

Udo Gerhard II wurde als Sohn von Rebecca und Udo Lindenberg geboren. Er hat drei Geschwister: den älteren Bruder Erich Lindenberg (1938–2006), der Kunstmaler wurde, sowie zwei jüngere Schwestern.

Bereits in seiner Kindheit manifestierte sich bei Lindenberg ein ausgeprägtes Rhythmusgefühl, und er nahm jede Gelegenheit wahr, zu trommeln, wobei sein erstes Schlagzeug lediglich aus Benzinfässern bestand. Im Alter von 15 Jahren begann er eine Ausbildung zum Kellner im Hotel Breidenbacher Hof in Düsseldorf, wo er in Altstadtkneipen als Schlagzeuger spielte. In einem Interview schilderte er seinen ursprünglichen Traum, als Kellner auf den Kreuzfahrtschiffen dieser Welt anzuheuern, den er dann später verwarf. (Zitat: „Mein Traum waren immer die dicken Pötte.“) Die nachfolgenden „Wanderjahre“ führten ihn über Norddeutschland (unter anderem bei Gunter Hampel), Frankreich und Tripolis nach Münster auf die dortige Musik-Akademie.

1968 kam er nach Hamburg und beschloss, Mitglied in einer Folkloregruppe zu werden. 1969 wurde Udo Lindenberg Schlagzeuger bei den City Preachers, der ersten Folk-Rock-Band Deutschlands.

ZURÜCK

TEILNEHMER	Registriert	869 ▶	Angemeldet	654 ▶
Name	Stadt	Spielposition		
Oprah Bender Rodriguez	Statesboro	655-2A24		
Hyacinth Leon	West Haven	655-2A24		
Carl Cherry	Bloomington	655-2A24		
Rae Guy	Beverly Hills	655-2A24		
Stuart McCoy	Hawthorne	655-2A24		
Athena Mann	Fairfax	655-2A24		
Audrey Finch	Geneva	655-2A24		
Kermit Daniel	Brunswick	655-2A24		
Maryam Harrell	Danbury	655-2A24		
Raya Harris	Healdsburg	655-2A24		
Audra Howell	Texarkana	655-2A24		
Gisela Sharpe	Palmdale	655-2A24		
Reuben Frank	Bandon	655-2A24		
Whoopi Solomon	Rancho Cucamonga	655-2A24		
Jelani Joyce	DeKalb	655-2A24		
Quincy Cooper	Biloxi	655-2A24		
Kerry Cochran	Cranston	655-2A24		
Oren Parks	Jeffersonstown	655-2A24		
Gil Klein	Birmingham	655-2A24		
Audra Decker	Idaho Falls	655-2A24		
Basil Carroll	Farrell	655-2A24		
Rebecca Chavez	Tallahassee	655-2A24		
Iola Gates	New Albany	655-2A24		
Hayden Bowers	Saginaw	655-2A24		
Odessa Clay	Hamilton	655-2A24		
Jessie Roth	Coos Bay	655-2A24		
Maggie Shaw	Beacon	655-2A24		
Malcolm Hines	Martinsburg	655-2A24		
Caesar Mccray	Austin	655-2A24		
1	vorige	1/19	nächste	19

ZURÜCK

WORKSHOPS

Freitag

Relaxed Hand Technique II

Moeller-Technik nach Sanford A. Moeller und Jim Chapin, Stickcontrol, Rudiments; Koordination und Unabhängigkeit, Rhythmische Konzepte, Notenlesen, Musikalische Stilstiken von Blues über Jazz und Rock bis zu neuesten Stilen, Groove- und Timing-Übungen, Fill-ins und Solospiel, Improvisation, Begleitung.

Dozent	Maren Meus	Zielgruppe	Fortgeschrittene
Wann	Samstag 11.00 & 14.00	Kosten	-
Wo	Halle 43, Raum S2	Freie Plätze	50

ZURÜCKANMELDEN

WORKSHOPS

Freitag

Relaxed Hand Technique

Moeller-Technik nach Sanford A. Moeller und Jim Chapin, Stickcontrol, Rudiments; Koordination und Unabhängigkeit, Rhythmische Konzepte, Notenlesen, Musikalische Stilstiken von Blues über Jazz und Rock bis zu neuesten Stilen, Groove- und Timing-Übungen, Fill-ins und Solospiel, Improvisation, Begleitung.

Dozent	Maren Meus	Zielgruppe	Fortgeschrittene
Wann	Samstag 11.00 & 14.00	Kosten	-
Wo	Halle 43, Raum S2	Freie Plätze	50

ZURÜCKABMELDEN

ABLAUF

FreitagSamstagSonntag

Brubakers

Die Gründungsgeschichte der Band reicht zurück bis ins Jahr 1964. Der Sängerr Songwriter und Gitarrist Lou Reed hatte gerade eine kurzlebige Garagenband gegründet und arbeitete als Texter für Pickwick Records. Den Job bezeichnete Reed als "a poor man's Carole King".

Bald traf Reed auf John Cale, einen jungen Waliser, der in die USA gezogen war, um klassische Musik zu studieren. Cale verfügte über eine klassische Kompositionsausbildung, hatte bereits mit Musikern der Neuen Improvisationsmusik wie John Cage oder La Monte Young zusammengearbeitet und war ebenso wie Reed an Rockmusik interessiert. Der Einfluss von La Monte Young und dessen als „Drones“ (Dröhnen, Brummen) bezeichneten Kadenz auf den Sound von Velvet Underground sowie Cales und Reeds spätere Solokarrieren waren erheblich.Cale war überrascht, in Reed jemanden gefunden zu haben, der wie er ein offenes Ohr für Experimente hatte:

Reed stimmte seine Gitarrensaiten oft alle auf dieselbe Tonlage und erzielte damit den „Drone“-Effekt. Die beiden jamnten immer häufiger zusammen, und es entstand eine kreative Partnerschaft, die bereits die Richtung für das spätere Bandprojekt The Velvet Underground vorgab.

Wann	Samstag 22.00
Wo	Halle 43
Kosten	kostenlos

ZURÜCK

#6.13 Weiterentwicklung/Verbesserungen

Dies sind noch Punkte die verbessert werden können, wir versuchen diese eventuell noch bis zum Tag der Präsentation in Angriff nehmen:

- Je nach Weiterentwicklung des Veranstaltungskonzepts können den angemeldeten Nutzern zusätzlich zu den gebuchten Workshops, auch noch weitere Informationen an der Stelle angezeigt werden.
- Erweiterung der Funktionen ähnlich der 'Bon Drucken' Funktion
- Verfeinerung der Icons zur Kartennavigation und entsprechende farbliche Zuordnung

PLAKAT

#1 Plakat

Für unser Plakat haben wir den Kreis, als Element aus der Anwendung übernommen und auch hier als Aufmacher/eyecatcher im linken oberen viertel eingesetzt.

In ihm befindet sich als Headline der Titel der Veranstaltung 'Jetzt wirds Laut'.

Rechts oben befindet sich das Logo, damit auch dies schnell nach dem Aufmacher entdeckt und wiedererkannt werden kann.

Durch den Aufmacher und das Logo wird schnell erkannt, das das Plakat die Veranstaltung thematisiert.

Darauf hin folgt eine Begrüßung der Teilnehmer mit der Bitte ein Terminal aufzusuchen, sich anzumelden und seine Drums aufzubauen. Die Begrüßung wird als Headline genutzt und enthält unser typographisches Stilmittel, die Kombination aus Bold und Light Schnitt untereinander gesetzt.

Der Zeitplan ist sehr ausführlich, groß und farbstark, dadurch wird ein gewisses Gleichgewicht erzeugt. Der Aufmacher ist durch seine Größe und dem satten schwarz sehr aufmerksamkeits erregend und prägnant, der farbige Zeitplan wirkt dagegen und sorgt für ein Ausgleich zur Wirkung des Aufmachers bzw. Ausgleich der Symmetrie. Dies war uns sehr wichtig, da unser Hauptziel war einen runden Gesamteindruck zu hinterlassen.

Die Karte wurde von uns aus der Anwendung übernommen und ebenfalls hochkant platziert. So wird die Beziehung zwischen Plakat und Anwendung nochmals erkennbar.

Als komplett neues Element auf dem Plakat führten wir den 'Noch Fragen?' Bereich ein. Hier wird anhand einer Silhouette, die ein bestimmtes T-Shirt trägt gezeigt, an wen man sich wenden sollte, falls noch weitere Fragen aufkommen. Die Silhouette ist Schwarz/Weiß und um sie herum befinden sich zwei grüne Kästen in denen erläutert wird, sich bei Fragen an Personen zu wenden, die das abgebildete Tshirt tragen. Durch die gewählten Farben passt dieses Element sehr gut in unser Gesamtbild.

Anhang

Da wir das Plakat nicht Stauchen wollten, zeigen wir keine Bilder in der Dokumentation sondern laden es in einer extra PDF hoch.