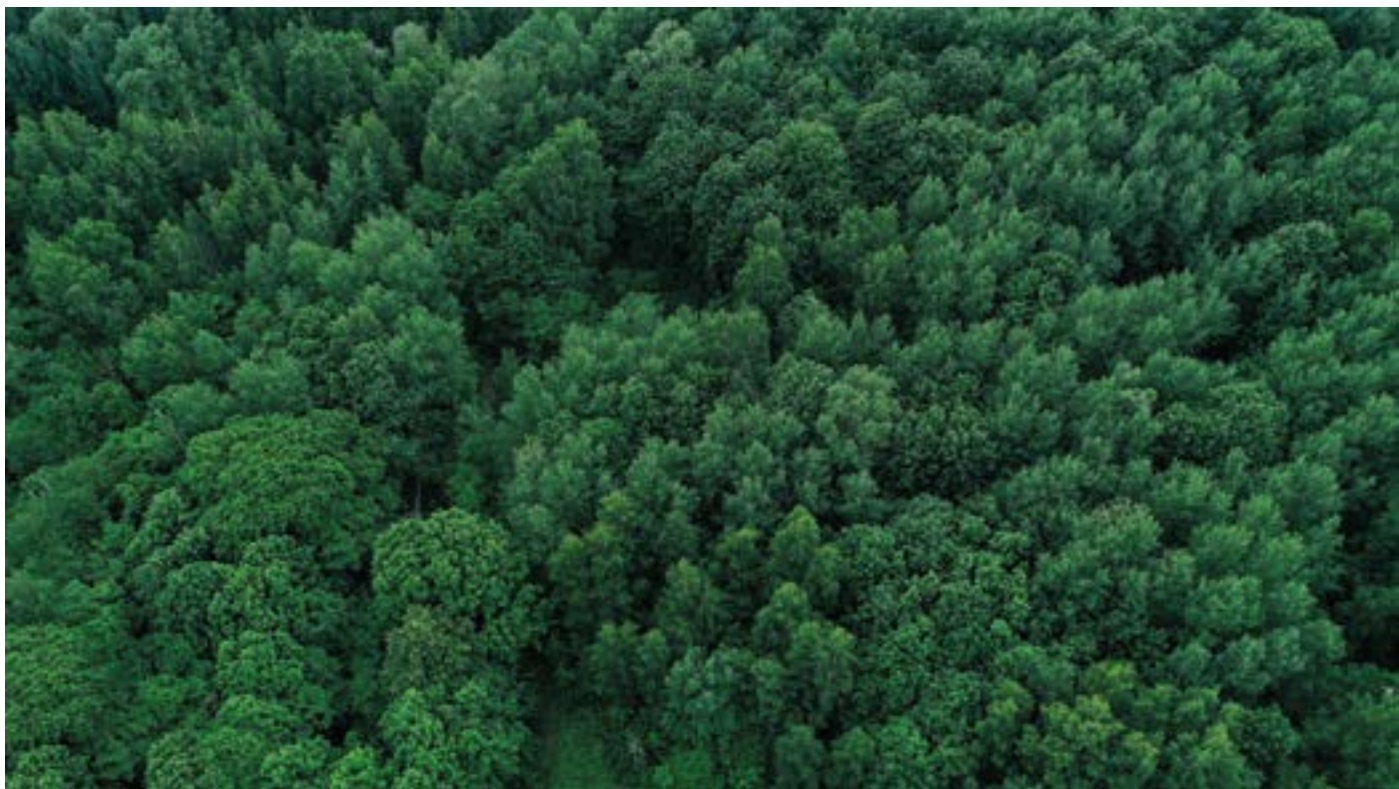




ABSCHLÜSSPRÜFUNG SOMMER 2024

DOKUMENTATION & ARBEITSPLANUNG

Mediengestalterin Digital und Print
Fachrichtung Gestaltung und Technik – Digital
Prüflingsnummer: 30510



I INHALTSVERZEICHNIS

AUFGABENSTELLUNG	4
GRUNDIDEE.....	4
FARBWELT	5
TYPOGRAFIE	6
BILDSPRACHE	7
RESPONSIVES LOGO.....	9
ICONS	10
RESPONSIVE GESTALTUNG	11
ICONS	11
INTERAKTIVE KARTE	12
ARBEITSPLANUNG	13

I AUFGABENSTELLUNG

Der Verein SV Trainings macht in diesem Herbst zum dritten Mal die Waldtriathlon-Veranstaltung. Die Werbung für den Dreikampf (Schwimmen, Radfahren, Laufen) und die Präsentation der Ergebnisse sollen ein einheitliches, professionelles Gesicht bekommen. Dafür soll eine responsive Microsite unter Berücksichtigung von Progressive Enhancements entwickelt werden, die der Verein auch künftig nutzen kann, um das Sportereignis in Trainings und Umgebung zu bewerben.

Die Microsite ist für alle Geräte zu optimieren, was eine reibungslose Nutzung auf Desktops, Tablets und Smartphones sicherstellt.

Das Logo soll entsprechend den Regeln des responsiven Webdesigns mittels Reduktion und Skalierung optimiert auf den jeweiligen Geräten dargestellt werden.

Als Besonderheit soll eine interaktive Karte umgesetzt werden, auf der die einzelnen Strecken für Schwimmen, Radfahren und Laufen wählbar sind.

Für die Microsite sind auch die passenden Icons für die Nutzung mit der Karte zu gestalten.

I GRUNDIDEE

Die Veranstaltung und Zielgruppe beziehen sich auf die Nutzung der Website durch ein breites Spektrum von Personen, einschließlich Sponsoren. Um das Gesamtkonzept relevant und ansprechend zu gestalten, soll die Ästhetik berücksichtigt werden: Visuelle Konsistenz der gewählten Farben, Schriften und grafischen Elemente ist zu beachten. Die Inhalte sollen klar und verständlich strukturiert sein, um die Kommunikation der wichtigsten Botschaften zu erleichtern.

I FARBWELT

Um optimale Augenfreundlichkeit und Lesbarkeit von Texten auf Bildschirmen zu gewährleisten und die Ermüdung beim Lesen zu vermeiden, wurden Sonderfarben dunkelgrau für Text und hellgrau für das Hintergrund ausgewählt.

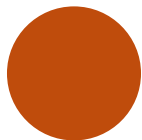
Es wurden zwei zusätzliche Akzentfarben ausgewählt, um die Gesamtpalette zu erweitern und bestimmte Assoziationen bei der Betrachtung der Webseite zu wecken. Als Basis für die Auswahl von Akzentfarben dient die Hausfarbe aus dem Logo.

Sie vermitteln die Energie, die Verbundenheit mit der Natur und die Dynamik des Events, während sie zusammen mit der Hausfarbe eine harmonische und auffällige visuelle Atmosphäre schaffen.

Die ausgewählten Farben spiegeln die verschiedenen Aspekte des Waldtriathlons wider:

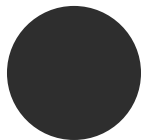
- **Rot** (Hausfarbe) bringt Energie und Dynamik ein.
- **Dunkelgrau** bietet eine professionelle und seriöse Grundlage.
- **Hellgrau** sorgt für Lesbarkeit und Eleganz.
- **Grün** betont die Naturverbundenheit und Vitalität.
- **Goldgelb** strahlt Freude und Optimismus aus.

HAUSFARBE



RGB 191 | 76 | 12
HEX # BF4C0C

TEXT UND HINTERGRUND



RGB 46 | 46 | 46
HEX # 2E2E2E



RGB 240 | 239 | 244
HEX # F0EFF4

AKZENTFARBEN



RGB 169 | 191 | 4
HEX # A9BF04



RGB 247 | 179 | 43
HEX # F7B32B

TYPOGRAFIE

Als typografische Lösung wurden die lizenzfreien Schriften Bebas Neue und Montserrat gewählt, um eine moderne und klare Typografie zu gewährleisten. BEBAS NEUE hat in ihrer Form die Verbindung mit der Wortmarke des Logos und verleiht Überschriften und wichtigen Texten durch ihre kantige und markante Form ein starkes, auffälliges Erscheinungsbild. MONTERRAT bietet durch ihre schlichte, gut lesbare serifenlose Form eine gute Lesbarkeit für Fließtexte und unterstreicht die moderne Ästhetik der Webseite.

Als Inspiration für die typografische Gestaltung wurden moderne Trends in der Sport-Webseitengestaltung untersucht. Dies bietet wertvolle Einblicke in aktuelle Tendenzen, Benutzerfreundlichkeit und effektive visuelle Kommunikation. Es hilft dabei, ein ansprechendes und funktionales Design zu entwickeln, das die Dynamik und Energie eines Waldtriathlons angemessen widerspiegelt.

Überschriften
Großbuchstaben

BEBAS NEUE REGULAR

Unterüberschriften
Großbuchstaben

MONTERRAT REGULAR

3. WALDTRIATHLON IN TRAININGEN
AM SONNTAG, 15. SEPTEMBER 2024

Fließtexte

Montserrat Regular

3. Waldtriathlon in Trainingen
am Sonntag, 15. September 2024



BILDSPRACHE

Für die Microsite wurden sowohl vorhandene als auch lizenzfreie Bilder ausgewählt, die stark mit dem Thema Waldtriathlon in Bezug stehen. Dabei ist es wichtig, Bilder auszuwählen, die wirklich im Wald aufgenommen wurden und nicht z. B. in der Stadt. Dafür wurde gezielt nach Fotos mit Wald und Sportlern gesucht.

Um den Fokus auf die Natur der Stadt Trainingsen zu gewährleisten, wurde für den Header ein Bild mit Tannenbäumen gewählt.

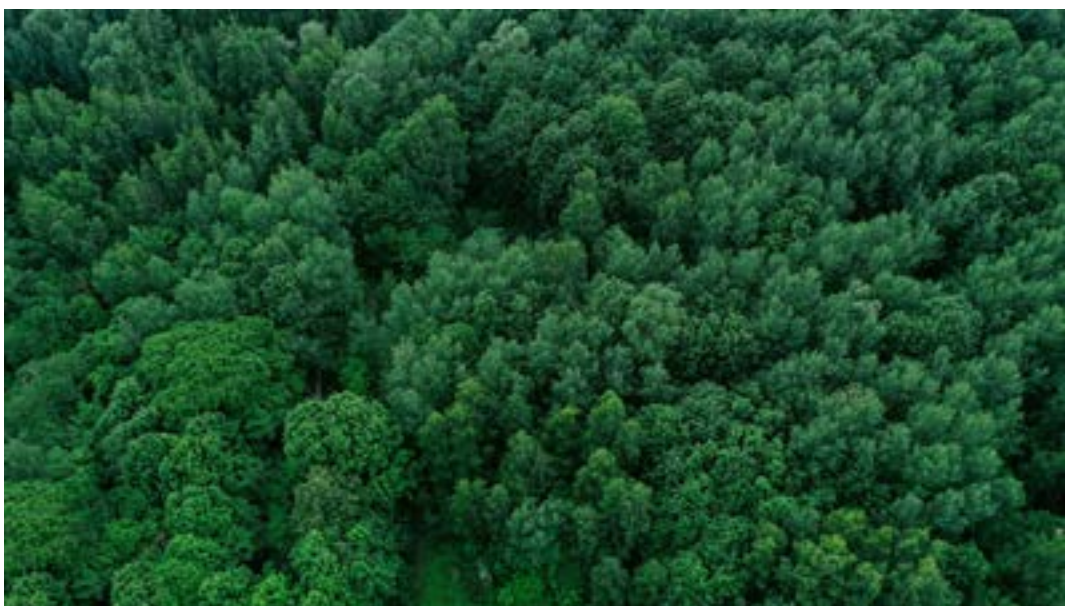
Weitere Bilder dienen dazu, die Textblöcke voneinander zu trennen, um die Webseite nicht zu textlastig zu gestalten.

Um die wichtigsten Merkmale des Waldtriathlons (Schwimmen, Radfahren, Laufen) im Fokus zu behalten und störende Details zu entfernen, wurden passende Bildausschnitte gemacht.

Die Farbkorrektur der Fotos wurde durchgeführt, um die Farben satter zu machen und die Stimmung eines sonnigen Tages im Wald zu erzeugen. Zudem sorgt die Farbkorrektur dafür, dass die Bilder harmonisch zur Farbpalette der Webseite passen und eine einheitliche, ansprechende Ästhetik entsteht.

QUELLEN EXTERNER BILDER

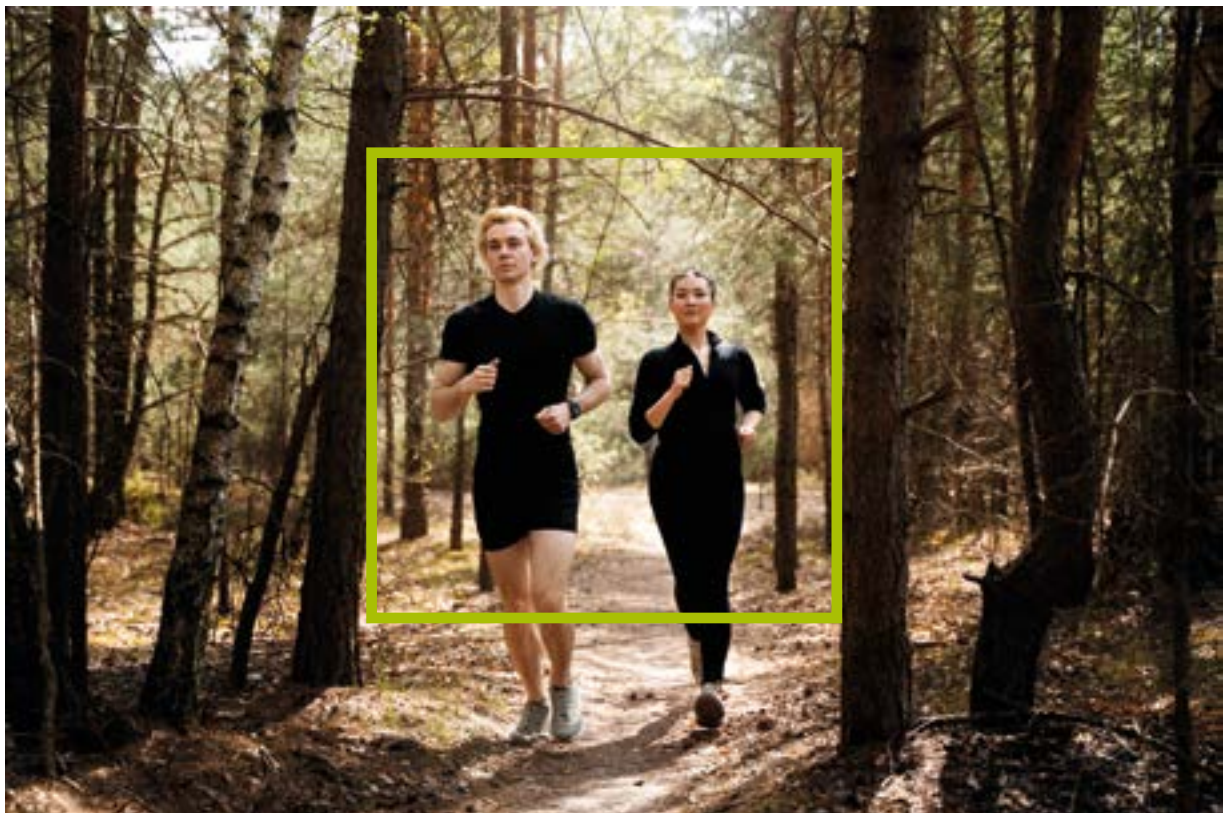
DATEI	VERWENDUNG	LIZENZ	URHEBER	LINK
aerial-view-green-forest.jpg	Header	DL-DE->BY-2.0	Racool_studio	www.freepik.com
6663.jpg	Inhalt	DL-DE->BY-2.0	Drazen Zigic	www.freepik.com
full-shot-people-running-together.jpg	Inhalt	DL-DE->BY-2.0	freepik	www.freepik.com



Das gewählte Bild *aerial-view-green-forest.jpg* für den Header widerspiegelt eine Verbindung zur Schwarzwald und Stadt Trainingsen



Das gewählte Bild *6663.jpg* widerspiegelt eine Verbindung zur Natur und wurde auf das Wesentliche beschnitten



Das gewählte Bild *full-shot-people-running-together.jpg* widerspiegelt eine Verbindung zur Natur und wurde auf das Wesentliche beschnitten

RESPONSIVES LOGO

Um bessere Lesbarkeit und eine optimale Darstellung des Logos in Kombination mit allen Hintergründen (hell, dunkel, Foto) sowie eine optimale Sichtbarkeit bei deaktiviertem CSS und JavaScript (Progressive Enchantment) zu gewährleisten, wurde eine dunkle Version des Logos entwickelt, die in CSS mit Hilfe der „filter“-Eigenschaft neu eingefärbt wird.

Die Wort-Bild-Marke wurde schrittweise auf das Signet reduziert, um die Wiedererkennbarkeit des Logos bei verschiedenen Viewports zu gewährleisten. Dies entspricht den Prinzipien des „Responsive Logo“, die bei der Umsetzung der Microsite berücksichtigt werden sollen.



Dunkle und helle Varianten der Wort-Bild-Marke



Reduktion der Wort-Bild-Marke nach Prinzipien des „Responsive Logos“ in Navigationsbereich auf verschiedenen Viewports (von oben nach unten: Desktop, Tablet, Smartphone).

EXTERNER CSS-FARBFILTER-GENERATOR

DATEI	VERWENDUNG	LIZENZ	URHEBER	LINK
css-color-filer-generator	Logo (CSS)	MIT Lizenz	angel-rs	https://angel-rs.github.io

ICONS

Es wurde ein passendes Set von Icons für die interaktive Karte entwickelt, das die Hausfarbe Rot verwendet, um optimalen Kontrast zum Hintergrund und zur Karte zu gewährleisten. Damit sind die abgebildeten Piktogramme gut lesbar. Um die Icons ohne Text und zusätzliche Erklärung verständlich zu gestalten, wurden die entsprechende Piktogramme für die Sportarten (Schwimmen, Laufen, Radfahren) und andere wichtige Merkmale (Start, Ziel, Verpflegungspunkte) entwickelt.

Als Grundform für die Icons wurde der Kreis benutzt. Diese Form wirkt harmonischer und weicher als eckige oder abgerundete Formen und sorgt für eine fließende und angenehme Benutzererfahrung. Die runden Icons setzen genug Akzente, ohne ablenkend zu wirken. Die Piktogramme sind auch groß genug und besser lesbar als bei Pin-Icons, die in der Konzipierungsphase in Betracht gezogen wurden.



Konzipierung von Icons und Suche nach passender Form



Finale Darstellung

I RESPONSIVE GESTALTUNG

Die Webseite soll responsive sein und sich automatisch an verschiedene Viewports anpassen. Dies wurde durch die Verwendung von CSS Flexbox und Media Queries erreicht, die sicherstellen, dass die Darstellung auf Desktops, Tablets und Smartphones immer optimal ist. Dabei wurden gängige Bildschirmgrößen berücksichtigt.



Die Anordnung von Elementen wird automatisch an die Bildschirmgröße angepasst. Die in der Desktop-Version nebeneinander stehenden Inhaltsblöcke wurden auf Smartphones untereinander verschoben.

INTERAKTIVE KARTE

Die Funktionalität der Karte wird durch die Einbindung einer JavaScript-Bibliothek jQuery und eines fremden Skripts implementiert, was eine schnellere und vereinfachte Umsetzung der Idee ermöglicht.

Streckenpläne und zusätzliche Informationen über sie erscheinen je nach Benutzeraktion in der beigefügten Legende:

1. Das Standard-Kartenbild enthält alle möglichen Informationen über das Ereignis in Form von Kurzbeschreibungen und Icons.
2. Per Rollover über die Legendenpunkte wechselt das Kartenbild vom Standardbild zu einer dem Menüpunkt entsprechenden Kartenansicht mit der ausgewählten Strecke und zusätzlichen Informationen (z. B. Verpflegungspunkte).
3. Beim Anklicken von Menüpunkten bleibt die ausgewählte Karte fixiert. Zusätzlich wird ein Infotext über die Strecke eingeblendet.

Bei mobilen Endgeräten mit Touchdisplays erfolgt die Hervorhebung einzelner Strecken durch Drücken des Fingers auf die Legendenpunkte.

Insgesamt gibt es 6 verschiedene Kartenansichten, die als *.png-Dateien gespeichert wurden und beim Ausschalten von CSS und Javascript untereinander gezeigt werden.

Bei einer Viewport-Breite von weniger als 992 Pixel werden die Karten untereinander angezeigt.



Ändern der Karte und Anzeigen zusätzlicher Informationen durch Klicken auf ein Legendenelement

VERWENDUNG EXTERNER RESSOURCEN

NAME	DATEI	VERWENDUNG	LIZENZ	URHEBER	LINK
jQuery	jquery-3.7.1.min.js	Karte	MIT License	OpenJS Foundation	https://jquery.com
showtarget	showtarget.js	Karte	Unlicense	LazySnippets	https://github.com

ARBEITSPLANUNG

VERWENDETE HARD- UND SOFTWARE

Windows PC Figma Adobe CC 2024 (Illustrator, Photoshop, InDesign)
Mozilla Firefox Atom Editor

VORBEREITUNG UND KONZEPTIONSPHASE

Lesen und Verstehen von Aufgabe; Markieren von Wichtigsten	Farbige Markers	0,5 St.
Ideensammlung und Recherche	Mozilla Firefox	1 St.
Skizzieren	Papier, Kugelschreiber	0,5 St.
Konzipieren von Icons	Papier, Kugelschreiber	0,25 St.
Auswahl geeignetes Bildmaterial	Mozilla Firefox	0,5 St.
Aswahl von Schriften	Mozilla Firefox	0,75 St.
Auswahl von Javascript-Bibliotheken	Mozilla Firefox	0,25 St.
		5,75 St.

DESIGNPHASE

Erstellung des Musterentwurfs	Figma	6 St.
Adaptation des Musterentwurfs für verschiedene Viewports	Figma	1 St.
Bildbearbeitung	Adobe Photoshop	1 St.
Erstellung von responsives Logos	Adobe Illustrator	0,5 St.
Erstellung von Icons	Adobe Illustrator	1 St.
Bearbeitung der Karte	Adobe Illustrator	0,5 St.
Korrekturphase und Prüfen der Layouts	Figma	2 St.
		12 St.

DOKUMENTATION

Erstellung der Dokumentation	Adobe InDesign	4 St.
Korrekturen	Adobe InDesign	2,25 St.
		6,25 St.

ARBEITSPLANUNG

Anlegen Ordnerstruktur und Verzeichnisse	Windows PC	0,5 St.
Umsetzung des Lyouts	Atom (HTML)	2,5 St.
Styling mit CSS	Atom (CSS)	2,5 St.
Interaktive Karte	Atom (JavaScript)	0,5 St.
Testen und Debuggen	Atom, Mozilla Firefox	1 St.
		7 St.

ZEITAUFWAND GESAMT: **31 ST.**