

Du sollst den Designgott ehren....

Student Skills



Gebote für Designstudenten
Inga Klamert



**Du sollst immer wieder neu
anfangen können**

**u solltest nie an ei-
ner offensichtlich
nicht so guten Idee
festhalten, nur, weil
Du schon so viel Ar-
beit darin investiert
hast.**



Du sollst Deine Fähigkeiten realistisch einschätzen

Das tollste und großartigste Projekt nutzt nichts, wenn man es nicht umsetzen kann. Das betrifft sowohl Kenntnisse als auch den Arbeitsaufwand. Du musst selbst genau wissen, was Du kannst und wie viel Arbeit Du Dir aufhalsen kannst, ohne dass die Qualität darunter leidet. Das ist KEINE Einladung, immer nur so wenig zu tun, wie unbedingt nötig ist!



Du sollst schlafen

Es wird zweifellos immer wieder Zeiten geben, wo so viel Arbeit ansteht, dass wenig Zeit für Anderes bleibt, eben auch wenig Zeit für Schlaf. Diesen Raubbau an Deinem Körper musst Du damit ausgleichen, dass Du schläfst, wann immer es geht. Arbeiten, wenn die Augen zufallen und der Bildschirm verschwimmt, bringt nichts, dann kannst Du es genausogut lassen. Wenn Du Leistung zeigen musst, musst Du hellwach sein, sonst bringst Du maximal 50%, und das wäre ja schade. Noch etwas: Ständiges Gähnen im Unterricht ist für motivierte Studenten und Lehrkräfte ein Schlag in die Magengrube.



Du sollst effektiv und strukturiert arbeiten

reatives Chaos? Stimmt, aber wenn die Idee da ist und nach Ausarbeitung verlangt, ist ein Mindestmaß an Struktur und Organisation unbedingt notwendig, vor allem, wenn Zeitdruck hinzukommt. Für jede Kleinigkeit suchen zu müssen oder noch schnell etwas recherchieren müssen kostet zu viel Zeit und ist in der Nacht vor der Präsentation das letzte, was Du gebrauchen kannst.



Du sollst mutig sein

u hast eine wirklich gute Idee, von der Du tausendprozentig überzeugt bist? Dann lohnt es sich, für diese Idee zu kämpfen und sie gegen alle Widerstände umzusetzen. Auch, wenn Deine Profs vielleicht nicht so begeistert sind, du nicht sicher bist, ob du alles schaffst, andere Dir raten, lieber etwas Einfacheres zu machen. Herausforderungen machen stark.



Du sollst improvisieren können

gal, wie gut ein Projekt durchgeplant ist, irgendwas geht immer schief und funktioniert nicht so, wie man es sich vorgestellt hat. Gut, wenn man dann einen Plan B in der Hinterhand hat.



Du sollst Dich selbst hinterfragen

azu, gute Ideen zu finden, gehört auch, sich selbst permanent zu hinterfragen. Anfangs eine gute Idee zu haben und diese dann stur auszuarbeiten bringt meistens kein gutes Ergebnis. Stattdessen solltest Du Dich immer wieder zwischendurch fragen: Bin ich auf dem richtigen Weg? Oft stellt sich ein Ansatz, der anfangs richtig erschien, im Nachhinein als falsch oder zumindest als nicht der beste heraus. Dann wäre es schade, nicht auch noch in andere Richtungen gedacht zu haben.



III

Du sollst konsequent sein

Dieser Punkt betrifft sowohl Deine Arbeitseinteilung als auch den Inhalt Deiner Arbeit. Wenn Du etwas erledigen musst, musst Du es halt tun. Aufschieben macht das Leben vielleicht in dem Moment leichter, später rächt es sich aber. Garantiert. Genauso konsequent muss Deine Arbeit sein. Wenn Du einen guten Ansatz hast, musst Du ihn konsequent umsetzen. Ein bisschen hiervon, ein bisschen davon geht nicht. Nie.



IX

Du sollst keine halben Sachen machen

hängt mit Konsequenz zusammen. Wenn Du etwas Schräges machst, dann richtig. Ein bisschen trashig geht nicht. Ein bisschen ordentlich auch nicht.



Du sollst wissen, wann Schluss ist

a, Du sollst perfektionistisch sein. Ja, Du sollst immer Dein Bestes geben. Ja, Du sollst immer offen für einen neuen Weg sein. Aber es ist auch wichtig zu wissen, wann Schluss ist. Kurz vor der Präsentation noch einmal ganz neu anzufangen ist dumm. Auch wenn Du eigentlich zufrieden mit Deinem Projekt bist, gibt es immer noch Kleinigkeiten, die man noch verbessern könnte, müsste, sollte. Wenn es aber nur noch um Pingeligkeiten geht, die niemandem auffallen, ist Schluss. Der Arbeitsaufwand muss in Relation zum Ergebnis stehen.



Du sollst Deine Zeit realistisch einteilen

Grundsätzlich ist es immer sinnvoll, abzuschätzen, wie lange eine Aufgabe dauert. Die Zeichnung, die ja höchstens eine Stunde braucht, wird Dich mindestens fünf Stunden kosten und Dir höchstwahrscheinlich den Schlaf rauben. Außerdem MÜSSEN immer Zeitpuffer für unvorhergesehene Probleme (Rechner stürzt mit samt der natürlich nicht gespeicherten Dokumente ab, der Drucker spinnt, die Katze kippt Kaffee auf die eben fertige Zeichnung,...) eingeplant werden.



Du sollst dich für alles interessieren

Nichts ist langweiliger als Fachidioten, die brillant in ihrem Gebiet sind, aber die es überfordert, sich die Schuhe zuzubinden. Bei Kommunikationsdesignern kommt hinzu, dass Design für Menschen gemacht wird. Und wie will man Design für Menschen machen, von deren Welt man keine Ahnung hat? Eben.



Du sollst die richtigen Leute kennen

Vitamin B ist alles. Dem richtigen Menschen mal die Hand geschüttelt zu haben, öffnet die Türen zu Praktika und Jobs. „Die richtigen Leute kennen“ geht aber noch weiter und umfasst jeden Menschen aus allen Bereichen, der Dir weiterhelfen oder einfach nur eine andere Sichtweise der Dinge bringen. Das kann zum Beispiel auch die ältere Frau in der Bahn sein, die Dir ihre Lebensgeschichte erzählt und dafür sorgt, dass Du Deine Welt etwas anders siehst.



DU

Du sollst Dich über schlechtes Design aufregen

Die ultimative Motivation für gutes Design ist es, sich über schlecht gemachtes Design aufzuregen und es besser machen zu wollen. Wenn Dir ausgebliehene, grünliche Fotos von Lebensmitteln auf den Schildern von Pommeshuden egal sind, solltest Du überlegen, ob Du den richtigen Beruf ergreifen willst.



DU

Du sollst Dir treu bleiben

Mache NIE etwas, an das Du nicht glaubst. Du wirst dabei nicht glücklich und das Ergebnis kann nicht gut werden.



D

Du sollst Notizbücher führen

Du bist ein kreativer Mensch, sonst würdest Du nicht Design studieren. Dein kreativer Output muss irgendwo landen. Das heißt: Du musst mindestens ein Notizbuch besitzen, in das Du jede Idee, auch wenn Du sie blöd, unwichtig oder belanglos findest, schreibst, skizzierst oder kritzelst. Man weiß nie, ob man sie nicht doch irgendwann gebrauchen kann. Nach jeder Korrektur solltest Du Dir kurz aufschreiben, was Deine Lehrperson von sich gegeben hat. Jedes Kundengespräch ist eine kurze Notiz wert. Wie diese Notizbücher (Bücher, keine Zettel!) jetzt genau aussehen, ist unwichtig, wichtig ist nur, dass es sie gibt.

D

Du sollst alles sammeln

Alles, was Dir unterkommt, kann DIE Inspiration sein. Ob Flyer, Fotos, Anzeigen, Postkarten, Materialien, etc., alles, was Dir irgendwie gefällt, gehört in Kisten, Ordner, Boxen und wird dann herausgeholt, wenn Du eine Inspiration brauchst.



XXXI

Du sollst Kritik nicht persönlich nehmen

Kritik begegnet Dir an der FHD oft direkt und ungefiltert. Wenn Du Dich dann in Deinen Schmollwinkel verziehst und Dich als Person angegriffen fühlst, kannst du die Kritik nicht als etwas eigentlich Positives nutzen, das Dir bei der Arbeit helfen soll. Und wenn Kritik mal wirklich unberechtigt sein sollte (kommt auch mal vor), geht sie zu einem Ohr rein und zum anderen wieder raus.



XXX

Du sollst offen sein

Jede Kritik und jede Anregung von anderen ist es wert, zumindest einmal durchdacht zu werden. Ablehnen kannst Du sie immer noch. Bleibe offen für neue Ansichten und Dinge, die Dir begegnen.



II

Du sollst neugierig sein

Die Grundlage für gutes Design ist, alles aufzusaugen, was um einen herum passiert. Lies, schlage Dinge nach, recherchiere, was Du nicht verstehst, frage nach. Aktualisiere Dein Wissen regelmäßig und bringe es auf den neusten Stand. Blättere in neu erschienenen Zeitschriften, lies eine Tageszeitung, sieh Dir Werbung an, verfolge Trends.



III

Du sollst individuell bleiben

Ein Designstudium ist nicht dazu da, die Studenten alle in eine Richtung zu pressen, auch wenn der Unterricht einiger Profs den Anschein erweckt. Entwickle Deinen eigenen Stil, der Dich unverwechselbar macht, vernachlässige aber nicht andere Ansichten.



XXXX

Du sollst die Mail-Etikette kennen

ine Mail ist ein Dokument, bedarf also generell der gleichen Form wie ein Brief auf Papier (Höfliche Anrede, Hauptteil, Gruß, Unterschrift). Der Betreff soll den Leser darauf vorbereiten, worum es in der Mail geht. Der Text der Mail sollte möglichst knapp und präzise formuliert sein, schließlich muss das ja wer lesen, der unter Umständen hundert Mails zu erledigen hat, also je kürzer, je besser. Und: Man muss nicht für jede Frage sofort eine Mail schreiben, oft erledigen sich Fragen auch von selbst.

XXXX

Du sollst Dokumente noch einmal überprüfen

edes Dokument, das Du jemandem schickst oder drucken lässt, muss noch einmal auf Rechtschreibfehler, überflüssige Leerzeichen/-zeilen oder sonstige Fehler überprüft werden. Das dauert kaum Zeit, erspart eine Menge Ärger und im Ernstfall Geld. Mal abgesehen davon ist es ziemlich peinlich, während eines Referats festzustellen, dass die Präsentation voller Rechtschreibfehler ist.



III

Du sollst nachdenken

evor Du einen Auftrag zum Drucker schickst, muss Du noch einmal kurz darüber nachdenken, ob Du an alles gedacht hast. Richtige Einstellungen im Drucken-Menü? An Schnittmarken, Passkreuze etc. gedacht? Die richtigen Seiten?...



III

Du sollst die Kompatibilität von Dateien beachten

icht jeder Dateityp läuft auf jedem Rechner. Deshalb solltest Du vorher wissen, was für einen Rechner der Mensch, der Dein Dokument öffnen soll, bei sich stehen hat und dementsprechend abstimmen, was für Dateien Du ihm schickst. (.pdf und .txt gehen im Notfall immer)



XXVII

Du sollst Dich mit schönen Dingen umgeben

Is (hoffentlich) ästhetisch empfindender Mensch, solltest Du die entsprechenden Arbeitsmaterialien benutzen. Werbe-Kulis gehen nicht, nie. Deine Arbeitsmaterialien sollten gut aussehen, damit Du sie gerne zur Hand nimmst und Du Dich nie ihrer schämen musst. Gut aussehen ist aber nicht alles, kaufe die beste Qualität, die Du Dir leisten kannst. Billigstifte geben zu den unpassendsten Momenten den Geist auf, mit schlechten Pinseln kann man nicht präzise genug malen, schlechte Farbe deckt oft kaum, billiges Papier kann einfach nicht gut aussehen. Erspare Dir Entmutigungen, die durch schlechtes Material passieren.

XXVII

Du sollst Deine Feinde kennen

u sollst wissen, welche Design-Stile und welche Schriften Du wann und wo verwenden darfst. Helvetica ist im Printbereich immer der Arial vorzuziehen, im Web kann dies Probleme geben, weil die Helvetica auf PCs nicht systemmäßig installiert ist und das im Extremfall Dein ganzes Layout zerstört. Also: unterschätze Feinde nicht, sondern eigne Dir Wissen an, wie Du sie umgehen kannst.



XXVIII

Du sollst Designgötter kennen

u musst immer die Namen von einigen wichtigen Designern parat haben (entsprechend Fotografen, Künstler). Kurt Weidemann, Otl Aicher, Man Ray, etc., etc., müssen Dir geläufig sein, sonst kommt es schneller als Du denkst zu dem sehr sehr peinlichen Moment, keinen Designer zu wissen, wenn Du danach gefragt wirst. Notfalls hilft ein Spicker in Deinem (natürlich vorhandenen) Notizbuch. Siehe auch Gebot XX.

XXIX

Du sollst Geschichtskennntnisse haben

in weiteres Gebot, um peinliche Situationen zu vermeiden. Basiswissen in Geschichte ist auch für Designer wichtig.



III

Du sollst ausprobieren

Durch Herumprobieren bekommt man meistens die besten Ideen. Einfach mal etwas ausprobieren, statt die erste Idee auszuarbeiten hilft immer weiter. Und sei es nur, dass Du irgendetwas später mal gebrauchen kannst. Ernst wirds noch schnell genug.



IIII

Du sollst Dateien richtig benennen

Jede Datei, die Du erstellst, muss benannt werden. Dokument1.indd ist genauso wenig ein Dateiname wie bild1.jpg. Klingt spießig, hilft aber bei Zeitdruck enorm, wenn Du Dich nicht durch durchnummerierte Dokumente kämpfen musst, sondern direkt findest, was Du suchst.

XXXX

Du sollst Ordnung auf Deinem Rechner halten

Eine penible Ordnerstruktur mit logisch strukturierten Unterordnern hilft ebenfalls, Dateien schnell zu finden.

XXXX

Du sollst komplex denken und etwas Einfaches erschaffen

Die einfach erscheinenden Ideen sind oft die besten. Was Du vorher an komplexer Gedankenarbeit geleistet hast gibt einer Designarbeit Substanz und unterscheidet eine gute Idee von einem platten Einfall. Die Kunst hierbei ist, wie bei einem Artisten, dass Deine Arbeit simpel und einleuchtend aussieht. Das Ziel ist also, einfach erscheinende Gestaltung, die jeder auf den ersten Blick nachvollziehen kann mit einer tiefgehenden gestalterischen Unterfütterung.



XXXIV

Du sollst recherchieren

ut recherchiert ist schon halb gestaltet. So einfach ist es natürlich nicht, aber wenn Du weißt, wofür Du etwas machst, hast Du meist schon eine Ahnung, was Du machst.



XXXV

Du sollst Respekt vor der Arbeit anderer haben

enn Du Arbeiten von anderen verwendest, kommentierst oder dokumentierst, solltest Du sie mit Respekt behandeln. Künstler haben sich etwas dabei gedacht, welchen Bildausschnitt sie wählen. Wenn Du ein Bild beschneidest, veränderst Du die Aussage, das sollte Dir bewusst sein. Wenn Du dennoch etwas in der Art vorhast, solltest Du Dich wenn möglich mit dem Künstler abstimmen. Wenn Du eine Arbeit kritisierst, musst Du respektieren, dass jemand dafür seine Zeit investiert hat.



XXXVI

Du sollst Gestaltung hinterfragen

uch wenn althergebrachte Gestaltungsstile immer irgendwie funktionieren, lohnt es sich, sie zu hinterfragen. Nur weil etwas schon immer so gemacht wurde, heißt es nicht, dass es nur so und nicht anders geht. Ungewöhnliche Wege zu beschreiten, macht vielleicht etwas mehr Arbeit, aber auf jeden Fall mehr Spaß.

XXXVII

Du sollst freundlich sein

reundlichkeit ist ein Bumerang. Wie Du Dich anderen gegenüber benimmst, wirst Du auch behandelt, deshalb hilft es immer weiter, mal etwas nett zu sein. Punkt.



XXXXXX

**Du sollst wissen, welche
Schriften Du verwendest**

olles Layout-welche Schrift hast Du genommen? Vor allem Typo-Professoren reagieren etwas angesäuert, wenn Du auf diese Frage keine Antwort weißt. Mach Dir also eine kurze Notiz auf die Rückseite Deiner Entwürfe, welche Schriften Du in welcher Größe verwendet hast. Bei einigen Profs ist es auch ganz praktisch, zu wissen, von wem die Schriften sind und wann sie entworfen wurden. Das musst Du herausfinden.



XXXX

**Du sollst die Adressaten Deiner
Arbeit kennen**

enn Du etwas entwirfst, solltest Du vorher überlegen, für wen Du entwirfst. Arbeiten, die hier in der FH entstehen, werden vermutlich anders aussehen, als eine Geschäftsausstattung für einen Anwalt.



II

Du sollst wissen, wer Du bist und was Du kannst

Es gibt viele Leute, die alles ein bisschen können. Du kannst etwas besonders gut? Perfekt! Spezialisier dich auf ein Gebiet und werde richtig gut darin. Damit stichst Du aus der Masse heraus und wirst reich und berühmt.



III

Du sollst nicht den ersten guten Entwurf nehmen

Du fängst an, Ideen für ein Projekt zu sammeln und Dir fällt gleich zu Anfang eine richtig gute in die Arme. Kommt ja mal vor. Jetzt nur noch ausarbeiten... FALSCH! Dass Du EINE gute Idee hast, bedeutet nicht, dass es nicht noch eine bessere gibt. Du solltest also weiterhin auch in andere Richtungen denken.



III

Du sollst hartnäckig sein

egal ob es um einen Auftrag, einen Praktikumsplatz oder die semesterfüllende Aufgabe geht, den Schein, den Du schon seit drei Semestern wiederhaben solltest, zurückzubekommen: Etwas Ausdauer schadet nicht, im Gegenteil. Manchmal hilft es auch, die Leute, von denen du etwas willst, ein bisschen zu nerven. Du solltest nur darauf achten, damit nicht zu übertreiben, damit erreichst Du im Zweifelsfall nämlich auch nichts.



III

Du sollst groß denken

Bei einem Projekt darf nie der erste Gedanke sein, was Du realisieren kannst. Das schränkt Dein Denken ein und verhindert wirklich gute Ideen. Gerade zu Anfang ist es erlaubt und gut, herumzuspinnen, downgraden kann man immer noch.



XXIII

Du sollst Namen richtig aussprechen

Wenn Du ein Referat hältst oder etwas vorstellst, musst Du sicher gehen, dass Du fremdsprachige Namen, Begriffe oder Wörter korrekt aussprichst. Schlage die Lautschrift nach oder frage einen Muttersprachler.

XXIV

Du sollst Dich kurz fassen

Die besten Arbeiten sind die, die ohne große Erklärung verstanden werden können. Je mehr Du erzählst, desto negativer wird Deine Arbeit aufgenommen. Also sag nur das Nötigste—Deine Zuhörer werden es Dir danken, weil sie im Normalfall nicht nur Deine, sondern viele Präsentationen hören.

A decorative floral illustration in shades of purple and blue, featuring a large, stylized letter 'D' intertwined with various flowers and leaves. The design is intricate and artistic, typical of a vintage or bohemian style.

XXVJ

Du sollst die Nerven behalten

egal, wie stressig eine Aufgabe ist. Du musst einfach ruhig bleiben und versuchen, einen Punkt nach dem nächsten abzuhaken. In Panik verfallen hilft niemandem, kostet nur wertvolle Zeit und verkürzt deine Lebenszeit. Und das will ja keiner.

A decorative floral illustration in shades of purple and blue, featuring a large, stylized letter 'D' intertwined with various flowers and leaves. The design is intricate and artistic, typical of a vintage or bohemian style.

XXVJ

Du sollst wissen was Du sagst

evor Du eine Arbeit präsentierst, musst Du kurz darüber nachdenken, was Du dazu sagen willst. Herumgestottere wirkt nicht nur extrem unprofessionell, hinterher werden Dir auch noch eine Menge Dinge einfallen, die Du sagen wolltest und viele, die Du besser nicht gesagt hättest.



XXXXX

Du sollst gutes Design erkennen

Es ist ungemein wichtig, dass Du gute Ideen von schlechten unterscheiden kannst und weißt, wenn Du etwas Geniales fabriziert hast. Genauso musst Du erkennen, wenn etwas Müll ist. Sicher hat jeder einen anderen Geschmack, aber es gibt einige universell gültige Regeln des guten Designs, die Du beachten solltest, wenn Du sie nicht bewusst brichst. Dann aber so, dass das jeder sieht.



XX

Du sollst reden

Du willst doch, dass Deine Arbeit verstanden wird, oder? Auch wenn Dir alles total klar ist, heißt das noch lange nicht, dass dies auch für andere gilt. Bei weitem nicht. Die beste Möglichkeit, das zu überprüfen, ist, jemandem, der nicht im Thema steckt, Deine Idee in ein paar Sätzen darzustellen. Er versteht nur Bahnhof? Dann solltest Du Deine Idee noch einmal überdenken.



Du sollst nicht jammern

u hast eine miserable Kritik bekommen. Du hast die ganze Nacht durchgearbeitet, um etwas präsentieren zu können und Dein Prof findet alles jenseits jeder Diskussionswürdigkeit. Das ist ja so gemein!! Du bist total wütend und würdest am liebsten alles hinschmeißen. Fehler. Du bist sauer, gut. Diese Energie solltest Du aber nicht verschwenden sondern sie nutzen und in Deine Arbeit stecken.



Du sollst nicht auf Technik vertrauen

enn es irgendwie möglich ist, solltest Du alle technischen Hilfsmittel, die Du benutzen willst, vor Deiner Präsentation einmal ausprobieren. Beamer machen manchmal seltsame Dinge und es ist immer besser, vorher zu wissen, wie Du sie anständig zum Laufen bringst. Für den absoluten Notfall solltest Du immer wissen, wo Du einen Ersatz-Beamer herbekommst oder wie Du Deinen Vortrag ohne .pdf hältst.



Du sollst speichern

o viele Arbeitsstunden waren schon völlig umsonst, weil Dokumente nicht gespeichert wurden oder frühere Versionen überschrieben wurden. Mache nicht den gleichen Fehler und speichere alles, an dem Du arbeitest, regelmäßig unter dem richtigen Namen ab. Festplatten können erschreckend schnell kaputtgehen, deshalb sind regelmäßige Backups auf einer externen Festplatte das Mindeste, besser noch, Du hast Deine Daten zusätzlich noch auf einem zweiten Rechner. Niemand akzeptiert bei einer Prüfung einen kaputten Rechner als Ausrede.



Du sollst sauber bleiben

in Layout kann noch so gut sein, auf schief geschnittenem Papier, mit Kaffee- und Fettflecken, Kohlegeschiere und Fingerabdrücken taugt es höchstens noch als Notizzettel. Alle Deine Arbeitsgeräte wie Schneidmatten, Lineale etc. müssen unbedingt peinlich sauber sein, damit Du Ausdrücke perfekt schneiden und präsentieren kannst. Wenn Du Dreckpfoten hast, trage dabei Handschuhe. Dass Du so exakt wie möglich zuschneidest, ist selbstverständlich.

A green lizard is perched on a vine that forms a scroll. The lizard is facing right. The vine has several leaves and a small flower at the top. The background is white.

Du sollst Vorräte haben

ür den Fall, dass Du ein Spezialpapier, eine Folie etc. brauchst, um Deine Entwürfe auszudrucken, solltest Du immer einige Blätter mehr im Haus haben, als Du unbedingt brauchst. Fehl-drucke passieren immer mal, verschneiden lässt sich auch nicht immer vermeiden.

A green lizard is perched on a vine that forms a scroll. The lizard is facing right. The vine has several leaves and a small flower at the top. The background is white.

Du sollst vergleichen

s lässt sich nicht immer vermeiden, dass beim Zuschneiden ein Zehntelmillimeterchen unter den Tisch fällt, wir sind ja keine Maschinen. Im Zweifelsfall fällt es weniger auf, wenn Du gleich gro-Be Seiten verwendest, auch wenn sie nicht genau Deinem gewählten Format entsprechen.



DU

Du sollst echt sein

Handele nie gegen Deine Persönlichkeit. Wenn Du Dich anders gibst, als Du bist, fühlst Du Dich nicht wohl und das strahlst Du auch aus. Wenn Du eher ruhig bist, aber den Entertainer spielst, wirkst Du unglaubwürdig. Du musst wissen, wer Du bist und Deine Stärken betonen. Jeder vermeintliche Nachteil kann genutzt werden.



DU

Du sollst Deine Arbeit nicht unter Wert verkaufen

In Deinen Arbeiten steckt im Normalfall eine Menge Zeit und Energie. Im Idealfall stehst Du hinter Deiner Arbeit und dann präsentierst Du sie mies, druckst sie auf schlechtem Papier, verkaufst den Entwurf für eine lächerliche Bezahlung oder verschenkst ihn sogar. Deine Arbeitskraft sollte Dir etwas wert sein.



LXXXII

Du sollst reden können

Design hat viel damit zu tun, sich selbst und seine Entwürfe zu verkaufen (nicht die Seele, das war was Anderes). Dabei ist es sehr sehr wichtig, Vorträge halten zu können. Keine Panik, das kann man lernen.

LXXXIII

Du sollst ökonomisch denken

Ignorante Materialschlachten sind erst einmal beeindruckend. Aber nur im ersten Moment, wenn keine Idee dahintersteckt, ist das Geld zum Fenster herausgeworfen. Eine gute Idee wirkt meistens auch, wenn man nur wenig Geld für die Umsetzung ausgibt. Oft entstehen sogar bessere Konzepte, wenn man sich ein Budget festlegt und das auch einhält.



Du sollst nicht schludern

eintypografie kann unglaublich ätzend sein. Text auszugleichen ist ziemlich monoton und stupide, was dazu verführt, die Dinge am Ende nicht mehr ganz so eng zu sehen. Das solltest Du natürlich nicht tun, die letzte Seite muss mit der gleichen Sorgfalt überarbeitet werden wie die letzte. Keine Diskussion.



Du sollst Dinge beenden

al angenommen, Du bist ein richtig kreatives Köpfcchen, das vor guten Ideen nur so übersprudelt. Dann kennst Du wahrscheinlich die Situation, tausend Dinge angefangen zu haben und letztendlich nichts fertigzubekommen. Für diesen Fall hilft nur, auch wenn es schwerfällt, ich weiß, immer erst eine Sache fertigzumachen, bevor Du die nächste anfängst. Für brillante Ideen zwischendurch müssen dann halt Notizen reichen.



XXX

Du sollst Dich nicht verzetteln

Wenn viel zu tun ist, kommt über kurz oder lang der Moment, wo Du nicht weißt, wo Dir der Kopf steht. Panik? Fehler. Bleib ruhig und überlege genau, was Du noch unbedingt tun musst. Unwichtiges wird aussortiert und der Rest nacheinander (nicht gleichzeitig!) erledigt. Und schon ist die Welt wieder etwas schöner.



XXX

Du sollst Dir Termine setzen

Semesterarbeiten, die man irgendwann abgeben kann, sind was Schönes. Kein Termindruck... Genau darin liegt die Gefahr: Die meisten Menschen neigen dazu, Dinge aufzuschieben. Und aufzuschieben... Bis sie dann gar nicht erledigt werden und dann ist ein Semester im Kurs herumsitzen vollkommen umsonst, weil kein Schein dabei herauskommt. Für den Fall, dass Du auch unter Aufschieberitis leidest, setze Dir selbst Termine, die Du dann auch unbedingt einhältst und nicht verschiebst. Notfalls teile anderen diese Termine mit, das erhöht Deine Motivation, sie einzuhalten.



120

Du sollst fragen

Solange irgendetwas unklar ist, frag nach, bis alles klar ist. Keine Frage ist zu blöd um gestellt zu werden und vermeintlich blöde Fragen zu stellen ist immer noch besser, als nicht zu wissen, was Du tun musst.



121

Du sollst Wartezeiten nutzen

Wartezeiten zu müssen, lässt sich nie vermeiden. Vor allem, wenn Du öffentliche Verkehrsmittel nutzt. Die Zeit, die Du mit Warten auf irgendetwas verbringst, kannst Du produktiv nutzen, sei es, dass Du Arbeit erledigst, etwas liest oder einfach nur bewusst entspannst. So ist Wartezeit keine verlorene Zeit und geht schneller vorbei.



IXVII

Du sollst Menschen erkennen

Im Laufe des Studiums lernt man eine Menge Leute kennen. Von allen den Namen im Kopf zu haben, wäre zu viel verlangt, aber es ist ganz praktisch, zumindest grob zu wissen, wen Du kennst, damit Du immer jemanden hast, den Du was fragen kannst. Wenn Du die Menschen, die Dir auf dem Flur begegnen, noch grob in einen Kontext einordnen kannst, umso besser.

IXVIII

Du sollst Termine einhalten

Termine sind Termine und sollten unbedingt eingehalten werden, egal, ob es um Abgaben oder Treffen geht. Wenn Du einen Termin mal auf keinen Fall einhalten kannst, sag rechtzeitig ab. Ist nur fair.



XXXX

Du sollst intelligent sein

Die naheliegendste Assoziation ist als Idee im Normalfall ziemlich platt. Interessant wird es erst, wenn Du einen bis zwei Gedankeschritte weitergehst.

XXXX

Du sollst leben

So wichtig und ernst Du Dein Studium nehmen solltest und so viel tolle Ideen Du hast, Du solltest auf keinen Fall vergessen, auch andere Sachen zu machen und Dein Leben so gut es geht, zu genießen. Denn wann sonst soll man das machen, wenn nicht in der Studienzeit?

Text & Layout
Inga Klamert (IngaKlamert@aol.com)

Kurs
„Auftragsarbeiten“, SS08, FH Düsseldorf
Professor
Prof. Uwe J. Reinhardt

Schriften
Impact
Saraband Initials
Saraband Lettering

Danke an:
alle Professoren, denen ich im Laufe mei-
nes Studiums begegnet bin und die die-
se Arbeit erst möglich gemacht haben.