

k.

3

ICH WAR AUCH MAL JUNG

PRINT, FOTOGRAFIE

6

STADTLABOR DIGITAL

PRINT, BRANDING

9

SOMO

VERPACKUNGSDESIGN, PRINT

10

**PROJEKTHANDBUCH
AUSSTELLUNG**

PROJEKTMANAGEMENT, PRINT

11

OVERLAP

UI- / UX-DESIGN

13

PROJECT:VINO

BRANDING, WEB

ICH WAR AUCH MAL JUNG

Print, Fotografie

Kurs

Typografie und Fotografie
2. Semester

Gemeinsam mit

Sophia Huber

Betreuung

Prof. Daniel Utz,
Andreas Lange





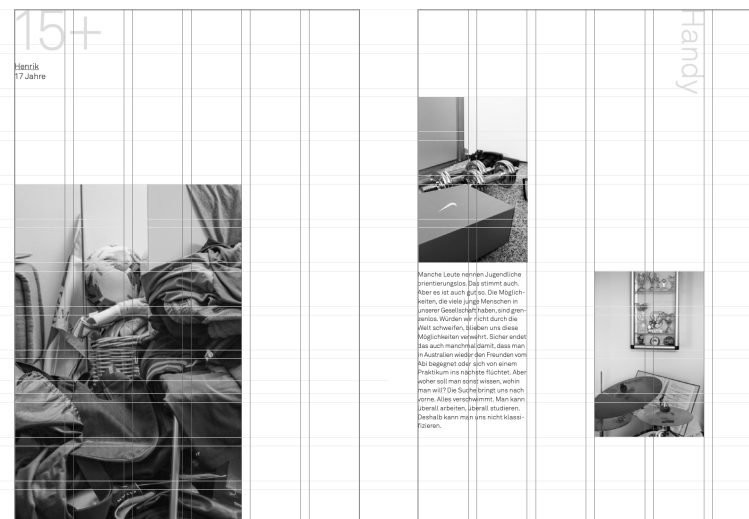
Wie können Gegensätze in einer Zeitschrift dargestellt werden? Im Laufe des Semesters wurde diese Frage versucht durch die Gestaltung eines Magazins über den Kontrast zwischen Jung und Alt zu lösen. Die Konzentration lag dabei auf den Menschen und ihrem Alter. Das Ziel dieses Projekts war es, ein harmonisches Layout zu entwerfen, das als Kombination aus Text und Bild erstellt wurde.

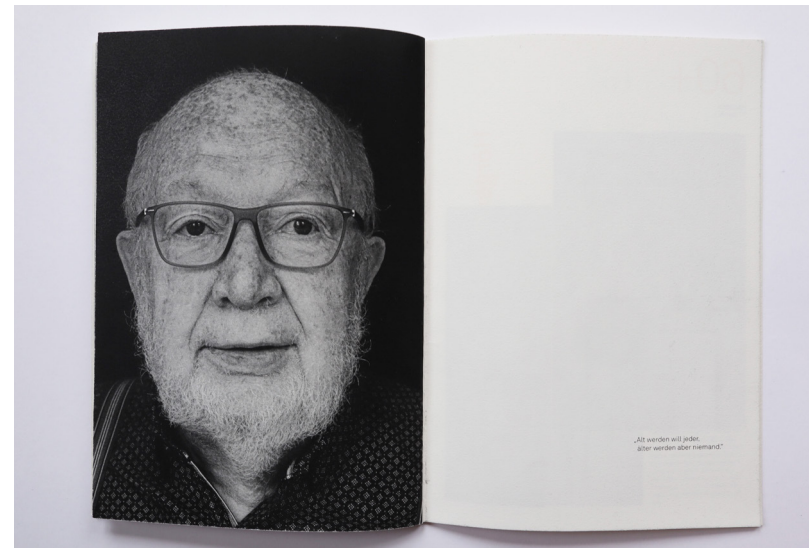
Konzept

Das Magazin ist in fünf Generationen unterteilt: 0+, 15+, 30+, 45+ und 60+. Auch wenn diese jeweils von fünf verschiedenen Personen repräsentiert werden, hat der Leser beim Durchblättern der Seiten den Eindruck, einen Menschen beim Aufwachsen zu begleiten. Vom Kleinkindalter bis zum Rentenalter. Der Titel des Magazins „Ich war auch mal jung“ unterstützt den Prozess der Entwicklung. Dahinter steht zudem eine persönliche Geschichte: Für die Recherche besuchten wir ein Altersheim und trafen in der Empfangshalle eine alte Dame. Nach einem kurzen Gespräch mit ihr fiel zum Abschied dieser Satz, der noch lange im Gedächtnis blieb. Dieses Magazin ist sehr persönlich geworden, indem es private Geschichten erzählt, so dass es von den verschiedenen Generationen als eine Art Tagebuch angesehen werden kann.

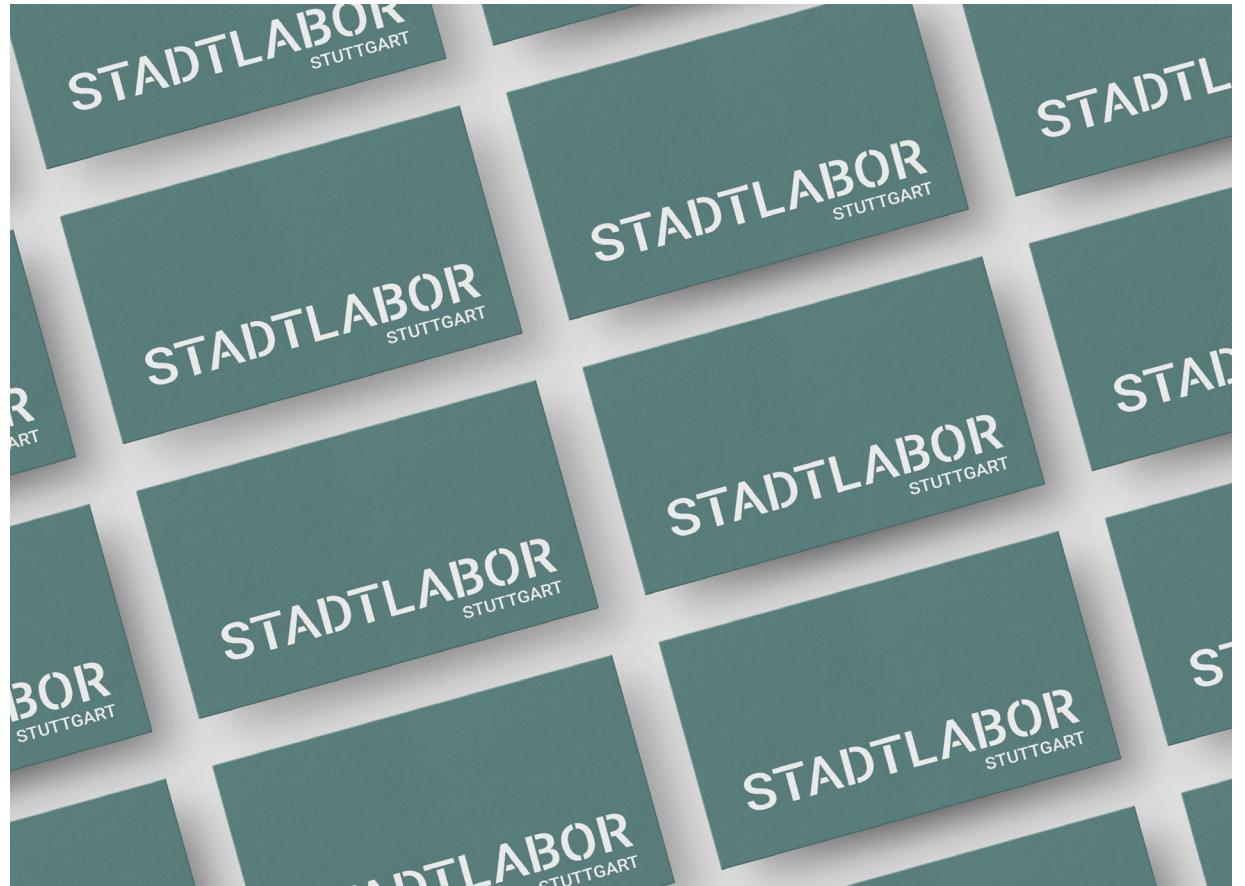
Layout

Wichtig war es, das Layout einfach zu halten, um die Menschen selbst und ihre Geschichten in den Mittelpunkt zu stellen. Ein 6-spaltiges Raster ist die Basis des Layouts und zieht sich durch das gesamte Magazin. Die Porträts, Zitate und Personendaten sind immer an der gleichen Stelle platziert. Dagegen werden Texte und Objektfotos auf jeder Seite immer wieder neu angeordnet. Die Texte haben eine zweispaltige Breite, die Fotos variieren in zwei Größen. Gelbe, typografische Elemente werden als Highlights in die Seiten eingebaut und lockern das Layout ein wenig auf. Alle fünf Generationen werden mit einem Porträt vorgestellt. Der Ausschnitt der Fotos ist so gewählt, dass der Leser ihnen in die Augen schauen kann, während sie ihre Geschichte erzählen.





STADTLABOR DIGITAL
Print, Branding



Im Zuge des Projekts, entstand für das StadtLabor zudem ein neues Logo. Ziel war es damit sowohl die Eltern als auch Kinder anzusprechen. Verschiedene Faktoren, wie die Lesbarkeit und Komplexität, führten zur Entscheidung zum finalen Logo. Die einzelnen Buchstaben des Wortes wurden teilweise in ihre Einzelteile zerlegt und schließlich wieder zusammen gebaut, so wie die Kinder dies auch im StadtLabor mit den Bausteinen der Kinderbaustelle machen können. Trotz der Aufteilung ist das Wort als solches noch gut zu lesen.

Logo Entwürfe

STÄDTLÄBOR

STÄDTLÄBOR

STADTLABOR

STADTLABOR

S+ÄD+LÄBOR

STÄDTLÄBOR

STÄDTLÄBOR

STADTLABOR

STADTLABOR

S+ÄD+LÄBOR

Finale Logos

STADTLABOR
STUTT GART

STADTLABOR
STUTT GART DIGITAL

SOMO

Verpackungsdesign, Print

Kurs

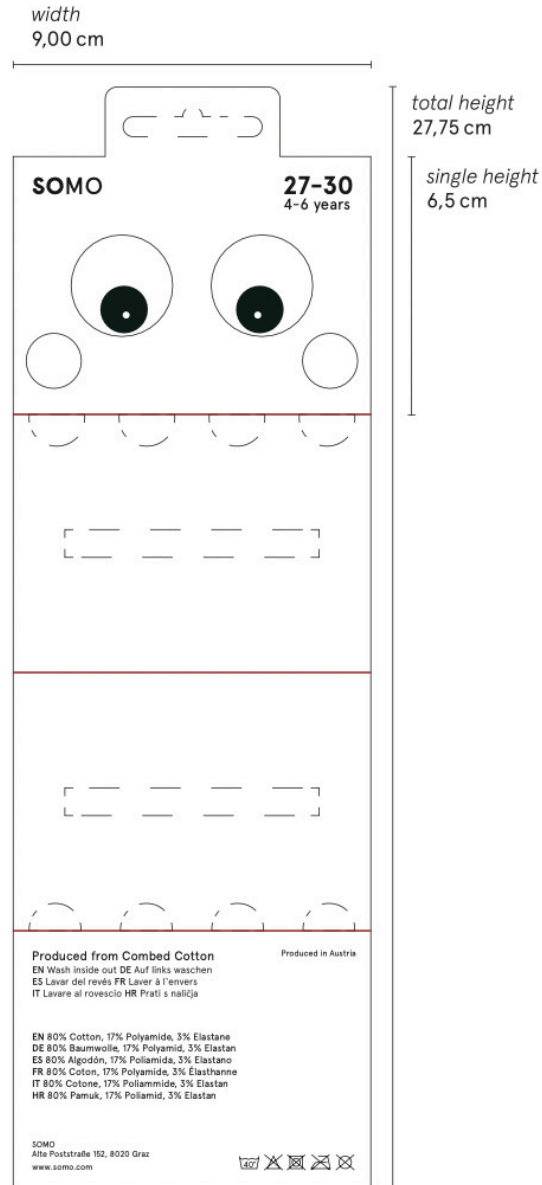
FH Joanneum Graz
Verpackungsdesign
5. Semester

Gemeinsam mit

Tea Mauko

Betreuung

Susanne Lippitsch



Eine Verpackung rein aus Karton entwerfen, das war die Aufgabe im Kurs Verpackungs Design. SOMO ist der Name der kleinen Sockenmonster. Sie lieben Kindersocken, vor allem die einfarbigen. Da die Kleinen gerne ihre Zähne zeigen, ist dazwischen ein Teil der Socke zu erkennen, welcher die Zunge des Monsters repräsentiert. Die SOMOs mögen nicht nur die Kindersocken, sondern würden sich auch wünschen ein Spielpartner für die Kinder zu werden.

Konzept

Grundlage der Sockenverpackung ist ein ca. 28cm langer Kartonstreifen, der sich in vier Flächen unterteilen lässt. Diese heben sich sowohl durch die unterschiedlichen Farben als auch durch die Faltungen voneinander ab. Zwei längliche Einschnitte in den mittleren Teilen sind dazu da, um die Socke dadurch zu stecken. Ein weiteres Loch oberhalb der Verpackung dient zum Aufhängen in den Geschäften. Die Informationen zu den Socken sind auf der obersten und untersten Fläche angebracht. Das Design ist vor allem an die Kinder gerichtet. Im Idealfall werden diese als Spielzeuge weiter verwendet.

Kurs

FH Joanneum Graz
Projektmanagement und Entrepreneurship
5. Semester

Betreuung

Mag. Tanja Hatzl-Schönbacher,
Prof. Maja Pivec



Der erste Teil des Kurses Projektmanagement und Entrepreneurship handelte vor allem davon, sich in Form von e-Learning selbstständig verschiedene Kompetenzen des Projektmanagements zu erarbeiten. Dies beinhaltete:

- Fachkompetenzen im Projektmanagement zur Definition und Strukturierung eines Projekts (Projektleitung und Zeitmanagement)
- Methoden-Kompetenzen des Projektmanagements: Nutzung von Kommunikationsplattformen, Transfer und Verknüpfung von Fachwissen mit laufenden Projekten des eigenen Unternehmens, Feedback an Teammitglieder geben
- soziale Online Kompetenzen üben (Kommunikation und Interaktion, Reflexion, Eigeninitiative und Eigenverantwortung)
- Stärkung der individuellen Kompetenzen für proaktives Verhalten (Lernen lernen, Ziele definieren, deren Erreichung bewerten, maßgeschneiderte Lösungen entwickeln)

Im zweiten Teil wurden diese bei der Erstellung des Projekthandbuchs angewandt. Das Thema dafür war frei wählbar. Durch den Hintergrund, bereits schon Ausstellungsentwicklungen und -aufbauten begleitet zu haben, entstand ein Projekthandbuch zu einer fiktiven Kinder- und Familienausstellung.

OVERLAP

UI- / UX-Design

Kurs

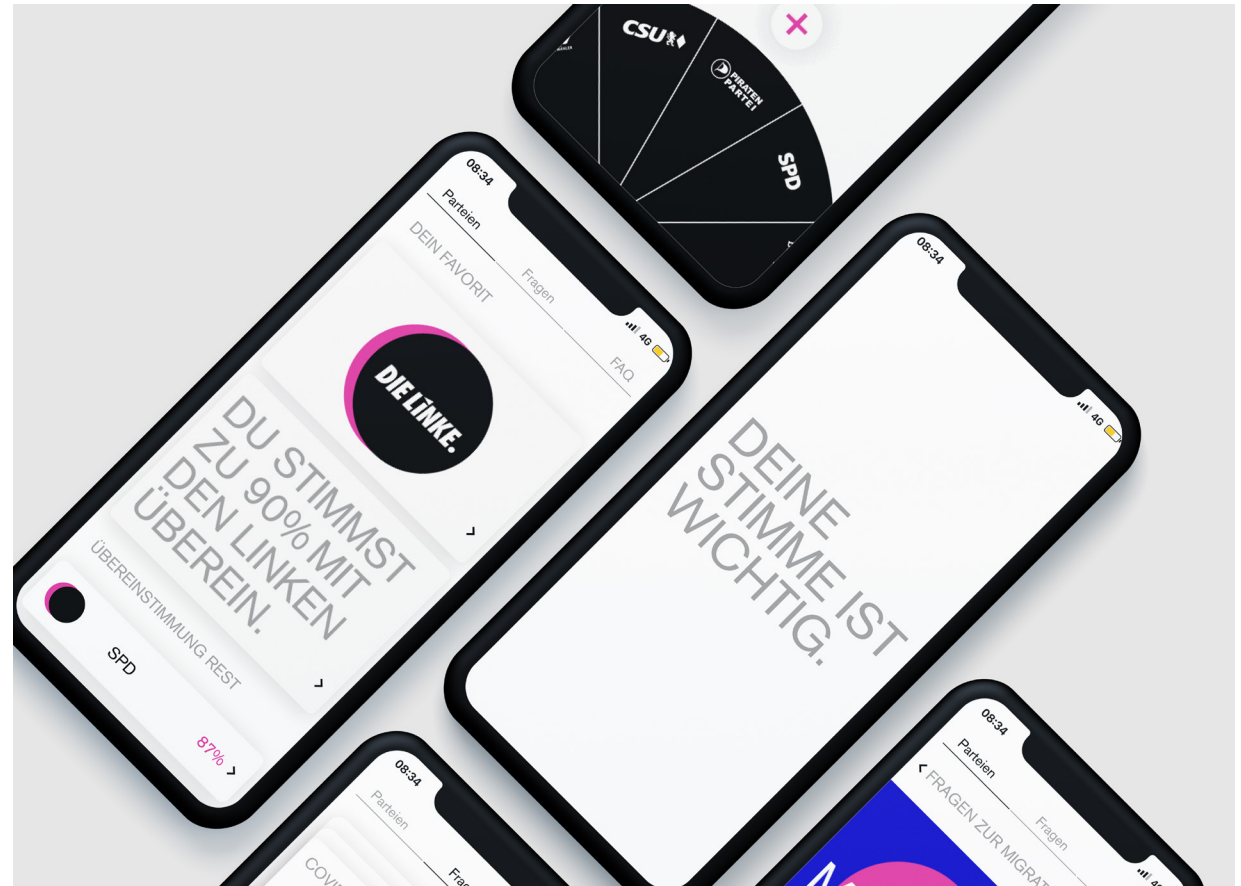
Interface Design
4. Semester

Gemeinsam mit

Gianna Ricci
Isabella Tomasini

Betreuung

Dominik Witzke





Politik ist schwierig. Vor allem, wenn es darum geht, eine Partei zu finden, die die eigenen Interessen am besten vertritt. Aus diesem Grund haben wir im Laufe des Semesters eine App entwickelt, die dabei hilft, sich mit diesem Thema vertraut zu machen und die Suche nach einer Partei, die die Meinung des Nutzers am besten vertritt, vereinfacht.

Konzept

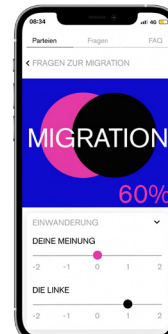
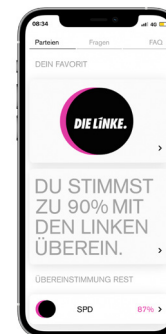
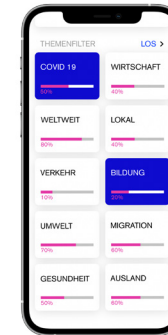
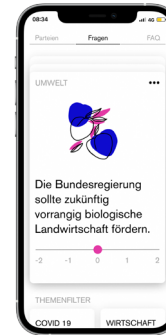
Da die Mehrheit der Nichtwähler junge Menschen sind, soll Overlap eine junge Zielgruppe ansprechen. Die Farben sind kräftig, Illustrationen lockern das Thema auf und die Informationen sind auf ein Minimum beschränkt. Es ist auch möglich, bei Interesse mehr über einzelne Themen zu erfahren. Außerdem fiel die Entscheidung, Features einzubauen, die den Spaßfaktor erhöhen, wie z.B. das Swipen der Fragekarten oder das Schieben des Punktes auf dem Schieberegler.

Die App ist in drei verschiedene Kategorien unterteilt.

01 Parteien: Hier findet der Nutzer seine Übereinstimmungen mit den Parteien, sowie Informationen über sie.

02 Fragen: Durch die Beantwortung verschiedener Fragekarten werden die Übereinstimmungen ständig neu gestaltet.

03 FAQ: Allgemeine Fragen zur Wahl findet der Nutzer in dieser Kategorie.



PROJECT:VINO
Branding, Web

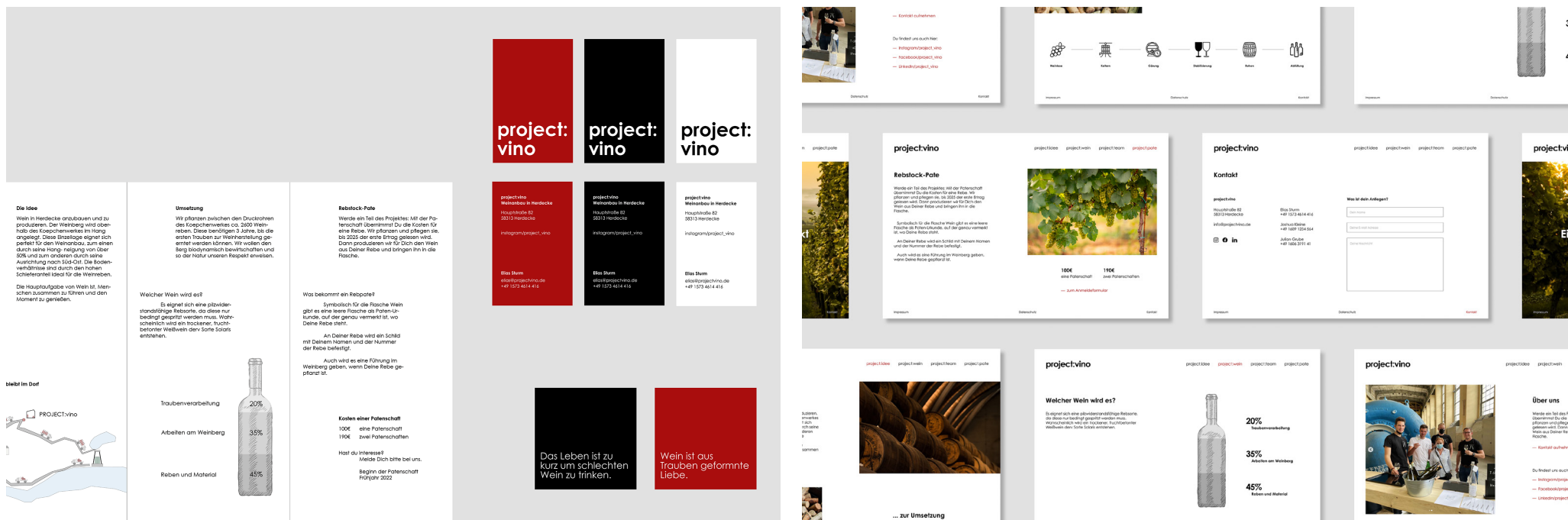




Project:Vino schafft einen Einblick in das Handwerk des Wein-Anbaus. Wie der Name es schon sagt, ist das Ganze aktuell ein Projekt, in dem der Prozess von der Idee bis hin zum finalen Weinausschank begleitet werden kann. Ca. 1300 Reben wurden bisher in Herdecke, einer Stadt in Nordrhein-Westfalen, gepflanzt. Den ersten Wein wird es vermutlich 2026 geben.

Genauso wie der Wein, ist auch das Erscheinungsbild für Project:Vino noch im Aufbau gewesen. Mit bereits bestehendem Logo entstand ein Konzept für Website, Flyer, Visitenkarten und Werbematerial, wie Stickern. Neben den Hauptfarben Schwarz und Weiß, kam ein Rot-Ton, als Highlight zum Einsatz.

Bisher ist dieses Projekt nur bei der Idee und den Entwürfen geblieben.



KIM HELEN FETTES

Kommunikationsgestaltung B.A.

Geburtsdatum

20. August 1999
in Oak Park, IL (USA)

Adresse

Talheimer Straße 2,
70437 Stuttgart

Kontaktdaten

kim-helen@fettes.org
+49 152 05643202

Arbeitserfahrung

- | | |
|---------------|---|
| 03/21 – 03/22 | StadtLabor Stuttgart
Kreative Produktion |
| 03/21 – 09/21 | We&Me Design Studio
Praktikum, Kreative Produktion |
| 09/20 – 02/21 | flora&faunavisions GmbH
Assistenz kreative Produktion
<i>Magenta Moon</i> |
| 10/19 – 09/20 | Stadtpalais – Museum Für Stuttgart
Projektassistentz Ausstellung
<i>Stuttgart in der verlorenen Zeit</i> |
| 09/17 – 08/18 | StadtLabor Stuttgart
FSJ Kultur |
| 10/14 | wulf architekten GmbH
Praktikum |

Schulbildung

- | | |
|---------------|--|
| 03/19 – 07/22 | Hochschule Für Gestaltung Schwäbisch-Gmünd
Abschluss: Bachelor of Arts |
| 10/21 – 02/22 | FH JOANNEUM GRAZ
Auslandssemester – Informationsdesign |
| 2009 – 2017 | Eschbach Gymnasium Stuttgart-Freiberg
Abschluss: Abitur |
| 2005 – 2009 | Uhlandsschule (Grundschule) |

Kompetenzen

Visualisierung

Adobe InDesign
Illustrator
Photoshop
XD

Figma

3D

Cinema 4D

Motion

Adobe AfterEffects
Premiere Pro