

PORTFOLIO 2017

1/23

***9.12.1988 in Gießen**

Ausbildung

**M.A. Ökonomie und Management
Schwerpunkt Marketing und Management**

Technische Universität Kaiserslautern

Oktober 2017 bis heute (noch nicht abgeschlossen)

**B.A. Mediendesign, Design interaktiver Medien
und Druck- und Medientechnik (Drittfach)**

Bergische Universität Wuppertal

Oktober 2010 bis September 2015

Auszeichnung

ADC Nachwuchswettbewerb 2016

Auszeichnung – Angepasste Wahrheiten

Berufserfahrung

Art Director

Verlag Müller + Busmann GmbH & Co. KG,
Wuppertal, Nordrhein-Westfalen

Oktober 2016 - Aktuell

Grafiker, Junior Art Director

Verlag Müller + Busmann GmbH & Co. KG,
Wuppertal, Nordrhein-Westfalen

Oktober 2015 - Oktober 2016

Designer/ Grafiker

Selbstständig neben dem Studium,
Düsseldorf, Nordrhein-Westfalen

Oktober 2010 - Oktober 2015



BEST-OF-SIX

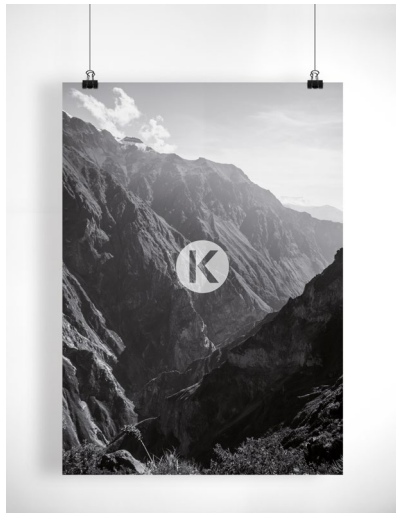
3/23





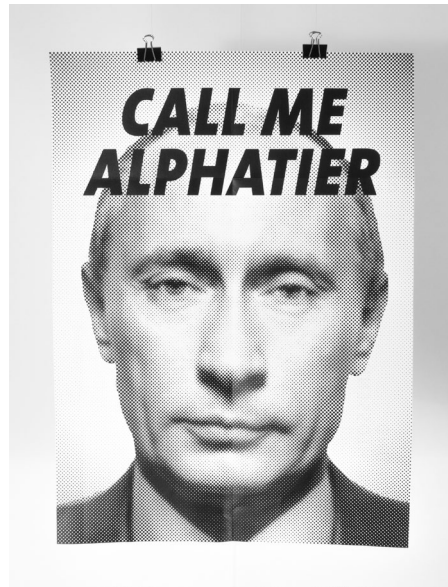
Foto Koch ist ein Traditionsunternehmen aus Düsseldorf. Bereits 1920 wurde es gegründet. Getrieben durch den technischen Wandel der Fotografie und Bewegtbildbranche hat sich das Unternehmen dazu entschieden eine neue Firmenidentität zu entwickeln. Ziel der Unternehmenskommunikation ist es kreativ mit hochwertiger Fotografie inspirierend zu werben.

Vor dem Corporate Design wurde eine solide Unternehmenspersönlichkeit im Austausch mit der Geschäftsleitung und Marketingabteilung entwickelt.



Corporate Design
Konzeption und Umsetzung des Corporate Designs
Wording und Bildsprache
Eigenständiges, freies Projekt





Durch eine spezielle Faltung des Plakatmagazins können die doppelseitig bedruckten bedruckten Plakate ebenfalls als Magazin gelesen werden. Innerhalb der Ausgaben werden konträre Haltungen diskutiert, um eine mögliche Meinungsbildung anzuregen.

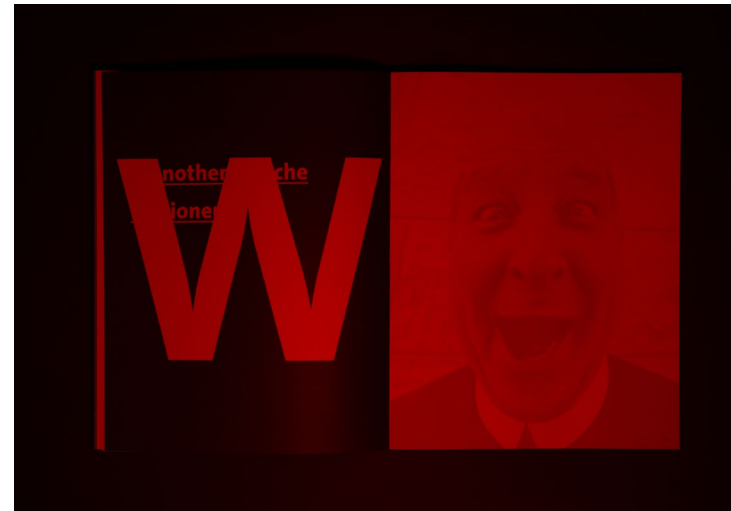
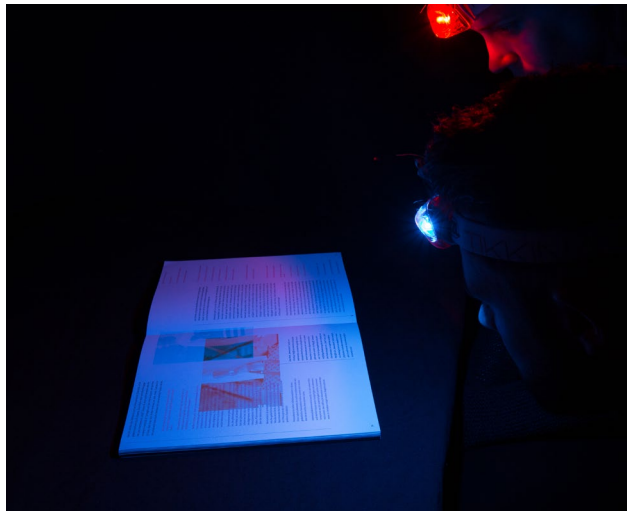
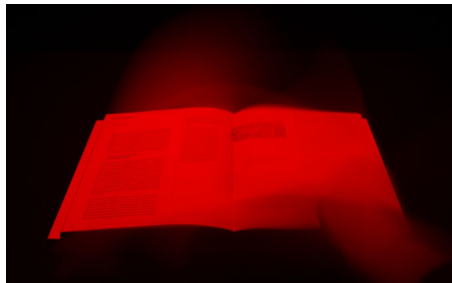


Plakatmagazin
doppelseitig bedruckt
in Karton-Schuber
Universitäres Projekt
7. Semester





ADC NACHWUCHSWETTBEWERB 2016
Auszeichnung



Welche Rolle spielt Wahrnehmung in unserem Alltag und unserer Kommunikation? Aus dieser Fragestellung entstand die Idee ein Buch zu entwerfen das inhaltlich und optisch den Prozess unserer Wahrnehmung beschreibt und mögliche Probleme sichtbar, erlebbar und daher leicht verständlich werden lässt.

Durch die Mischung von Körper- und Lichtfarben können die verschiedenen Inhalte des Buchs manipuliert werden. Jedem Leser wird dabei eine eigene Lichtfarbe zugeordnet, die dem persönlichen Wahrnehmungsraum entspricht. Erst im Dialog können alle Inhalte wahrgenommen werden.

Ergänzendes Video unter
www.alexanderruehl.de

Buchgestaltung mit
Licht- und Körperfarben
Universitäres Projekt
Bachelorthesis





polis – Magazin für Urban Development wurde 1990 als B2B-Zeitschrift für Architektur und Städtebau gegründet. Das Magazin berichtet vierteljährlich über wesentliche Entwicklungen und Trends in der Immobilienwirtschaft und im Städtebau.

Neben der Hauptausgabe erscheinen auch Sonderausgaben von Städten, Verbänden und Kommunen.



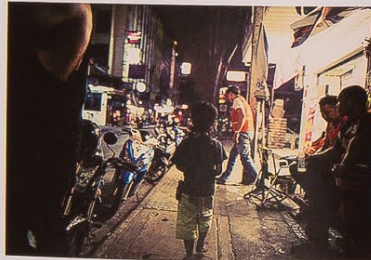
Magazingestaltung
seit 2015
Layout und Covergestaltung
seit 2016
Art Direction für gesamte Marke
Für den Verlag Müller + Busmann

K FOTOKOCH SCHNAPPSCHUSS | Track by Trek – Paul Ripke

„Oh mein Gott dieser Himmel!“
– Sonnenuntergang in Alaska



„Offenblendig
und meist nur
aus der Hüfte.“



In den Straßen Bangkoks

18



Marteria in der Schweiz

Shootings hatte ich eine Mittelformat-Kamera dabei. Für die Reportage, die später auch im Bildband „Mit Marteria zum Glück in die Zukunft II“ erschienen ist, fotografierte ich mit meiner Leica M und einem 24mm Objektiv offenblendig und meist nur aus der Hüfte, Bilder von Land und Leuten.

Da die Reportage der Weltreise auch im Bewegtbild festgehalten werden sollte, filmten wir an jeder Station der Reise kleine Teaser-Videos. Mit dem Titel „Track by Trek“ entstanden 8 Videos, in denen zehn Wochen vor Release des Albums immer wieder ein Song angespielt und visualisiert wurde. Das

Video zu „Gleich kommt Louis“, in dem Marten über die Geburt seines Sohnes rappt, filmten wir vor einem Krankenhaus in Mexico City, zu dem Song „Die Nacht ist mit mir“ drehten wir in einer Bar in Girdwood, Alaska.

Bei jedem Stop versuchten wir sofort beim Biertrinken Freunde zu finden, die uns zum einen die Gegend zeigen und gleichzeitig beim Filmen und Fotografieren helfen würden. Und das hat gut geklappt. Durch unsere neugewonnenen lokalen Freunde entdeckten wir Orte, an die wir alleine wahrscheinlich nie gekommen wären und es entstanden Dinge, die wir nie hätten

19



Hauptanliegen des Schnappschuss ist es Fotografierenden Inspiration zu geben, neue Ansätze in der Fotografie darzustellen und vor allem zu mehr Fotografie anzuregen. Es wird über verschiedene Fotografen, Künstler, Trends und sonstige Themen berichtet.

Durch den Inhalt und die moderne Gestaltung erfreut sich der Schnappschuss derzeit in der Szene an sehr großer Beliebtheit.

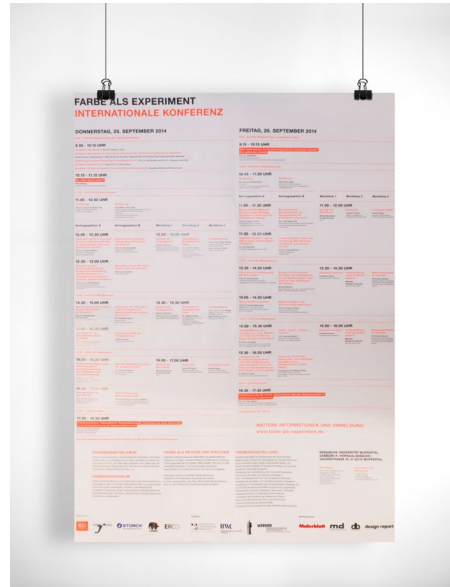


Kundenmagazin
Art Direction
Layout
Redaktion
Eigenständiges,, freies Projekt

INTERNATIONALE KONFERENZ

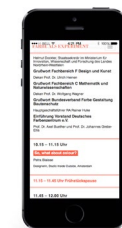
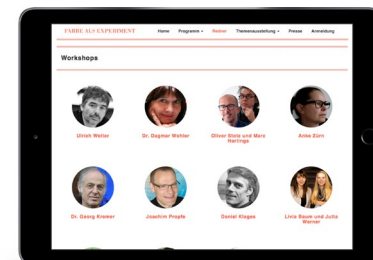
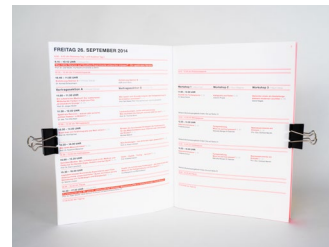
FARBE

UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

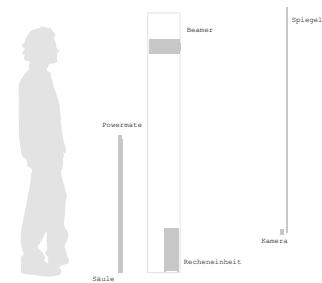
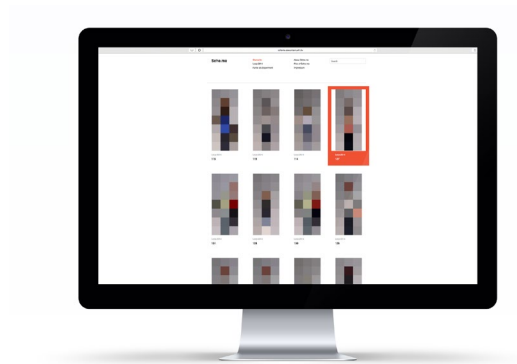
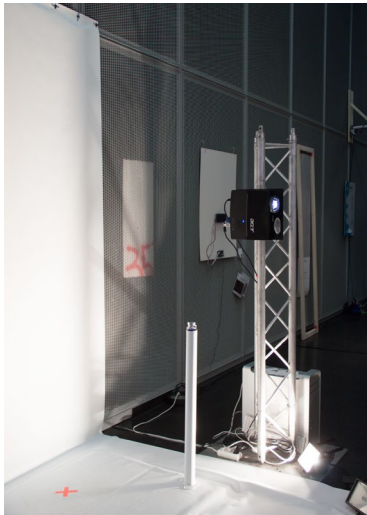
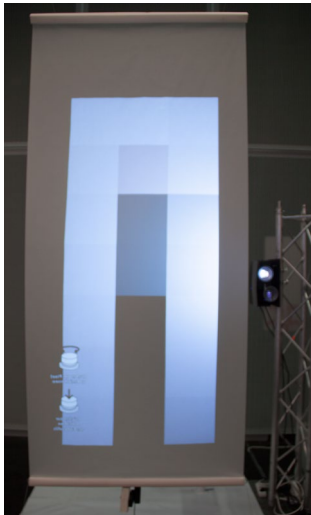
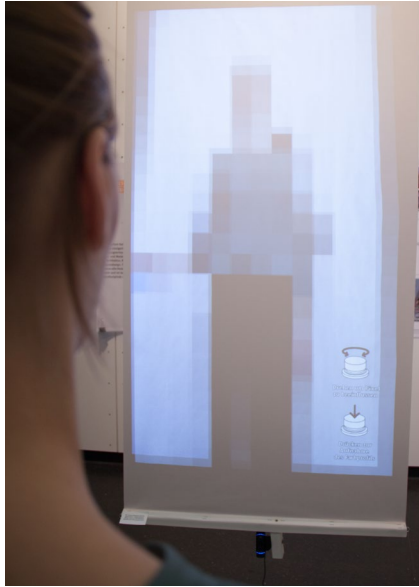
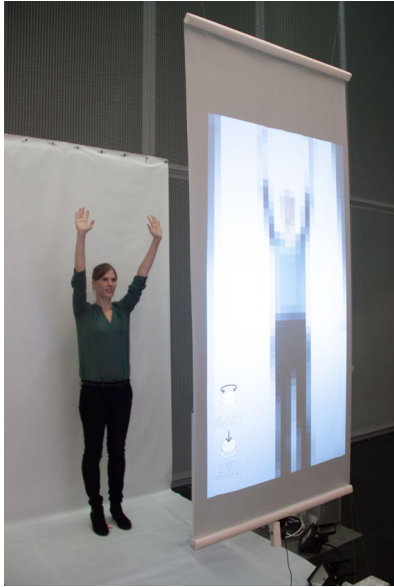


Vom 25. bis 26. September 2014 veranstaltete das Deutsche Farbenzentrum e.V. (DFZ) und die Bergische Universität Wuppertal eine internationale Konferenz zum Thema „Farbe als Experiment“.

Live auf
www.farbe-als-experiment.de



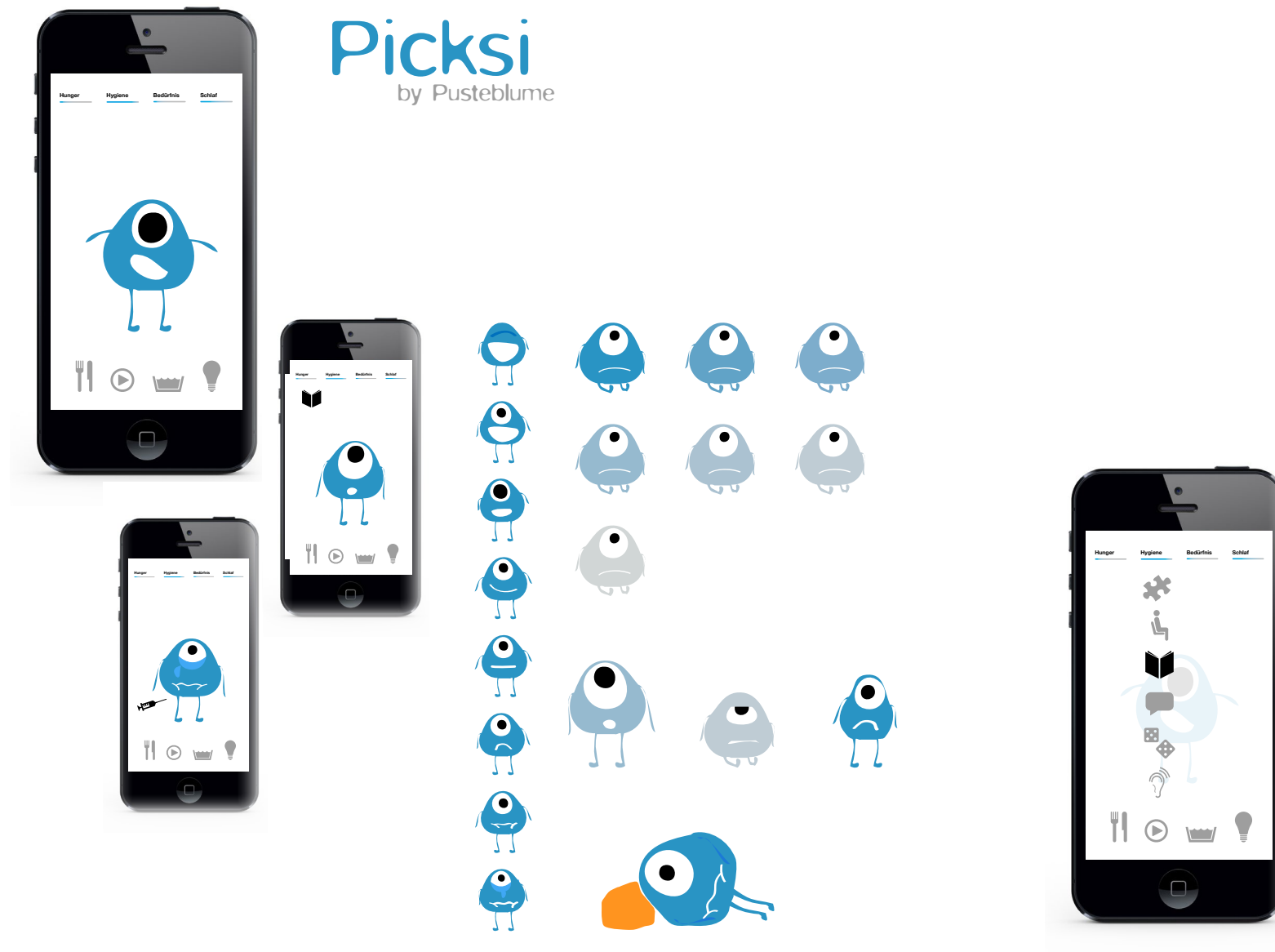
Visuelle Erscheinung
einer Fachtagung
Art Direction, Layout
Konzeption und technische
Umsetzung der Website im Team
Eigenständiges, freies Projekt



Sche.me ist eine interaktive Installation, die es möglich macht ein Farbschema der eigenen Kleidung zu erstellen.

Kern des Konzepts ist es durch die Farbschemata einen Vergleich der Farben der eigenen Kleidung zu erzielen.

Nachhaltig werden die Schemata auf einer Website präsentiert, um die Ergebnisse vergleichen zu können



Anliegen des Auftraggebers war es die Arbeit eines Hospizdienstes in die Öffentlichkeit zu tragen und dadurch besser wahrgenommen zu werden.

Das Konzept nutzt die konträre Gegenüberstellung der Arbeit des Hospizdienstes und die spielerische Herangehensweise eines Tamagotchis, das dem Benutzer die Aufgabe gibt es zu pflegen und am Leben zu halten.

Durch Umkehrung des Spielprinzips eines Tamagotchis werden die Tätigkeiten des Hospizdienstes erfahrbar und nachvollziehbar.

Konzept und Appdesign

Konzept und Entwurf

Pitch

Universitäres Projekt

3. Semester

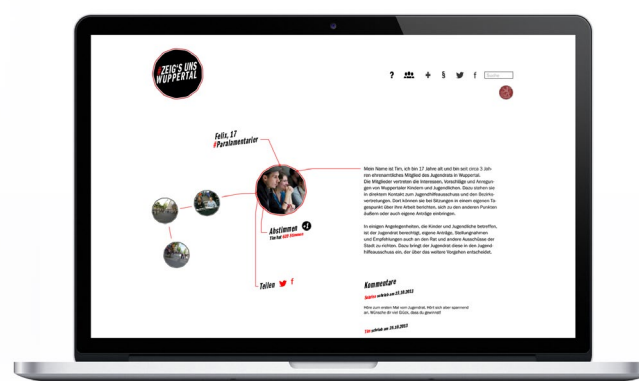
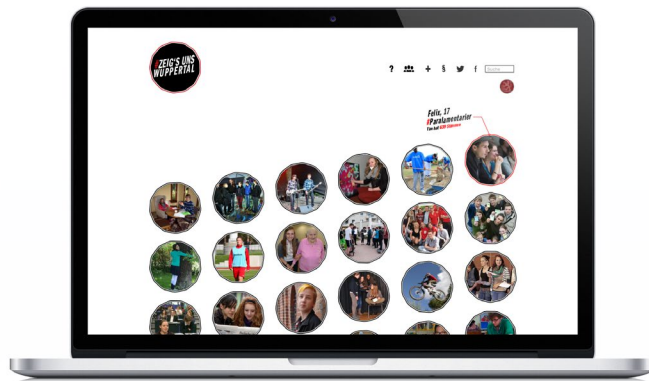


Anliegen der Imagekampagne war das schlechte Ansehen von Jugendlichen zu verbessern.

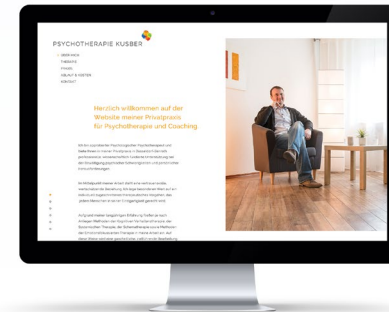
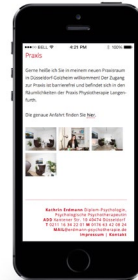
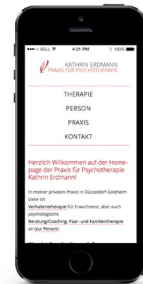
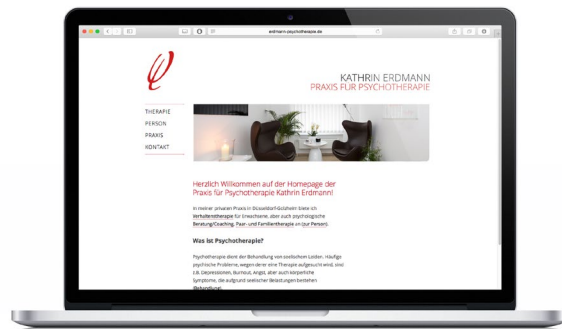
Innerhalb der Kampagne wurde ein Online-Wettbewerb entwickelt, in dem Jugendliche Projekte und Anliegen vorstellen können, die eine soziale Verantwortung zeigen.

Die Webseite stellt die einzelnen Projekte vor und bildet ein Live-Ranking ab.

Durch Printprodukte sollte der Wettbewerb im Stadtraum bei „älteren“ Menschen präsent werden.

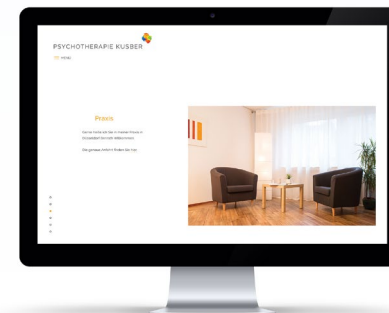
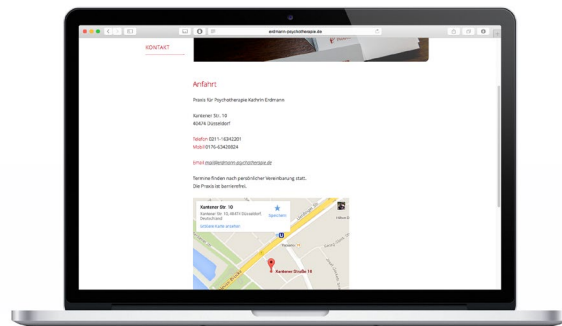
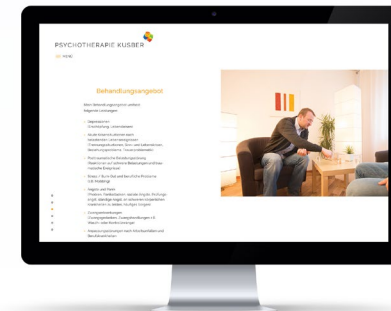
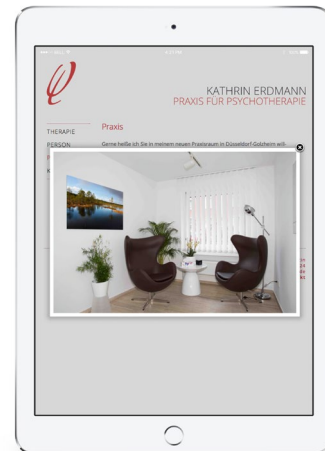
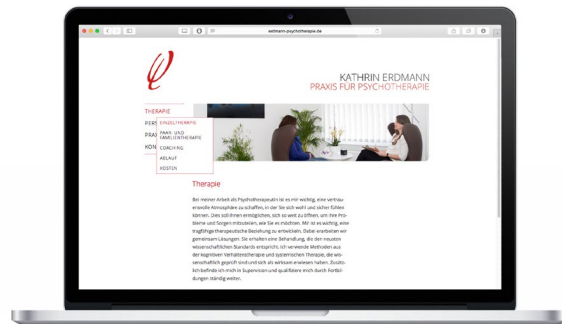


Kampagne + Website
Konzept und Entwurf
Pitch
Universitäres Projekt
3. Semester

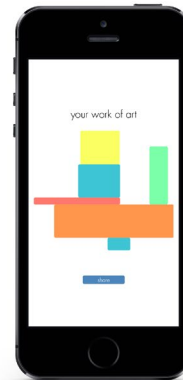
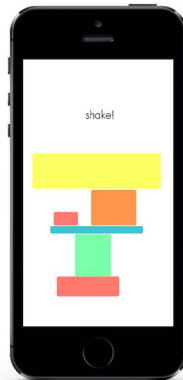
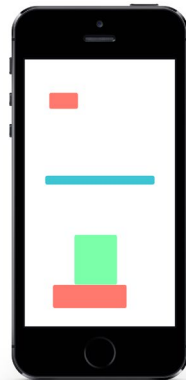
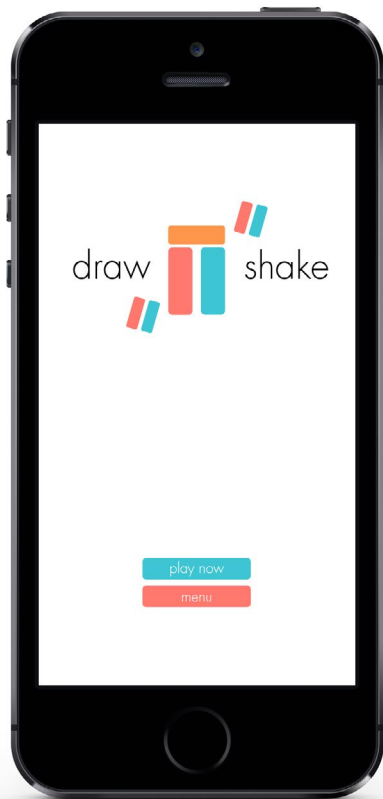


Anwendung von selbst entwickelten Corporate Designs auf den Websites der Auftraggeber.

Live auf
www.erdmann-psychotherapie.de
www.psychotherapie-kusber.de



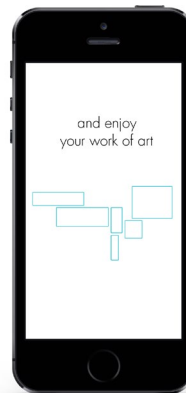
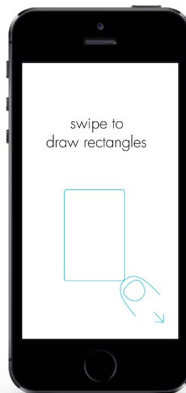
Corporate Design + Website
Entwicklung per Wordpress,
HTML/CSS ab 2014
Eigenständiges, freies Projekt



Grundlage des Spiels ist ein Algorithmus, der Werke erstellt, die den Regeln und Gesetzen aus dem Kunstwerk Komposition von 1927 von Walter Dixel unterliegen.

Kann ein Computer durch einen Algorithmus Kompositionen erstellen, die mit der komplexen Denkstruktur eines Menschen vergleichbar ist?

Können geometrische Kompositionen in Größe, Gewicht und der zu beurteilenden Farbigkeit mathematisch präzise ausgedrückt werden?

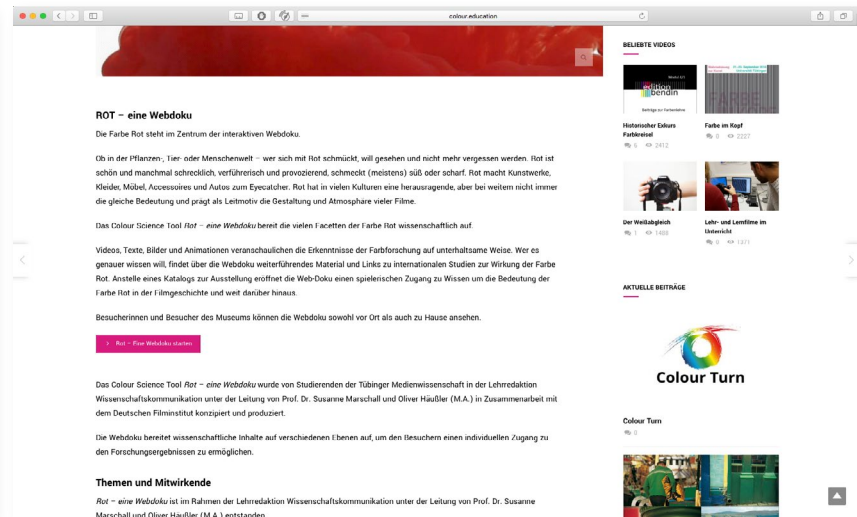
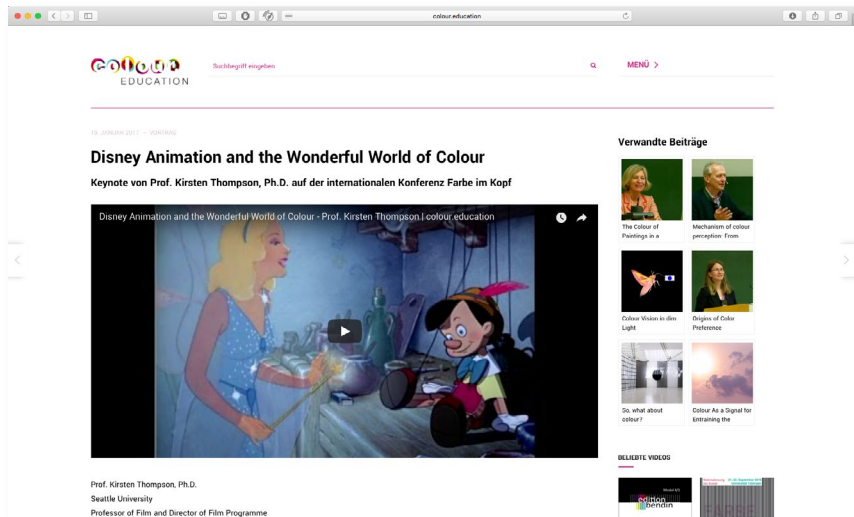
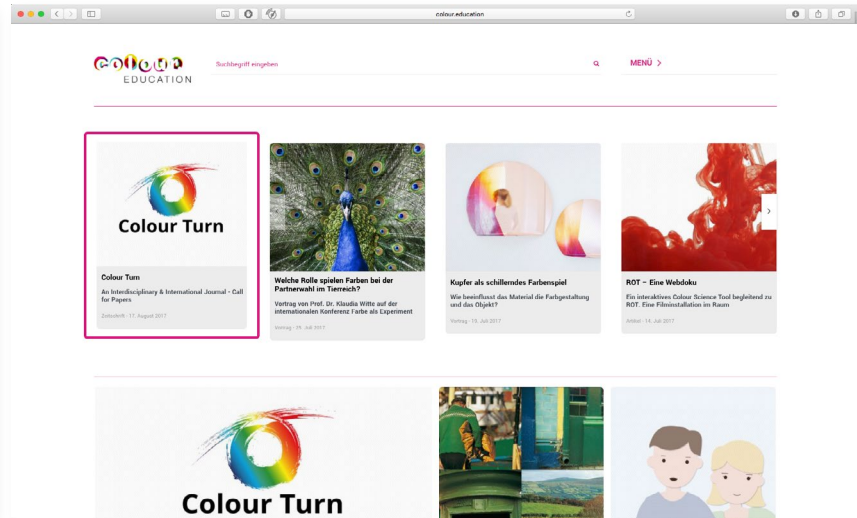
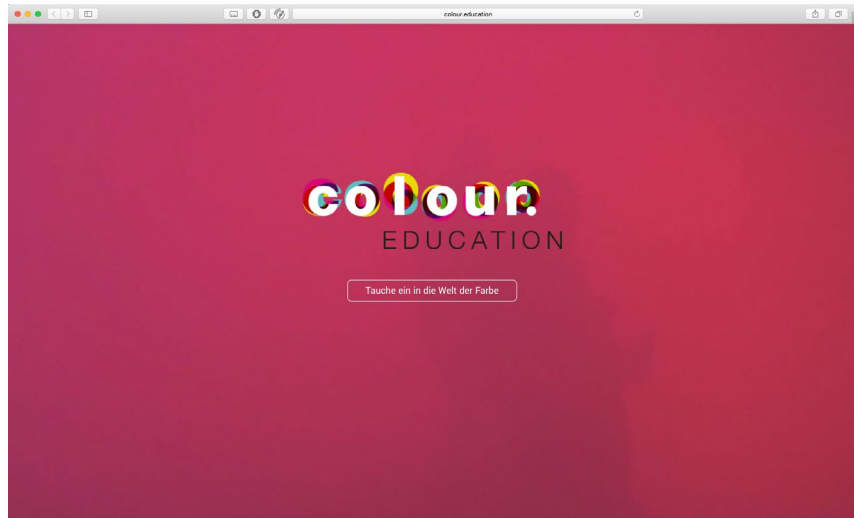


Spiel / App-Design

Konzept und Entwurf

Universitäres Projekt

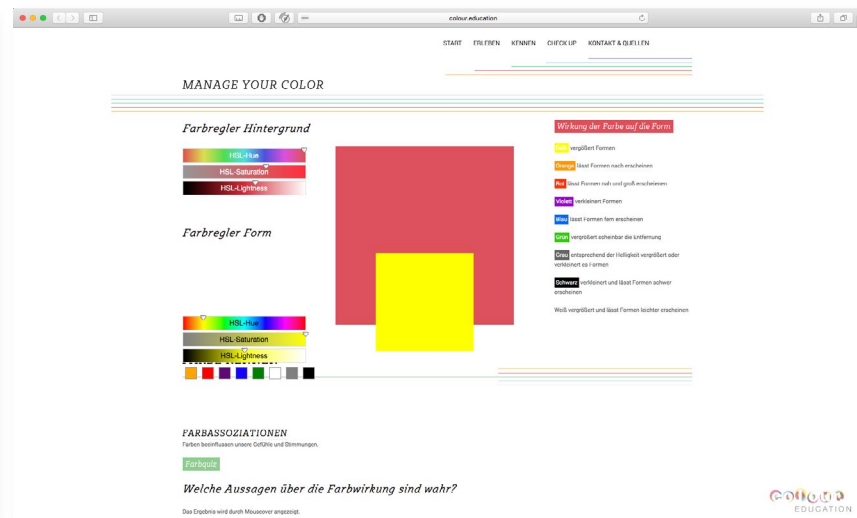
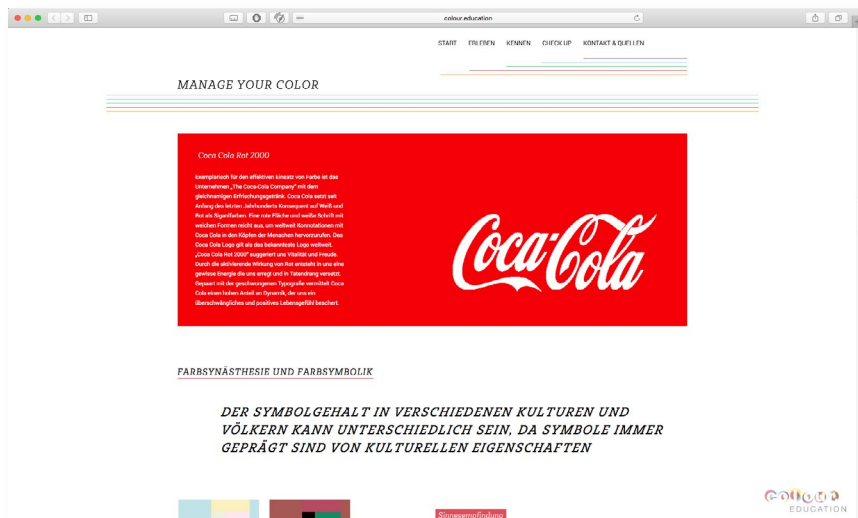
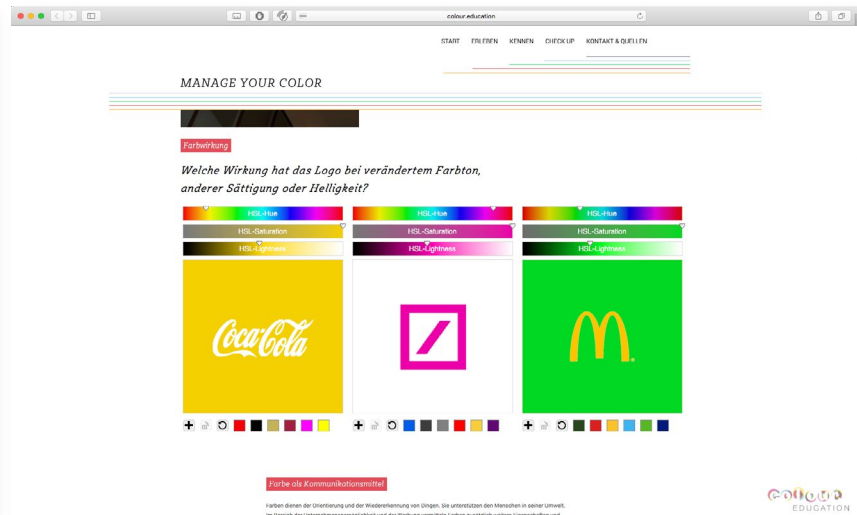
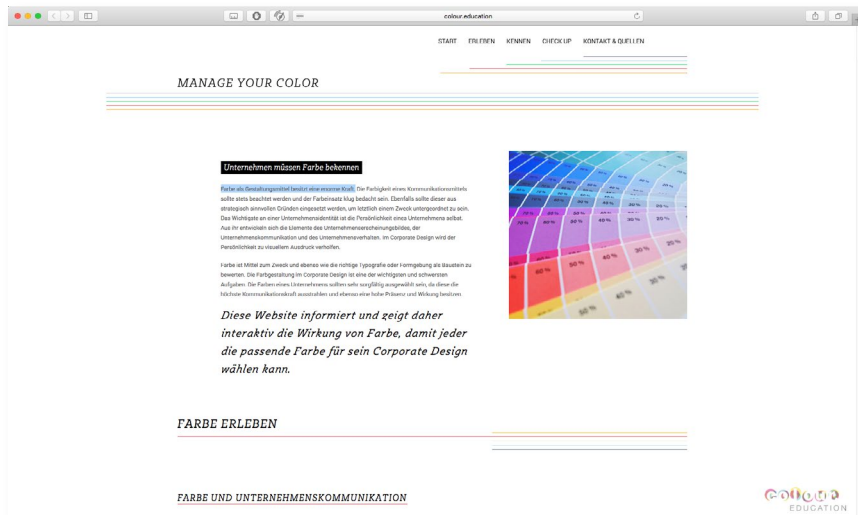
2. Semester



Colour.education ist ein gemeinnütziges Projekt der Bergischen Universität Wuppertal und des Deutschen Farbenzentrums zur Vermittlung von Wissen und Erfahrungen aus allen Forschungs-, Theorie- und Praxisfeldern der „Farbe“

Live auf
www.colour.education

Website
Art Direction, Entwurf
Konzeption und technische
Umsetzung in Teamarbeit
Webseite mit HTML/CSS
und Wordpress umgesetzt
Eigenständiges, freies Projekt



Farbe als Gestaltungsmittel besitzt eine enorme Kraft. Die Website informiert und zeigt interaktiv die Wirkung von Farbe im Corporate Design.

Interaktive Umsetzung einer Hausarbeit als Projekt.

Live auf www.colour.education/managecolour/

Website
Konzeption, Entwurf
Realisation in Teamarbeit
Webseite mit HTML und CSS umgesetzt
Universitäres Projekt
10. Semester