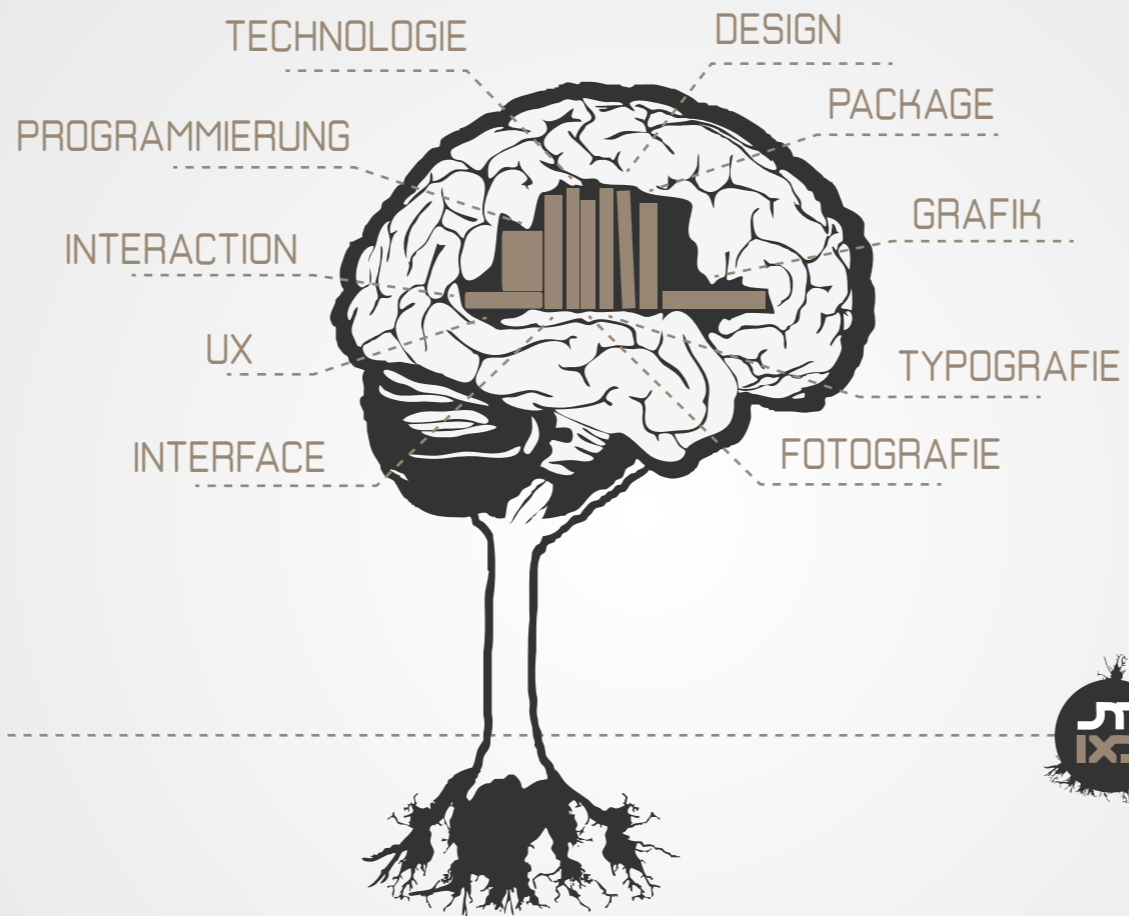




PORTFOLIO
STEFAN MUELLER
INTERACTION DESIGN



ENG IST DIE WELT
UND DAS GEHIRN IST WEIT
FRIEDRICH SCHILLER





HELLO
WORLD...

Ich heiße Stefan Müller. Ich bin 24 Jahre alt und lebe in Ulm. Aufgewachsen bin ich am Rande des Allgäus. Nach der Realschule habe ich eine dreijährige Ausbildung zum staatlich geprüften Grafik-Designer gemacht und die Fachhochschulreife erworben. Es folgte der Zivildienst und ein fünfmonatiges Praktikum in Österreich bei blue tomato. Vor zwei Jahren habe ich angefangen zu studieren...

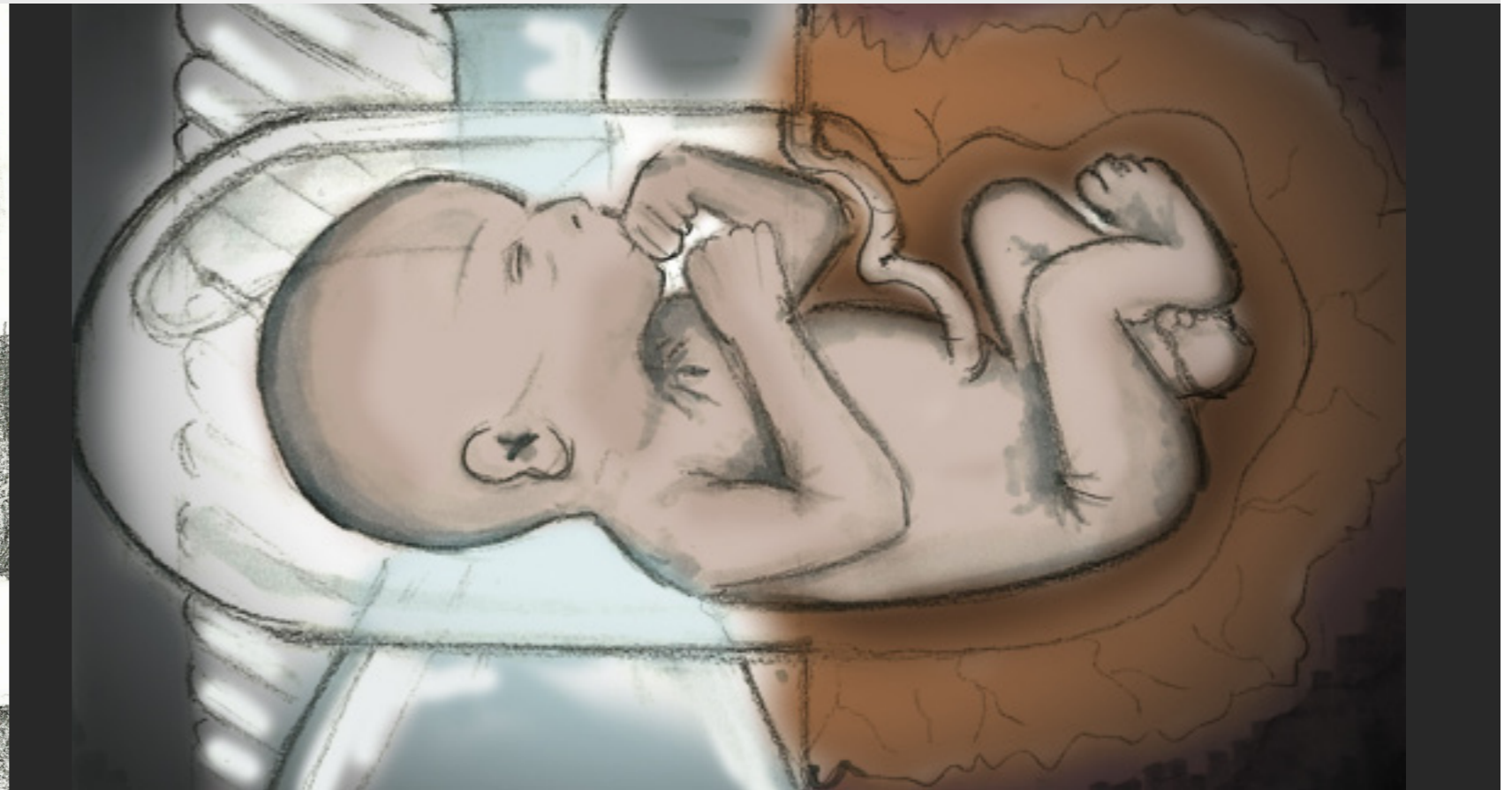
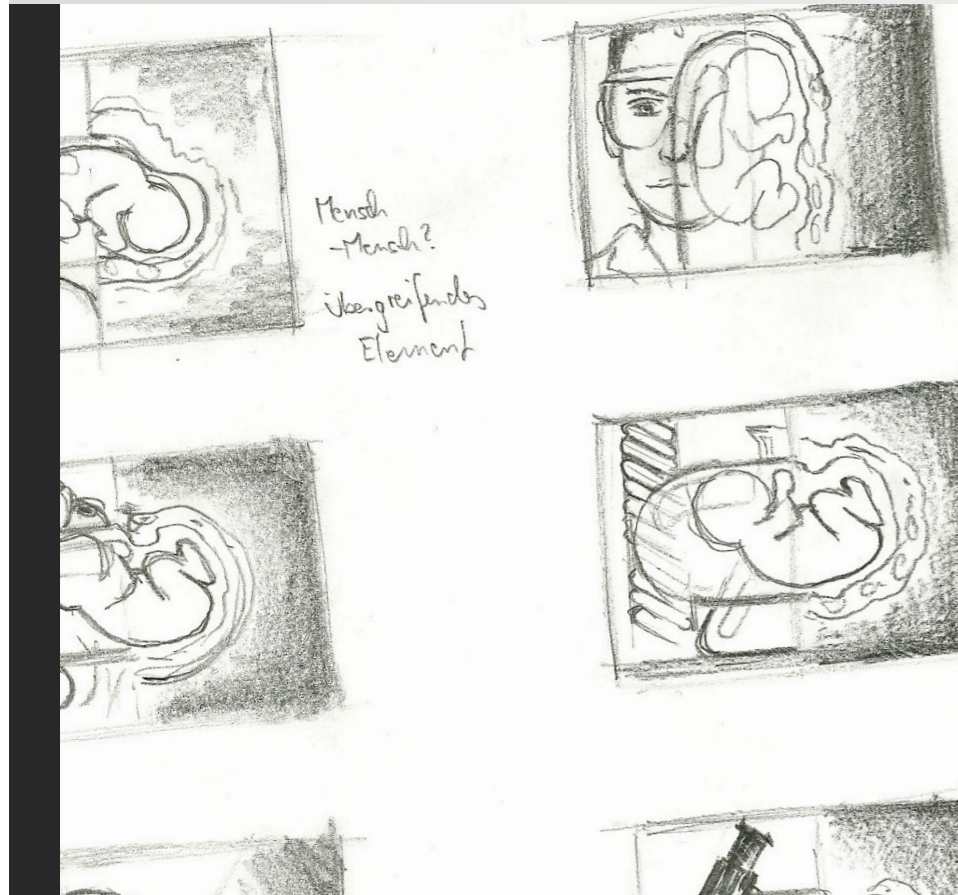


14:48

ANALOG UND DIGITAL...

Das bedeutet für mein Studium: Gefühl für Farbe, Form und Material in Gestaltung und Typografie, aber auch ein großer technologischer Aspekt: Programmierung in AS3, PHP, Processing/Java und Arduino. Dazu noch eine gute Portion Medienkonzeption, Interfacedesign und Interaktionsdesign. Aufbauend auf soliden Grundlagen in Informationstechnik, Audio, Video und Animation.

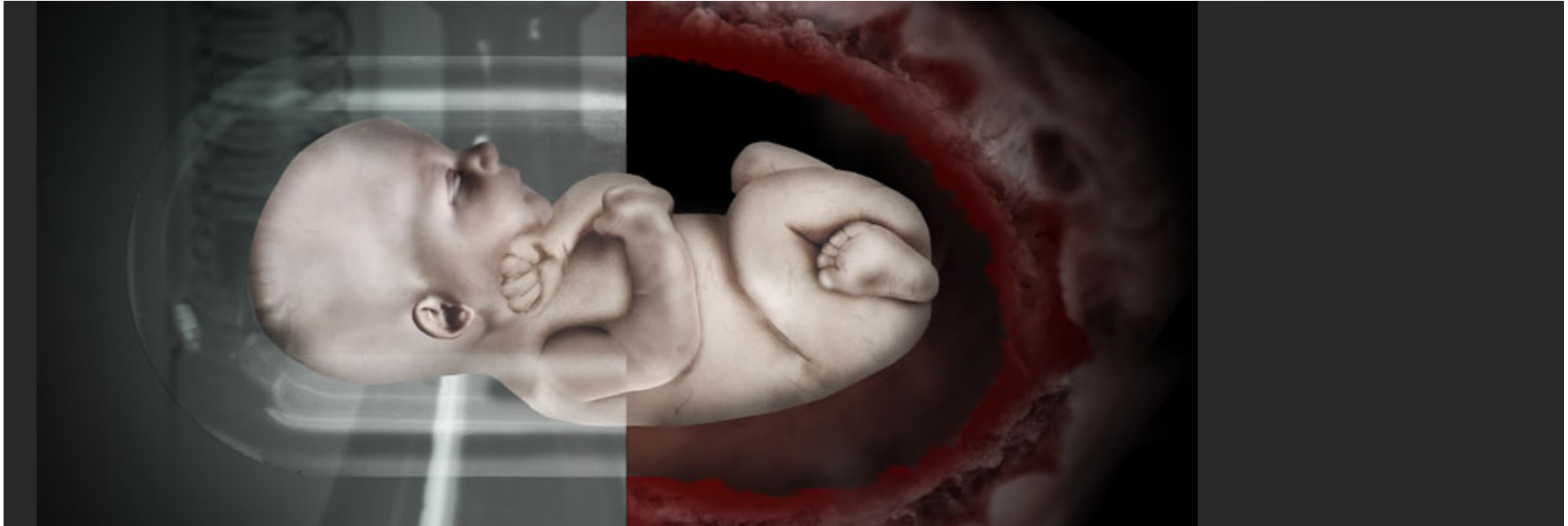
Das ist mein Studium.



GUTE
KONZEPTION...

...ist der Anfang alles Großen.
Denn ohne durchdachtes Kon-
zept keine schlüssige und über-
zeugende Gestaltung.

Arbeit aus der Vorlesung Bildkonzeption



KONSEQUENTE
UMSETZUNG...

....bis ins letzte Detail und das
Ergebnis spricht in Aussage
und Wirkung für sich.

Arbeit aus der Vorlesung Bildkonzeption



FINGER AUF DEN
AUSLOESER...

....und mit ein wenig Gefühl für
den richtigen Moment entste-
hen spannende Bilder.

Arbeit aus der Vorlesung Fotografie



GRAFIK
UND TYPO...

...Farbe und Form im Zusammen-
spiel. Denn gute Gestaltung
setzt Ästhetik voraus.

Arbeit aus dem Fach Grafik-Design



INTELLIGENT
VERPACKT...

...mit Gefühl für Material und Form, durch maximale Funktionalität und Emotion ein Produkt verständlich machen.

Eigene Arbeit

338 LE

32

00 K. 000	C: 942 M: 008 Y: 000 K: 000	C: 017 M: 003 Y: 000 K: 000
-	-	-
33	R: 157 G: 205 B: 240	R: 000 G: 148 B: 233
#F0C0F0	#D8E8FA	

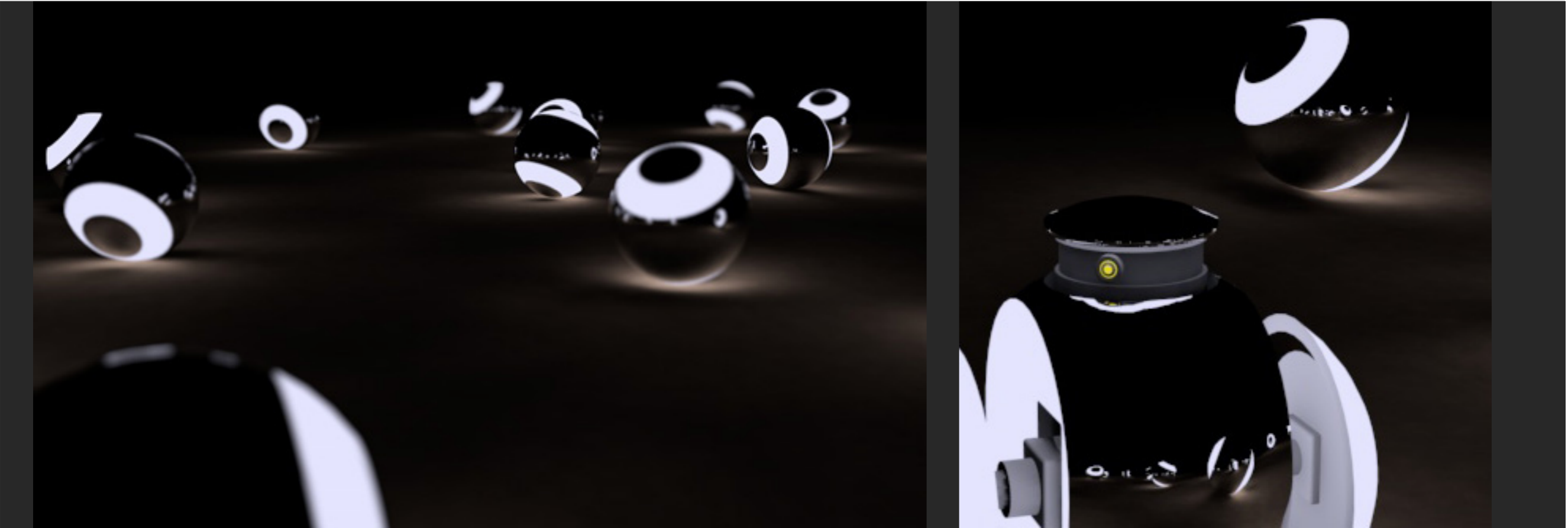
05 K. 000
00

kiruu

kiruu

CORPORATE
DESIGN...

...der Marke ein visuelles Erscheinungsbild geben das im Kopf bleibt, ohne dabei aufdringlich zu wirken.



DRITTE
DIMENSION...

...durch CGI entstehen spannende Bilder und Animationen. Auch Prototypen und Installationen können so visuell veranschaulicht werden.

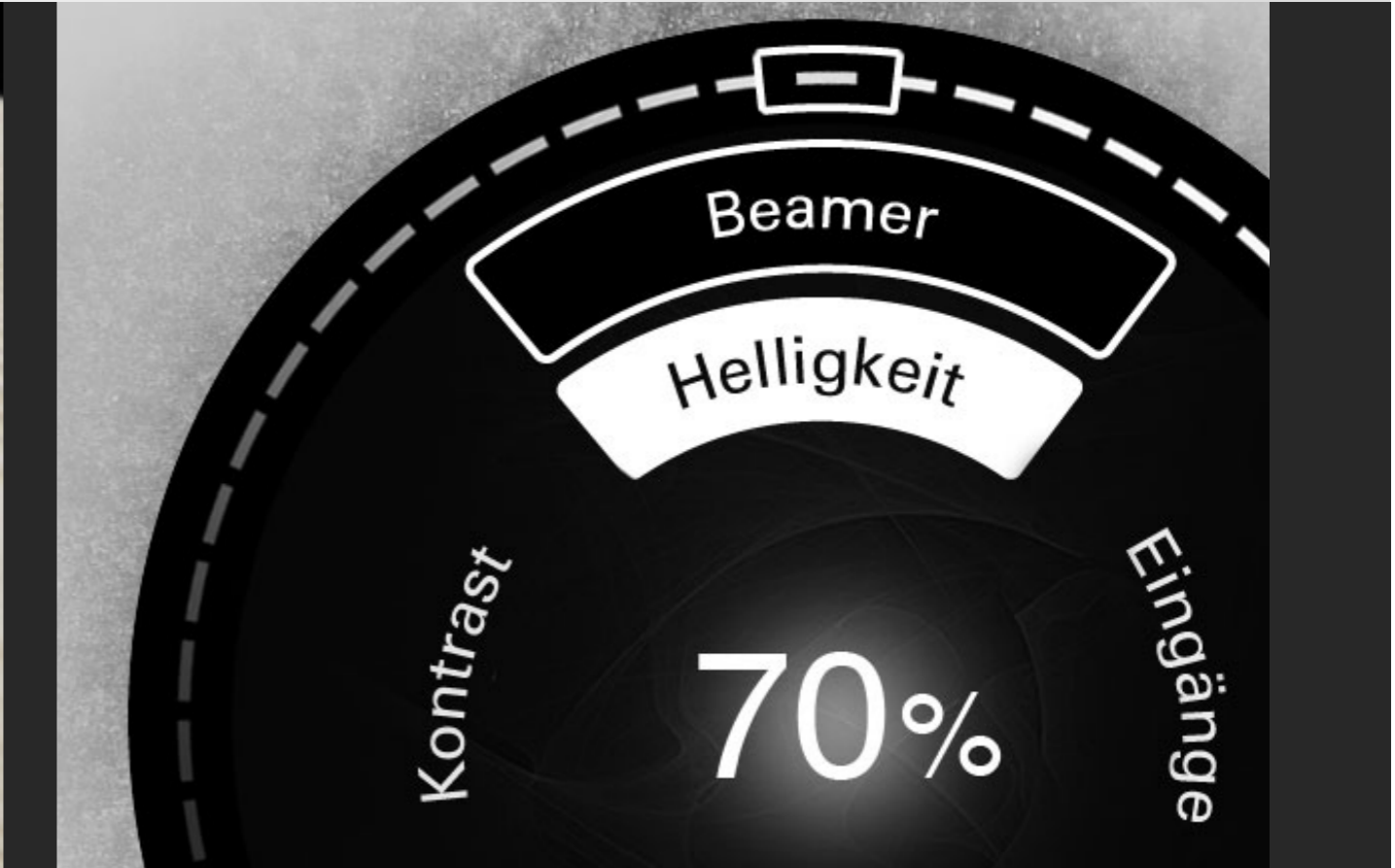
Eigene Arbeit



DER MENSCH
ALS MITTELPUNKT...

...bei der Schnittstelle zur Maschine. Von ersten Ideen zur Konzeption, zum Paperprototyping...

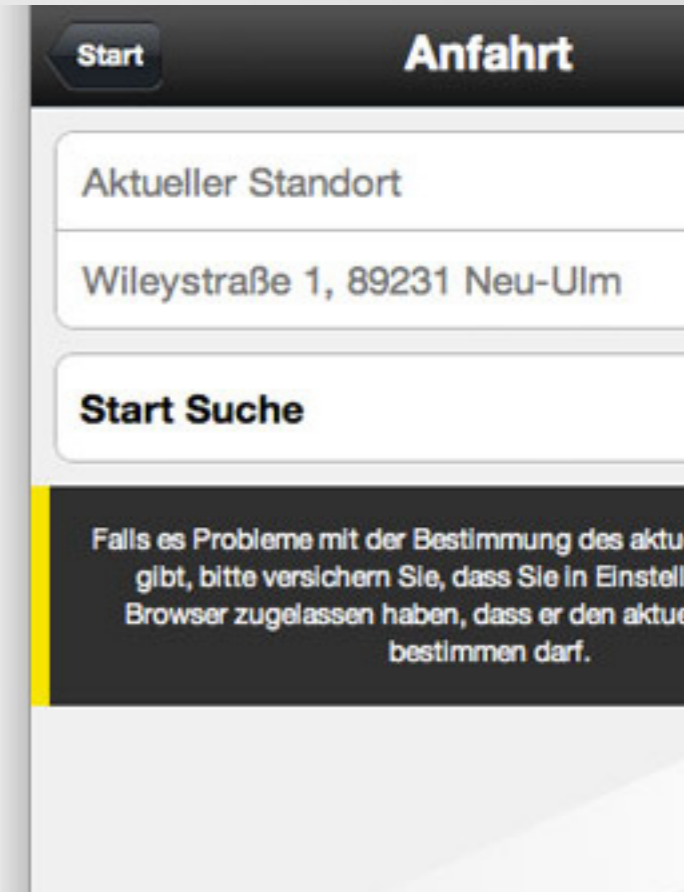
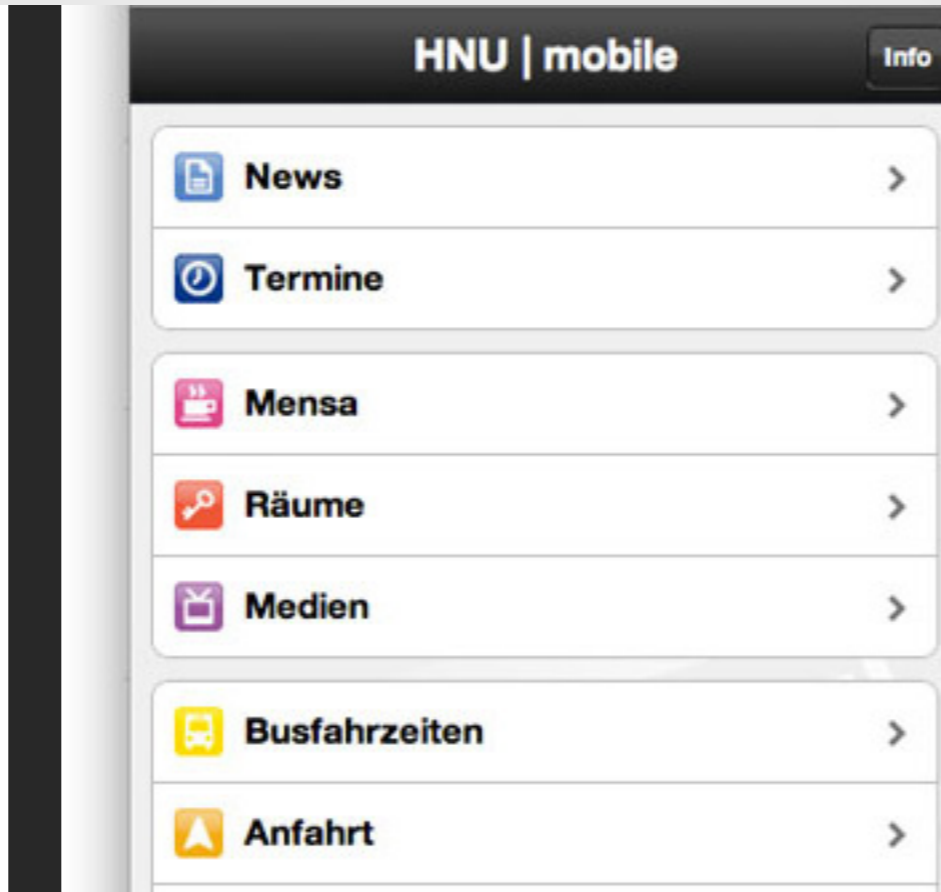
Arbeit aus der Vorlesung Interfacedesign



ZUM LOOK
AND FEEL...

...Zusammenspiel von haptischem Prototypen und grafischem Interface. Um durch Funktion und Emotion Innovatives zu schaffen.

Arbeit aus der Vorlesung Interfacedesign



MOBILE
WELT...

...eine gute Informationstruktur, ein schlüssiges Navigations- und Interaktionskonzept machen ein digitales Produkt brauchbar und emotional.

Arbeitsprojekt für die Hochschule Neu-Ulm

```
//... und Markerposition  
//Versuch Markersprünge zu ve  
  
//Globle Steuerung  
if(!MinigameSteuerung1 && !Min  
    if( markerCursor.x > (evt.m  
        markerCursor.y > (evt.m  
            markerCursor.visible  
            markerCursor.x = evt.  
            markerCursor.y = evt.  
        }  
    }  
}  
  
//Minigame1 Steuerung  
MinigameSteuerung1){  
    cursor.x > (evt.marker.ce  
    cursor.y > (evt.marker.ce  
        visible = fa  
        marker.c
```



AM ENDE WIRD
ES SPIELERISCH...

...mit dem FlarToolKit und Flash wird die Wirklichkeit erweitert und über die Webcam mit dem Computer auf andere Weise interagiert.



VIELEN
DANK...

...für Ihre Zeit und Geduld.
Ich würde mich freuen von
Ihnen zu hören.

hello@smixd.de
