

Ressourcen zur Entwicklung von Medienkompetenz in der Gemeinschaft

Modul 5 - Visuelle Grafiken



HACKS

Harnessing the Power of Community Media
to Combat Disinformation

Lernergebnisse:

Nach Abschluss dieses Moduls sind die Lernenden in der Lage:

- Kenntnis grundlegender Gestaltungskonzepte wie Komposition, Ausgewogenheit und Farbtheorie
- Kenntnis der grundlegenden Funktionen, die zur Erstellung visueller Inhalte verwendet werden können
- Anwendung grundlegender Designkonzepte bei der Erstellung visueller grafischer Inhalte
- Sachkenntnis der vorhandenen Online-Tools zur Erstellung und Bearbeitung visueller Inhalte, wie z. B. Canva
- Erstellung visueller Grafiken mit Open-Source-Software
- Entwerfen Sie visuelle Grafiken, die ansprechend und visuell attraktiv sind.
- Übermittlung einer Nachricht in einem visuellen Format
- Verstehen und Anwenden der Grundlagen der Farbtheorie
- das Konzept der visuellen Identität zu verstehen
- Verstehen, wie man eine Botschaft durch visuelle Elemente vermitteln kann
- Verstehen, wie Farben und Komposition die Wahrnehmung des Publikums beeinflussen können

Aktivitäten [Beschreibung der Aktivitäten]	Zielsetzung [Was ist das Ziel dieser Tätigkeit?]	Methodik [Hinweise für den Ausbilder]	Materialien [Werden Materialien benötigt? Schreiben Sie sie hier]	Zeit [Wie viel sollten Sie für jede Tätigkeit ausgeben?]	Weiterführende Lektüre/Link zu Ressourcen [Wenn weitere Lektüre empfohlen wird oder externe Ressourcen verwendet werden]
<p>1. Eisbrecher-Aktivität.</p> <p>Der Trainer begrüßt die Teilnehmer und zeigt ihnen eine Liste von Logos und bittet sie, die versteckten Botschaften zu erkennen.</p>	<p>Ziel dieser Übung ist es, die Teilnehmer in das Konzept der visuellen Identität einzuführen und sie zum Nachdenken darüber anzuregen, wie Farben unsere emotionalen Reaktionen beeinflussen und warum sie im Grafikdesign wichtig sind.</p>	<p>PowerPoint-Präsentation: Der Trainer leitet eine Gruppendiskussion, in der er eine Liste mit einigen bekannten Firmenlogos vorstellt und die Teilnehmer auffordert, über die visuelle Gestaltung der Logos nachzudenken.</p> <p>Zu jedem Logo stellt der Trainer die folgenden Fragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kennen Sie dieses Logo? - Was können Sie sehen? <p>Nachdem die Antworten der Teilnehmer gesammelt und die versteckten Botschaften in den Logos aufgedeckt wurden, stellt der Trainer die folgenden Fragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Warum, glauben Sie, verwenden Unternehmen versteckte Botschaften in ihren Logos? 	<ul style="list-style-type: none"> - Laptop - Internetverbindung - Projektor - Stift - Papiere 	<p>30 min</p>	

		- Glauben Sie, dass die Menschen die Botschaft auch dann verstehen, wenn sie nicht offen sichtbar ist?			
<p>2. Einführung in das Grafikdesign.</p> <p>Der Trainer führt die Teilnehmer durch eine kurze Geschichte der visuellen Kommunikation, der Farbtheorie, des Gleichgewichts und der Verwendung von Raum im Grafikdesign.</p>	<p>Ziel dieser Übung ist es, den Teilnehmern bewusst zu machen, dass die visuelle Kommunikation seit jeher Teil unserer Geschichte ist, und sie zum Nachdenken über die Bedeutung von Farbe, Ausgewogenheit und Raum für die Gestaltung attraktiver Designs anzuregen.</p>	<p>PowerPoint-Präsentation: Der Trainer leitet die Präsentation und definiert das Konzept der visuellen Grafik und die wichtigsten Grundsätze der visuellen Gestaltung mit Schwerpunkt auf den folgenden Themen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Farbtheorie - Bedeutung der Farben - Gleichgewicht - Raumfahrt - Ausrichten - Annäherung <p>Der Ausbilder wird ermutigt, die folgenden Fragen zu stellen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Welche Farben haben Ihrer Meinung nach sowohl positive als auch negative Assoziationen? - Glauben Sie, dass Farben unterschiedliche psychologische Wirkungen auf die Verbraucher haben? 	<ul style="list-style-type: none"> - Laptop - Internetverbindung - Projektor - Stift - Papiere 	110 min	

		<ul style="list-style-type: none"> - Welche Farbe wird Ihrer Meinung nach häufig in der Werbung verwendet und warum? - Welche Farben verwenden die Lebensmittel- und Getränkehersteller normalerweise? Warum? 			
Kaffeepause				15 min	
<p>3. Aufbau von visuellen Grafiken.</p> <p>Der Trainer führt die Teilnehmer in die verschiedenen Formate des Grafikdesigns ein und erläutert ihnen die wichtigsten Designprinzipien sowie die gängigsten Open-Source-Programme, die zur Erstellung visueller Inhalte verwendet werden können.</p>	<p>Ziel dieser Aktivität ist es, den Teilnehmern die verschiedenen Arten von visuellen Kommunikationsformaten im Grafikdesign (visuelle Identität, Marketing & Werbung, informativ usw.) und die wichtigsten Grundsätze der Designvorbereitung bewusst zu machen.</p>	<p>Aktivität: Der Trainer definiert das Konzept der visuellen Identität und stellt gängige Formate und Zwecke vor, wie z. B:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Logo - Plakat - Flugblatt - Infografik <p>Dieser Teil der PowerPoint-Präsentation wird mit Designbeispielen illustriert. Der Trainer kann die Teilnehmer auffordern, ihre Meinung zu diesen Entwürfen zu äußern:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Was mögen sie? - Was mögen sie nicht? - An wen könnte sich das Geschmacksmuster richten? 	<ul style="list-style-type: none"> - Laptop - Projektor - Internetverbindung - Stift - Papiere 	60 min	

		- Fallen ihnen weitere Beispiele ein?			
Mittagspause				30 min	
4. Aufbau Ihrer visuellen Inhalte. In dieser Übung werden die Teilnehmer gebeten, ihre eigenen visuellen Inhalte auf Canva zu erstellen.	Ziel dieser Aktivität ist es, die Teilnehmer darin zu schulen, wie sie visuelle Inhalte auf Canva erstellen können.	Der Trainer weist die Teilnehmer an, ihren Laptop zu öffnen und lädt sie ein, ein YouTube-Video-Tutorial über die Erstellung eines Plakatdesigns auf Canva anzusehen (5 Minuten). Nach dem Ansehen des Videos fordert der Trainer die Teilnehmer auf, sich mit ihrem Google-Konto bei Canva anzumelden und mit der Erstellung ihres Posters zu beginnen. Die Teilnehmer können ein beliebiges Designformat verwenden, um einen beliebigen Gegenstand, ein Konzept oder eine Marke (auch fiktiv) zu bewerben.	<ul style="list-style-type: none"> - Laptop - Projektor - Internet Verbindung - Stift - Papiere 	30 min	Canva YouTube Video-Tutorial: https://www.youtube.com/watch?v=dCv1oMXk-XM
5. Präsentation der Abschlussarbeit In dieser Übung werden die Teilnehmer aufgefordert, ihren	Ziel dieser Aktivität ist es, dass sich die Teilnehmer mit Canva vertraut machen und die in der Schulung erworbenen Kenntnisse testen.	Der Ausbilder öffnet die Entwürfe und zeigt sie nacheinander mit dem Projektor an. Der Besitzer des		25 min	

<p>Entwurf zu präsentieren und zu diskutieren.</p>		<p>Entwurfs ist eingeladen, seinen Entwurf zu diskutieren.</p> <p>Der Moderator kann eine Gruppendiskussion anregen, indem er die folgenden Fragen stellt:</p> <ul style="list-style-type: none">- Welches Format hat dieser Entwurf?- Wer ist das Zielpublikum?- Was ist die Stimmung des Entwurfs?- Was ist das Ziel des Entwurfs?- Gibt es eine Aufforderung zum Handeln?- Diskutieren Sie über die Nutzung des Raums?- Was sind die wichtigsten Gestaltungselemente?- Wo ist das gestalterische Gleichgewicht?- Gibt es einen Nutzen von Nähe und Ausrichtung? <p>Der Trainer kann die Teilnehmer auch dazu anregen, über den Einfluss der verwendeten Farben auf ihre Wahrnehmung nachzudenken.</p>			
--	--	--	--	--	--

MINDMAP

HACKS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

“The European Commission’s support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.”
Project Number: 2020-1-IE01-KA204-066032