

Redesign der Website des Ausbildungskompass Games

TEAM:

MOBILE MEDIEN

Carina Szkudlarek, 7. Semester

Alicia Fradera, 7. Semester

Timothy Meixner, 7. Semester

MEDIENINFORMATIK

Céline Behr 7. Semester

Dabei wurden verschiedene Human Centered Design Techniken angewandt, um ein nutzerfreundliches moderneres Erlebnis für die Besucher/innen zu ermöglichen. Dabei war unser Projekt in fünf iterativen Phasen, basierend auf der Design Thinking-Methode, aufgebaut, die immer wieder durch Feedback der Zielgruppe evaluiert wurden.

PROBLEMSTELLUNG:

Die aktuelle Website befindet sich immer noch in der Beta-Phase und hat dementsprechend einiges an Verbesserungspotential. Unser Ziel war es, vor allem die Nutzererfahrung und die Usability zu optimieren.

Entsprechend ist es unserem Team vor allem wichtig, fehlende Informationen zu finden und zusätzlich hilfreiche Informationen zu identifizieren und zu erstellen.

VORHER

- Sehr viele Informationen auf einmal
- Texte auf Bildern (nicht barrierefrei)
- Design nicht zeitgemäß
- Darstellung etwas überladen
- Ziel der Website war vielen Besuchern nicht ganz schlüssig

Grafikdesign



Typische Berufsbilder in der Spieleentwicklung

Mögliche Ausbildungsberufe/Studiengänge:
Master of Science/Interaction Design, Master und Bachelor of Arts/Mediendesign/Animationsdesign, Virtual Design/Interface Design, Mediengestalter, Kommunikationsdesign, Medieninformatik, Game Design, Grafikdesign, Illustration, Digital Art, u.a.

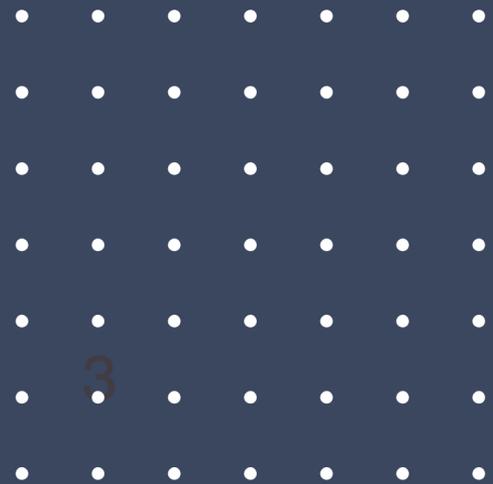
Aufgabengebiete:
Der Grafikdesigner gibt dem Spiel sein Aussehen. Als Concept Artist überträgt er die Idee und Vision des Grafikdesigners und Writers in eine sichtbare Dimension, erschafft einen visuellen Stil, der zu dem Spiel passt. Weitere Grafikdesigner setzen die Konzepte dann im Spiel um. Grafikdesigner können sich in vielen Bereichen spezialisieren, z.B. 3D-Modelle (für Objekte, Charaktere, Effekte, u.a.), Animationen, Texturen, 2D-Hintergründe, Interface Design u.v.m.

Benötigte Skills:
Kreativität; Geschwindigkeit und Belastbarkeit; Fähigkeit, Verbales in Visuelles umzusetzen und umgekehrt; Software-Kenntnisse, insbesondere 3D Studio MAX, Maya, Photoshop etc.

game
Verband der deutschen
Game-Branche

NACHHER

- Viel Whitespace für bessere Lesbarkeit
- Texte sind mithilfe von Screenreadern lesbar
- Typographie und Design wurden vollständig überarbeitet
- Weitere Inhalte wie Video-Erfahrungsberichte zu Studiengängen wurden produziert und ergänzt



GRAFIKDESIGN



Der/Die Grafikdesigner/in gibt dem Spiel sein Aussehen. Als Concept Artist überträgt er/sie die Vision des Grafikdesigners und Writers in eine sichtbare Dimension