

Projekt typ/o

www.typ-o.eu | Mobile-First App zur Klassifizierung von Schrifttypen |
»Flipped Classroom« Konzept im Grundlagenstudium Gestaltung

Inhalt des Abschlussberichts

- 1– – – Beschreibung der Lehrinnovation
 - 2– – – Funktionen und Inhalte der App
 - 3– – – Einbindung in die Lehre
 - 4– – – Erreichte Ziele und Probleme
 - 5– – – Lessons Learnt
 - 6– – – Verstetigung der Lehrinnovation
 - 7– – – Übertragbarkeit auf andere Lehr-Lern-Situationen
 - 8– – – Projektteam, Schrift-Lizenzen, Dank
- Anhang: Übersicht der App »typ/o«

Einleitung

Der vorliegende Bericht beschreibt das Projekt »typ/o«, das durch das Fellowship für Innovation in der Hochschullehre 2019 des Ministeriums für Innovation, Wissenschaft und Forschung des Landes Nordrhein-Westfalen und des Stifterverbandes unterstützt wurde. Dies ist ein interner Bericht, aktuelle Informationen zum Projekt werden hier veröffentlicht: <https://kubinyi.design.fh-aachen.de/lehre-und-forschung/>

Die Arbeit an diesem Projekt stellte sich zum Ziel, Grundlagenwissen im Bereich der Typografie über ein digitales Selbstlernangebot neu zu vermitteln. Hierbei wurde die Form einer Handy-App als digitales Hilfsmittel gewählt.

1– Beschreibung der Lehrinnovation

Das Projekt »typ/o« thematisiert einen grundlegenden Aspekt der Kommunikation: die Form von Schrift. Wir alle schreiben und lesen täglich, meist ohne die Formen zu hinterfragen – denn idealerweise »verschwindet« die Schrift, sie wird zum unsichtbaren Träger der Information. Dennoch wurde die jeweilige Schrift meist sehr genau ausgewählt, in Hinblick auf Inhalt, Medium und Empfänger. Diese Entscheidung setzt

FH Aachen | University
of Applied Sciences
Boxgraben 100
D-52064 Aachen | Germany
www.design.fh-aachen.de

Prof. Dipl. Des.
Eva Kubinyi

Fachbereich
Gestaltung

Lehrgebiet
Typografie

Kontakt
eva.kubinyi@fh-aachen.de
typ-o@design.fh-aachen.de

kulturhistorische Grundkenntnisse voraus, ein Verständnis der Wirkung von Schrift, sowie Kenntnisse in Bezug auf die gestalterischen, technischen, wirtschaftlichen und rechtlichen Aspekte der Schriftwahl.

Die entsprechenden Grundlagen hierzu werden im Gestaltungsstudium vermittelt. Die Inhalte sind jedoch komplex und vielschichtig und die aktuelle Landschaft der Fachliteratur ist entweder teilweise veraltet, komplex, zu umfassend oder verwirrend heterogen in Bezug auf Inhalte, Benennungen und Schriften-Vielfalt. Aufgrund der rasanten Entwicklung und Überflutung durch Schriften in den letzten 20 Jahren stehen sowohl Studierende als auch die Fachwelt vor einer großen Herausforderung, hier den Überblick nicht zu verlieren.

Im Zuge des Fellowship-Programmes wurde ein Blended Learning-Szenario für Studienanfänger im Fach Gestaltung erarbeitet, bestehend aus einem interaktivem Selbstlernangebot sowie Kompetenzdarstellung in der Präsenzlehre (Flipped Classroom). Hierzu wurde eine einfach zugängliche Handy-App entwickelt, die den Studierenden die notwendigen Hintergrundinformationen zur Formenkenntnis und zur Schriftwahl in übersichtlicher und zugänglicher Weise anbietet.

Die Handy-App bietet über ein Menu verschiedene Zugänge zu den Inhalten, was eine progressive Aneignung der Lehrinhalte fördert: Informationen zur Klassifizierung von Schriften, wichtige Begriffe, Bestimmungs-Modus, Spiel-Modus sowie ein Katalog mit Schriften und Informationen. Im Sinne des Flipped Classroom ermöglicht die Handy-App, Inhalte vor dem Kurs aufzuarbeiten. Der persönliche Austausch im Kurs (z.B. durch Vergleichen von selbständig erarbeiteten Ergebnissen in der Gruppe) vervollständigt diese Inhalte und erlaubt Fragen zu klären.

Die Umsetzung als Handy-App ermöglicht es den Studierenden, die Anwendung jederzeit zu nutzen: so kann das Lernen zuhause stattfinden aber auch unterwegs. In den verschiedensten Situationen kann eine angetroffene Schrift mit Hilfe der App verglichen, bestimmt und reflektiert werden.

2– Funktionen und Inhalte der App

Basiswissen (App-Bereiche *Lernen*, *Glossar*, *Erkennen*). Die App vermittelt Basiswissen zu Schrift-Geschichte, zur Klassifikation von Schriften sowie zu Formendetails. Die Fachbegriffe werden im Glossar erklärt. Eine interaktive Bestimmungsfunktion schärft den Blick. Der Zugang dieser Funktion erfolgt über Entscheidungs-bäume, bestehend aus Darstellungen typischer Vertreter der jeweiligen Schriftgruppen. Schriften, die im Alltag angetroffen werden, können mit diesen Darstellungen verglichen und durch bewusstes Auswählen der Entscheidungspfade innerhalb der Klassifizierung zugeordnet werden. Das Bestimmen der Schriften ist also nicht »automatisiert«, sondern erfolgt durch den Nutzer. Ziel ist dabei der Lerneffekt, der durch die Wiederholung der Etappen erfolgt: Sehen, Vergleichen, Nachlesen, Bestimmen. Im Kurs wird die Bestimmungs-Funktion in Aufgabenstellungen eingebunden, z.B. durch Suchen oder Verteilen von Schriftbeispielen, die es in der Klassifizierung einzuordnen gilt. Die Bestimmung erfolgt in Eigenarbeit, die Reviews erfolgen im Kurs.

Lern- und Orientierungshilfe (App-Bereich *Schriften-Katalog*). Als Lern- und Orientierungshilfe enthält die App eine didaktische Auswahl von 125 historischen und zeitgenössischen Schriften. Auswahlkriterien sind historische und aktuelle Relevanz, Zugehörigkeit zu Gruppen und Untergruppen, Formprinzipien, Art der Verwendung sowie formale und technische Besonderheiten. Diese Sammlung ist als »Einsteiger«-Auswahl gedacht. Es geht darum, die wichtigsten Schriften kennenzulernen, und sich in der heutigen Schriften-Vielfalt zurechtzufinden. Die Schriften sind in einem

Schriftenkatalog zusammengestellt, mit Angabe der Namen von Schrift und Gestalter, Entstehungsjahr, Zuordnung in der Klassifizierung, Erklärung der Formenprinzipien, Informationen zu semantischer Dimension und zur Verwendung, technischen Informationen, sowie Angabe des Vertreibers bzw. der Foundry. Hervorzuheben sind die Hersteller-unabhängige Zusammenstellung der Schriften, sowie die Einbeziehung sowohl historischer als auch zeitgenössischer Schriften in eine didaktische Schriftenliste. Der Schriftenkatalog ist mit dem Bestimmungs-Modus verlinkt, sowie mit den Informationen zum Basiswissen.

Spiel- und Prüfmodus (App-Bereich *Spiele*). Die Funktion »Serious Game« kann als Spiel- und Prüfmodus genutzt werden. Zufällig angezeigte Schriftbeispiele sind vom Nutzer richtig zuzuordnen. Bei richtiger Zuordnung werden Punkte erreicht, bei Spielende wird der eigene Score angezeigt. Bei mehr als 50% richtigen Antworten erscheint als »Bonus« ein Link zu einer themenbezogenen (externen) Website. Mit diesem Spiel- und Prüfmodus wird das Erkennen formaler Prinzipien geübt, zur Konsolidierung der erlernten Prinzipien.

Eine Übersicht der wichtigsten Inhalte und Funktionen der App liegt als Anlage bei.

3– Einbindung in die Lehre

Die App »typ/o« wird in der Lehre der Typografie insbesondere im Grundlagenstudium eingesetzt, kann aber auch im Hauptstudium und im Master Anwendung finden. Da sie mehrsprachig konzipiert wurde, kann die App internationale Anwendung finden. In der Präsenzveranstaltung wird in einem Flipped Classroom-Konzept die Kompetenzdarstellung in Form von Präsentationen, Reviews, Diskussionen sowie Gruppenarbeit in den Mittelpunkt gerückt.

Die didaktische Innovation über das Blended Learning-Szenario ermöglicht ein neues praxisnahes, exploratives Lernen von Typographie. Die neue Vermittlung von Formenprinzipien und Erweiterung der Schriftkenntnisse im Selbststudium dienen der Verbesserung der selbständigen Problemlösungskompetenz von Kursaufgaben. Die App kann auch über den Kurs hinaus von Studierenden zur Schriftbestimmung und Schriftsuche verwendet werden. Die interaktive Klassifizierungsfunktion und das integrierte Serious Game sollen zu Lernfortschritten im Wettbewerb anregen.

Die Möglichkeiten der Einbindung der App in die Lehre sind vielfältig. Hier sind einige Aufgabenbeispiele im Grundlagenstudium genannt:

- Bestimmen von selbst gesuchten Schriftbeispielen
- Bestimmen vorgegebener Schriftbeispiele (mehrere Schwierigkeitsstufen möglich)
- Suche geeigneter Schriften für bestimmte Verwendungen (Roman, Bildschirm, Plakat)
- Vergleich der Schriften eines Formenprinzips untereinander; Herausarbeiten und Erkennen der relevanten Formenelemente
- Suche nach Alternativschriften innerhalb eines Formenprinzips oder einer Art der Verwendung (z.B. »dynamische Antiqua für Lesetexte«)
- Vergleich von Schriften des 20. und 21. Jahrhunderts

Kompetenzabbildung und Prüfung im Grundlagenstudium:

- Gruppenbesprechungen der selbständigen Arbeit, Diskussion und gemeinsame Korrektur der Ergebnisse im Kurs
- Prüfung der Kompetenz »Zuordnen in ein Formenprinzip (Klassifikation)« per Spiel- oder Bestimmungsmodus (zum Beispiel im Wettbewerb in Teams)
- Prüfung der Kompetenz »Schriftwahl« durch Einbindung in weitere Kursaufgaben (Klassifizierung von Schriften des öffentlichen Raums bei der »Typo-Safari in Aachen«, Schriftwahl fürs Layout von Lesetexten, oder zur Gestaltung von Plakaten)

4– Erreichte Ziele und Probleme

Das wichtigste Ziel, die Umsetzung der Lehrinnovation als Handy-App zur Vermittlung von Grundlagenwissen im Bereich der Typografie, wurde erreicht. Die App wurde zu Ende März 2020 fertiggestellt und konnte bereits im Kurs eingesetzt werden.

Link zur App: www.typ-o.eu

Relevante Aspekte bei der Projektarbeit sind im Folgenden genannt. Dabei entstandene Herausforderungen und Probleme konnten gelöst werden.

Stand der Wissenschaft. Zu Projektbeginn wurde eine Erhebung der fachlichen Ausgangslage zum Thema »Schriften-Klassifizierung« durchgeführt, über die Recherche in Literatur und Fachartikeln sowie durch Gespräche mit Kollegen und Experten. Es stellte sich heraus, dass keine einheitliche internationale Einteilung von Schriften als Grundlage vorliegt. Die verschiedenen Normen und Konventionen stammen aus den 1960er Jahren, die seitdem formulierten Ansätze und Theorien sind darin nicht (oder nur in Teilen) vorhanden. Weiterhin stellte sich im Zuge des Austauschs mit Experten zu Beginn des Projektes heraus, dass die DIN-Norm zur Klassifizierung von Schriften vom DIN-Ausschuss »Schriften« ab Januar 2019 neu bearbeitet werden sollte. Einerseits erschien es mir zu Projektbeginn als sehr problematisch, keine stabile wissenschaftliche Grundlage zu haben. Andererseits ergab sich für mich die Möglichkeit, an der Erarbeitung der neuen DIN-Norm mitzuwirken. Die Aktualisierung der DIN-Norm zur Klassifizierung von Schriften befindet sich zum Zeitpunkt der Erstellung dieses Berichts noch in Bearbeitung und soll 2021 abgeschlossen werden.

Aus dieser Problematik heraus wurde eine wichtige Entscheidung getroffen, die dem Projekt eine hohe Flexibilität gibt. Um zukünftige inhaltliche Anpassungen zu ermöglichen wurde die App »typ/o« mit einer sehr flexiblen Datenarchitektur ausgestattet. Inhalte und Informationsstruktur können so bei Bedarf entsprechend angepasst werden (z.B. bei Erscheinen einer neuen DIN-Norm).

Zeit- und Budgetrahmen. Eine wichtige Herausforderung war, Konzeption, Programmierung und Umsetzung innerhalb des gesteckten Zeit- und Budgetrahmens fertigzustellen. Das Projekt hat sich als sehr umfangreich herausgestellt, Bearbeitung und Betreuung waren sehr zeitintensiv. Dank des hohen Engagements des gesamten Projektteams konnte das Projekt trotz des hohen gestalterischen und inhaltlichen Anspruchs dennoch vollumfänglich im gesteckten Rahmen umgesetzt werden. In der Ausschreibung der Programmierungs-Leistungen wurde darüber hinaus ein starker Fokus auf einschlägige Erfahrungen der Anbieter gelegt. Die Leistungen waren entsprechend hochwertig und erfüllten vollumfänglich die Erwartungen.

Verbindung von Forschung und Lehre. Ein wichtiges Anliegen war die angestrebte Verbindung von Forschung und Lehre. In diesem Sinne wurde am Fachbereich Gestaltung der FH Aachen ein eigenes Projektteam gebildet. Meine Verantwortung lag in der Projektleitung, sowie Konzeption und Erarbeitung von Funktionen, Inhalten und Gestaltung. Mein Kollege Robin Coenen, der zu Projektbeginn ebenfalls in den Gestaltungs-Grundlagen lehrte, war mit Konzeption und Begleitung der Umsetzung als Handy-App betraut.

Für Studierende ist die Teilhabe an einem Forschungsprojekt eine hervorragende Chance, die ich unbedingt bieten wollte. Ein Team von acht BA-Studierenden war somit in unterschiedlichen Bereichen unterstützend tätig, unter anderem: Auswahl der 125 Schriften, Zuordnen der Schriftenbeispiele zu Gruppen und Untergruppen, Erstellen der Merkmale-Liste, Zusammenstellen des Glossars, Recherche der Basisinformationen von Lernen-Teil und Schriftenkatalog, Erstellen und Gegenlesen von Texten,

Konzeption von Wire-Frames und Navigation, Gestaltung von Layouts und Icons, Erstellen der Bilddaten der Schriftbeispiele, Einpflegen der Inhalte, Verlinken relevanter Begriffe. Weiterhin wurden Studierende im Rahmen einer SQ damit betraut, Tests zur Einbindung in die Lehre vorzunehmen, um die Erfahrungen und Feedbacks in die laufende Projektarbeit mit einzubringen.

Im Fazit war diese Zusammenarbeit eine echte Bereicherung, sowohl für die Beteiligten als auch für das Projekt-Ergebnis. Die größte Herausforderung bestand in der zeitlichen Koordination des Projektes mit Studium, Lehre und dem allgemeinem Semesterzeitplan. Die Studierenden waren in sukzessiven Phasen am Projekt beteiligt, was eine hohe Herausforderung an die Projektleitung stellte (Einhaltung der Zeitrahmen, Informationsübergabe, etc).

Internationalität. Ein Ziel war, das Projekt mehrsprachig umzusetzen. Insbesondere die englischen Fachtermini sollten mit einzubezogen werden, da diese zur Erschließung englischer Fachliteratur und zur Nutzung englischsprachiger Websites von Schriftentreibern relevant sind. Ausserdem sollte die App einem möglichst internationalen Publikum zugänglich gemacht werden. Somit wurden die Inhalte in deutscher und englischer Version umgesetzt. Eine französische Version wurde prototypisch angelegt, ausgewählte Inhalte wurden zum Testen übersetzt. Eine spanische Version ist angedacht. Hier eröffnen sich interessante Möglichkeiten der Erweiterung der App.

Komplexe Inhalte einfach vermitteln. Das Projekt führt neue Lehr- und Lernmethoden in den Grundlagenkurs Typografie ein. Durch die verschiedenen Zugänge konnte das komplexe Thema der Kenntnis und der Klassifizierung von Schriften didaktisch aufbereitet werden. Mehrere Tests mit Studierenden haben gezeigt, dass dieses Ziel erreicht wurde. Die Einbindung in die Lehre wurde von den Studierenden sehr positiv aufgenommen. Die ersten Kursanwendungen fielen in den Beginn des Corona-geprägten Sommersemesters 2020, und erlaubten einen guten, spielerischen Einstieg ins Online-Semester.

Testen und Verbessern. Zum Testen der App wurde diese an Experten und Kollegen in Deutschland und Frankreich weitergegeben. Auch hier kamen sehr positive Feedbacks und ermutigende Rückmeldungen. Kritikpunkte betrafen die wissenschaftliche Grundlage (fehlender Konsens zum Thema Klassifizierung), sowie die Frage der ausgewogenen Auswahl von Schriften (diese sollte repräsentativ für Geschichte, Formenvielfalt, sowie ein Abbild aktueller Gestalter und Foundries sein). Im Fazit erfüllt das Projekt die Erwartungen, und übersteigt diese sogar durch die bisher durchweg positiven Feedbacks. Allerdings eröffnen sich auch viele Felder einer möglichen zukünftigen Bearbeitung und Erweiterung des Projektes.

Lernen mit Humor. Die Vornamen, die für die Bildbeispiele der Schriften genutzt werden, können auf den ersten Blick wie eine freundliche Personifizierung der Schriften angesehen werden. Dahinter stecken jedoch die Namen (mehr oder weniger) berühmter Schriftgestalter*innen, was sich jenen erschließt, die einen tieferen Einblick in die Thematik haben (sei es durch Expertentum oder durch Lernfortschritte mit der App). Dahinter steckt der Wunsch, den Lernfortschritt mit Humor zu belohnen, und auch Fortgeschrittene anzusprechen. Im Spielmodus gibt es bei erfolgreichem »Score« eine kleine Belohnung: ein Link führt zu weiterem Typografie-Wissen. Auch dies ist ein kleines Augenzwinkern für alle, deren Interesse geweckt wurde. Wissen wird mit weiterem Wissen belohnt. Diese (versteckten) Überraschungen stehen in der Tradition digitaler »easter eggs«.

5– Lessons Learnt

Innovative Nutzung digitaler Medien. Die Lehrinnovation schlägt eine Brücke zwischen der Vermittlung von hochkomplexen Inhalten und intuitivem Herangehen. Dieser Aspekt erscheint mir besonders zukunftsweisend. Die Umsetzung als Mobile First-App transportiert die Lernsituation aus dem Kursraum in die Außenwelt und ermöglicht, einen großen Nutzerkreis zu erreichen. Auch außerhalb der Kurse kann jederzeit auf die Inhalte und Funktionen zurückgegriffen werden. Der einfache und sofortige Zugang zu den Informationen per URL ersetzt so manche logistische Herausforderung (wie sie z.B. bei einer Buchempfehlung für 100 Studierende entstehen kann).

Konzeption digitaler Lehrmaterialien. Die Konzeption der App und die Erarbeitung der Inhalte und Funktionen waren eine sehr bereichernde Erfahrung. Gerne möchte ich daran anknüpfend in Zukunft weitere digitale Lehrmaterialien erstellen. Hierbei kann es sich um Erweiterungen des Projektes handeln, oder um neue Themenbereiche und Medien. Der Bedarf an zeitlichen und finanziellen Ressourcen ist jedoch vorab gut abzuschätzen, beides ist entscheidend fürs gute Gelingen.

Stand der Wissenschaft. Die Projektarbeit hat mir ermöglicht, der DIN-Kommission »Schriften« beizutreten und mich aktiv an der Erstellung der neuen DIN-Norm zur Klassifizierung von Schriften zu beteiligen. Möglicherweise eröffnet sich hier auch ein neues Forschungsfeld: die Erstellung einer überarbeiteten Klassifizierung, unter Berücksichtigung der zukünftigen DIN-Norm sowie der anderen international gültigen Normen zur Klassifizierung von Schriften römischen Ursprunges.

Weiteres Potential. Positives Feedback kam neben den Studierenden und Lehrenden auch von den Schriftgestaltern und den Foundries (Schriftenvertreiber). Diese stellten sehr großzügig ihre Schriftlizenzen fürs Projekt zur Verfügung, und zeigten sich am Projekt interessiert. Hier liegt ein Potential zur weiteren Entwicklung. Neue Schriften könnten aufgenommen werden. Das Projekt könnte in Fachkreisen vorgestellt und verbreitet werden, über Social Media, Blogs, Fachvorträge, etc.

Projektentwicklung im Hochschulkontext. Die FH Aachen hat das Projekt von Beginn an stark unterstützt. In der Phase der Beantragung stand das Zentrum für Hochschuldidaktik und Qualitätsentwicklung in Studium und Lehre (ZHQ) beiseite, im weiteren Verlauf gab es Unterstützung durch den Fachbereich Gestaltung und die Zentralverwaltung. Das Anliegen der FH Aachen, Forschung zu fördern, hat zum guten Gelingen des Projektes mit beigetragen. Ein interner Leitfaden zur administrativen Planung und Durchführung von Forschungsvorhaben könnte eine zusätzliche Hilfe sein.

6– Verstetigung der Lehrinnovation

Nachhaltigkeit in der Technologie. Das Projekt wurde als digitale Anwendung fürs Handy geplant, um den Studierenden die fachlichen Inhalte über ein ihnen vertrautes, alltägliches, mobiles Medium zu vermitteln. Um eine hohe Nachhaltigkeit zu erzielen und von System-Updates unabhängig zu sein wurde das Projekt als Mobile-First Website umgesetzt. Diese kann über eine URL Systemunabhängig auf jedes Handy geladen werden. Da die Programmierung durch einen externen Anbieter erfolgte, wurde weiterhin auf die Nachhaltigkeit der Informationsstruktur geachtet. Um auch nach Fertigstellung der App Änderungen vornehmen zu können, wurde eine flexible Datenarchitektur gewählt, bei der das Projektteam selbst Informationsstruktur und Inhalte anpassen kann.

Nachhaltigkeit in der Nutzung. Auch die Inhalte wurden auf eine langfristige Nutzung angelegt. Neben der flexiblen Datenarchitektur zur Aktualisierung von Inhalten wurde darauf geachtet, dass die gezeigten Bildbeispiele sich nicht wiederholen. In den Bereichen *Erkennen* und *Spielen* entstehen immer neue Kombinationen von Beispielen. Zu jeder der 125 Schriften wurden 50 Bildbeispiele erstellt, diese werden nach vorgegebenen Parametern »zufällig« eingespielt. Somit entsteht eine hohe Anzahl möglicher Darstellungen und Kombinationen, die App wirkt immer wieder »neu« und kann bei jeder Nutzung neue Details und Fragen aufwerfen.

Erweiterter Nutzerkreis. Die App wird im ersten Schritt den Studierenden des Fachbereichs Gestaltung der FH Aachen zugänglich gemacht, im Rahmen der Grundlagen-Kurse. Nach einer Testphase kann man die Anwendung für einem größeren Nutzerkreis fachbereichs-, hochschul-, bundes- oder sogar landesweit und international zugänglich machen. Das Projekt richtet sich sowohl an Studierende im Fach Gestaltung, als auch an Fachfremde, die an einer Einführung in die Typografie interessiert sind. Da die App kostenfrei nutzbar ist, kann sie einfach mit anderen geteilt werden, bzw. weitergegeben werden. Insbesondere vor dem Hintergrund des gesellschaftlichen Bildungsauftrages der Hochschule wäre eine umfassende Nutzung des Projektes, über den Hochschulbereich hinaus, ein erfreulicher Erfolg.

7– Übertragbarkeit auf andere Lehr-Lern-Situationen

Serendipity-Prinzip. Die vorliegende Projektidee entstand ursprünglich durch die Übertragung eines Ansatzes aus einem anderen Bereich. Inspiriert durch Bücher zur Bestimmung von Pilzen wurde ein digitales Werkzeug zur Bestimmung von Schriften entworfen. Insofern ist der Aspekt der Übertragbarkeit von Lern-Situationen bereits Teil der Genese des Projektes.

Das Projekt »typ/o« kann interessierte Vertreter anderer Disziplinen dazu anregen, vergleichbare Projekte zu initiieren, und umfangreiche Themengebiete mithilfe digitaler Handy-Anwendungen praxisnah und zugänglich zu vermitteln.

Konzeption und Gestaltung digitaler Medien. Bezüglich des gewählten Mediums bewegte sich das Projektteam »auf bekanntem Territorium«. Es besteht ein hoher fachlicher Bezug zur vorliegenden Projektarbeit. Die vereinfachte Darstellung komplexer Inhalte sind eine der Kernkompetenzen der visuellen Kommunikation, die am Fachbereich Gestaltung vermittelt werden. Ebenso verhält es sich mit der Konzeption digitaler Medien wie Handy-Apps. Die Umsetzung von Lehrmaterial als Handy-App erfordert vertiefte Fachkenntnisse im Bereich der Gestaltung, und lässt sich nicht »improvisieren«.

Hier tut sich die interessante Perspektive zukünftiger disziplinübergreifender Forschungsteams auf.

8– Projektteam, Schrift-Lizenzen, Dank

Das Projekt-Team. Die Konzeption, Gestaltung und Redaktion erfolgte durch das Projekt-Team »typ/o« des Fachbereichs Gestaltung der FH Aachen, unter der Leitung von Prof. Eva Kubinyi und Robin Coenen. Studentische Mitarbeiter waren Marco Bazelmans, Andreas Blindert, Uli Holtschlag, Robert Franke, Lara Liske, Henry Monse, Paul Theisen und Simon Thiefes. Die Übersetzung ins Englische erfolgte durch Dan Reynolds. User Experience & Interactiondesign Consultancy von Liebermann Kiepe Reddemann, Programmierung von Lukas Seiler und Liebermann Kiepe Reddemann.

Schrift-Lizenzen. Für die Bereitstellung der Schriften gilt unser Dank den zahlreichen Foundries und Designern, die uns unterstützt haben: 205TF, Alias, Bold Monday, Camelot, Commercial Type, Dinamo Typefaces, Emigre, Grilli Type, Hoefler & Co, Klim, Lineto, Lucas Fonts, Luzi Type, Monokrom Type Foundry, Monotype/Linotype, Neubau, Optimo, Schick Toikka, Swiss Typefaces, The Foundry, Type By, TypeMates, TypeTogether, Typotheque, Underware. Die Urheber- und Lizenzrechte der gezeigten Schriften liegen bei den Foundries. Für die Website wurde die Schrift Infini von Sandrine Nugue / CNAP verwendet.

Dank. Für fachlichen Austausch und Impulse danken wir Johannes Bergerhausen, Fritz Grögel, Thomas Huot-Marchand, Jérôme Knebusch, Alisa Nowak, Dan Reynolds sowie Albert-Jan Pool, der den Austausch mit dem DIN-Komitee »Schriften« ermöglichte.

Das Projekt wurde durch das »Fellowship für Innovation in der digitalen Hochschul-lehre 2019« des Ministeriums für Innovation, Wissenschaft und Forschung des Landes Nordrhein-Westfalen und des Stifterverbandes gefördert.

Kontakt. Projektleitung: Prof. Eva Kubinyi, Robin Coenen
Herausgegeben von: FH Aachen, Fachbereich Gestaltung, Boxgraben 100,
D-52064 Aachen
Kontakt: typ-o@design.fh-aachen.de

Link zum Projekt. www.typ-o.eu

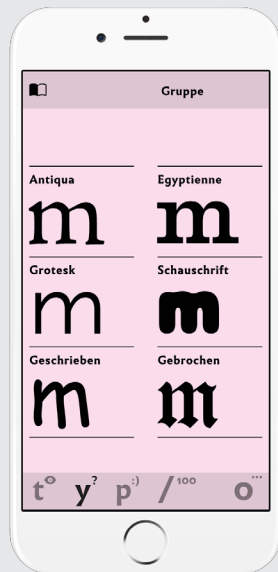
Übersicht der App »typ/o«

www.typ-o.eu



Startseite »Erkennen«, Schrift-Bestimmung.

Im »Erkennen«-Teil kann man Schriften, die man im Alltag oder im Studium antrifft, mit den gezeigten Modellen vergleichen, und eine schrittweise formale Zuordnung treffen.



Startseite »Lernen«, Übersicht Gruppen.

Im »Lernen«-Teil werden grundlegende Informationen zur Einteilung von Schriften in Gruppen und Untergruppen vermittelt.



Startseite »Spielen«, Einstieg ins Serious-Game.

Im »Spielen«-Teil kann das Gelernte spielerisch überprüft werden. Die richtigen Antworten werden jeweils per Feedback angezeigt.

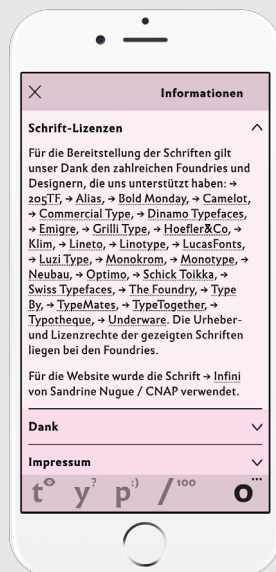


Startseite »Schriften«, Informationen zu Schriften.

Der »Schriften«-Katalog enthält eine didaktische Auswahl von 125 Schriften mit entsprechenden Hintergrund-Informationen.



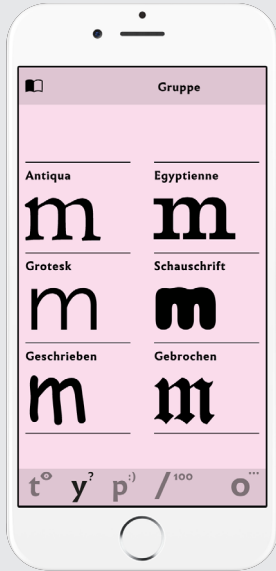
Startseite »Glossar«, Fachbegriffe.



Startseite »Informationen«, Institutionelle Seite, Spracheinstellungen.

Bereich »Lernen«

Basiswissen



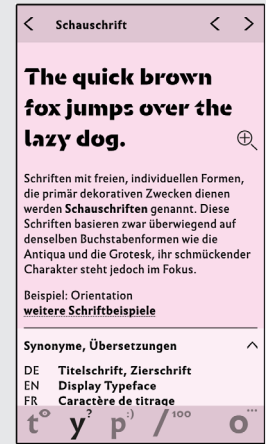
Startseite »Lernen«, Übersicht Gruppen.



Im »Lernen«-Teil werden grundlegende Informationen zur Einteilung von Schriften in Gruppen und Untergruppen vermittelt.



Die Schriftbeispiele können zur besseren Ansicht per Lupe vergrößert werden.



Links führen in den Bereich »Schriften« und zum Glossar. Über das Menu unten hat man Zugang zu allen Bereichen der App



Startseite »Glossar«, Übersicht Themen.



Im »Glossar« werden die wichtigsten Fachbegriffe erklärt. Links führen in die Bereiche »Lernen« und »Schriften«.



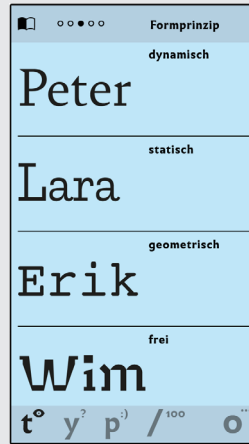
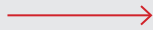
Das Glossar wird über das Menu erreicht (allgemeiner Zugang), oder über einen Link im Text (Zugang zu einem spezifischen Begriff).

Über das Icon oben links kommt man zurück zur Ausgangsposition.

Links zum Bereich »Schriften«

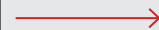
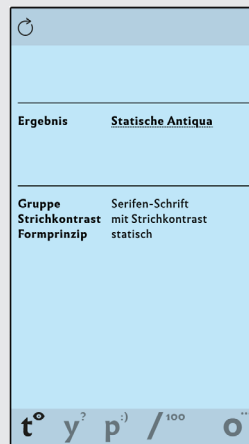
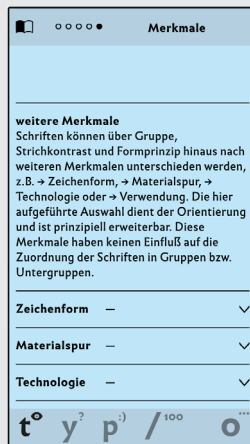
Zugang zu allen Bereichen

Bereich »Erkennen« Bestimmungs-Übung

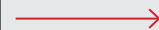


Startseite »Erkennen«,
Erster Schritt der Schrift-
Bestimmung.

Im »Erkennen«-Teil kann
man Schriften, die man im
Alltag (z.B. in der Stadt)
oder im Studium antrifft,
mit den gezeigten
Modellen vergleichen, und
eine schrittweise formale
Zuordnung treffen.



Ergebnis der Bestimmung
mit Link zum Bereich
»Lernen«.
Der Bestimmungsweg
wird mit aufgezeigt.

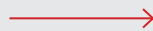


Zugang zu allen
Bereichen

Die richtige Zuordnung
hängt von der Präzision der
Bestimmung ab.
Als didaktische Übung
kann im Unterricht die zu
bestimmende Schrift (Foto)
mit dem Ergebnis (Screen-
shot) verglichen werden.

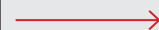
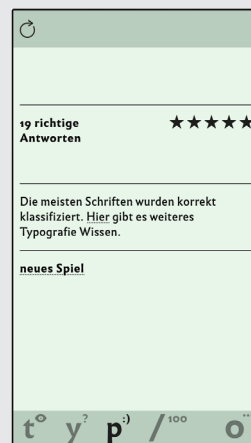
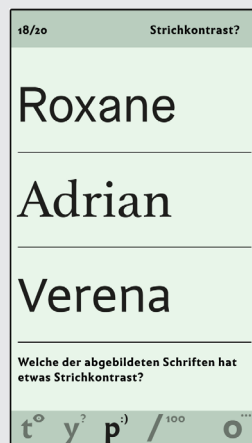
Bereich »Spielen«

Prüfung Wissen

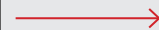


Startseite »Spielen«, Einstieg ins Serious-Game.

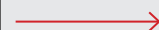
Im »Spielen«-Teil kann das Gelernte spielerisch überprüft werden. Die richtigen Antworten werden jeweils per Feedback angezeigt.



Ergebnis des Spiels



»Bonus«-Link bei mehr als 50% richtigen Antworten (z.B. fachlich relevante Websites)

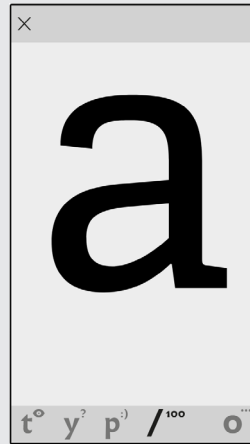
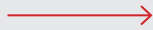


Zugang zu allen Bereichen

Das Spiel bietet in jeder Runde neue Anforderungen, da die Fragen und Bilder der umfangreichen Datenbank immer neu kombiniert werden. Der Schwierigkeitsgrad kann dabei variieren.

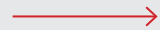
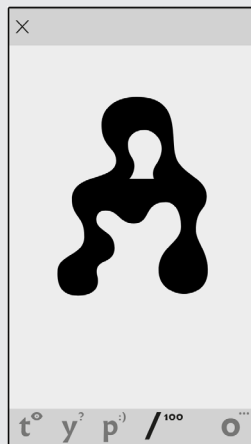
Bereich »Schriften«

Hintergrundinformationen

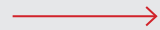


Startseite »Schriften«, Informationen zu Schriften.

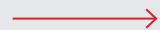
Der »Schriften«-Katalog enthält eine didaktische Auswahl von 125 Schriften mit entsprechenden Hintergrund-Informationen. Die Schriften können nach spezifischen Kriterien gefiltert und angezeigt werden (Gruppe, Formprinzip, Favoriten, etc).



Auswahl Kriterien für Filter und Anzeige



Zugang zu Hintergrund-Informationen und Darstellung jeder Schrift



Zugang zu allen Bereichen

Die Schriften werden in verschiedenen Darstellungsformen gezeigt: als einzeliliges Pangramm (mit verschiebbarer Zeile), als dreizeiliges Pangramm (mit Zoom-Funktion), und als Einzelbuchstabe.

Die Darstellung der Schriften erfolgt auf Basis des jeweiligen Regular-Schnitts.