



## INNOVATIVE STRÖMUNG DER MODERNEN GESTALTUNG

Stud. N. E. Sofinska, Gr. BDR-1-16

Sprachbetr. Sprachdozentin T. M. Ketova

Kyjiwer Nationale Universität für Technologien und Design

**Ziel und Aufgabe.** Verschiedene moderne Sphäre im Design zu erörtern und den Einfluss des Designs auf den Menschen zu erklären.

Design spielt heute eine maßgebliche Rolle. Design hat in den letzten zwei Jahrzehnten ungemein an Bedeutung und Image gewonnen. Heute steht der Begriff „Design“ längst nicht mehr nur für ein Berufsbild. Längst gilt es als Wirtschaftsmotor und ernstzunehmender Beschäftigungssektor. Design wird heute in mehreren Bereichen verwendet, in solchen wie Webdesign, Screendesign, Interface Design, Digital Design, Game Design, Motion Design, Sound Design, Interaction Design, als auch in noch stärker spezialisierten Teilgebieten, wie beispielsweise Piktogrammdesign oder Icon Design.

Das richtig verstandene und angewendete Design ist grundlegend innovativ, da es nicht bei der einfachen Formulierung kreativer Ideen aufhört. Designer sollten heutzutage moderne Technologie als wirksames Entwurfsinstrument betrachten, nicht als Bedrohung oder Einschränkung. Betrachten wir einige technologische Designarten.

*Webdesign* ist der allgemein angenommene Begriff, der verschiedene Fähigkeiten, Standards und Disziplinen beinhaltet, die bei der Erstellung von Webseiten verwendet werden. Das Benutzerumfeld, die Seitenstruktur, die Navigation, das Aussehen der Farben, des Fonts und der Bilder, all dies, in der Verbindung mit den Grundsätzen des Designs, dient zum Erstellen einer Webseite, die die Ziele des Eigentümers und des Designers erfüllt.

Die Geschichte des Webdesign kann in 4 Hauptzeitabschnitte (Generationen) aufgeteilt werden, in Bezug auf das Entwicklungsniveau der Webseite und des Designs der Webseite.

Die erste Periode begann mit der Entwicklung der kostenlosen Suchmaschine „Mosaic“ und endete als das HTML weit verbreitet war. Das Webseitendesign war in dieser Phase von vielen technischen Beschränkungen beeinflusst, wie langsame Modemverbindungen und der Unfähigkeit der Anbieter zum schnellen Datenverkehr.

In der zweiten Periode sieht das Webdesign professioneller aus und erhielt neue Eigenschaften, wie Icons anstelle von Tastern mit Wörtern, Banner, ein strukturiertes Menue das die Hierarchie an Informationen darstellt. Es bestand die Notwendigkeit das Design der Webseiten für bestimmte Bildschirmresolutionen, 8bit oder 24bit, anzupassen.

Die dritte Generation von Webseiten hatte als Hauptziel Multimediainhalte mit Sound, Animationen, 3D Modelle zu liefern. Die Struktur der Seite und Ihr Navigationssystem ist äußerst wichtig für das Design der Seite, um es somit den Benutzern zu ermöglichen schnell das zu finden was sie suchen.

Die vierte Generation hat Besonderheiten wie eine Vielfalt an Multimediainhalten und die Möglichkeit der Bestellung über das Internet. Heute sind Webseiten speziell für das eCommerce, Regierungen, Bildung, Unterhaltung, Geschäftliches, usw. entwickelt, mit dem Grundziel die Anforderungen des Kunden zu erfüllen.

Die letzten Jahre haben uns einige technologische Veränderungen und Fortschritte gebracht, einschließlich: die steigende Beliebtheit mobiler Geräte, die Einführung von nativem in-Browser 3D Support, die Übernahme von HTML5, CSS3 und der Anstieg von Front-End Javascript Frameworks, eine erhöhte Bandbreite (sowohl auf Mobilgeräten als auch zu Hause).

*Game Design.* Die Menschen arbeiten an der Schnittstelle Kreativität und Technik, bringen Design und Programmierung zusammen. Game-Designer haben ihr Hobby zum Beruf gemacht. Die Spielentwicklung hat doch wenig Gemeinsames mit dem Spielen. Der Game-Designer erschafft virtuelle Welten. Er konzipiert die Spielfigur, die Handlungen und das Spielszenario für Computer-,



Handy- und Videospiele. Ob es dabei um Unterhaltung, Action oder einen Lerneffekt geht, entscheidet der Auftraggeber. Soll die virtuelle Welt realistisch oder fantastisch sein? Auch diese Vorgabe ist gegeben. Die Arbeit eines Game-Designers gleicht der eines Filmemachers: Die Storyline, die Charaktere und das Design müssen entworfen und dann in langwieriger Arbeit digital animiert werden.

*Motion Design* verknüpft traditionelles Grafikdesign und klassische audiovisuelle Disziplinen mit moderner digitaler Technologie. Lassen sich alle Elemente (Bilder, Infografiken, Schriftzüge) in einem Motion Graphics Erklärvideo vollständig animieren. Dabei können die Animationen verschiedene Formen annehmen – einzelne Elemente lassen sich verschieben, umdrehen, heranzoomen, vergrößern, oder auch verkleinern. Großer Wert wird besonders auf die einzelnen Bewegungen gesetzt, da diese im Vordergrund stehen und die Aufmerksamkeit der Zuschauer auf sich ziehen sollen. Ziel ist es, auf wichtige Inhalte mithilfe der Animationen zu verweisen.

*Digital Design.* Digitale Technologien bereichern unseren Alltag – beinahe jeder kann heute ohne Smartphone nicht leben. Dieser Beruf beinhaltet kreative Fähigkeiten, ebenso wie strategische, technische, wirtschaftliche und soziale Kompetenzen. Dieser Bereich vermittelt nicht nur die Fähigkeiten, Digital Design zu schaffen, sondern auch digitale Erfahrung zu sammeln, die Menschen emotional fasziniert. Dazu kombiniert der Studiengang drei Bereiche: Er verbindet eine umfangreiche Gestaltungsausbildung mit digitaler Kompetenz und dem Blick für das Big Picture aus Innovation, Strategie, Marken und Design.

*Interface Design* ist die konzeptionelle, visuelle und technische Gestaltung digitaler Schnittstellen und bietet ein breites Spektrum für Studium, Beruf und Forschung. Im gesamten Prozess spannt der Interface Designer einen Bogen von der analytisch-strategischen Planung (Ziel, User, Struktur) über die didaktisch-konzeptionelle (Inhalt, Funktion, Aufbau) und die ergonomisch-visuelle Entwicklung (Bedienung, Design, Inszenierung) bis zur technischen Realisierung (Programmierung, Evaluierung, Optimierung). Dabei muss ein Interface Designer nicht immer programmieren können, doch ist ein technisches Grundverständnis bis hin zu fundierten Programmierkenntnissen mindestens von Vorteil.

Mit wie vielen interaktiven Oberflächen kommen wir täglich in Berührung? Wir checken jeden Tag Nachrichten auf dem Smartphone, arbeiten am Computer, lösen Ticket am Automaten, bestellen online Pizza, halten Laufroute im Auge, schauen die Filme auf dem Laptop, navigieren zum Restaurant und so weiter. Und wie viele Programme, Websites und Apps haben wir hierfür den ganzen Tag über genutzt? Viele? Zum Glück oder in bedauerlicher Weise beeinflussen uns unsere Smartphone und andere Technik.

**Schlussfolgerung.** Schließlich können wir zum Ergebnis kommen, das Design die höchste Erfindung ist, aber niemand weiß genau, welche zukünftigen technischen Innovationen das Design verändern werden. Es ist sehr gut, dass alle diese Technik unser Leben mehr leichter und mehr interessanter macht, aber alles hat seine Grenzen.

#### Literatur:

1. Eggart M., Rief F. Was ist eigentlich Interfacedesign? [Electronic resource] / Markus Eggart, Frank Rief // Page. Design. Code. Business. 15.03.2019. – URL: <https://page-online.de/branche-karriere/was-ist-eigentlich-interface-design/>
2. Krenz Kurowska J., Kurowski J. 9 innovative Webdesign Trends für 2017 [Electronic resource] / Joanna Krenz Kurowska, Jerzy Kurowski // 99designs. 2017. – URL: <https://99designs.de/blog/news-trends/webdesign-trends-2017/>
3. Was ist Webdesign? [Electronic resource] / Popart Studio. – URL: <https://www.popwebdesign.de/entwicklung-des-webdesign.html>
4. Werbung, Mode und Design / Guido Zurstiege, Siegfried J. Schmidt (Hrsg.) // Springer VS. 2001, 195 S.
5. Wölwer S. Muss gutes Design innovativ sein? [Electronic resource] / Stefan Wölwer // Page. Design. Code. Business. 14.12.2016. – URL: <https://page-online.de/branche-karriere/muss-gutes-design-innovativ-sein/>