

für

»Vikingr«

VND – Navigationdesign

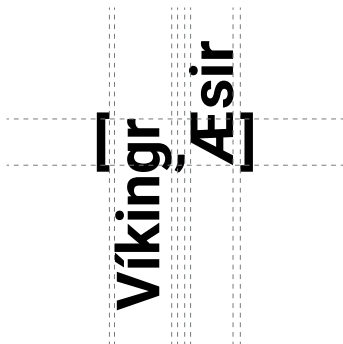
Wintersemester 2018/19

»Vikingr«

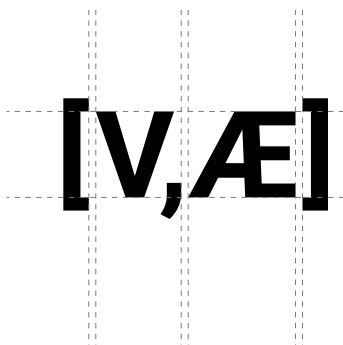
Das Branding

Das gesamte Konzept der Projekt-Webseite »Vikingr« lässt sich auf das Navigationsprinzip reduzieren. Aufgrund des Layouts und der inhaltlichen Struktur rückt das logische, reduzierte Koordinatensystem konzeptionell in den Vordergrund, was ein entsprechendes Logo nahelegend erscheinen lässt und rechtfertigt.

Das hier entworfene Logo dient hier lediglich der Darstellung auf Bildschirmen und kommt im Rahmen des Projekts vor allem in Form von Fav-Icons, Touch-Icons, Microsoft-Tiles oder ähnlichen Anwendungen zum Einsatz. Damit dient das Logo vor allem einem Wiedererkennungswert auf einer digitalen Oberfläche, die mit hoher Wahrscheinlichkeit von weiteren Elementen ähnlicher Parameter [Abmessungen, Darstellungsgröße, etc.] geprägt ist.



Das Logo [in der ausführlichen Variante] wiederholt, die aus dem Navigation- und Orientierungssystem der Webseite bekannten eckigen Klammern, welche die x- und y-Koordinate einschließen. Weiterhin werden die beiden wesentlichen Kapitel, und auch eine der Kernfragen der inhaltlichen Auseinandersetzung aufgegriffen. [Vergleich des des Göttergeschlechts der Æsir mit den Vikingr.] Entsprechend der Positionierung der Kapitel auf der y-Achse, werden die Begriffe auf der Basis der Klammer, die hier den y-Wert »0« repräsentiert, ausgerichtet.



Die reduzierte Version des Logos ist vor allem für die Erstellung von Fav-Icons, Touch-Icons und auch Microsoft-Tiles und ähnlichen Anwendungen notwendig, da deren Größenspektrum gerade mal von 196 x 196 Pixel bis 16 x 16 Pixel reicht.

In dieser Darstellung beschränkt sich die inhaltliche Darstellung auf die Initialen der genannten, wesentlichen Inhalte. Eine Drehung ist hier aufgrund der marginalen Unterschiede in der Laufweite und der dadurch kaum möglichen an der Inhaltsstruktur orientierten Ausrichtung, wenig sinnvoll.