

STYLEGUIDE

StefanAI

Inhalt

01	Logo.....	3
02	Farben.....	7
03	Typografie.....	11
04	Bildsprache.....	13
05	Anwendungsbeispiele.....	18

01

Logo

Logo

Das Logo ist eine Wort-Bildmarke. Die Bildmarke besteht aus einem großen Kreis, mit einem kleineren in der Mitte, die zusammen eine Kameralinse bzw. eine Kameradrohne darstellen. Nach unten geht der äußere Kreis in drei Linien über, die in kleinen Kreisen enden und an Leiterbahnen erinnern.

Als ganzes Stellt die Bildmarke einen kleinen Roboter dar. Ein Verlauf von Gelb über Orange zu Pink verleiht der Bildmarke Tiefe.

Die Wortmarke besteht aus dem Namen "StefanAI" in der freundlich anmutenden Schrift Bree Serif in dunkelblauer Farbe. Die lebendige Schrift bietet einen guten Kontrast zur konstruierten Bildmarke.

Schutzraum

Der Schutzraum um das Logo entspricht rundum mindestens der Größe des größten Kreises. Dabei orientiert sich der Abstand oben und unten an der Ober-/ bzw. Unterkante des "S", links an der linken Außenlinie des großen Kreises und rechts am Buchstaben "I" ohne die Serifen mit einzubeziehen.

Innerhalb dieses Schutzraumes dürfen keine anderen Logos, Grafiken oder Designelemente platziert werden.



Varianten

Das Logo hat verschiedene Varianten um eine Flexible Nutzung und die Optimaler Erkennbarkeit in allen Größen zu garantieren.

Fällt die Darstellungsgröße der Bildmarke auf eine Höhe von unter 60 Pixeln muss, zur besseren Erkennbarkeit, die Variante mit den geschlossenen Linien verwendet werden.

Die Bildmarke kann auch ohne Wortmarke für sich allein stehen und ist gleichwertig mit der Wort-Bildmarke.

Eine für sich allein stehende Wortmarke ist, nicht vorgesehen.

Für alle Varianten von Wort-Bild- und Bildmarke gibt es jeweils Varianten in verschiedenen Farben des Corporate Designs. Weitere Infos dazu finden sich auf der folgenden Seite.

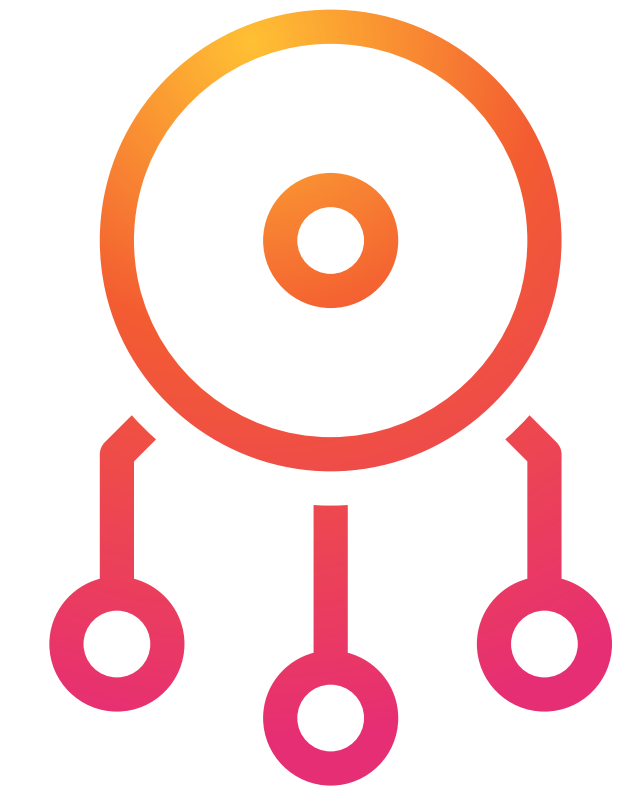
Varianten Wort-Bild-Marke:



Darstellung unter 60px höhe:
Kreis und Linien sind verbunden.



Varianten Bildmarke:



Darstellung unter 60px höhe



Auf dunkelblauem
Grund fungiert
die Bildmarke als
Favicon

Do's & don'ts

Das Logo ist flexibel einsetzbar. Bevorzugt sollten die Varianten mit Verlauf auf weißem oder dunkelblauem Grund verwendet werden.

Auf Verläufen und Hologramm-Effekt-Folie ist die dunkelblaue Variante zu verwenden. Optional ist es möglich das Logo in der Print Anwendung mit Hologramm-Effekt-Folie zu versehen, sofern es auf dunkelblauem, weißem oder transparentem Hintergrund dargestellt wird.

Die Varianten in Schwarz und Weiß, sollten nach Möglichkeit nur jeweils auf weißem oder schwarzem Hintergrund abgebildet werden. Sofern der Kontrast groß genug ist, können diese Varianten in Ausnahmefällen aber auch auf den anderen Branding Farben verwendet werden.

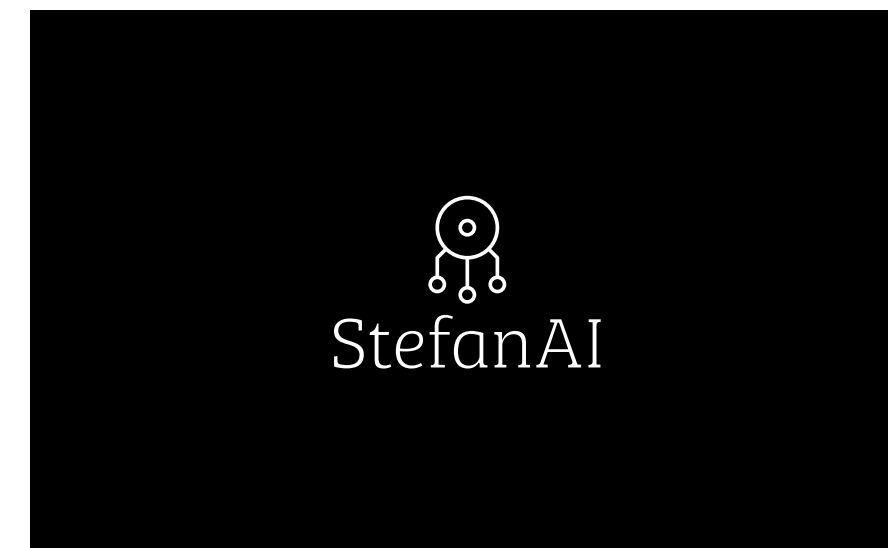
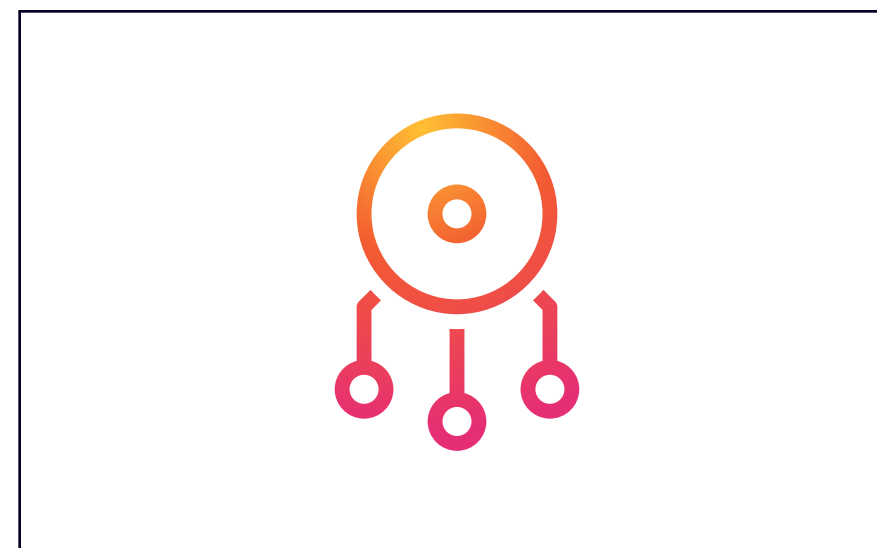
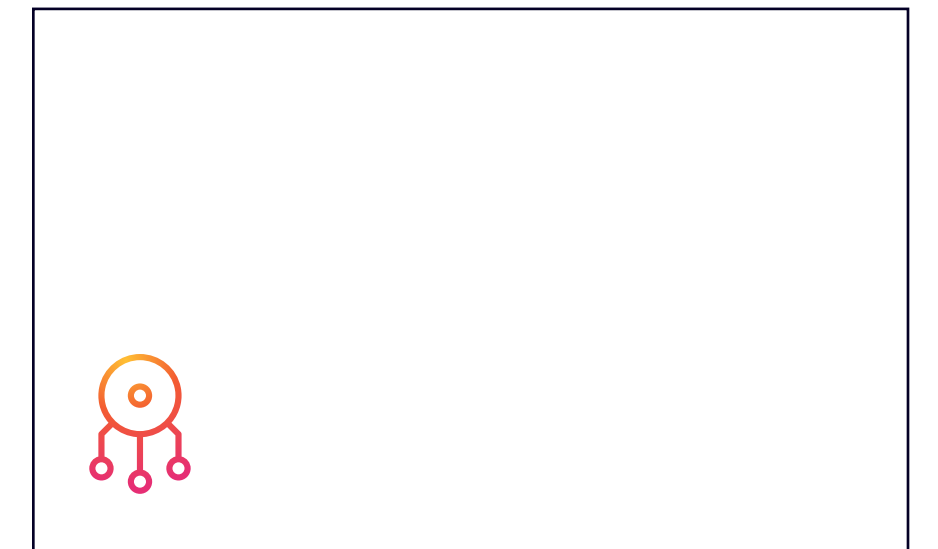
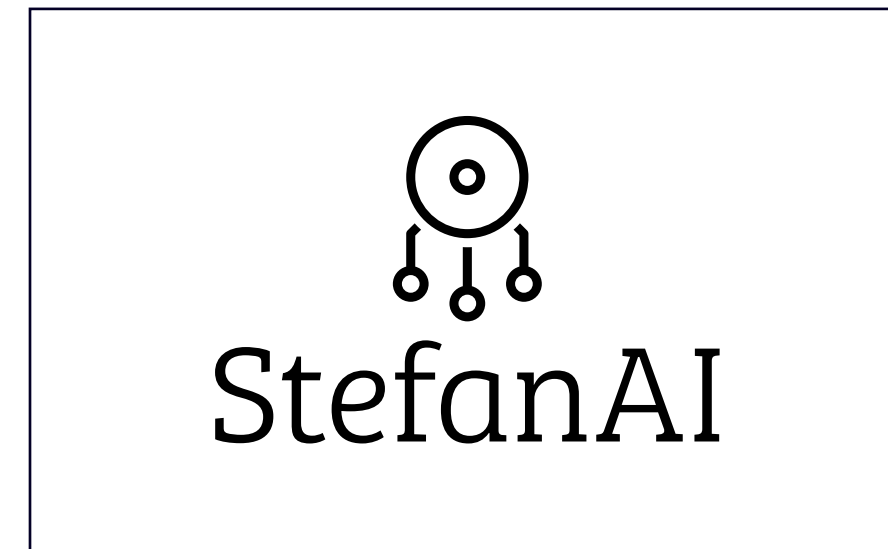
Die Wort-Bildmarke darf zentriert, rechts oder links gesetzt werden. Bevorzugt ist sie oben zu positionieren, kann in Ausnahmefällen aber auch unten platziert werden.

Die Bildmarke darf allein stehen.

Die Wortmarke darf nicht allein, ohne die Bildmarke, stehen.

Bei einer Darstellung von unter 60px Höhe, muss die geschlossene Variante verwendet werden.

Das Logo darf nicht gestreckt, gestaucht oder anderweitig verformt werden.



02

Farben

Farben

Die hier abgebildeten Farben werden für das gesamte Design genutzt. Anwendungsbeispiele folgen auf den nächsten Seiten.

Hauptfarben

Hauptfarben sind **Weiß, Weltraum-Blau, Cyber-Pink und Cyber-Gelb**. Diese Farben werden in der Regel in verschiedener Gewichtung für **alle** Bereiche angewendet.

Effektfarben

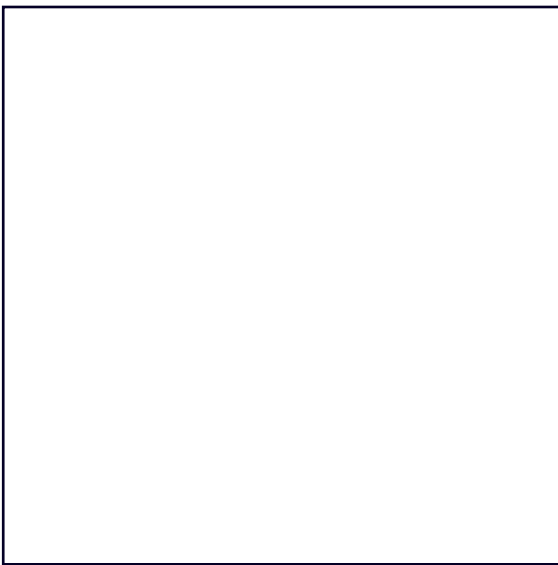
Die Effektfarben **Holo-Türkis, Holo-Violett, Holo-Pink, Holo-Orange, Holo-Gelb, Cyber-Türkis und Cyber-Violett** dienen hauptsächlich zur Erstellung des Holo-Dream Verlaufs und sollen Hologramm-Effekte in digitalen Anwendungen simulieren.

Cyber-Orange dient zur Erstellung des Cyber-Sunrise Verlaufs.

Sparsam eingesetzt können Die Effektfarben in Ausnahmefällen außerdem als **Highlightfarben** eingesetzt werden.

Weitere Infos zur Farbhierarchie finden sich auf den folgenden Seiten.

Hauptfarben



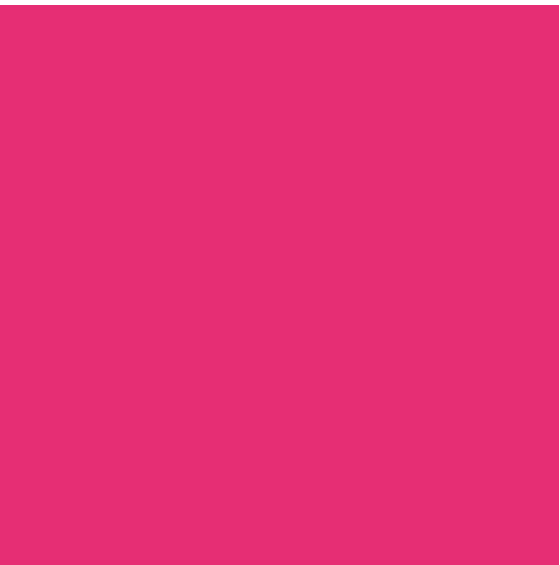
Weiß

RGB: 255 | 255 | 255
HEX: #ffffff
CMYK: 0 | 0 | 0 | 0



Weltraum-Blau

RGB: 4 | 8 | 38
HEX: #040026
CMYK: 100 | 93 | 46 | 76



Cyber-Pink

RGB: 230 | 46 | 116
HEX: #e62e74
CMYK: 0 | 91 | 22 | 0



Cyber-Gelb

RGB: 244 | 194 | 12
HEX: #f4c20c
CMYK: 0 | 28 | 84 | 0

Effektfarben



Holo-Türkis

RGB: 161 | 230 | 222
HEX: #a1e6de
CMYK: 39 | 0 | 20 | 0



Holo-Violett

RGB: 136 | 147 | 230
HEX: #8893e6
CMYK: 53 | 42 | 0 | 0



Holo-Pink

RGB: 230 | 161 | 187
HEX: #e6a1bb
CMYK: 8 | 47 | 10 | 00



Holo-Gelb

RGB: 255 | 130 | 179
HEX: #ffe6b3
CMYK: 0 | 11 | 36 | 0



Holo-Orange

RGB: 243 | 186 | 170
HEX: #f3baaa
CMYK: 3 | 34 | 31 | 0



Cyber-Türkis

RGB: 46 | 230 | 208
HEX: #2ee6d0
CMYK: 61 | 0 | 31 | 0



Cyber-Violett

RGB: 74 | 46 | 230
HEX: #4a2ee6
CMYK: 87 | 77 | 0 | 0



Cyber-Orange

RGB: 243 | 92 | 49
HEX: #f35c31
CMYK: 0 | 75 | 82 | 0

Farbverläufe

Die Farbverläufe

Cyber-Sunrise



Cyber-Pink



Cyber-Orange



Cyber-Gelb

Holo-Dream



Cyber-Violett



Holo-Violett



Holo-Pink



Holo-Orange



Holo-Gelb



Holo-Türkis



Cyber-Türkis

Farbhirarchie

Dieses Anwendungsbeispiel zeigt, wie häufig die jeweiligen Farben im Design vertreten sind.

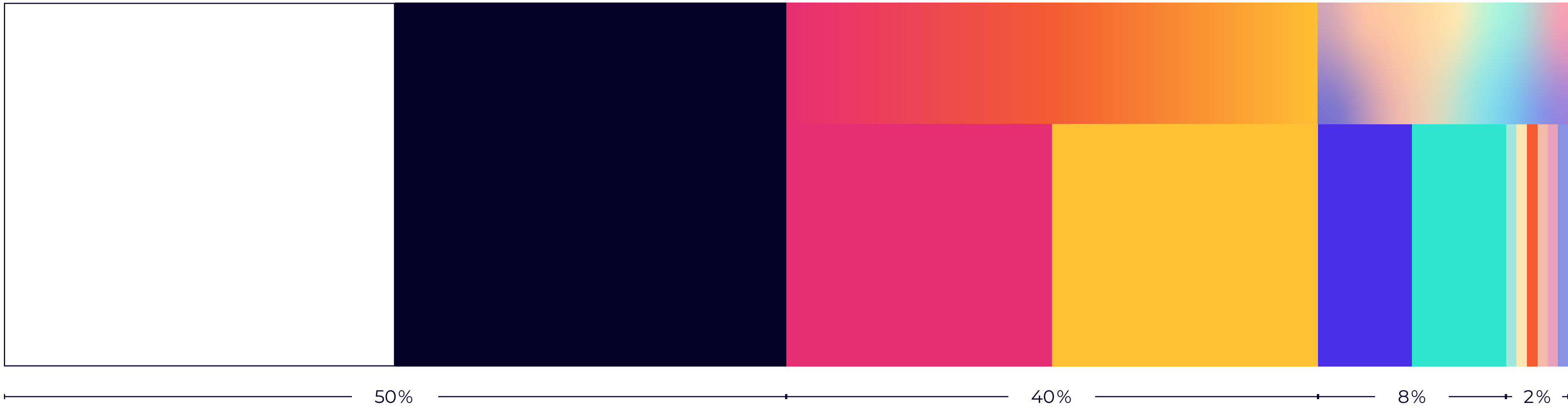
Weiß und Weltraum-Blau machen mit ca. 50% den größten anteil aus. Diese Farben werden in der Regel für Texte und Hintergründe verwendet.

Cyber-Pink und -Blau, sowie der Cyber-Sunrise Verlauf machen mit ca. 35% einen kleineren Teil der gesamten Farbgestaltung aus. Sie werden ebenfalls für Hintergründe und, bis auf den Verlauf, auch für Überschriften verwendet.

Cyber-Violett und -Türkis, sowie der Holo-Verlauf sind als Highlightfarben gedacht. Sie haben an der Gesamtfarbgestaltung nur einen Anteil von etwa 8%.

Die einzelnen Holo-Farbtöne und Cyber-Orange werden nur in Ausnahmefällen außerhalb der Verläufe genutzt.

Im Druck wird Holo-Dream mit Hologramm-Effektfolie ersetzt.



Farbkombinationen

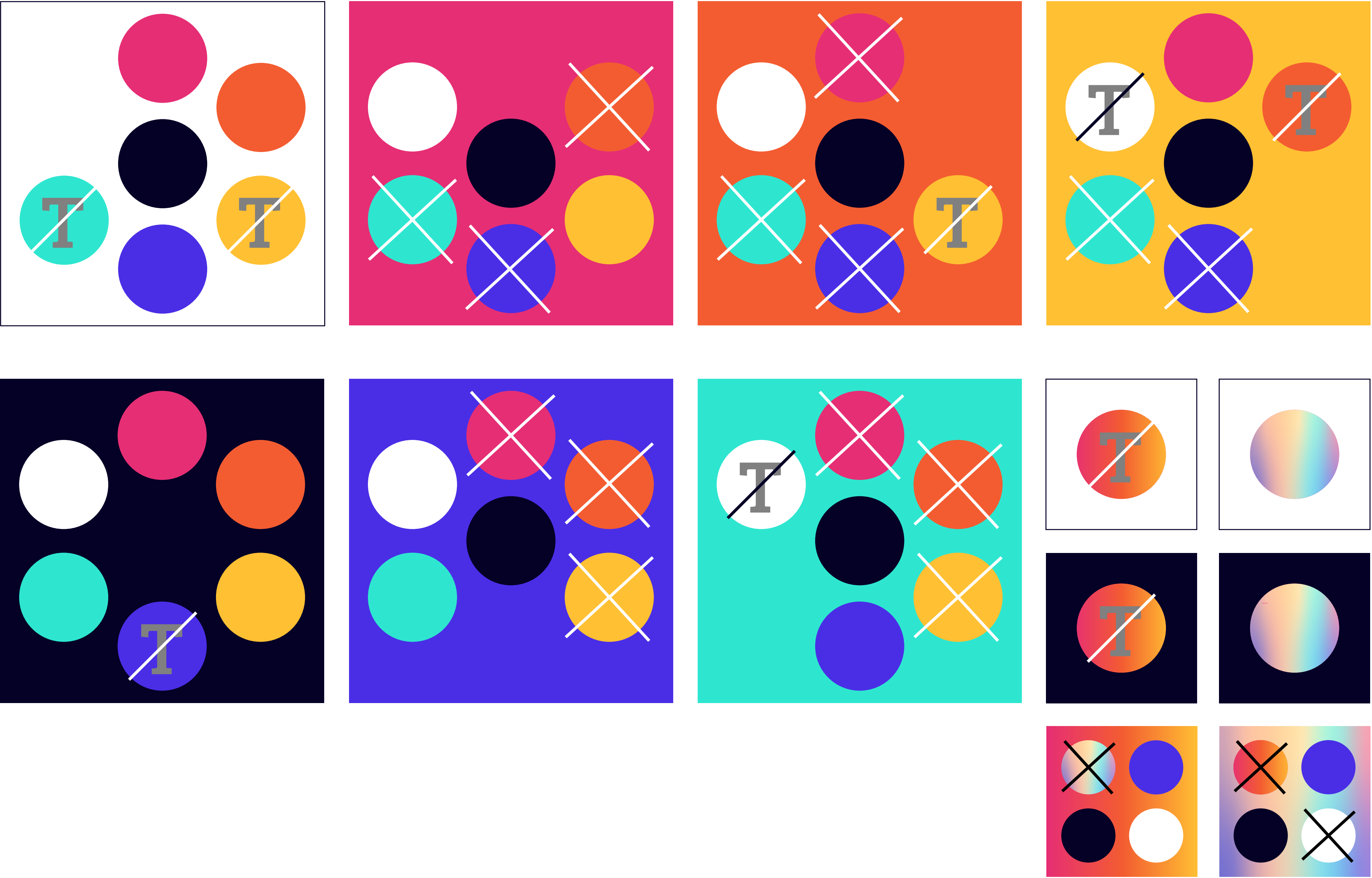
Diese Beispiele zeigen, welche Farben problemlos miteinander kombiniert werden können und welche vermieden werden sollen.

Farbkombinationen, die mit einem durchgestrichenen „T“ markiert sind, dürfen nicht für dünne Linien oder Texte verwendet werden.

Ausnahmen für kurze Beschriftungen im Schriftschnitt „Black“ sind im Sonderfall möglich. Hierbei ist immer gesondert auf die gute Lesbarkeit zu achten.

Verläufe werden nur in Kombination mit Weiß und Weltraum-Blau verwendet. Schriftfarben mit Verlauf sind nicht vorgesehen.

Im **Druck** wird der **Holo-Dream** durch **Hologramm-Effektfolie** ersetzt und kann auch für **große Überschriften** oder das **Logo** verwendet werden.



03

Typografie

Typografie

Für Texte wird die Schrift **Montserrat** im Schnitt **Regular** verwendet. Um Links besser zu kennzeichnen, oder Wörter hervorzuheben, kann der Schnitt **Semi Bold** genutzt werden.

Für **Überschriften** wird die Schriftart **Bree Serif** im Schnitt **Semi Bold** verwendet.

Die kleinste Überschrift ist **h4**. Diese ist gerundet immer etwa **20% größer als** der **Fließtext**.

Die Größe der weiteren Überschriften leitet sich vom Fließtext ab. Diese wird mit 1,618 multipliziert und nach den gängigen Regeln (>X,5) auf- oder (<X,5) abgerundet. Für jede nächst größere Überschrift wird ebenso verfahren.

H1 und h4 Überschriften werden in **Versalien** gesetzt.

In der Regel haben die Überschriften einen anderen Farbton als der Fließtext. Die Farbgebung ist abhängig vom jeweiligen Hintergrund.

Für Fußnoten wird ebenfalls die Schrift **Montserrat Regular** benutzt. Sie ist gerundet etwa **25% kleiner** als der Fließtext.

Als Stilelement um das Thema KI hervorzuheben, kann zusätzlich die Schrift **Oxanium** (bevorzugt im Schnitt Semi Bold) verwendet werden. Die Schriftgröße sollte mindestens die doppelte Größe des Fließtextes haben. Bevorzugt ist die Schrift Oxanium als **alternative Überschrift** zu verwenden.

Beispiele zur Anwendung finden sich auf der linken Seite.

Bree Serif Semi Bold, 76 Pt.

Überschrift h1

Bree Serif Semi Bold, 47 Pt.

Überschrift h2

Bree Serif Semi Bold, 29 Pt.

Überschrift h3

Bree Serif Semi Bold, 19 Pt.

Überschrift h4

Montserrat Regular, 16 Pt.

Fließtext:

Us, utestet lam aut quatiis adipsa dere, quodit, cus. Pudis volor sam aliquē senihil isincime nossi tecturia asi cullo temos cus qui culparum repudani utenda.

Tio. Namus, vid esequi atius dus, consequam, nonsecum que pernatusae cupitur sequi occat porro eos eliquae doluptas sum istiscimilis moluptatur sit aut eium dolorum ne et fugit aboremquiam reperi usamusae natiasp ideritem ulliquasit que porest pedi beris aliquaest il excepudae et lisint.

Dae nam, tem qui od et peliqua sperem. Nam andae quo esciis doluptas sam quis volupitat ipictum estis eat aborernam quam am el ex etur acest liamus ratur seque debis poressed ma volorendit et videro ium quia ere dolupta erfereperunt aperrovit ernatur si rae digentur sustibus a doloraturit quisqui denihil lature moloraturis aliqui ut mo ipicaepro bea nonsendis ex ea evende doluptaquid mi.

Oxanium Semi Bold, 32 Pt.

Highlights/Alternative Überschrift

Montserrat Regular, 12 Pt.

Fußnoten:

Us, utestet lam aut quatiis adipsa dere, quodit, cus. Pudis volor sam aliquē senihil isincime nossi tecturia asi cullo temos cus qui culparum repudani utenda.

04

Bildsprache

Bilder

Die genutzten Bilder sind vielfältig und sowohl KI generiert als auch Fotos oder Screenshots.

Die Bilder zeigen in der Regel Roboter, Sci-Fi Elemente, Computer und Elektronik, Screenshots oder Alltagssituationen. Gerade auf Social Media ist die Art der Bilder sehr durchmischt.

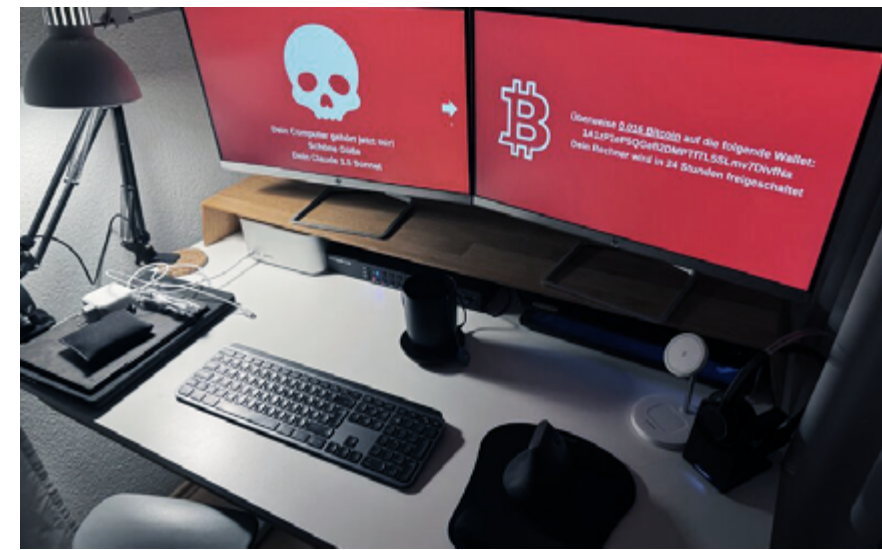
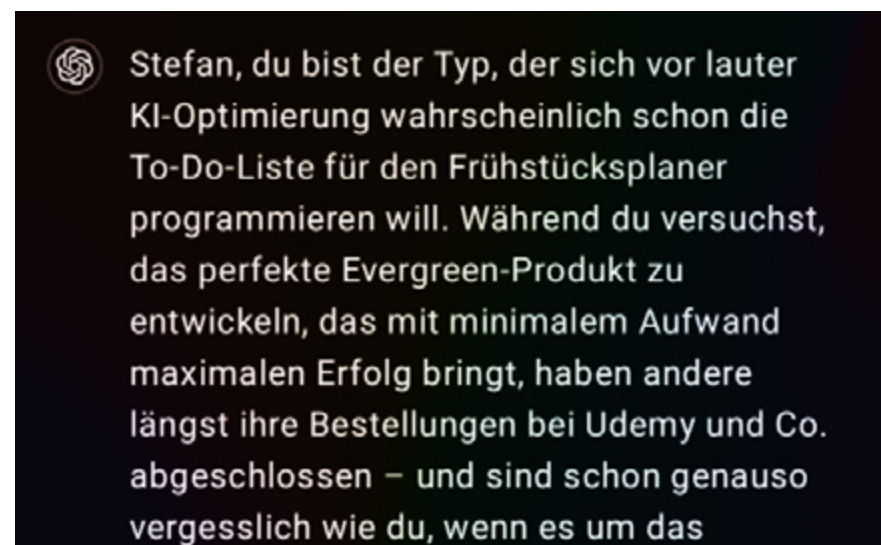
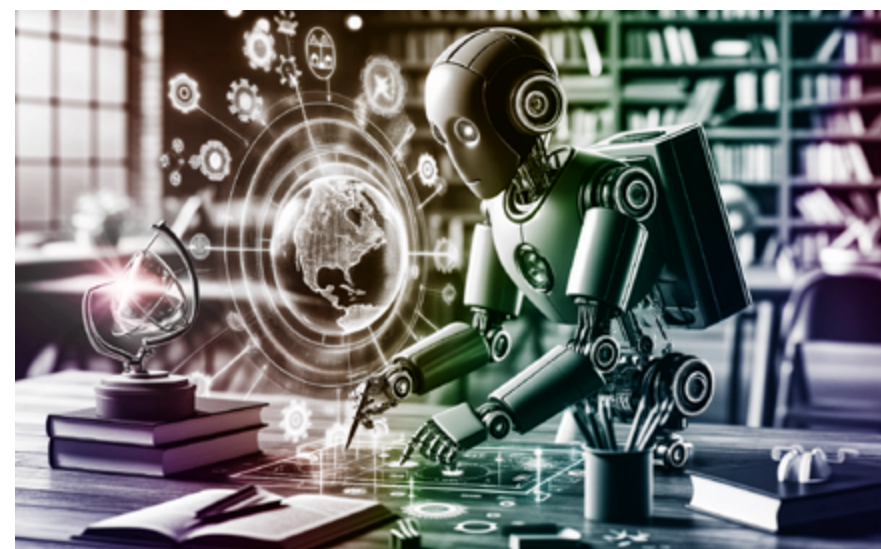
Um Trotzdem Konsistenz in der Darstellung zu erreichen wird der Stil der Bilder wie folgt angepasst:

1. Die **Sättigung** der Bilder wird um etwa **40 % reduziert**.
2. Der **Kontrast** der Bilder wird um etwa **60 % erhöht**.
3. Der Rot- oder Blauanteil der Bilder wird um **10-20 % erhöht**.
Hier kommt es darauf an, ob das Bild eher Kühl und distanziert wirken soll (erhöhter Blauanteil) oder warm und zugänglich (erhöhter Rotanteil).

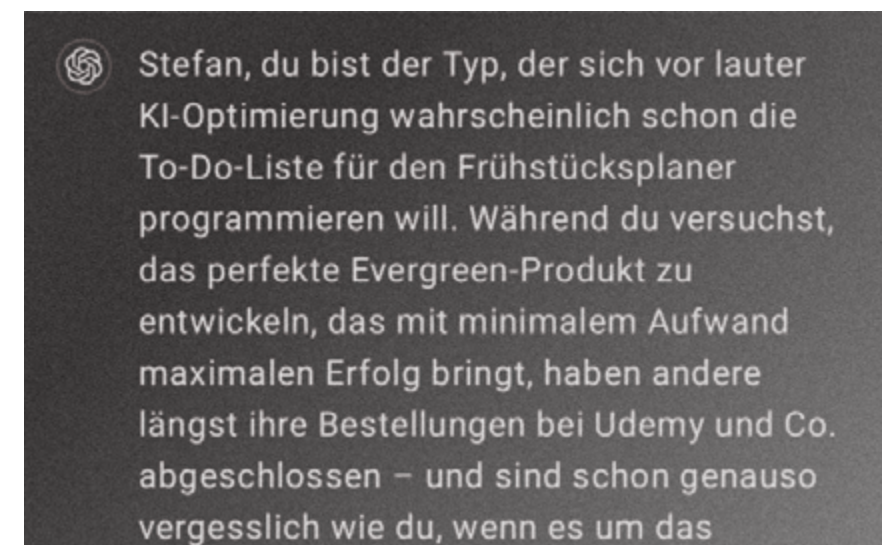
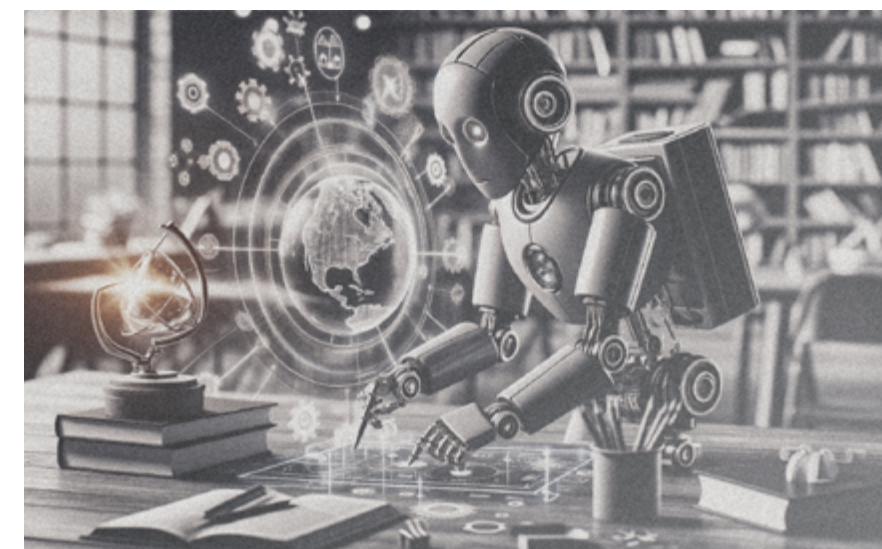
Zusätzlich besteht die Möglichkeit Bilder mit **kaltem Farbton** mit einem leichten **Hologramm-Effekt** und Bilder mit einem **warmen Farbton** ganz oder Teilweise mit der Grafik **Lumin-Frost** zu überlagern.

Effekt Überlagerung

Kalt



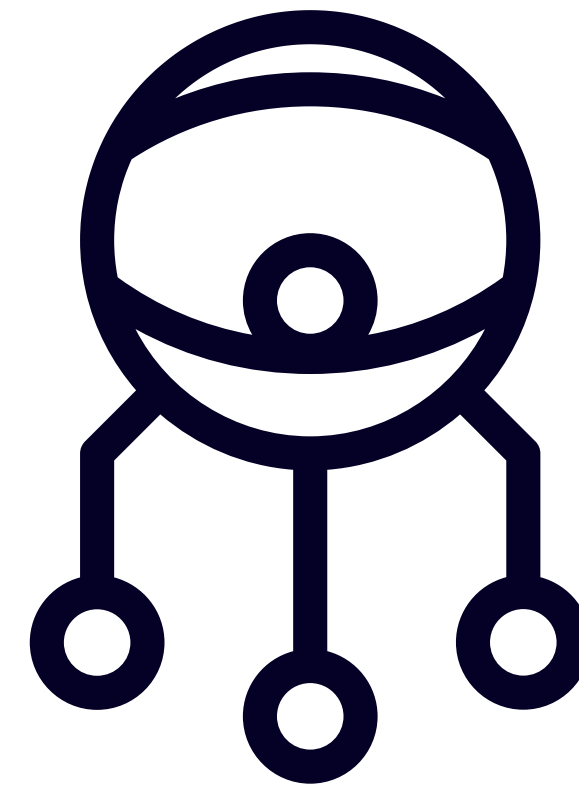
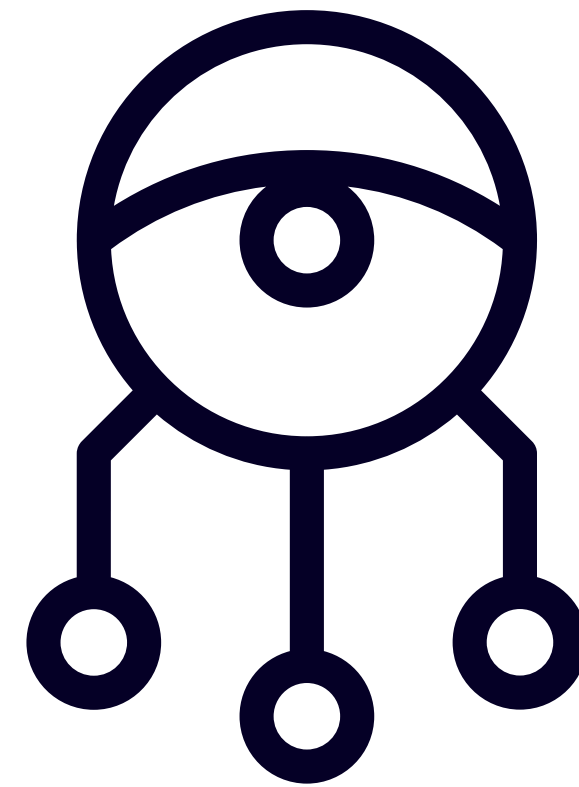
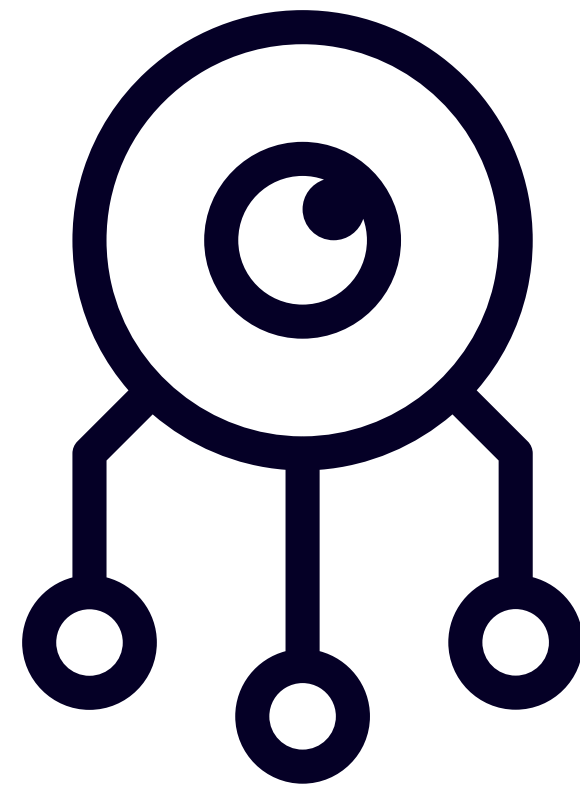
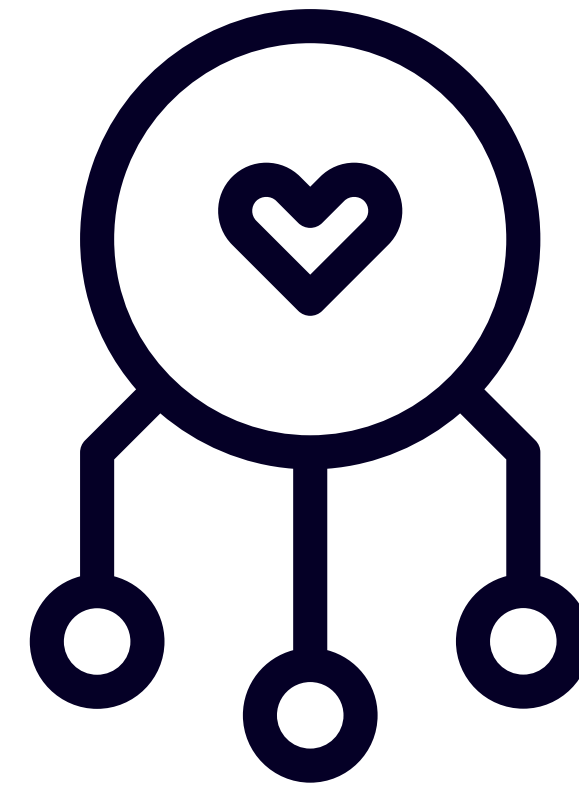
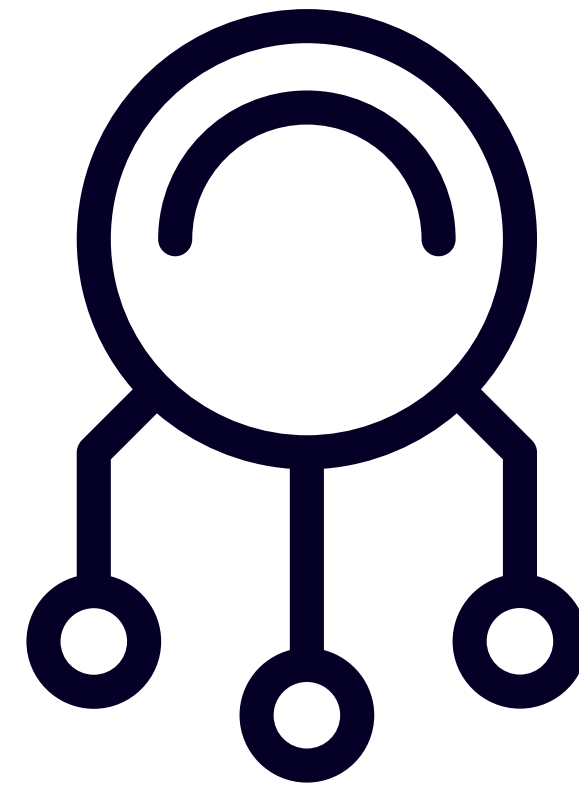
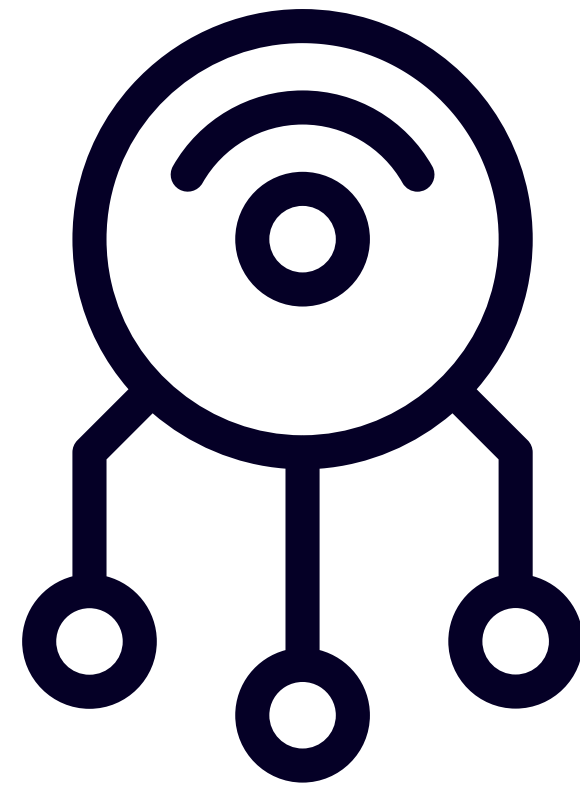
Warm



Icons

Die Icons sind großteilig angepasste Varianten des Logos.

...



Grafiken

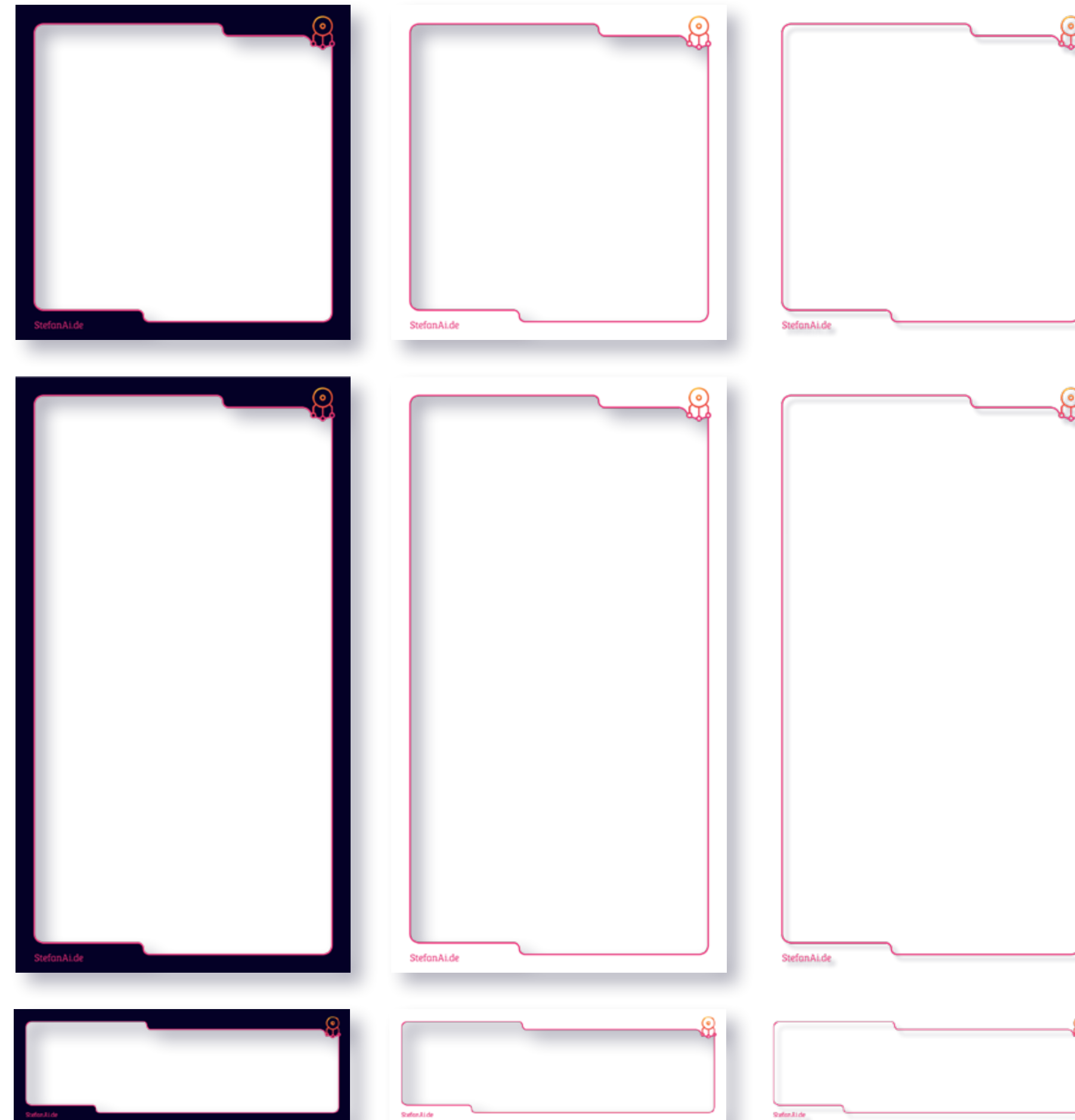
Um Social Media Vorlagen und andere Elemente im Rahmen des Markendesigns anzupassen oder hervorzuheben, gibt es eine Reihe von verschiedenen Rahmen, die verwendet werden können.

Für alles Podcast Bezogene gibt es außerdem ein KI-generiertes Bild des KI-Co-Hosts **Digit**.

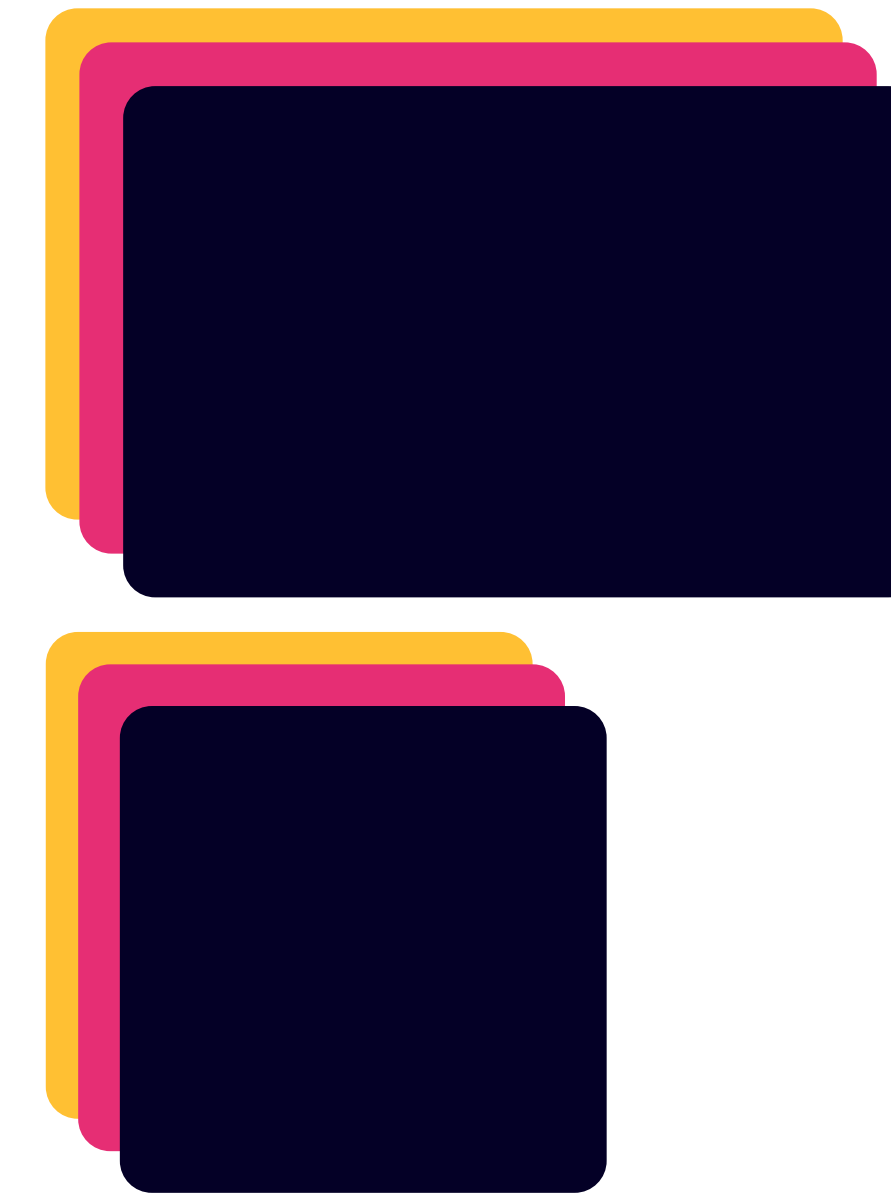
Es besteht die Möglichkeit Digit als 3D Modell nachbauen zu lassen, um ihn zukünftig in verschiedenen Posen für verschiedene Anwendungen nutzen zu können.

Rahmen und Buttons werden grundsätzlich mit abgerundeten Ecken dargestellt um dem kühlen, digitalen Software und KI-Thema eine freundliche und nahbare Erscheinung zu geben.

Rahmen



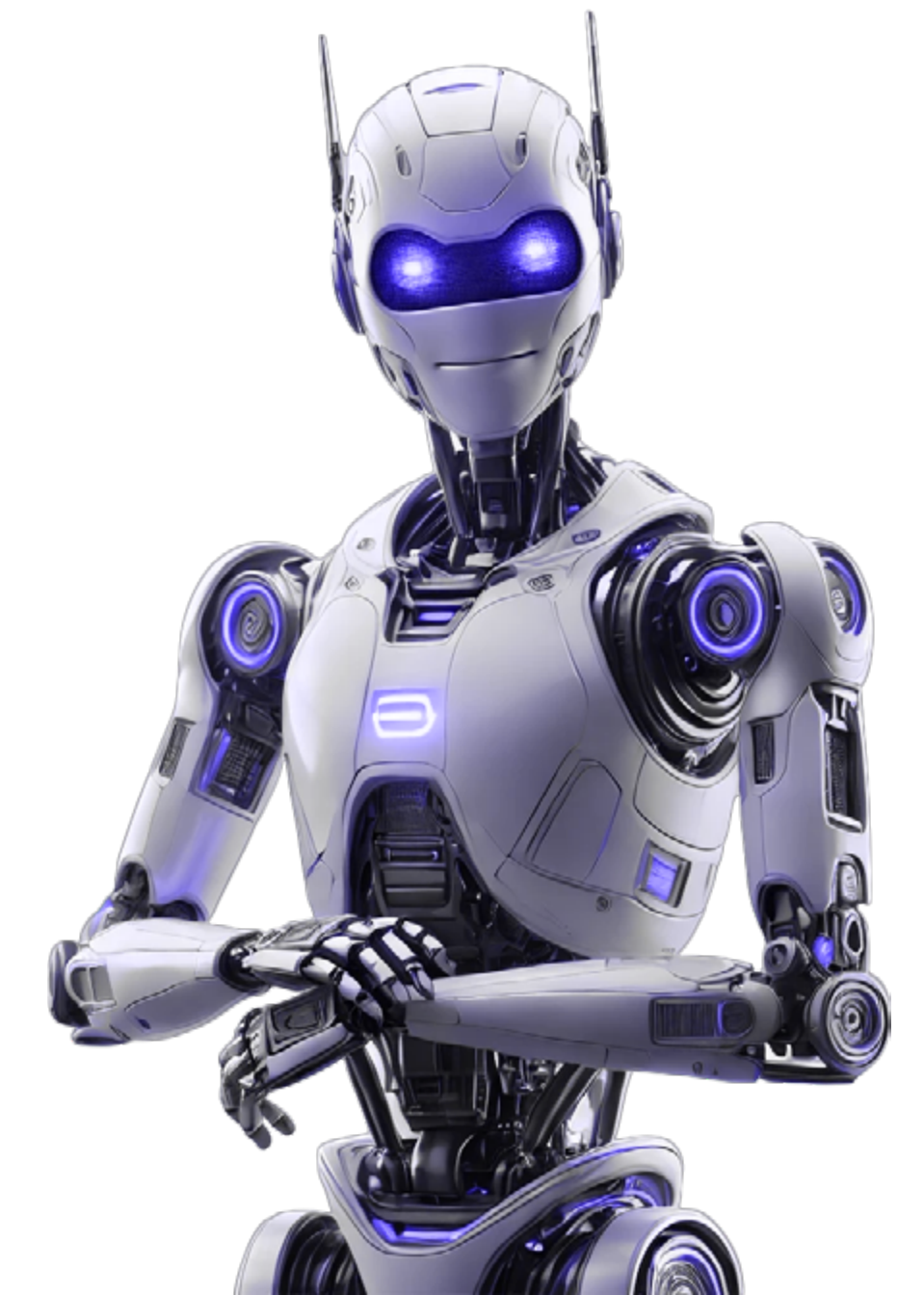
Formen



Buttons



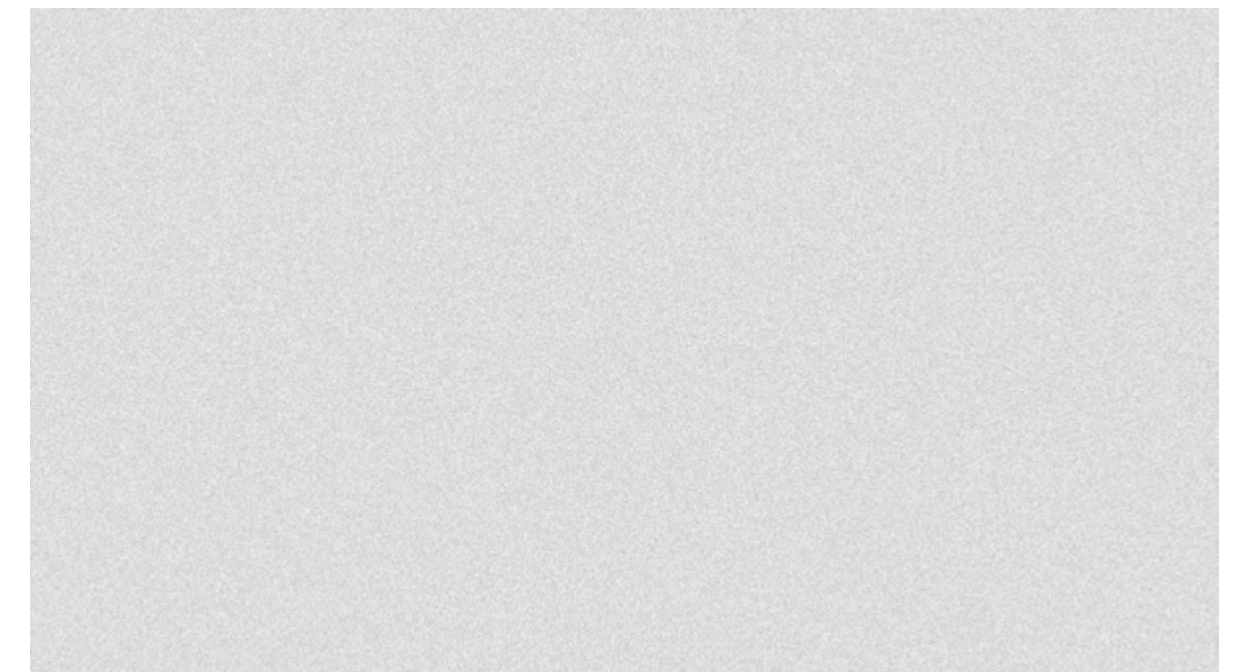
Digit



Verläufe und Muster

Die Verläufe Cyber-Sunrise und Holo-Dream können sowohl Linear, Radial als auch frei zusammengesetzt verwendet werden. Die Farbzusammensetzung ist im Kapitel **Farben** beschrieben.

Um die Leuchtkraft abzumildern oder einen Störungseffekt zu erzeugen, kann ein Rauschen-Effekt in Form der Grafik **Lumin-Frost** über Bilder und Verläufe gelegt werden.



05

Anwendungsbeispiele

Farben und Schriften

Die Beispiele zeigen, von links nach rechts, die Häufigkeit mit der die verschiedenen Farb-kombinationen angewendet werden.

Hintergründe in Weiß oder Weltraum-Blau werden bevorzugt genutzt. Cyber-Sunrise und Cyber-Pink werden gelegentlich verwendet um eine abwechslungsreiche Gestaltung zu ermöglichen.

Abschnitte oder Störer mit Holo-Dreams werden seltener genutzt um besondere Informationen hervorzuheben.

Highligt

Überschrift h2

Überschrift h3

Consequo dempos nis reriber itinciume molorib usanda nis ulparibusam fugia sin-vent ex ea adis doloreped eum comniscia site eatium lam serae es ulla.

Link

BUTTON

BUTTON

Highligt

Überschrift h2

Überschrift h3

Consequo dempos nis reriber itinciume molorib usanda nis ulparibusam fugia sin-vent ex ea adis doloreped eum comniscia site eatium lam serae es ulla.

Link

BUTTON

BUTTON

Highligt

Überschrift h2

Überschrift h3

Consequo dempos nis reriber itinciume molorib usanda nis ulparibusam fugia sin-vent ex ea adis doloreped eum comniscia site eatium lam serae es ulla.

Link

BUTTON

Highligt

Überschrift h2

Überschrift h3

Consequo dempos nis reriber itinciume molorib usanda nis ulparibusam fugia sin-vent ex ea adis doloreped eum comniscia site eatium lam serae es ulla.

Link

BUTTON

BUTTON

Highligt

Überschrift h2

Überschrift h3

Consequo dempos nis reriber itinciume molorib usanda nis ulparibusam fugia sin-vent ex ea adis doloreped eum comniscia site eatium lam serae es ulla.

Link

BUTTON

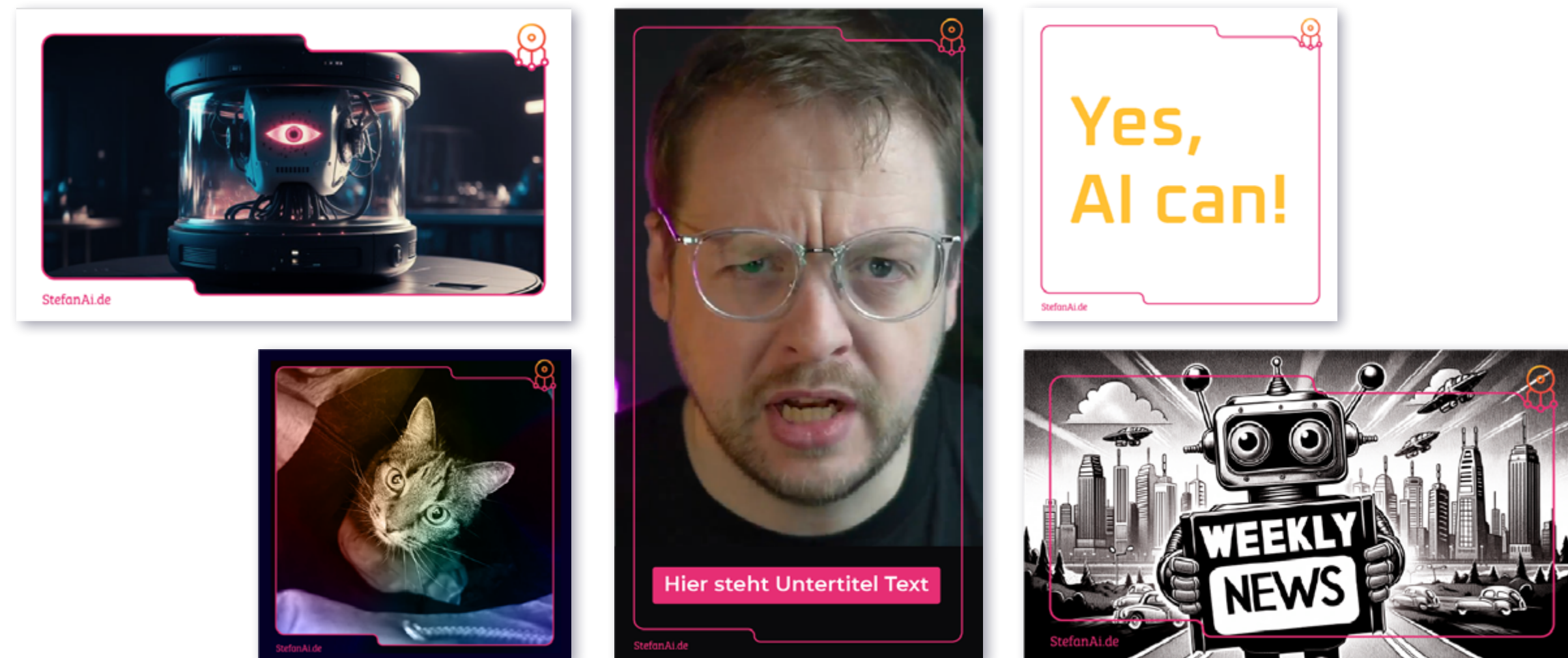
BUTTON

Grafiken

Diese Beispiele zeigen, wie Schriften, Bilder und Grafiken miteinander kombiniert werden können.

Icons können genutzt werden, um Designs aufzulockern. Die Verschiedenen Rahmen sind eine gute Möglichkeit um vielseitige und trotzdem einheitliche Social Media Grafiken oder Video Overlays zu erstellen.

Bei großen Freiflächen können außerdem Muster oder Verläufe im Hintergrund verwendet werden, um das Gesamtbild aufzulockern.



Werbemittel

Das Design ist so konzipiert, dass alle Elemente für verschiedenste Werbemittel genutzt werden können.

Das Logo funktioniert zum Beispiel auf Stickern, Türen, Armbändern, Hoodies oder andere Merchandise Produkte.

Die hier aufgeführten Beispiele zeigen, wie soetwas aussehen kann.

