

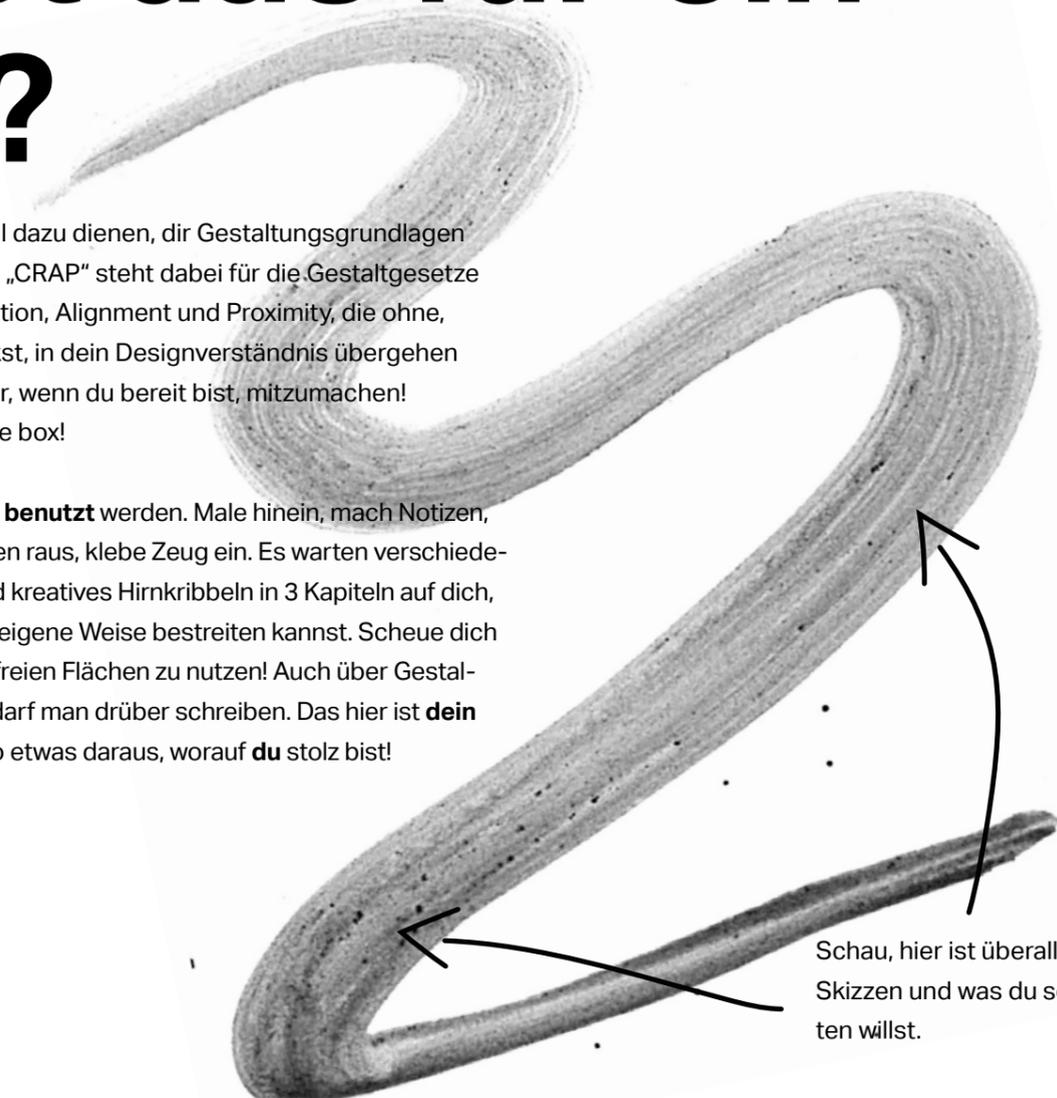
CRAFT

Guide to Design

Was ist das für ein CRAP?

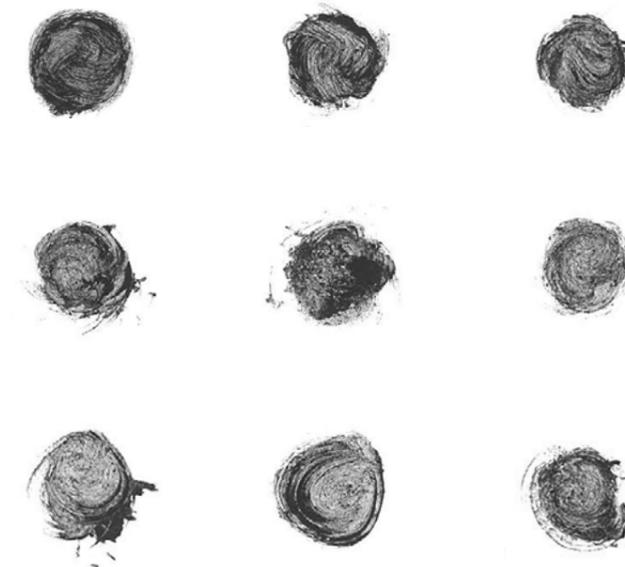
Dieser Guide soll dazu dienen, dir Gestaltungsgrundlagen näherzubringen. „CRAP“ steht dabei für die Gestaltgesetze Contrast, Repetition, Alignment und Proximity, die ohne, dass du es merkst, in dein Designverständnis übergehen werden. Aber nur, wenn du bereit bist, mitzumachen! Think outside the box!

Dieser Guide will **benutzt** werden. Male hinein, mach Notizen, reiße ganze Seiten raus, klebe Zeug ein. Es warten verschiedene Aufgaben und kreatives Hirnkribbeln in 3 Kapiteln auf dich, die du auf deine eigene Weise bestreiten kannst. Scheue dich nicht davor, alle freien Flächen zu nutzen! Auch über Gestaltungselemente darf man drüber schreiben. Das hier ist **dein** Guide. Mach also etwas daraus, worauf **du** stolz bist!



Schau, hier ist überall Platz für Notizen, Skizzen und was du sonst alles festhalten willst.

Just. Do. It.



Zeichne 4 gerade Linien, ohne den Stift abzusetzen. Alle 9 Punkte müssen mit dem Stift durchfahren werden. Fehler passieren, radieren ist erlaubt!

Grundstein

Alles, was du als Designmensch brauchst

1

Dieser Teil ist die Einleitung mit Aufgaben, die den Grundstein für das Gestalten legen. Je mehr du aus diesem Bereich fertigstellst, desto leichter wird dir der zweite Teil (Designpool) fallen. Du findest zu Beginn des Kapitels eine kleine Checkliste, was du lernen könntest. Blätter nach einiger Zeit mit dem Guide dorthin zurück und schaue, wo du einen Haken machen kannst.

Designpool

Einfach reinspringen und machen

2

Der Designpool ist ein Haufen diverser Herausforderungen, die dich als Designmensch formen und fordern. Hier kannst du dich frei austoben, blättere einfach auf irgendeine Seite und mache, worauf du Lust hast! Wenn du nicht weiter kommst, schaue im Grundstein nach, ob dir dort Aufgaben fehlen. Mach dir auch gern Eselsohren, wo es hakt und frage Andere oder deine Lehrkräfte um Hilfe.

Sammlung

Festhalten, was glücklich macht!

3

Die Sammlung solltest du dir zu Beginn einmal anschauen. Hier findest du Anregungen, wonach du auf deinem Weg zum Designmensch Ausschau halten solltest. Wenn dir z.B. spannende Designs in die Hände fallen, kannst du fix deinen CRAP Guide to Design zücken und sie im gelben Bereich sammeln.



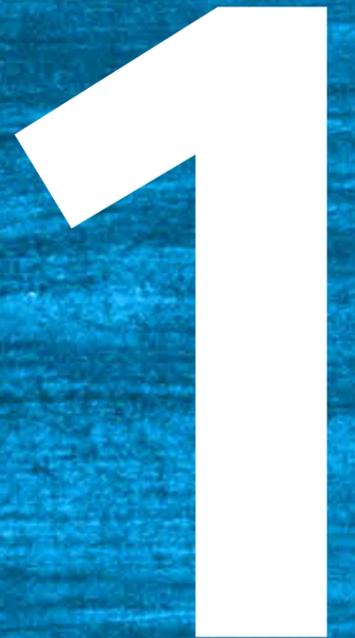
Aufgaben, für die du den Rechner brauchst, haben das Symbol

Challenge

Optional; die Aufgaben fordern dich dadurch etwas mehr. Probier es einfach aus! Du kannst nur gewinnen.

Grundstein

Alles, was du als
Designmensch brauchst





Was du
lernen
könntest...

- Welche Wirkung hat die Position im Format?
- Gestaltungselemente erkennen
- Muster in der Gestaltung erkennen
- Mit Formen umgehen, so generell
- Farben wahrnehmen
- Gestaltungsgrundlagen (CRAP)

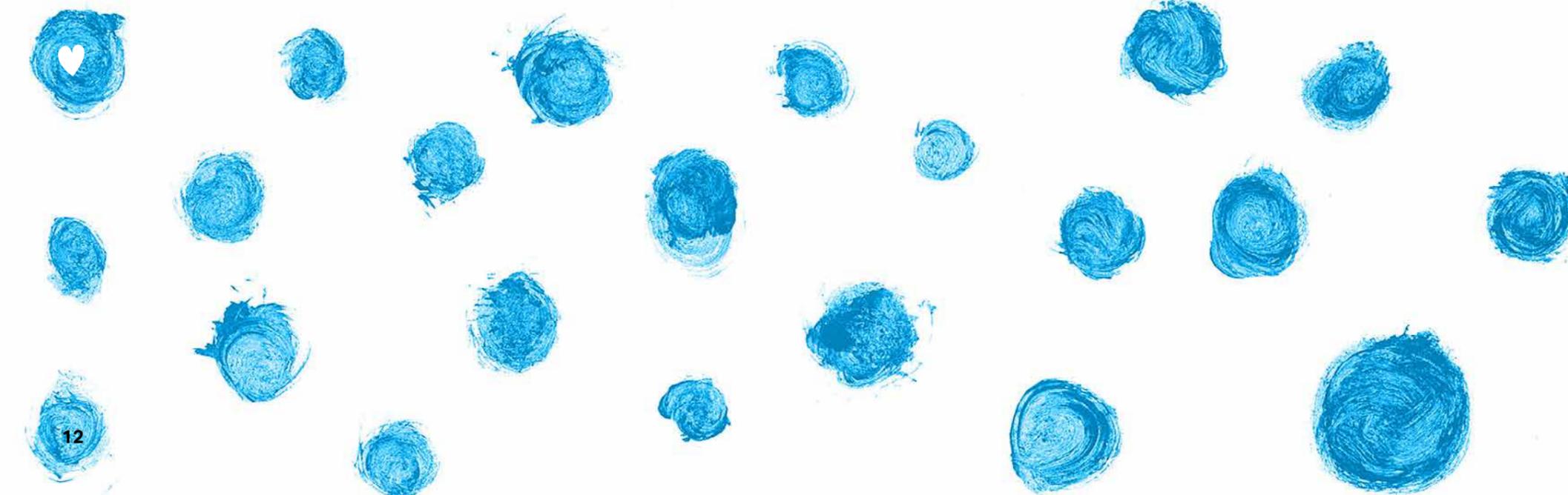
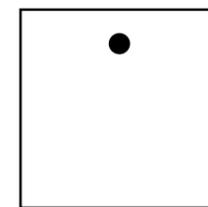
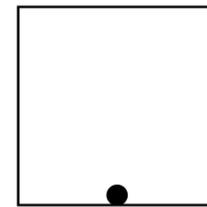
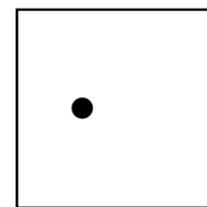
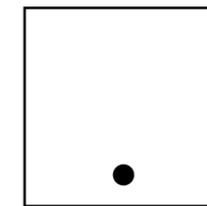
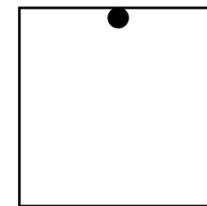
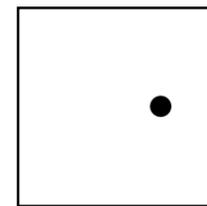
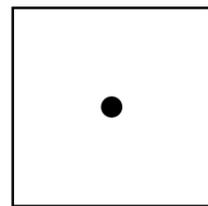
Bright, but not brilliant

*Robert J. Sternberg,
Psychologe*

Kreative Köpfe sind meistens überdurchschnittlich intelligent. Du bist kreativ. Denk mal drüber nach.

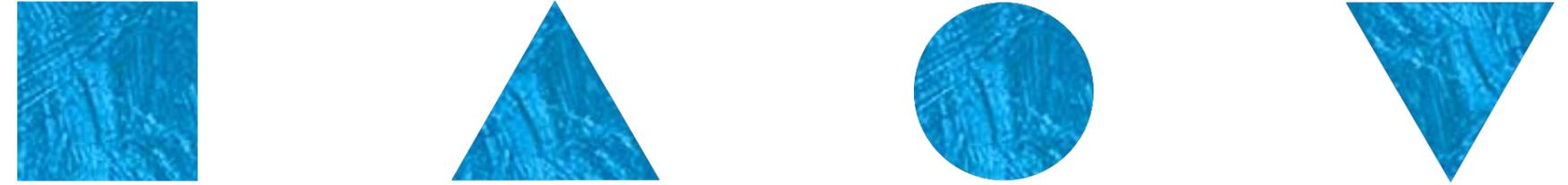
Punkte im Raum

Schau dir die Kästchen mit dem Punkt an. Betrachte ein Kästchen als Leinwand. Welche **Adjektive** fallen dir zu den einzelnen Leinwänden ein? Notiere mindestens drei pro Kästchen, aber so viele wie möglich!



Formen

Schau dir die einfachen Formen rechts an.
Versuche **Beispiele** aus dem Alltag zu finden, wo diese Formen auftauchen. Versuche nun, den Formen eine **Wirkung** (Adjektive) zuzuschreiben.



Im Alltag

Empty rectangular box for writing examples of shapes in everyday life.

Wirkung

Empty rectangular box for writing the effects or adjectives associated with the shapes.

Challenge

Finde weitere wiederkehrende Formen im Alltag (außer Dreieck, Kreis, Quadrat).

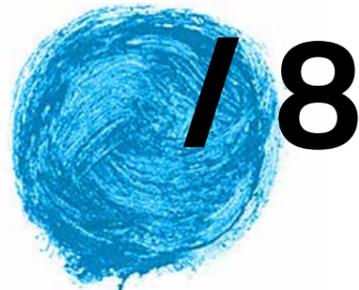
Punkte im Raum: Begriffspaare

Zeichne mit einem Bleistift auf die rechte Seite **8 Quadrate** (4 x 4 cm) in 2 Reihen, die gleichmäßig und mittig auf dem Blatt verteilt sind.

Nun zeichne in jedes Quadrat **5 Punkte** in der gleichen Größe (3 mm Durchmesser). Dabei sollen die Punkte die nebenstehenden Gegensätze darstellen.

Nutze pro Begriff ein Kästchen und stelle die gegensätzlichen Begriffe auch gegenüber dar. **Beschrifte die Kästchen nicht!** Wenn die Aufgabe fertig ist, bitte jemanden die Begriffe zuzuordnen. Wie viele wurden richtig zugeordnet?

Zugeordnet:

 / 8



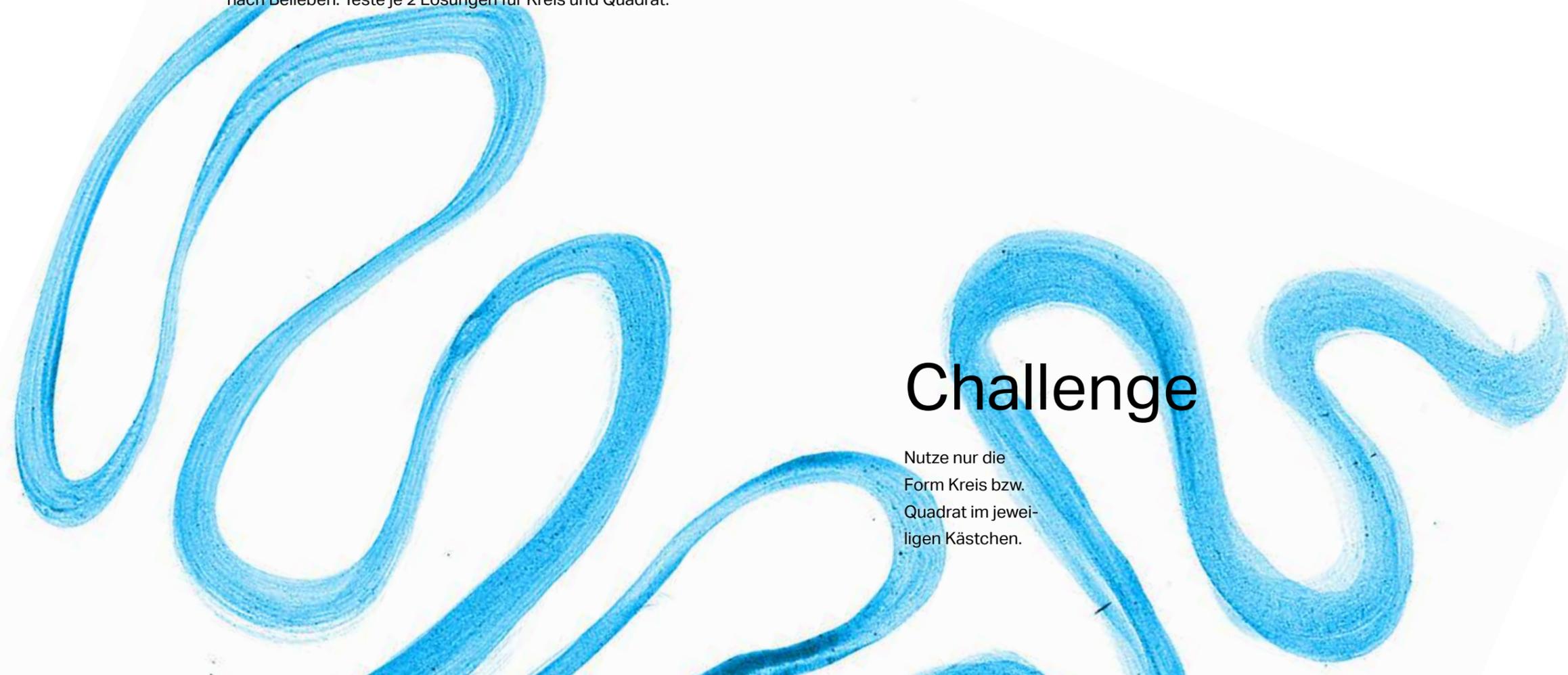
stabil – instabil
schwer – leicht
dynamisch – statisch
steigend – fallend

Challenge

Versuche die Aufgabe ohne Radieren zu schaffen!

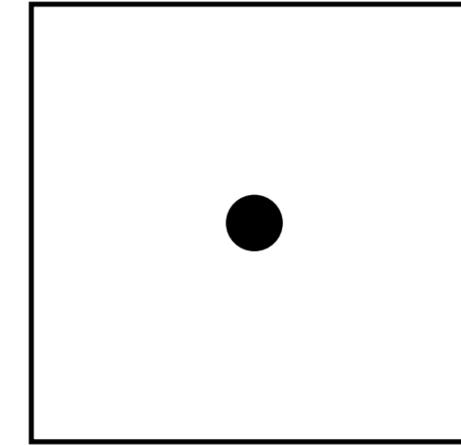
Räumlichkeit

Vervollständige die Kästchen rechts nach Belieben.
Dabei soll beim **Quadrat** der Eindruck entstehen, dass es im **Vordergrund** steht. Der **Kreis** soll den Eindruck vermitteln, als stünde er im **Hintergrund**. Verwende Stifte und Farben nach Belieben. Teste je 2 Lösungen für Kreis und Quadrat.

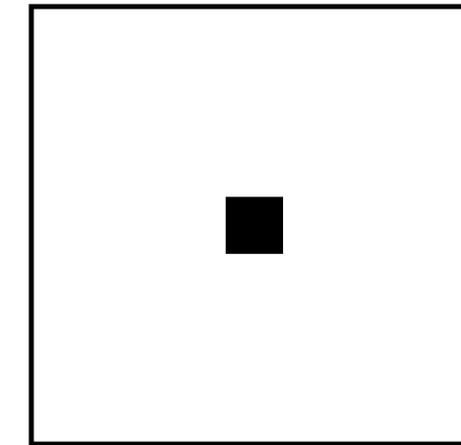
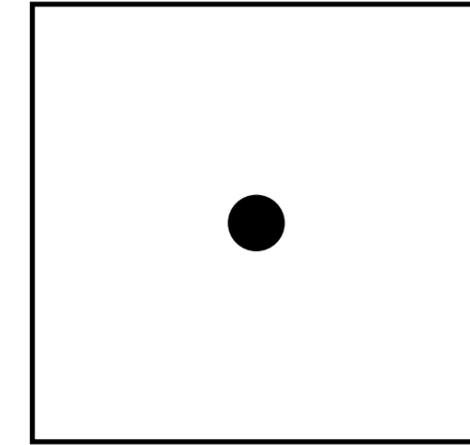


Challenge

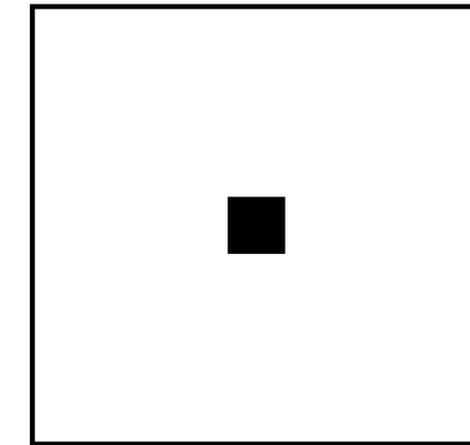
Nutze nur die
Form Kreis bzw.
Quadrat im jewei-
ligen Kästchen.



Hintergrund



Vordergrund

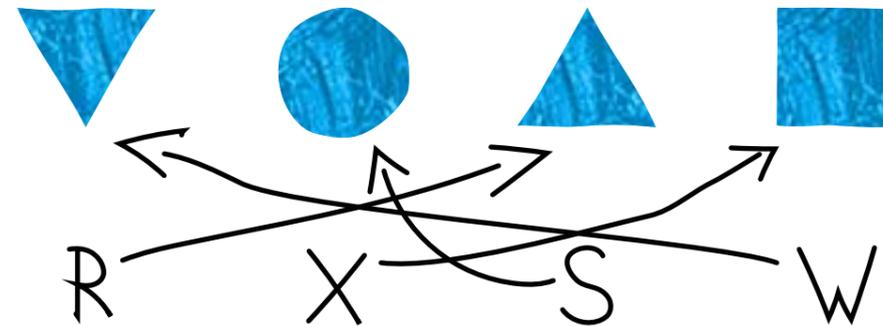


Buchstaben- formen

Schauen dir Buchstaben in der Schrift „Arial“ an. Versuche **jedem Buchstaben eine Grundform** (Kreis, Quadrat oder Dreieck) zuzuordnen. Skizziere zu allen Buchstaben die entsprechende Grundform.

Welche Form kommt **am häufigsten** vor? Vergleiche dein Ergebnis mit den Ergebnissen anderer. Habt ihr die gleichen Zuordnungen gemacht?

Tipp: Macht sich klasse als Gesprächseinstieg auf einer Party: „Meinst du ein B ist eher ein Quadrat oder ein Kreis?“



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		

Häufigste Form:

**Gute Typografie
erklärt den Inhalt.
Nicht den Gestalter.**

*Kurt Weidemann,
Grafikdesigner*

Schreibe deinen Namen

Klingt einfach, aber du solltest sauber arbeiten. Wähle am Computer eine Schrift mit Serifen und schreibe deinen Namen. Versuche nun, den Schriftzug möglichst genau auf diese Seite abzuzeichnen. Nutze einen Ausdruck oder den Bildschirm als Referenz. Kein Abpauschen! Beachte die Größe des ersten Buchstabens. Nutze Bleistift, Lineal und Radiergummi.

Nutze die linke Seite, um Notizen zur Aufgabe zu machen.

Höhe des ersten
Buchstabens
(Versalhöhe)



Farben

Schau dir die Farben auf der rechten Seite an. Schreibe darunter Adjektive, die du mit der jeweiligen Farbe verbindest. Brainstürme dabei, arbeite **intuitiv** aus dem Bauch heraus.

Samle nun zu jeder Farbe **Logos und Marken**, die sich hauptsächlich in der jeweiligen Farbe repräsentieren. Male die Logos nach, schneide sie aus Printprodukten aus oder drucke sie selber aus. Wie viele kannst du finden? Stimmt die **Wirkung** der Marken mit den Adjektiven überein?

Challenge

Mach das mit weiteren Farben (schwarz, weiß...) in der Sammlung am Ende des Guides



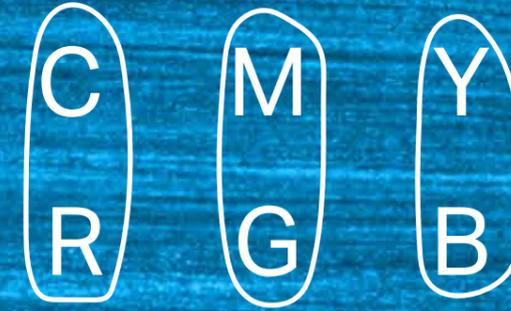
Wirkung

A large, empty rectangular box with a black border, intended for writing adjectives associated with the colors above.

Logos

A large, empty rectangular box with a black border, intended for drawing or pasting logos corresponding to the colors above.

Komplementär- farben



Schreibt man CMY und RGB
untereinander, dann stehen
die Komplementärfarben
direkt untereinander.

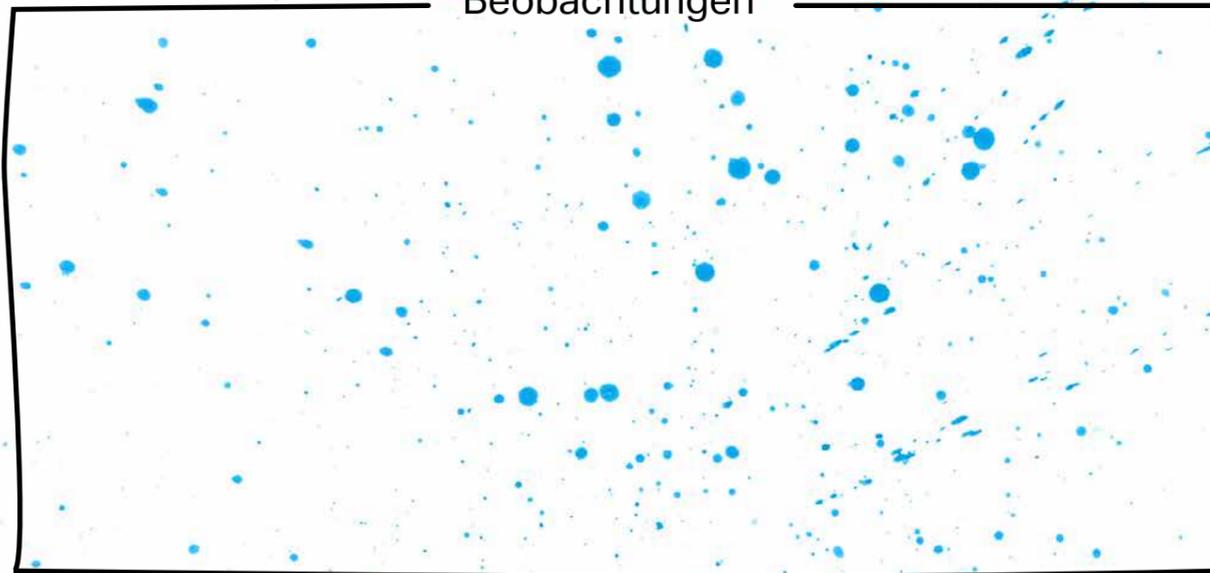


ontrast

Schnapp dir irgendein beliebiges **Printprodukt**. Völlig egal ob Visitenkarte, Zeitung, Magazin oder Katalog. Schau dir die Gestaltung an.

Welche **Elemente** scheinen besonders wichtig zu sein? Wodurch fallen diese Elemente auf? Klebe Beispiele **rechts** auf. Markiere die unterschiedlichen **Gestaltungselemente** und mache dir Notizen zu deinen Beobachtungen.

Beobachtungen



Rpetition

Welche **Elemente** kehren bei der Gestaltung in diesem Guide immer wieder? Zeichne sie nach, beschreibe sie oder schneide sie einfach aus und klebe sie auf.

Notiere die **Funktion** der Gestaltungselemente. Welche Elemente sind wichtiger als andere? Gib den einzelnen Gestaltungselementen **kreative Namen!**

Challenge

Schnapp dir ein anderes Printprodukt und sammle dessen Elemente.

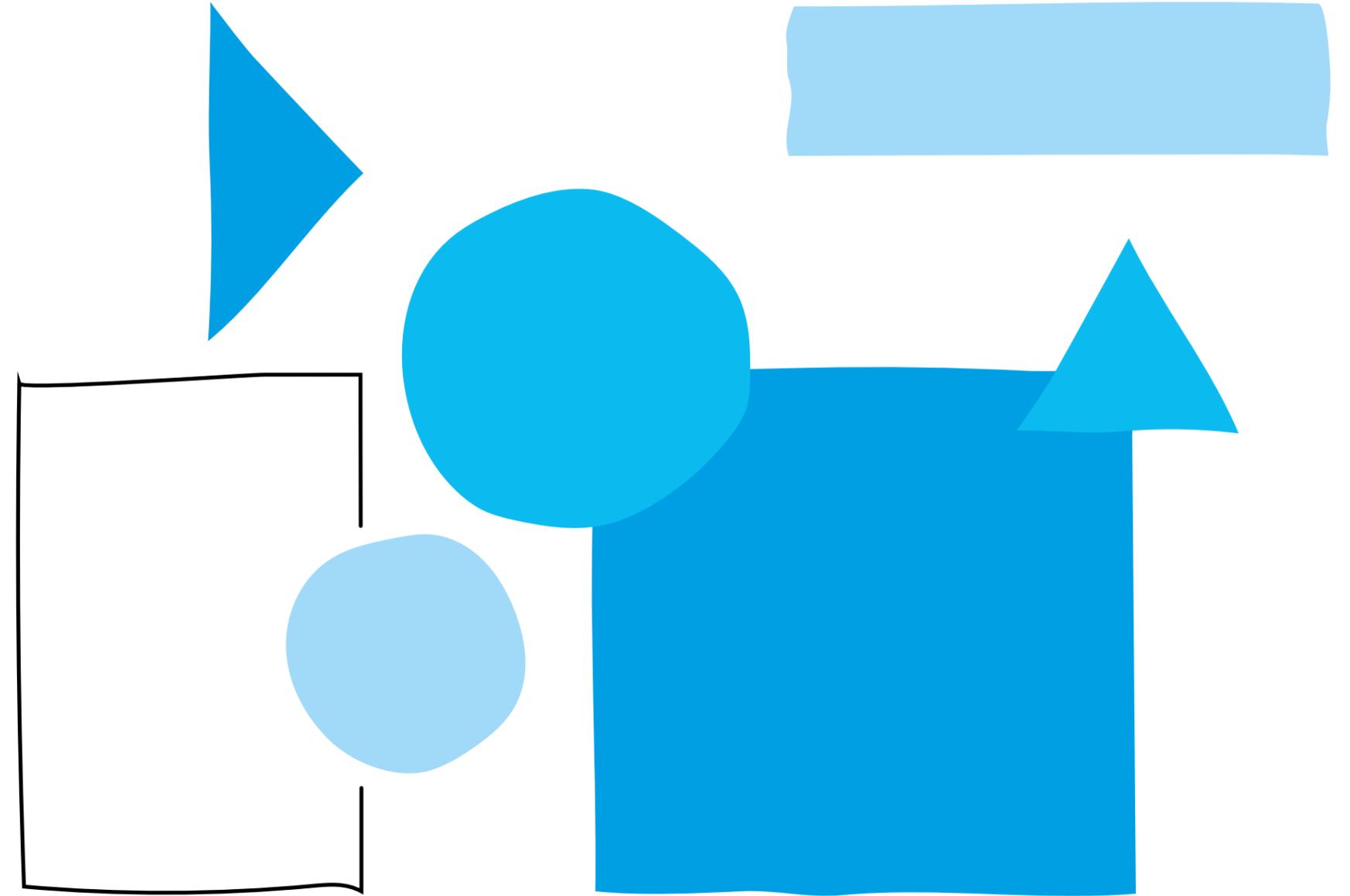
A lignment

Schnapp dir ein dünnes Blatt Papier (Butterbrot- oder Backpapier sind super). Schneide es auf das Format des Guides. Blättere nun durch den Guide und versuche, **optische Linien** zu finden und einzuzeichnen.

Befestige das Papier mit einer Büroklammer an der rechten Seite. Welche der Elemente rechts passen **nicht** zu den Linien auf deinem Papier? Mache ein X hinein!

Challenge

Zeichne das gesamte Gestaltungsraster des Guides.



Proximity

Trenne die nächste Seite aus. Schneide die einzelnen Zeilen aus und arrangiere sie im **Visitenkartenformat** auf der nächsten Seite. Gestalte sie möglichst **informativ** und **übersichtlich**.

Challenge

Ersetze „Design-
mensch“ durch
deinen Namen.
Digital oder
manuell, wie du
magst.

Designmensch

+49 123 4567 890 12

www.designmensch.de

 [designmensch](#)

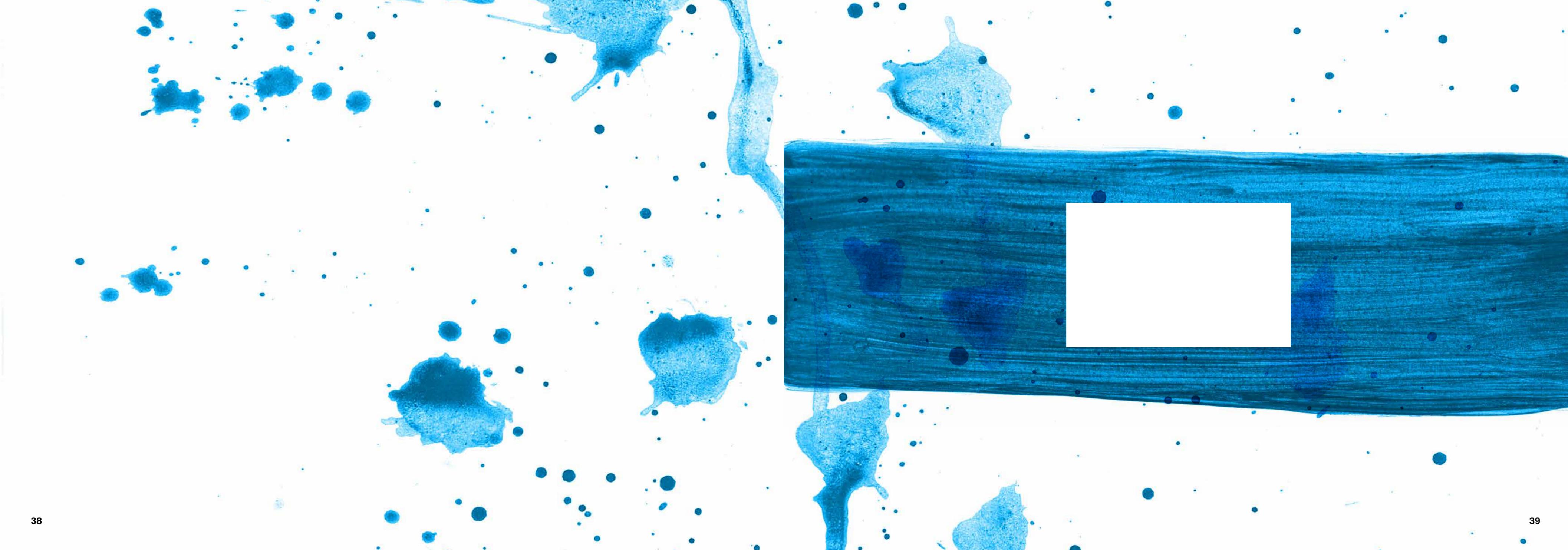
12345 Layoutstadt

Kreativweg 111

 [gestaltungsmensch](#)

profi@gestaltung.com

Profi für Gestaltungskram



CRAAP

Warum heißt dieser Guide nun, wie er heißt? Ganz einfach. Es ist nach den wichtigsten **Gestaltungsgrundlagen** benannt, die in den ersten Übungen von dir vermutlich schon unbewusst schon angewendet wurden.

Schreibe dir zu den einzelnen Begriffen unten deine eigene **Übersetzung** auf. Versuche nun eine kurze, **knappe Regel** zu formulieren und schreibe sie in den Kasten. Außerdem sollte in dem Kasten eine **Anordnung von Punkten** Platz finden (wie auf Seite 13 oder 17, Anzahl, Rahmen und Farbe ist dir überlassen), welche die Regel bildlich darstellt.

C = Contrast

R = Repetition

A = Alignment

P = Proximity

Challenge

Ohne Google!

Contrast

Repetition

Alignment

Proximity

Designpool

Einfach reinspringen und
machen!

2

Was du lernen könntest...

- Schriften auswählen und einsetzen
- Raumaufteilung bei Layouts
- Farben richtig einsetzen
- Wichtiges richtig hervorheben
- Wiederkehrende Gestaltungselemente nutzen
- Designs beurteilen (was ist gut/schlecht)
- Kreative Ideenfindung
- Design im Alltag wahrnehmen

Design oder nicht sein

Das ist hier die Frage.
Oder?

Titelblatt- gestaltung

Die erste Seite dieses Guides ist leer. Das ist schließlich **dein** Guide. Schneide **deinen Namen** von Seite 25 aus und klebe ihn auf Seite 1. Auf der rechten Seite findest du noch weitere Designelemente, die du ausschneiden und aufkleben kannst. Du kannst auch **weitere Elemente** hinzufügen, musst du aber nicht.

Challenge

Nutze nur deine eigenen Designelemente. Mache alles manuell. Nutze deine Hände!



C . R . A . P .

Guide to Design von



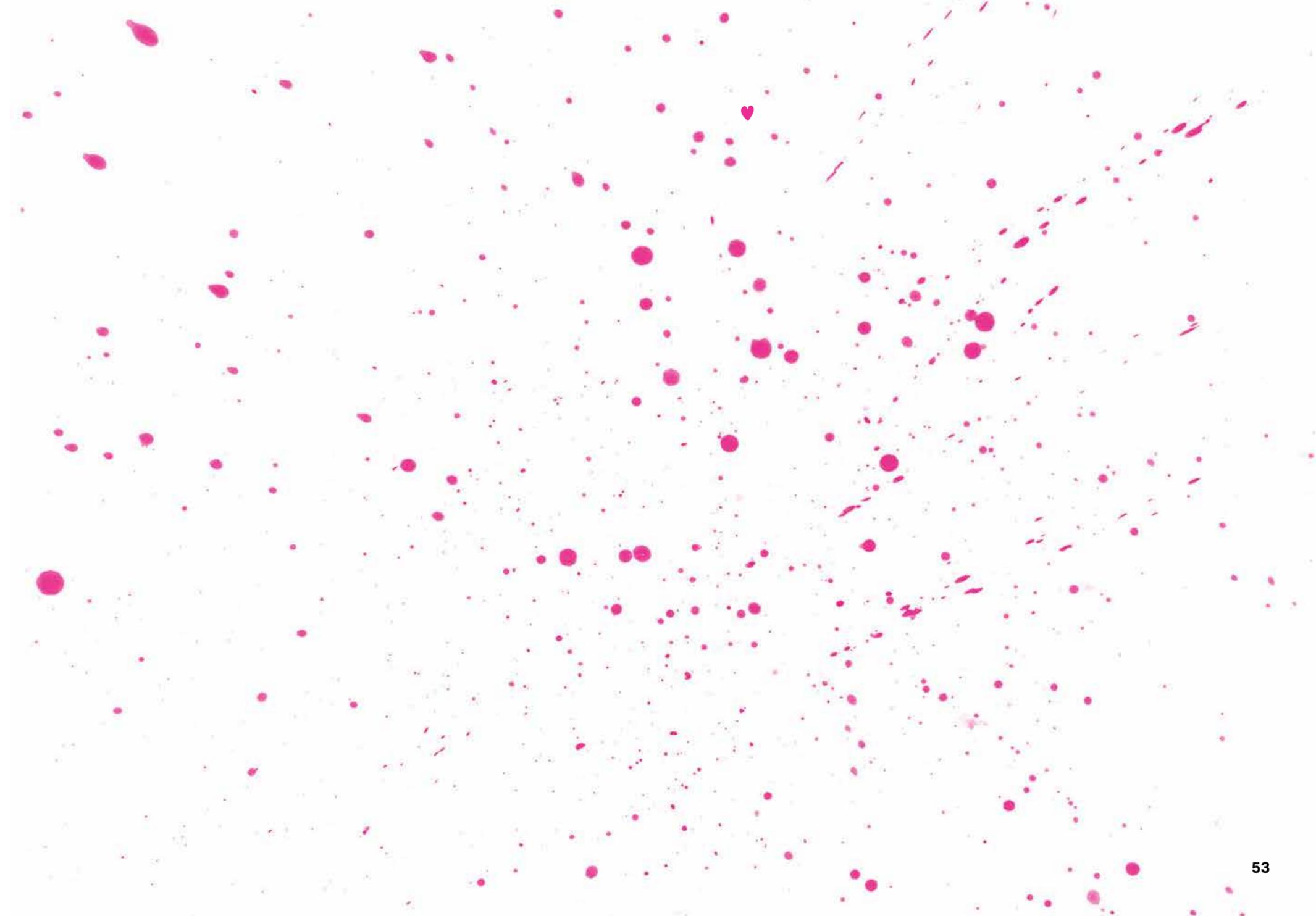
Format

Wut im Bauch? Perfekt. Lass einen **dicken Filzstift** auf die Rückseite dieses Blattes fallen. Noch mal. Trenn die Seite aus dem Guide. Mach einfach. Hänge oder lege die Seite irgendwo hin. Nimm einen anderen Stift und **wirf** ihn auf das Blatt. Nimm Kaffee, Acrylfarbe, Wasserfarbe, Tee, hauptsächlich flüssig. Mache **Flecken** aufs Blatt. Mache so lange weiter, wie du Lust hast. Lasse dein Werk trocknen.

Schneide nun ein rechteckiges **Format** deiner Wahl aus dem bunten Papier, sodass du dein Werk auf Seite 53 einkleben kannst. Überlege, welcher Bildausschnitt am spannendsten aussieht. Überlege dir ein Adjektiv, das die Wirkung des **Bildausschnittes** beschreibt und schreibe es unter dein Werk.

Challenge

Wähle das Format so, dass es in das „Raster“ des Guides passt (Seite 35)



Lass die Musik an!

Mach einen Song an. Nimm einen Stift und kritzle auf diese Seite einfach, was du magst und zur Musik fühlst. Nicht nachdenken.

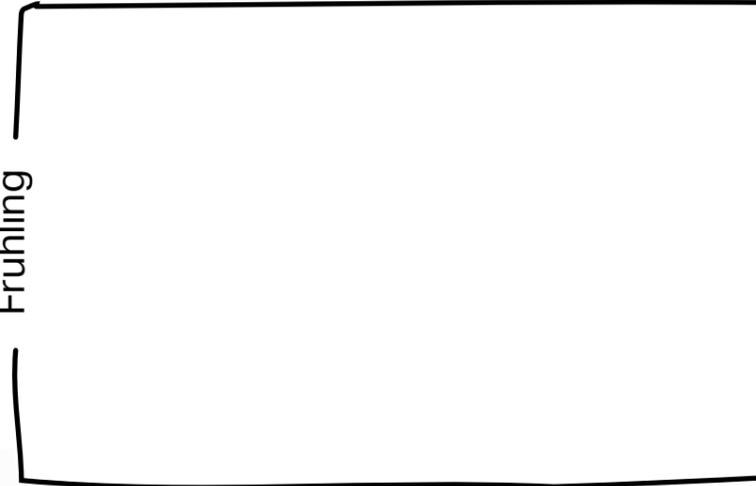
4 Jahreszeiten

Überlege dir, welche **Gefühle, Emotionen, Eigenschaften oder Bewegungen** du mit den 4 Jahreszeiten verbindest. Versuche die 4 Jahreszeiten anschließend nur mit Hilfe von **schwarzen Punkten** in verschiedener Größe und Anzahl in einem 60 x 60 mm großen, weißen Quadrat darzustellen. Die Punkte dürfen sich berühren, aber nicht überlappen.

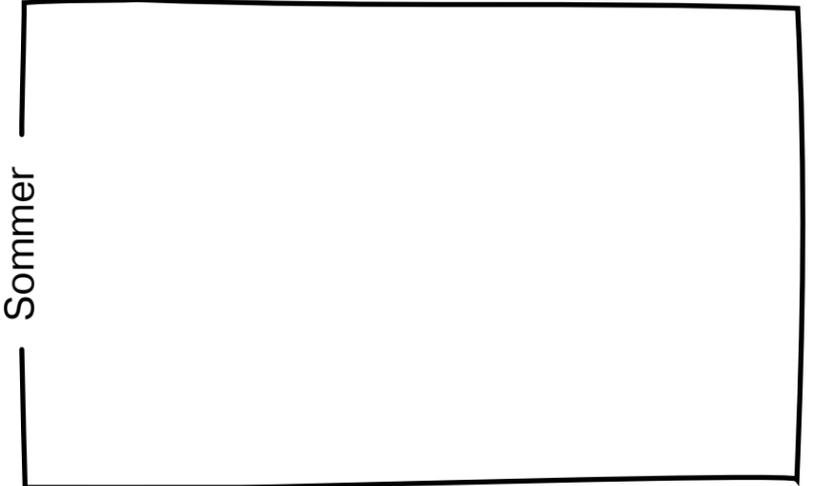
Beginne dafür mit Skizzen! Versuche, **keine figürlichen Abbildungen** zu erstellen (also keine Blumen für den Frühling etc.), sondern bleibe abstrakt. Nutze die Rückseite (S. 58) zum **Skizzieren**, setze das Ergebnis dann digital oder manuell um und klebe das Ergebnis auf der nächsten Seite (S. 59) ein.

Zeige dein Ergebnis jemandem und **lasse die Person raten**, welches Quadrat welche Jahreszeit ist. Wie viele wurden richtig erkannt?

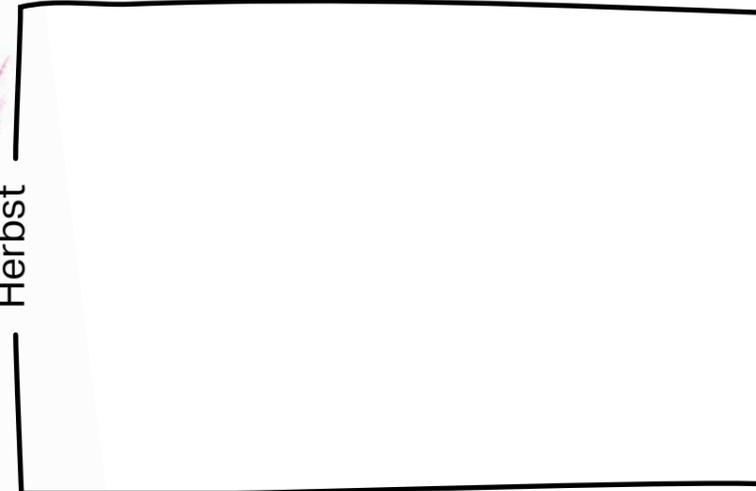
Frühling



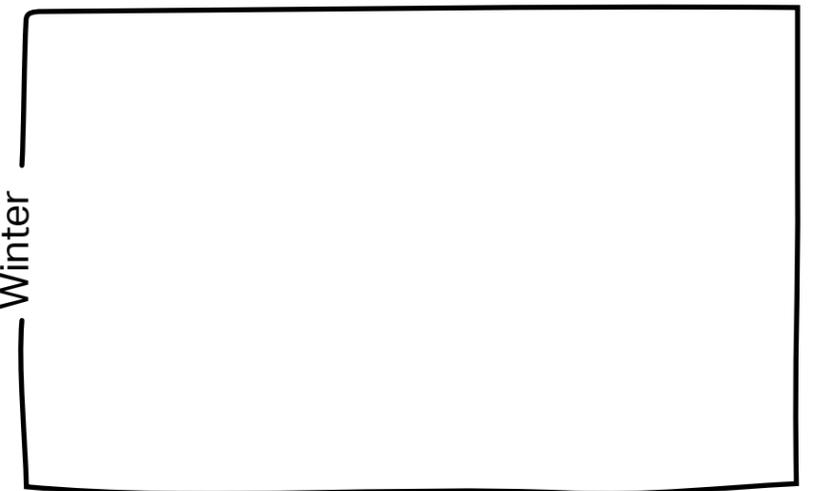
Sommer



Herbst



Winter



Platz für Skizzen

Frühling
Sommer
Herbst
Winter

Richtig zugeordnet:

/ 4

Ich sehe was...

Skizziere einen Gegenstand
in deiner Umgebung.
Du hast 5 Minuten!

Spicker- lesezeichen

Gestalte dein eigenes Lesezeichen für den Guide. Schneide dazu aus der nächsten Seite die Vorlage aus und **falze** sie an der langen Kante mittig. **Klebe** das Lesezeichen zusammen, für mehr Stabilität.

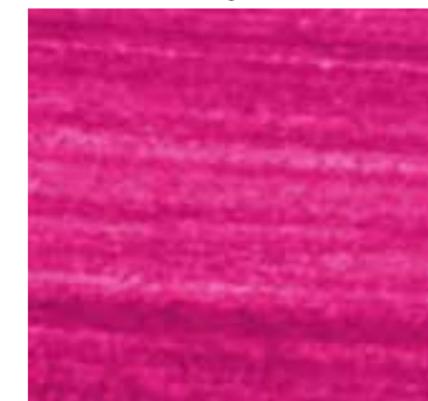
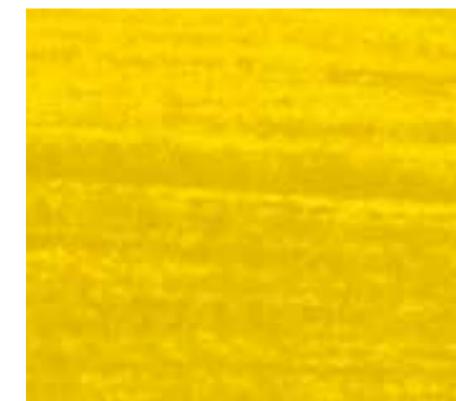
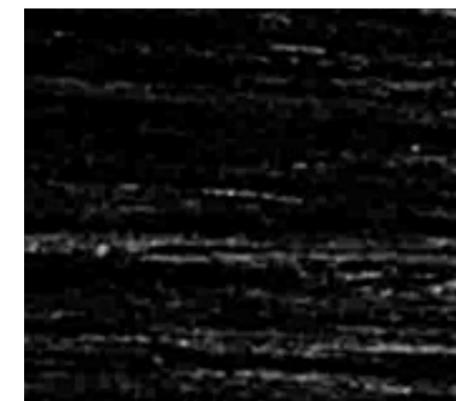
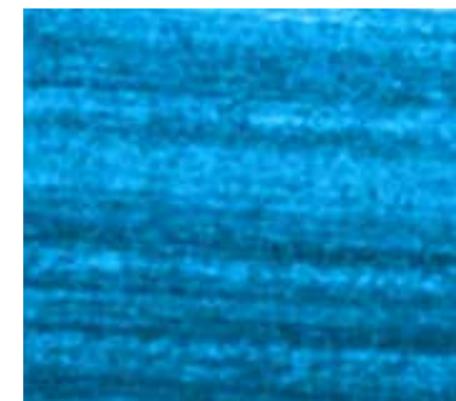
Das Lesezeichen dient dir nun auch als Spicker. Schreibe für dich **wichtige Informationen** darauf. Anregungen findest du rechts. Benutze harmonische Abstände, sinnvolle Gruppierungen und eine ordentliche Schreibweise!

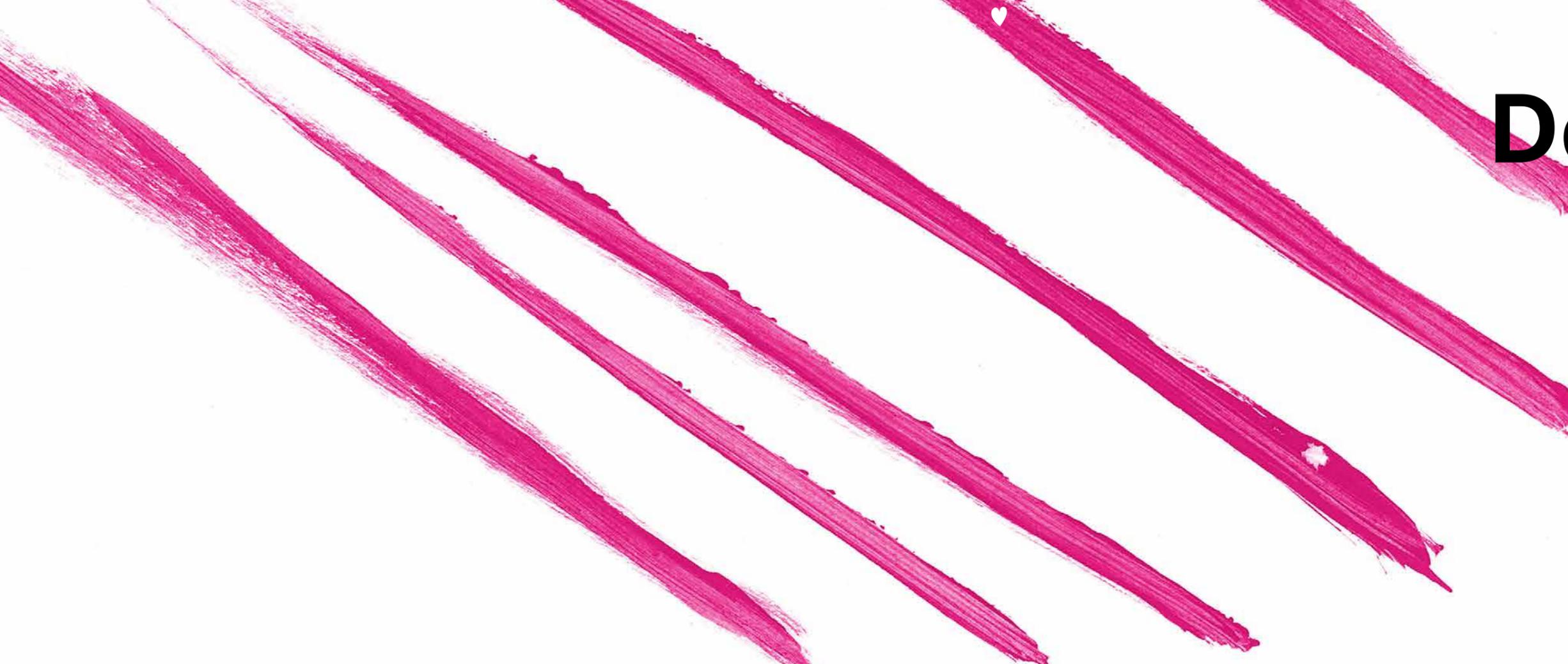
Mögliche Spickerinhalte

- Umrechnung Inch / cm / pt
- DIN A Formate
- Lineal am Rand
- Komplementärfarben RGB / CMY
- Goldener Schnitt
- Seitenzahl deiner Lieblingsaufgabe

Challenge

Nutze die Farbflächen um Gestaltungselemente auszuschneiden





Designtausch

Suche dir eine weitere Person, die am CRAP Guide to Design arbeitet. Erstelle beide ein **Briefing** für einen Flyer. Suche dir ein **Hobby** oder Thema aus, das du gern magst. Schreibe einen kleinen Infotext, der auf dem **Flyer** vorkommen soll, so wie eine Überschrift und eine Adresse. Denk dir zum Beispiel ein Event aus, das zu deinem Hobby stattfindet. Das Format ist 15 x 10 cm. Überlege dir, welche **Stimmung** dein Flyer bekommen soll. Klebe das Briefing danach auf der nächsten Seite ein.

Lasse anhand deines Briefings nun die andere Person den Flyer (einseitig) gestalten und **vice versa**. Klebe das Ergebnis ein und mache Notizen daneben, was du gelungen findest, was du ändern würdest und warum. Wurde die gewünschte Stimmung erzielt?

Tipp: Du kannst das Briefing und den Flyer, den du danach gestaltest, in der Sammlung aufbewahren!

Challenge

Zeitlimit:
3 Stunden zum
Gestalten



Klebe hier das Briefing ein

Platz für Notizen & Anmerkungen

Klebe hier den Flyer ein

♥ Inhalte des Briefings

- Infotext
- Überschrift
- Adresse
- Stimmung des Flyers
- Was immer du auf dem Flyer haben willst

(Du darfst das hier überkleben)



Hassfarbe

Welche Farbe kannst du **nicht ausstehen**?
Schreibe Begriffe auf, die du mit dieser Farbe verbindest.

Suche nun **Beispiele**, wo diese Farbe zum Einsatz kommt.
In der Natur, am Schreibtisch, in Logos und Marken. Schreibe,
zeichne oder klebe sie hier auf. Welche **Wirkung** hat die Farbe
hier auf dich? Sammle die Begriffe, die dir einfallen.

Meine Hassfarbe ist:

Was verbindest du mit der Farbe?

Wo kommt deine Hassfarbe vor?

Wie wirkt die Farbe in den Beispielen oben auf dich?

Wie geht es dir?

Eine einfache Frage.

Aber sei ehrlich:

Wie geht es dir gerade?

Schreibe oder zeichne intuitiv alle Gedanken und Gefühle ungefiltert auf. Gönn dir auch mal Ruhe.

Präsentieren

Welcome to YOUR TED-Talk!

Schnappe dir **deine beste Gestaltung**, Zeichnung oder ähnliches. Es ist egal, welches Medium (Digital, Print etc.) und ob es schon fertig ist oder nicht. Wenn du kannst, klebe sie rechts ein. Suche dir eine **Person aus deinem Bekanntenkreis**. Vielleicht deine Omi, die du schon lange nicht mehr besucht hast?

Nimm dir **5 Minuten** Zeit und erzähle der Person, was du gestaltet hast und warum du es toll findest. Mache dir vorher ein paar Notizen.

Bitte die Person dann, dir **ehrliches Feedback** zu geben und auch mindestens eine Sache zu nennen, die ihnen am Design **nicht gefällt**. Schreibe es auf. Versuche dagegen zu argumentieren.

Notizen

Was gefiel nicht so sehr?

Gegenargument(e)?



Farbgestaltung

Erstelle digital eine schlichte **Visitenkarte** für dich selbst. Platziere die nebenstehenden Daten von dir. Erstelle das Design in **schwarz/weiß**. Wenn du Gestaltungselemente (Linien, Flächen, Formen) nutzen möchtest, erstelle sie in 50% grau. **Drucke** das Ergebnis aus und klebe es auf.

Verändere nun das Grau zu **verschiedenen Farben** und drucke **2** möglichst unterschiedliche Ergebnisse aus und klebe sie dazu. Schreibe zu jedem Ergebnis ein paar Adjektive, welche die Wirkung des Ergebnisses für dich beschreiben.

Daten auf der Visitenkarte

- Name
- Nachname
- Berufsbezeichnung
(muss nicht stimmen, sei kreativ)
- Anschrift
- Mail-Adresse
- Telefonnummer



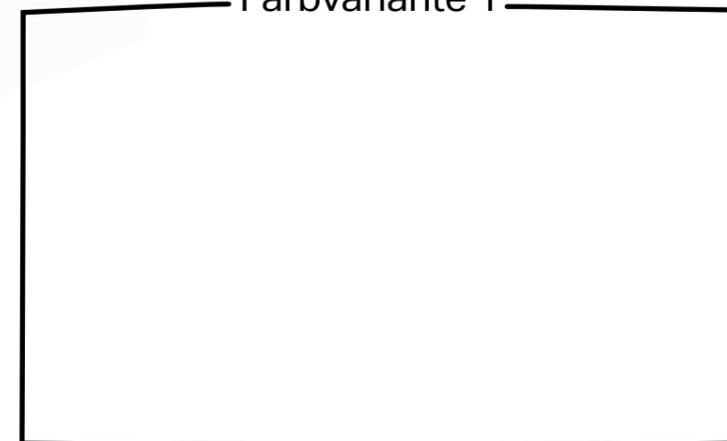
Challenge

Nutze **keine** Gestaltungselemente. Färbe Hintergrund oder Schrift ein.

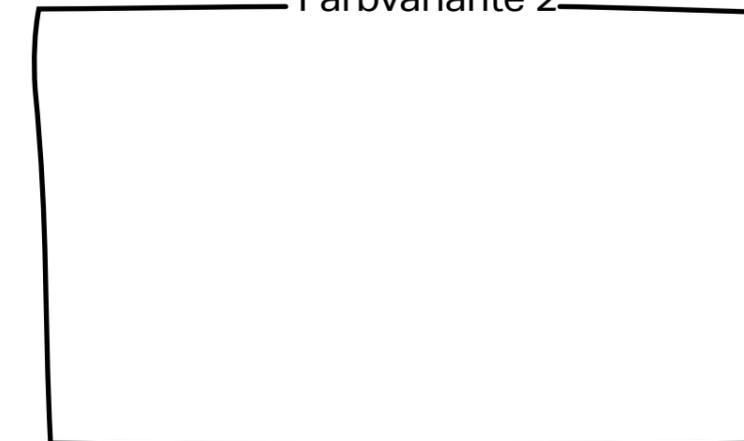
Visitenkarte schwarz/weiß



Farbvariante 1



Farbvariante 2





Initialen

Erstelle ein Signet oder individuelles Zeichen für dich selbst. Arbeite nur in **schwarz/weiß**. Kombiniere dazu einen oder beide **Anfangsbuchstaben** deines Namens in Kombination mit einer **Grundform** (Kreis, Quadrat, Dreieck). Die Übungen von Seite 14 und 20 können helfen, mit dem Thema warmzuwerden. Verwende nur die Schriftart „Arial“, die Schriftstärke darf verändert werden (Medium, Light, Bold etc.). Skizziere zuerst **verschiedene Varianten** hier auf der Seite, bevor du deinen Favoriten digital umsetzt.

Versuche festzulegen, welches Ziel dein Signet verfolgt. Welche **Fernwirkung** hat es? Wie klar sollen die Buchstaben zu erkennen sein? Ist es **prägnant** und unterscheidbar? Drucke das fertige Signet in 6 x 6 cm, 3 x 3 cm und 1,5 x 1,5 cm aus. Notiere dir **Beobachtungen** darunter.

Ergebnisse



Mach das Design fertig

Schau dir das Design auf der rechten Seite an.
Es ist nicht besonders gut, oder?

Lerne es zu hassen. Kanalisiere deinen inneren Gordon Ramsay: Lästere richtig drauflos. Markiere Stellen, die du nicht magst, schreibe alles auf, **was dir nicht gefällt**, werde ausfallend. Kritzle im Design herum, nimm einen roten Stift und lass alles raus. Die Seite darf richtig voll werden, man darf deine **Abneigung sofort sehen**.



Challenge

Versuche den Flyer neu und besser umzusetzen.

Dienstag
Donnerstag

Di - So
14:00 - 23:00
Mo = Ruhetag

Sofort
Anrufen:
123456789

Lieferkosten frei ab
15€ Bestellwert

JETZT AUCH VEGETARISCHE GERICHTE!!
Rostiger Reiter Imbiss

Deine Gedanken sind mysteriös und komplex

*Mach mit dieser Info
was du willst.*

Der gleiche Teil deines
Hirns wird bei den folgenden
Dingen aktiviert:

Wenn du eine Spende tätigst.
Wenn du etwas isst.
Wenn du Sex hast.



Typoquartett

Lege eine Datei im **Spielkartenformat** (60 mm x 90 mm, Hoch- oder Querformat selbst zu entscheiden) an. Suche dir nun **10 möglichst unterschiedliche Fonts** aus und erstelle eine kurze Übersichtskarte zu diesen. Überlege, welche Eigenschaften von Schriften wichtig für ein Quartett-Spiel wären, um sie vergleichbar zu machen. Lass dich von deinen Notizen in der Schriftsammlung (S. 96) sowie Adobe-Fonts, dem Berufsschulunterricht oder bestehenden Spielen wie „What’s your Type“ inspirieren.

Lege **mindestens 4 Eigenschaften** fest. Schau dir auch Produkte in deiner Umgebung an; egal ob Website, App, Zeitschrift, Prospekt oder Buch, alle benötigen Schriften. Schau dir an, welche Schriften dir gefallen und versuche festzumachen, was dir an den Schriften gefällt. Klebe deine Lieblingskarten auf dieser und der rechten Seite ein.



Challenge

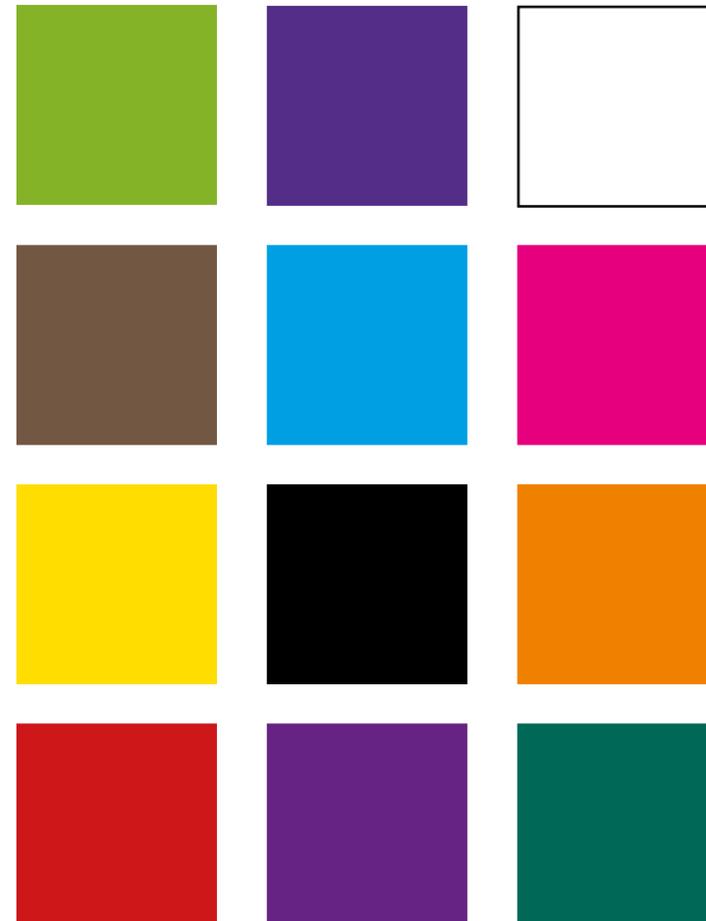
Gestalte auch eine Rückseite für dein Kartenspiel. Denk dir dafür einen Namen für dein Quartett aus.

Farbwechsel Logo

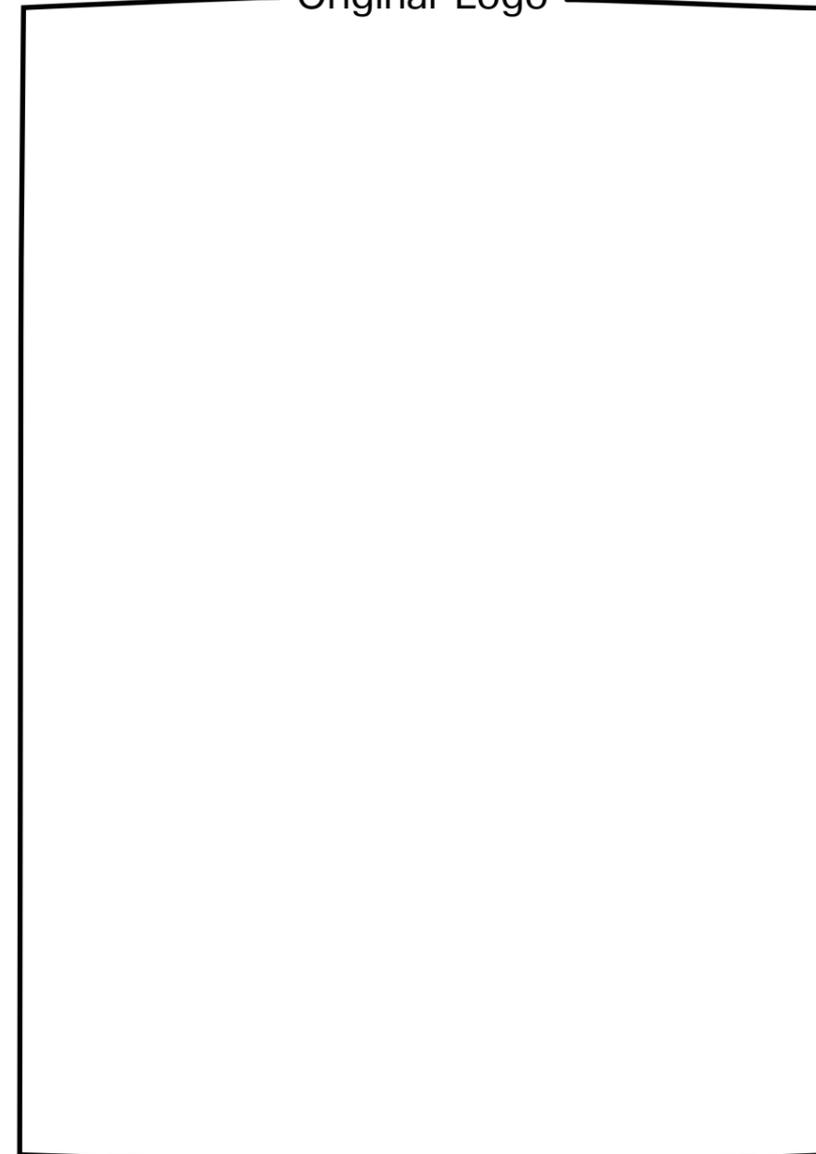
Suche dir ein **bekanntes Logo** aus, welches dir gut gefällt. Male/Klebe es im linken Kasten auf. Welche Adjektive verbindest du mit der Marke? Warum gefällt dir das Logo? Versuche ein paar **Stichpunkte** darunter festzuhalten.

Lass nun einen **Stift** auf das „Farbraster“ rechts fallen. Die Farbe, die du triffst, wird jetzt die **neue Farbe** des Logos! Setze das Logo digital oder manuell um und färbe es in der neuen Farbe. **Wie verändert sich die Wirkung?** Gefällt es dir besser oder schlechter?

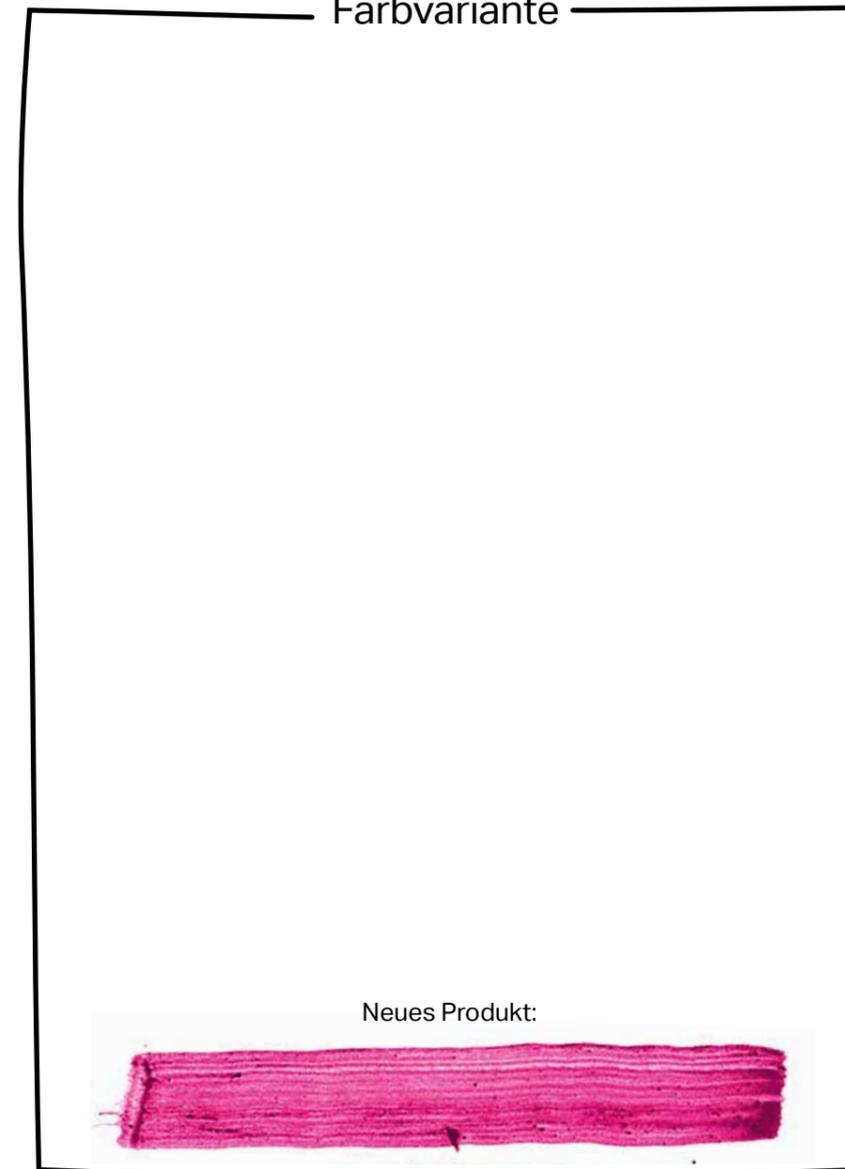
Zeige jemandem das neue Logo. Überlegt gemeinsam, zu welchem Produkt das neue Logo **besser passen** würde.



Original-Logo



Farbvariante



Bewertungs- kriterien

Wonach **bewertest** du ein Design? Warum findest du ein Design gut oder schlecht? Versuche, ein **Punktesystem** zu überlegen (z.B. eine Skala von 1 - 10). Welche **Aspekte** sind dir bei (d)einem Design wichtig?

Brainstirme und sammle erst wild, was dir einfällt, blättere vielleicht noch einmal durch den Guide um **Inspiration** zu gewinnen. Halte dann rechts dein Ergebnis fest. Nutze dein Punktesystem, um deine eigenen Designs zu bewerten. Na, zufrieden?

Tipp: Brainstirme auf großen Blätter, sammle intuitiv. Sortiere dann die Gedanken auf einem neuen Blatt.





Logo für dich

Für diese Aufgabe solltest du bestenfalls zuerst Seite 76 (Initialen) bearbeitet haben.

Das Signet aus der Aufgabe stellt nun dein Logo dar. Wähle bedacht **1 - 2 Farben**, die du in deinem Logo verwenden möchtest. Du kannst auch an der Form noch kleine Änderungen vornehmen, damit es **Logo-Charakter** bekommt (einzelne Winkel anpassen, einfache Formen hinzufügen/abziehen etc.). Überlege dir auch, wofür dein Logo stehen könnte: Du bist jetzt eine **fiktive Firma**. Was produzierst du? Wofür steht dein Name? Mache vielleicht eines deiner Hobbys zu einer Firma.

Beispiel: Dein Hobby ist Reiten. Dein Logo soll für einen Reiterhof stehen.

Wenn du zufrieden mit **deinem Logo** bist, platziere es in deinen gewählten Farben auf weißem Hintergrund, komplett in Weiß auf schwarzem Hintergrund und komplett in Schwarz auf weißem Hintergrund. Drucke das Ergebnis aus und klebe es auf die rechte Seite.

Sammlung

Festhalten, was
glücklich macht!

WOW

*Schau dir an, was du schon
alles in diesem Guide
geschafft hast.*

Blätter noch einmal durch
deine Designs. Schreibe
deine aktuelle Lieblings-
seitenzahl ganz groß auf.

Wer bin ich?

Stell dir die Fragen unten und mach dir Notizen und Skizzen dazu auf dieser Doppelseite. Klebe Sachen ein, kleckse deine Lieblingsgetränke ein, sprühe deinen Lieblingsduft auf das Papier, was auch immer **dich als Menschen widerspiegelt**. Vielleicht auch Dinge, bei denen andere sagen: „Das erinnert mich an den Designmensen!“

Komme hierher zurück, wenn du dich **aufmuntern** möchtest oder Sachen findest, die dich als Menschen ausmachen.

Was liebst du? 

Worin bist du besonders gut?

Was sind deine Stärken?

Welcher Mensch möchtest du sein?

Wer bin ich?

Schriften- sammlung

Hier kannst du Schriften sammeln, die dir aufgefallen sind. Schreib dir den Namen der Schrift auf und ordne sie der richtigen **Kategorie** zu. Du kannst die Sammlung jederzeit um Beispiele der Schriften ergänzen, die du in Printprodukten findest oder selbst ausdruckst und einklebst. Unten findest du ein paar Beispielkategorien. Schreibe zu jeder Kategorie eine kurze **Beschreibung** (Recherche erlaubt). Du kannst auf diese Sammlung für das Typoquartett (Seite 82) zurückgreifen und andersherum.

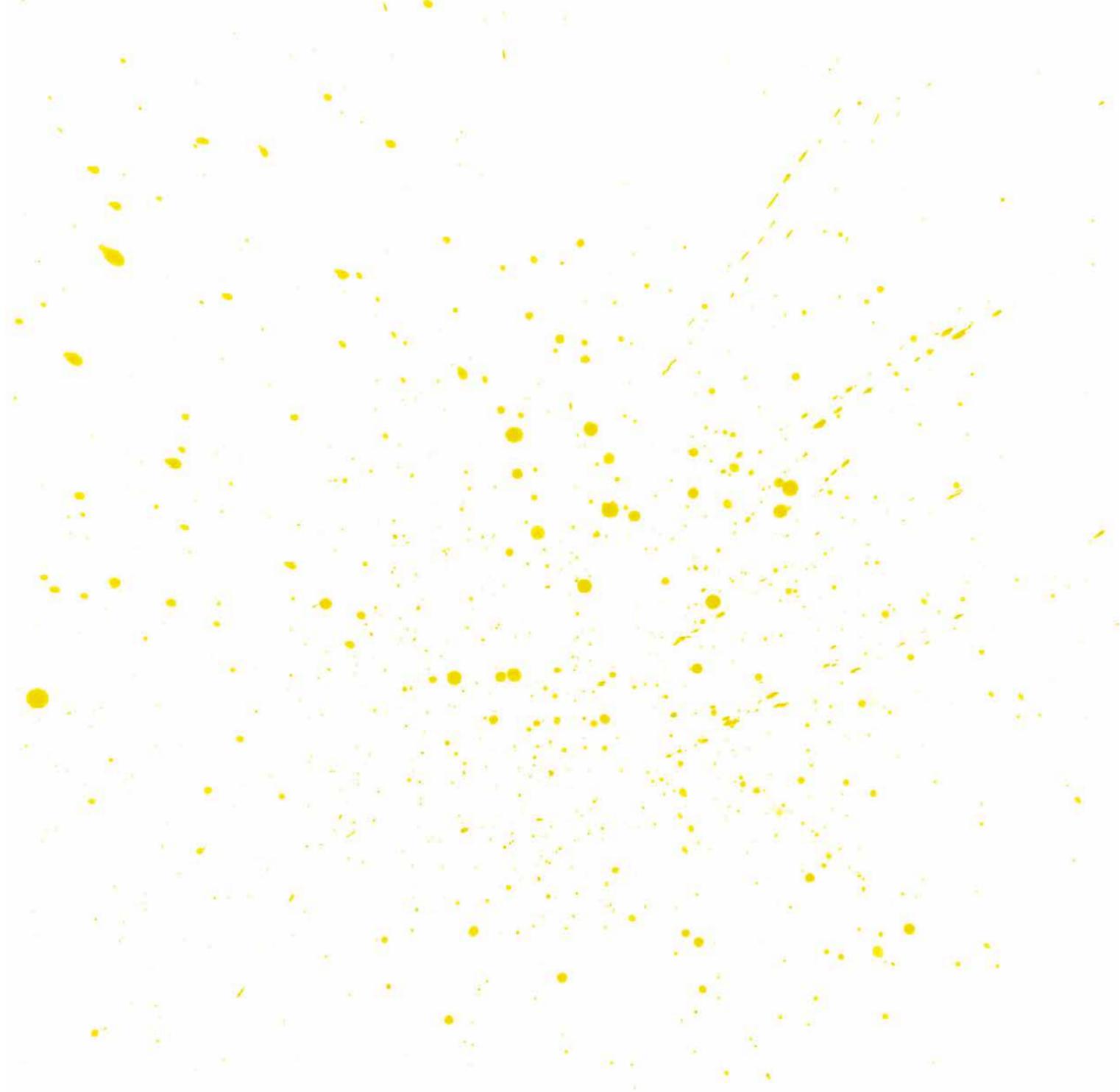
Slab-Serif

Sans-Serif

Handschriften

Monotype

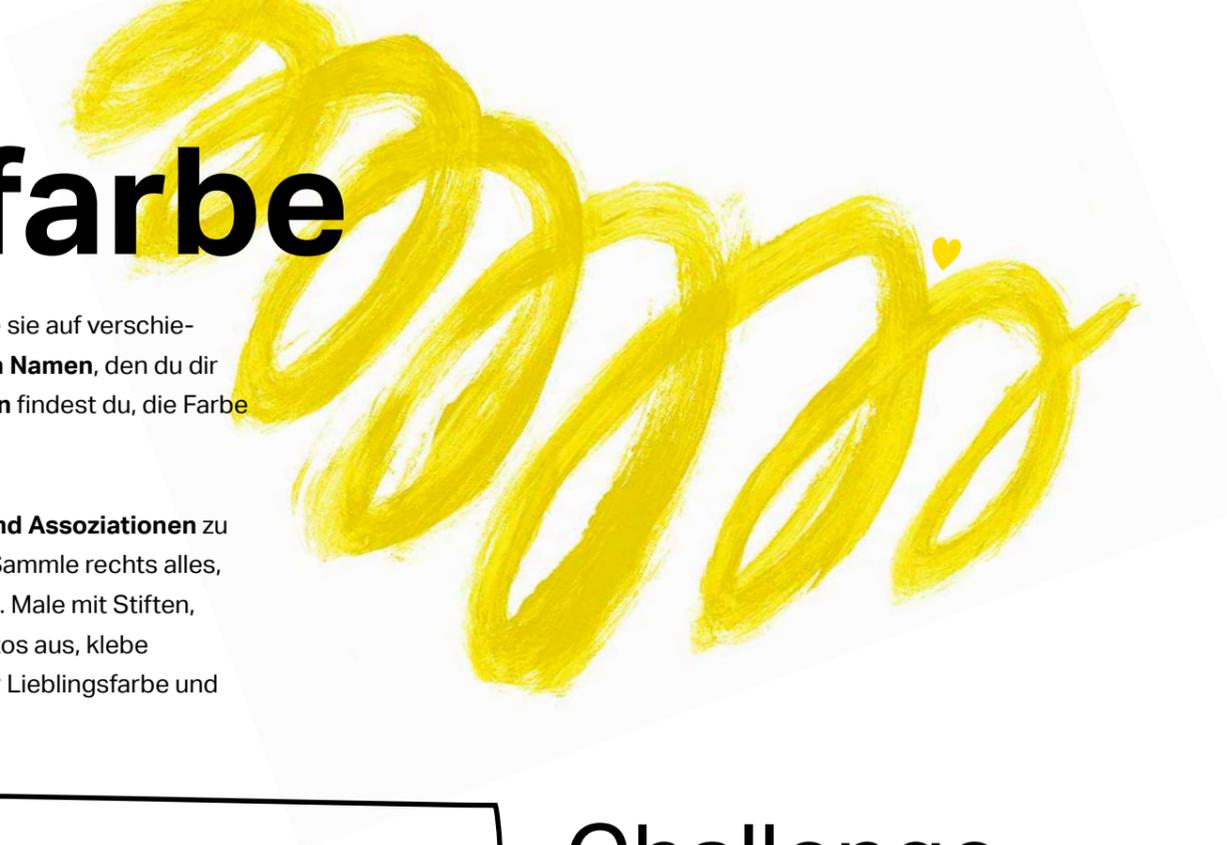
Zierschriften



Lieblingsfarbe

Was ist deine Lieblingsfarbe? Schreibe sie auf verschiedenste Weisen auf. Gib ihr einen **neuen Namen**, den du dir ausdenkst. Wie viele **Arten und Weisen** findest du, die Farbe aufzuschreiben?

Schreibe nun **Adjektive, Emotionen und Assoziationen** zu der Farbe auf. Je mehr, desto besser. Sammle rechts alles, was du in deiner Lieblingsfarbe findest. Male mit Stiften, schmiere Getränke drauf, schneide Fotos aus, klebe Blumen ein, egal. Hauptsache in deiner Lieblingsfarbe und ähnlichen Farbtönen.



Notizen

Challenge

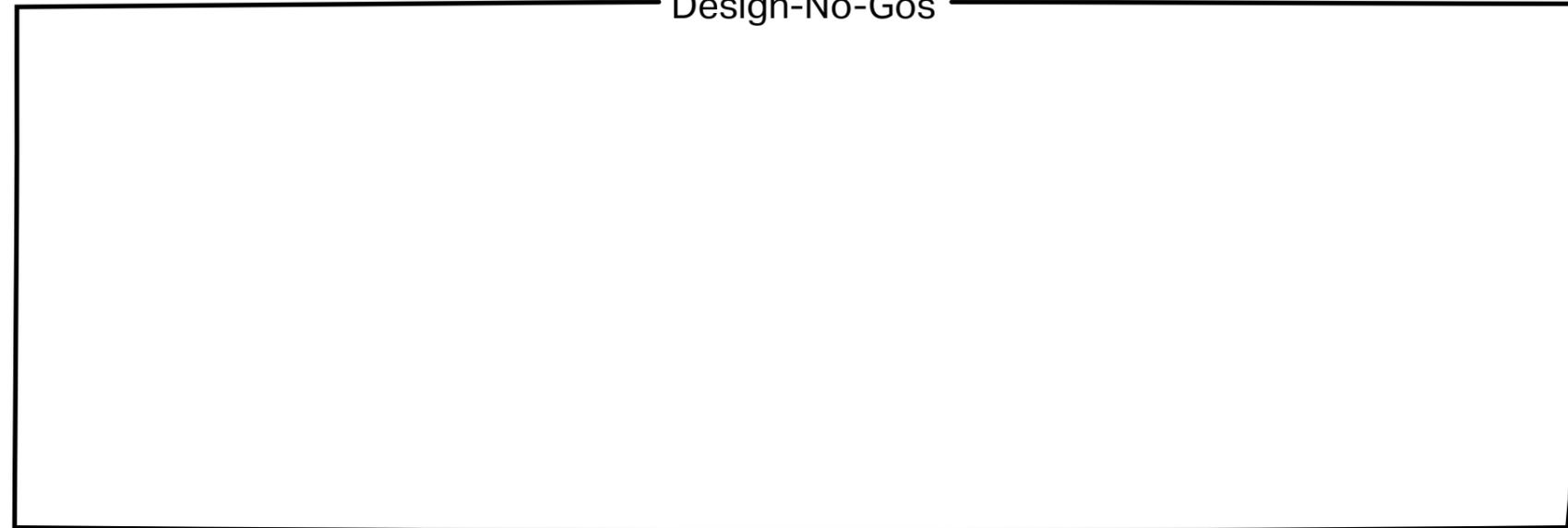
Nutze deine Kenntnisse zur Position im Raum, um die rechte Seite deinen Assoziationen entsprechend zu gestalten.

Designsünden

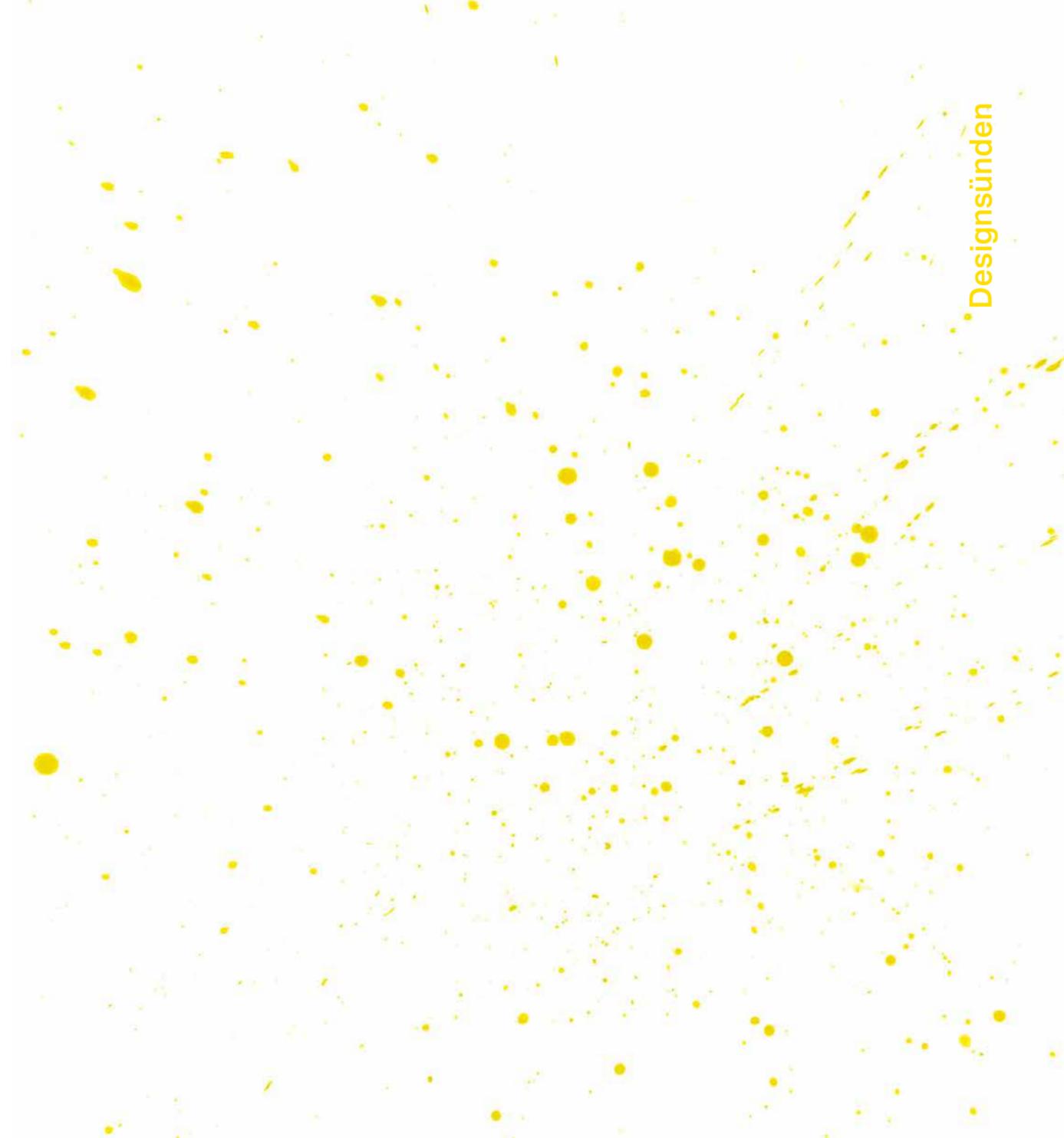
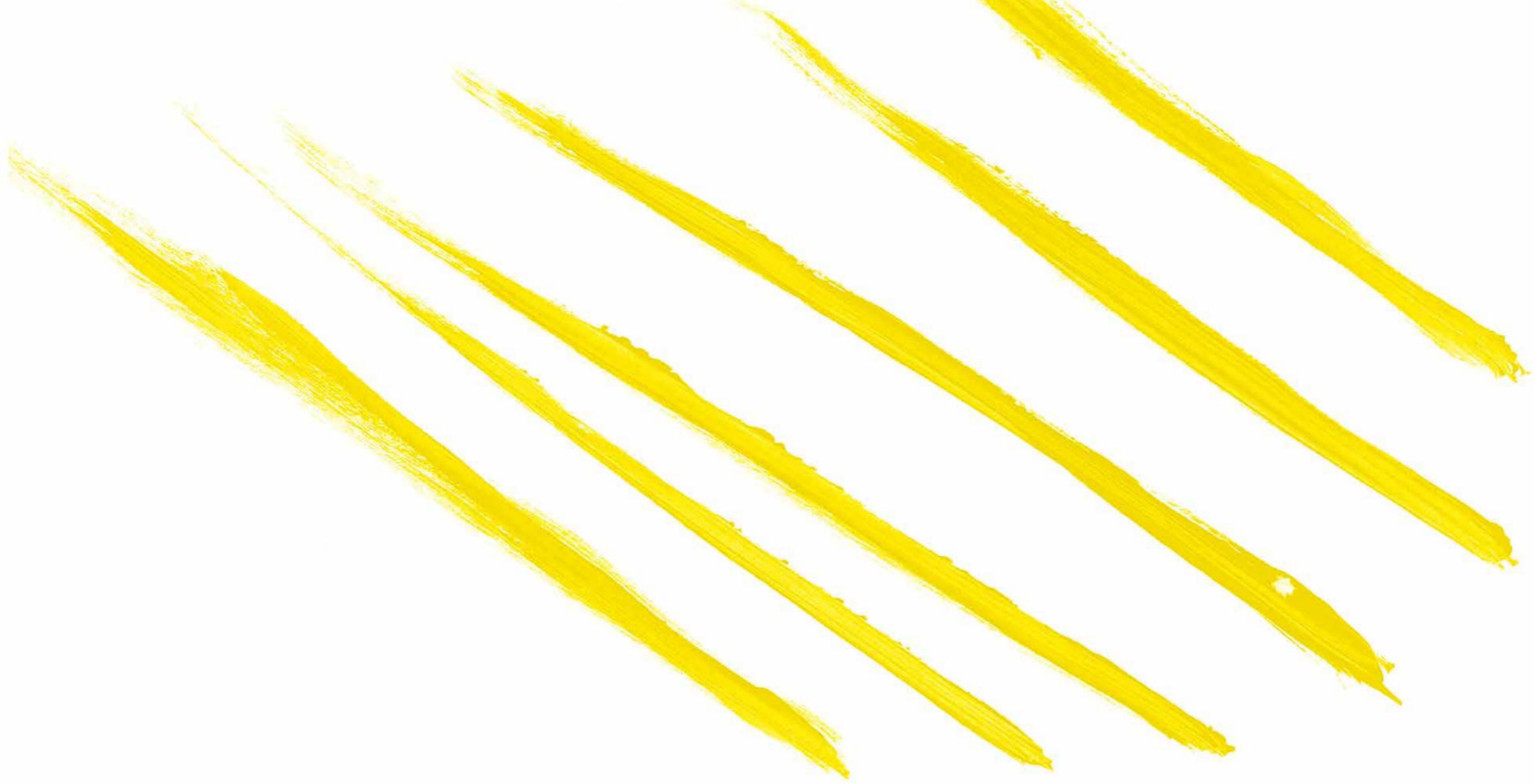
Sammele auf den nächsten Seiten Designs, die dir aufgefallen sind. Nicht, weil sie besonders schön sind, sondern weil sie dir **überhaupt nicht gefallen**. Es gibt genug schlechte Designs in der Welt, nimm ihr ein paar davon ab!

Sammele in dem Kasten unten **Anmerkungen**, was du besonders schrecklich findest - damit du selbst nicht auf die Idee kommst, es jemals genau so zu machen.

Design-No-Gos





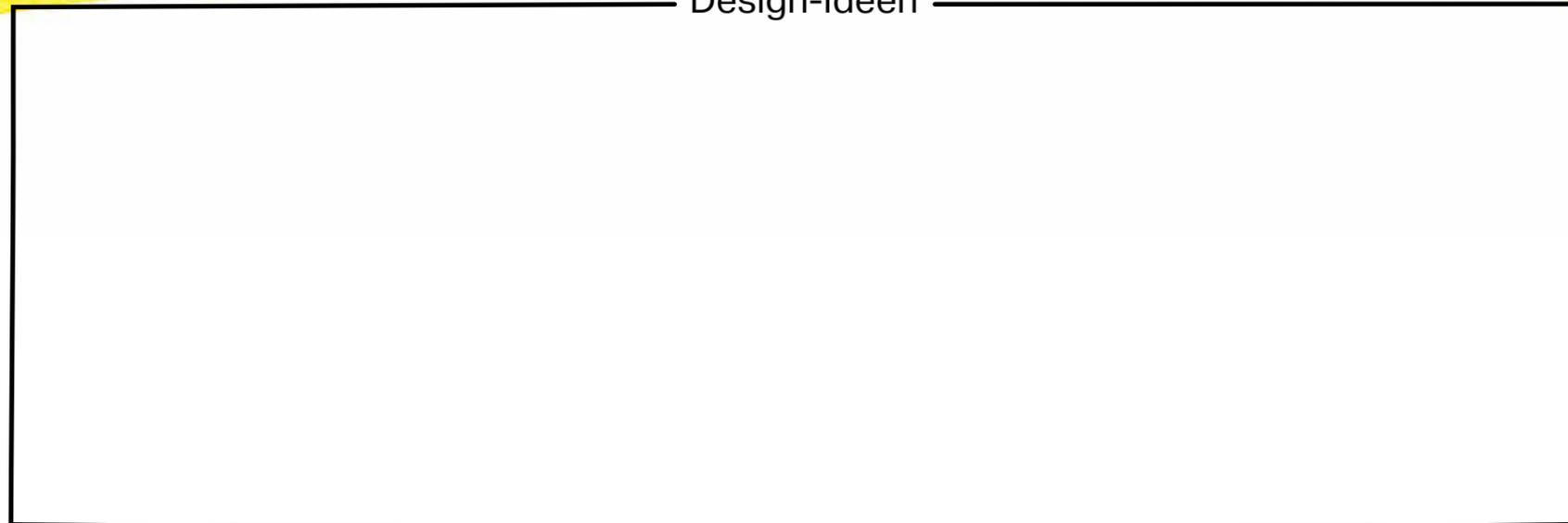


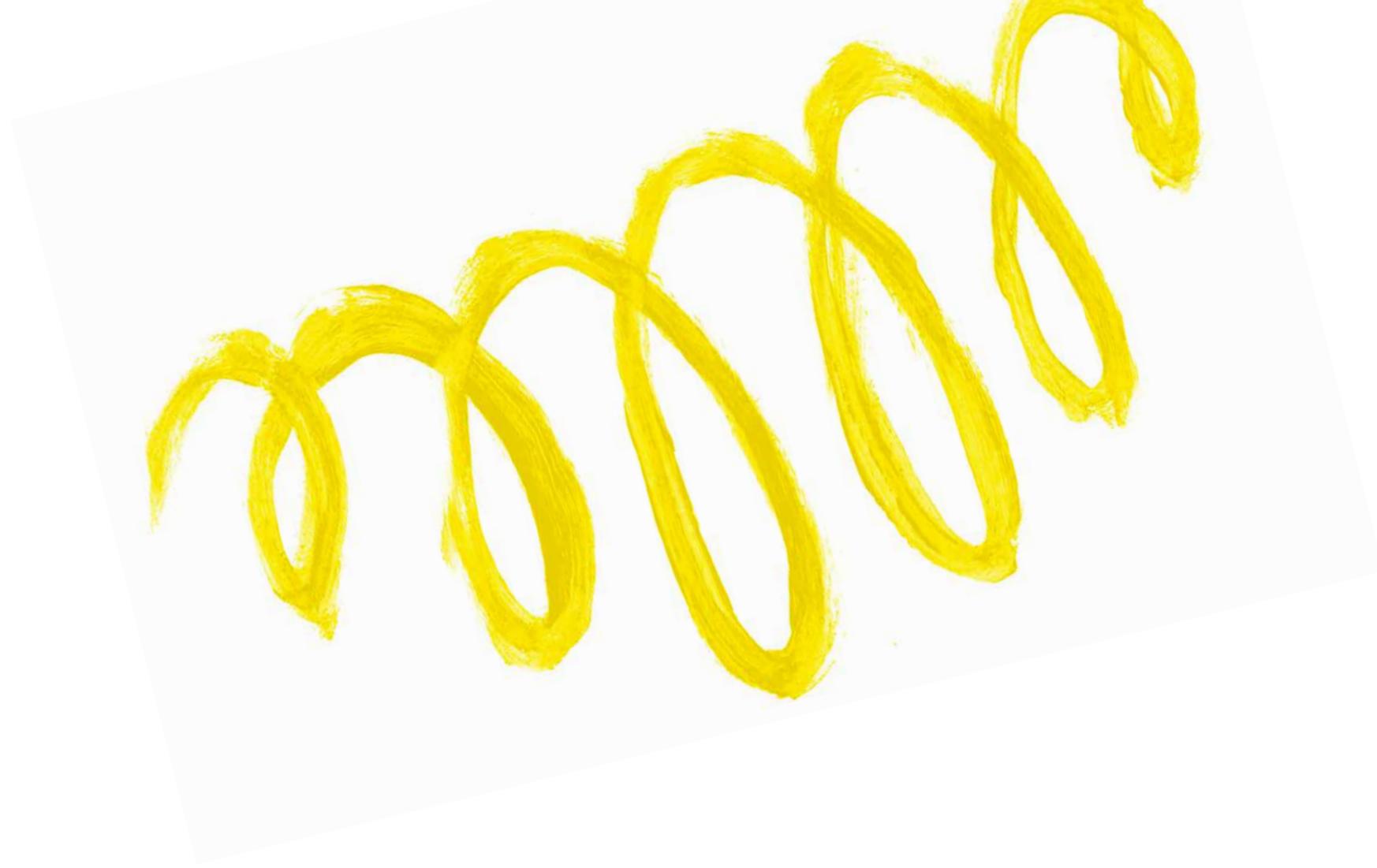
Gute Designs

Was gibt es da groß zu erklären? Sammel hier Designs, die dir **positiv aufgefallen** sind. Sie können dir bei Kreativblockaden als Inspiration dienen. Klauen ist erlaubt! Wenn du nicht weiter weißt, versuche ein Design, das dir gefällt **nachzubauen**. Du findest vielleicht deinen eigenen Weg dabei.

Schreibe in die Box oben, was dir besonders an den Designs gefällt. So entsteht eine Sammlung an **Ideen**, die du in eigenen Designs umsetzen kannst.

Design-Ideen







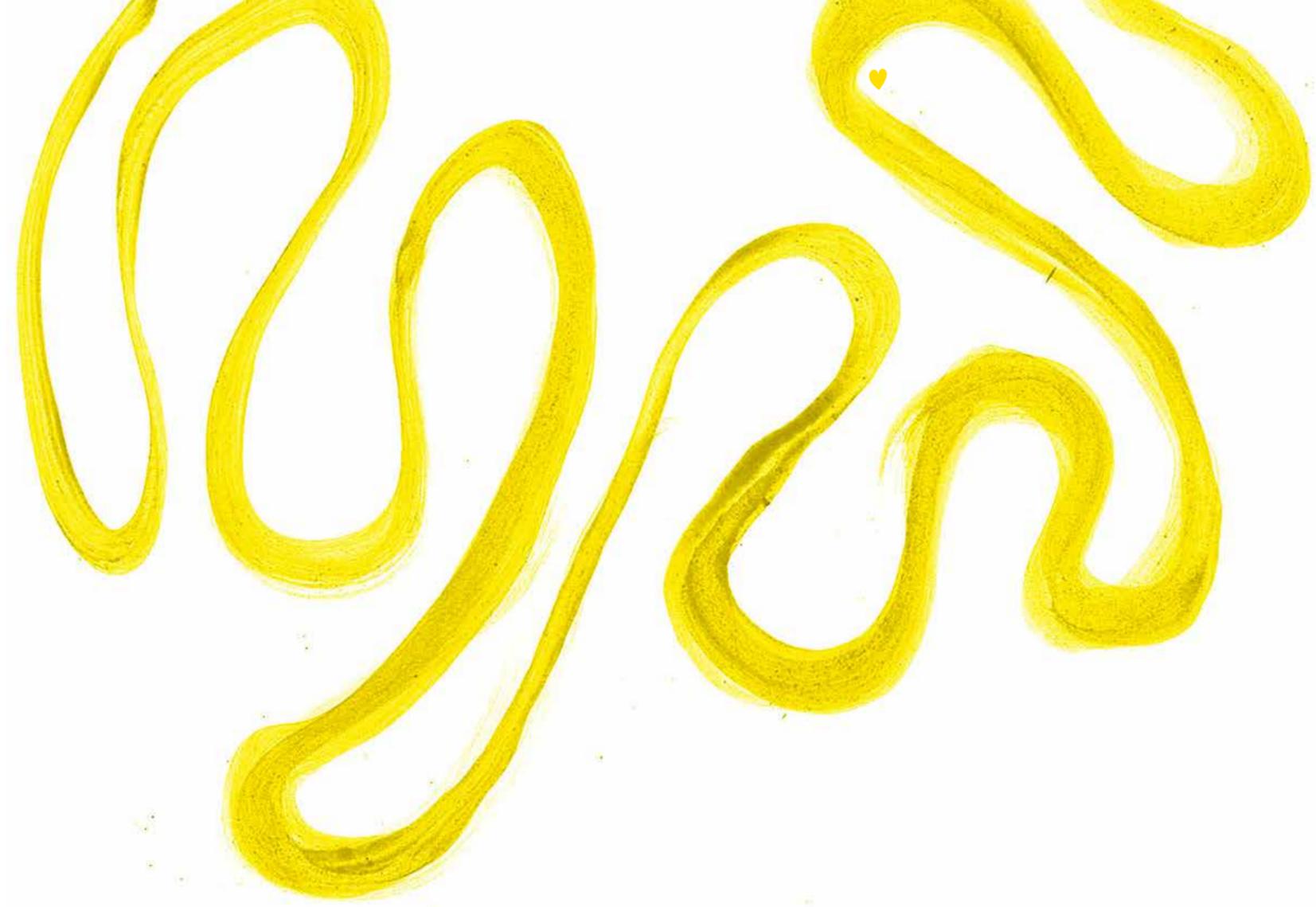
Eigene Designs

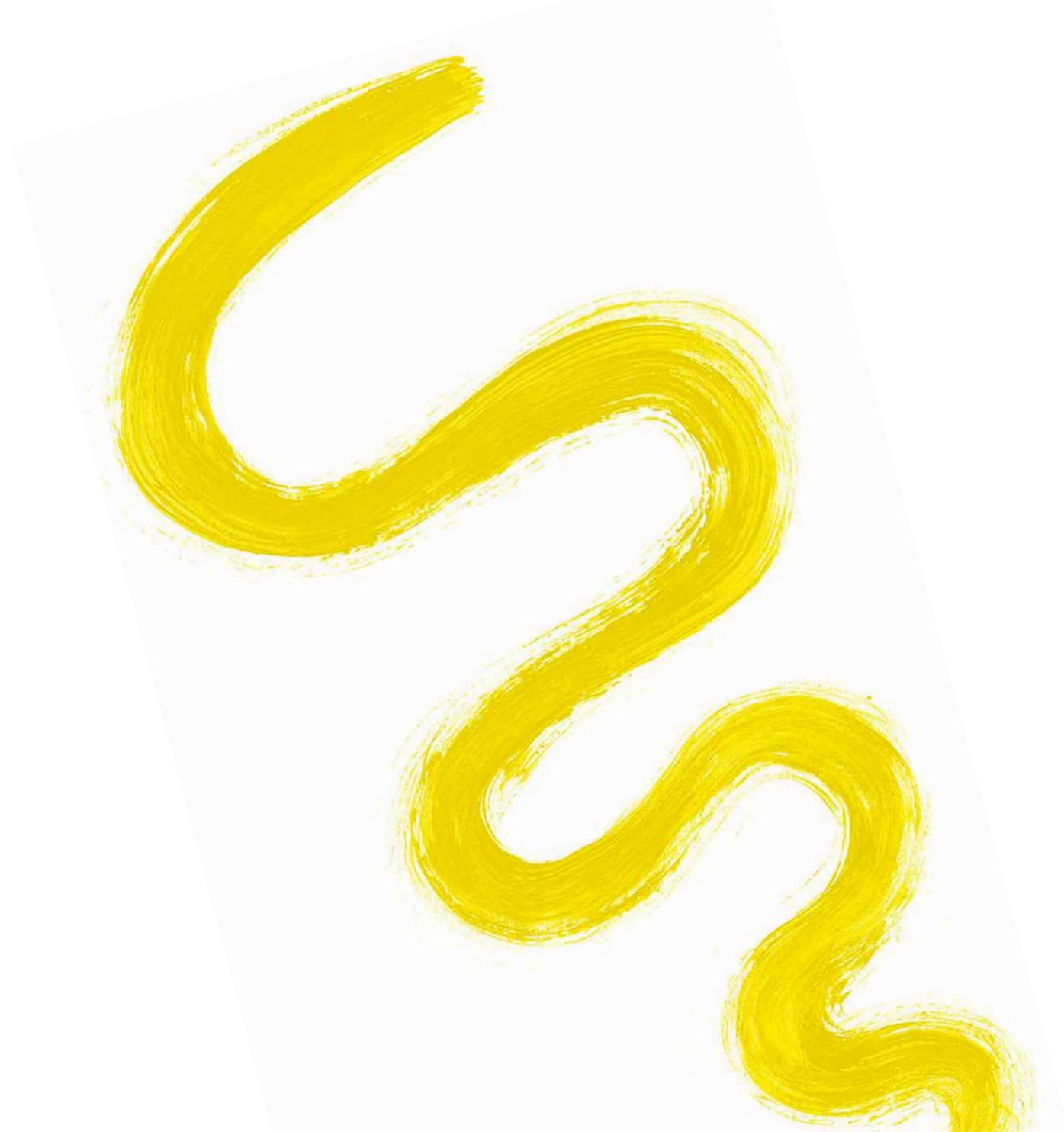
Die vermutlich wichtigste Sammlung dieses Guides:

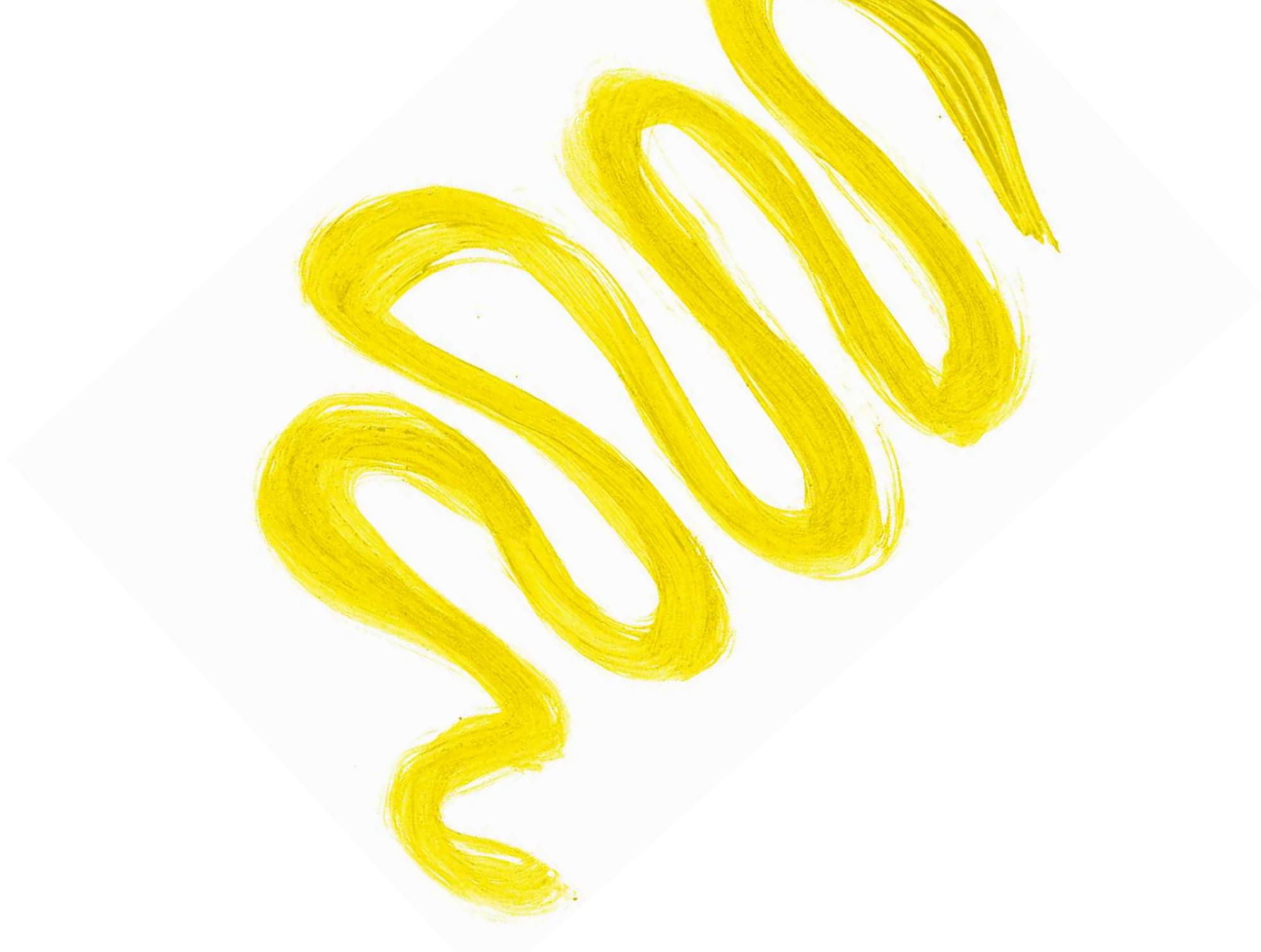
Deine **eigenen Kreationen**. Egal in welchem Zusammenhang sie entstanden sind, ob durch Aufgaben in diesem Guide oder anderweitig: Sammle hier **so viele deiner Entwürfe wie möglich**. Auch die, mit denen du nicht so zufrieden bist!

Schreibe am besten immer das **Datum** dazu, an dem du es erstellt hast. So kannst du deine eigene Entwicklung verfolgen. Sollte der Platz nicht reichen, werde kreativ und füge Seiten hinzu!









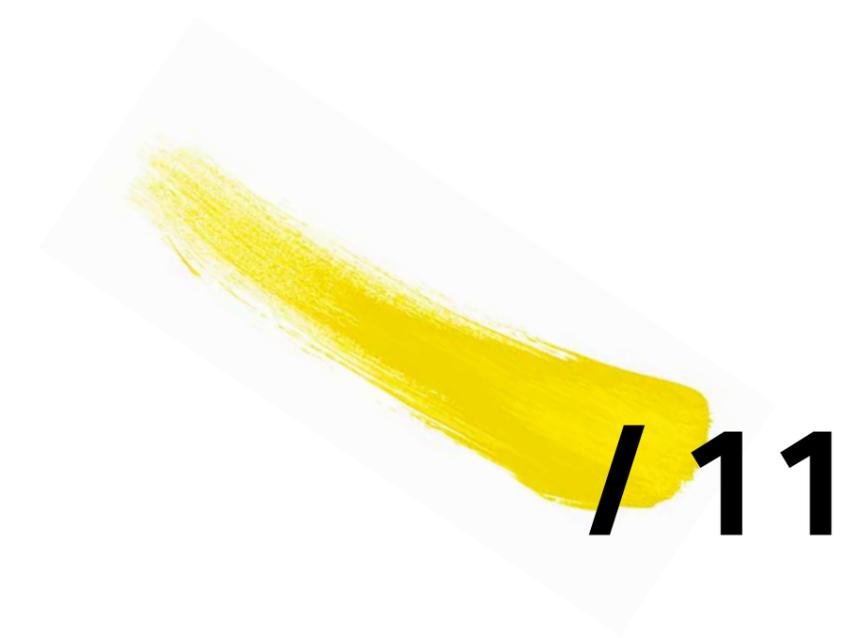
Tipps, Tricks & Shortcuts

Hier kannst du alles sammeln, was du im Laufe des **Design-Lernens** behalten möchtest. Das können zum Beispiel Shortcuts für **Designsoftware** sein, aber auch andere Tricks und Tipps, die dir sinnvoll erscheinen.



Voller Herz

Im CRAP Guide to Design sind insgesamt **11 Herzchen** versteckt. Kannst du alle finden? Schreibe alle Seitenzahlen auf, zeichne sie nach oder schneide sie aus und klebe sie ein. Wie du magst.



Mach's besser!

Was fehlt dir in diesem Guide? Was würdest du anders machen? Welche Aufgaben fandest du so richtig **doof**?
Was möchtest du **den nächsten Designmenschen** mitgeben, die mit diesem Werk arbeiten?

Schreibe es hier auf und melde es ggf. deinen Lehrkräften zurück. Du kannst auch **Teil vom Werdegang** der nächsten Designmenschen werden: Schicke ein Bild deiner Seite direkt an die Autorin, damit sie es für die Nächsten besser machen kann.

📷 @cindyohneinsta

✉ cindyturczynski@gmail.com



Never Ending Story

Egal, wie viele Aufgaben du aus dem CRAP Guide to Design gemacht hast, **du warst erfolgreich**. Du hast dir Zeit genommen, dir Design näherzubringen. Man könnte nun Floskeln schmettern, wie „Man lernt nie aus“, „Man lernt nicht für sich, sondern fürs Leben“ und so weiter.

Nutze den Guide genau so, wie du möchtest. Klebe weiter Sachen ein, häng einzelne Seiten an die Wand, verschenke das Werk, fang ein neues Buch an, was auch immer. **Sei stolz** auf das, was du geschafft hast, Designmensch!

Tipp: Falls du trotz oder durch diesen Guide Lust bekommen hast, dich mit Design als Beruf auseinander zu setzen: *Frank Bezbach: Kreativität aushalten/Psychologie für Designer* ist ein spannendes Buch über Kreativität im Berufsalltag.

Letzte Challenge

Gestaltung ist überall. Selbst auf Kennzeichen. Nimm sie bewusst wahr.

