



Hochschule Fresenius

Fachbereich Wirtschaft & Medien

Studiengang: Game Design und Management & Medien Design

Studienort: Wiesbaden

Endabgabe

Car Interface

Maurice Bartz (400241535) 3.Fachsemester

Luca Koopmann (400286430) 1.Fachsemester

Maximilian F. Bauer (400283244) 1.Fachsemester

Fach: Interaction Design

Dozent: Frau Dunja Abbas

Abgabedatum: 26.01.2021

Rückblick

Für unser Projekt haben wir zuerst recherchiert was es für Arten von Car Interfaces gibt und wie diese aussehen können. Anschließend haben wir gute und schlechte Beispiele gegenübergestellt und uns am Ende an einem guten Beispiel für unser eigenes Interface orientiert (Mercedes Benz E-Klasse ab BJ.2016). Da wir die ausgesuchte Marke, an welcher wir uns orientierten nicht einfach übernehmen konnten, mussten wir sowohl den Namen als auch das Firmenlogo ändern und uns etwas eigenes überlegen. Es war uns bereits früh klar das unser Name und das damit verbundene Logo etwas mit einem Tier zu tun haben sollte. Nachdem wir uns diverse Tiere und Namen überlegt hatten, jedoch feststellen mussten, dass diese bereits in irgendeiner Form vergeben waren, kamen wir schlussendlich zu dem Phoenix als Tier und der „Phoenix Motor Company“ als unsere fiktive Firma.

Nun legten wir fest, was ein Car Interface können muss und was es auf keinen Fall benötigt. Wir sind dann zu dem Fazit gelangt, dass ein Car Interface dem Fahrer alle nötigen Informationen, auch während der Fahrt, liefern muss ohne ihn jedoch zu viel vom Straßenverkehr abzulenken. Anhand dieser Grundlage entwickelten wir dann unser Design.

Design

Für unser Design wollten wir etwas Modernes, was aber auch gleichzeitig funktional ist. Die Designsprache ist sehr minimalistisch, aufgeräumt und intuitiv gehalten. Als Farben ziehen sich sehr viele Schwarz, Silber und Weißtöne durch unser Interface mit wenigen Akzentfarben in rot, grün und blau. Die Designsprache wurde simpel gehalten um für jeden Fahrer einfach und verständlich zu sein. Die großen Icons und Schriften unterstützen dies und sollen einfach während der Fahrt abzulesen sein. Da unsere Vorlage ein Auto für jedermann und vor allem für Vielfahrer ist, soll unser Design auch für genau diese Zielgruppe also für jedermann und jede Altersklasse verständlich sein.



Logodesign

Für unser Logo entschieden wir uns für einen Phoenix, welcher auf einer Art Wappen sitzt. Das Logo sollte zu unserer Designsprache und unserem Interface passen und sich deshalb auch in Sachen Farbgebung diesem annähern. Der erste Entwurf unseres Logos zeigt den Phoenix, in schwarz gehalten, auf einem hellgrauen/silbernen Hintergrund.



Beim nächsten Entwurf wurde die zunächst nur die Farbe geändert und im Hintergrund ein Farbverlauf eingefügt.



Als nächstes wurde die Taille des Phoenix schmaler und es wurden weitere Effekte mit Hilfe von Photoshop eingefügt. Der Phoenix und das Wappen bekamen nun einen leichten 3D-Effekt und zusätzlich wurde ein Font für das Logo ausgesucht.



Im letzten und finalen Schritt wurde der Phoenix noch im gesamt Verhältnis etwas verkleinert und passte nun besser in das Wappen hinein.



Endprodukt

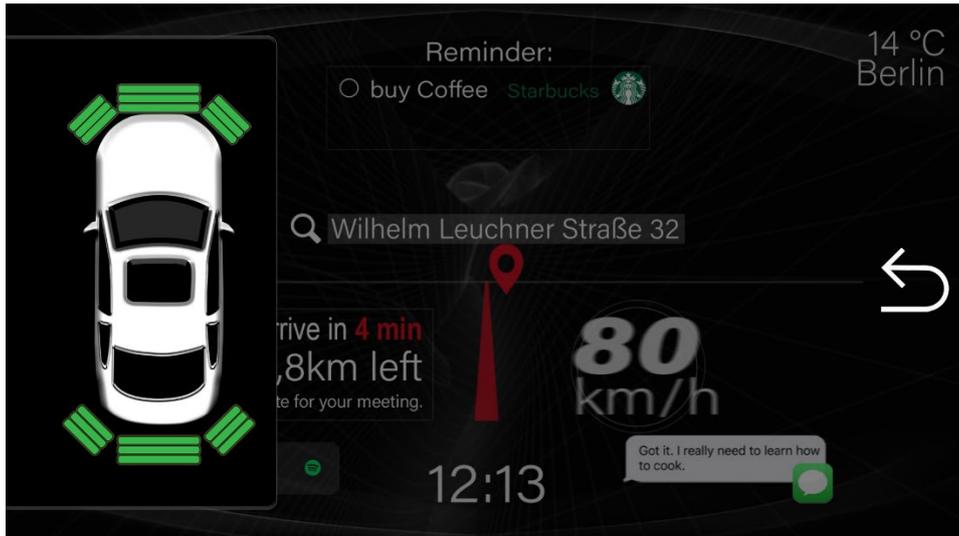
Unser Endprodukt enthält unsere Designsprache und die Vorsätze, welche wir für unser Car Interface wollten. Nachfolgend ein paar Beispiel Bilder.



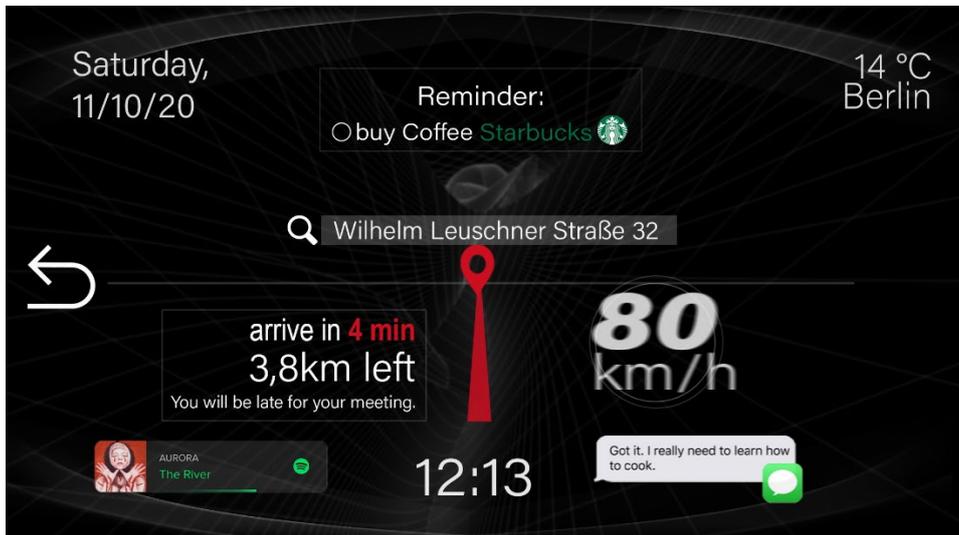
Digitales Kombiinstrument



Fahrzeug Konfiguration



Parkassistent



Zielführung