

Klassifikationsmodell für die Designwirtschaft

Cluster Kultur- und Kreativwirtschaft



Berliner Gestalten

CLUSTER KULTUR- UND KREATIVWIRTSCHAFT

Die »Initiative Kultur- und Kreativwirtschaft der Bundesregierung« gibt elf Teilbereiche (Teilmärkte) vor ...

01. Musikwirtschaft
02. Buchmarkt
03. Kunstmarkt
04. Filmwirtschaft
05. Rundfunkwirtschaft
06. Markt für darstellende Künste
07. Architekturmarkt
08. DESIGNWIRTSCHAFT
09. Pressemarkt
10. Werbemarkt
11. Software und Games-Industrie

A. FOTOGRAFIE UND FOTODESIGN

- A.1 Architekturfotografie
- A.2 Experimentelle Fotografie
- A.3 Industrie Fotografie
- A.4 Interieur Fotografie
- A.5 Landschaftsfotografie
- A.6 Lebensmittelfotografie
- A.7 Luftbildfotografie
- A.8 Makrofotografie
- A.9 Modefotografie
 - A.9.1 Fashion Fotografie
 - A.9.2 Beauty Fotografie
- A.10 Naturfotografie
- A.11 Panoramafotografie
- A.12 Portraitfotografie
- A.13 Produktfotografie
- A.14 Reisefotografie
- A.15 Reportagefotografie
- A.16 Sportfotografie
- A.17 Still Fotografie
- A.18 Transportation Fotografie
- A.19 Wasser/Unterwasserfotografie
- A.20 Werbefotografie
- A.21 Wissenschaftliche Fotografie

B. INDUSTRIE- UND PRODUKTDESIGN

- B.1 Industriedesign

Investitionsgüter. Beispiele: Elektronische Industriegeräte, Medizintechnik, Produktionsmaschinen, Transportation.
- B.2 Produktdesign

Konsumgüter. Beispiele: Automotiv, Brillen, Elektronik, Freizeit- und Sport, Haus- und Garten, Haushaltsgeräte, Möbel, Schmuck, Spielzeug, Spielmittel, Werkzeuge.

C. INTERFACE DESIGN

- C.1 Interface Design
 - C.1.1 Interaction Design
 - C.1.2 Interactive Design
 - C.1.3 Interface Design
- C.2 Invention Design
 - C.2.1 Experience Design
 - C.2.2 User Experience Design
- C.3 Service Design

D. KOMMUNIKATIONSDESIGN

- D.1 Ausstellungsdesign
 - D.1.1 Ausstellungsdesign
 - D.1.2 Event Design
 - D.1.3 Messedesign
- D.2 Dekordesign
 - D.2.1 Farbdesign
 - D.2.2 Musterdesign
 - D.2.3 Ornamentdesign
 - D.2.4 Papierdesign
 - D.2.4.1 Papierdekor
 - D.2.4.2 Papierflächendekor
 - D.2.4.3 Papier Pop Up
 - D.2.5 Textildesign
 - D.2.5.1 Textildekor
 - D.2.5.2 Textilflächendekor
- D.3 Grafikdesign
 - D.3.1 Buchgestaltung
 - D.3.2 Corporate Design
 - D.3.2.1 Brand Design
 - D.3.2.2 Corporate Color
 - D.3.2.3 Corporate Typography
 - D.3.2.4 Verpackungsdesign
- D.4 Editorial Design
 - D.4.1 Magazin- und Zeitschriftendesign
 - D.4.2 Zeitungsdesign
- D.5 Informationsdesign
 - D.5.1 Diagramm Design
 - D.5.2 Leit- und Orientierungssysteme
 - D.5.3 Piktogrammdesign
 - D.5.4 Traffic & Transport Information Design
- D.6 Spieledesign (Print)
- D.7 Digital Media Design
 - D.7.1 App Design
 - D.7.2 E-Commerce Design
 - D.7.3 E-Learning Design
 - D.7.4 E-Paper Design
 - D.7.5 Icon Design
 - D.7.6 Screen Design
 - D.7.7 Web Design
 - D.7.8 Widget Design
- D.8 Plakatgestaltung
- D.9 Werbegrafik
- D.10 Notengrafik
- D.11 Illustration
 - D.11.1 D-Still Design
 - D.11.2 Cartoon
 - D.11.3 Charakterdesign
 - D.11.4 Comic
 - D.11.5 Dekorative Illustration
 - D.11.6 Flächen- und Fassadengestaltung
 - D.11.7 Graphic Recording
 - D.11.8 Heraldische Illustration
 - D.11.9 Karikatur
 - D.11.10 Kartographische Illustration
 - D.11.11 Wissenschaftliche Illustration
 - D.11.12 Zeichentrickfilm
- D.12 Motion Design
 - D.12.1 Animationsdesign
 - D.12.2 On Air Design
 - D.12.3 Film Design
 - D.12.4 Trickfilm Motion Design
- D.13 Schrift
 - D.13.1 Kalligraphie
 - D.13.2 Schriftgestaltung
 - D.13.3 Typographie

E. MODEDESIGN

- E.1 Haute Couture®
 - E.1.1 Kleidung
 - E.1.1.1 Damen
 - E.1.1.2 Herren
 - E.1.1.3 Kinder
 - E.1.1.4 Sport
 - E.1.2 Schuhe
 - E.1.2.1 Damen
 - E.1.2.2 Herren
 - E.1.2.3 Kinder
 - E.1.2.4 Sport
 - E.1.3 Accessoires
 - E.1.3.1 Damen
 - E.1.3.2 Herren
 - E.1.3.3 Kinder
 - E.1.3.4 Sport
- E.2 Prêt-à-porter (Designer-)Kollektion
 - E.2.1 Kleidung
 - E.2.1.1 Damen
 - E.2.1.1.2 Herren
 - E.2.1.1.3 Kinder
 - E.2.1.1.4 Sport
 - E.2.1.2 Schuhe
 - E.2.1.2.1 Damen
 - E.2.1.2.2 Herren
 - E.2.1.2.3 Kinder
 - E.2.1.2.4 Sport
 - E.2.1.3 Accessoires
 - E.2.1.3.1 Damen
 - E.2.1.3.2 Herren
 - E.2.1.3.3 Kinder
 - E.2.1.3.4 Sport
 - E.2.1.4 Homeware
 - E.2.2 Konfektion
 - E.2.2.1 Kleidung
 - E.2.2.1.1 Damen
 - E.2.2.1.2 Herren
 - E.2.2.1.3 Kinder
 - E.2.2.1.4 Sport
 - E.2.2.2 Schuhe
 - E.2.2.2.1 Damen
 - E.2.2.2.2 Herren
 - E.2.2.2.3 Kinder
 - E.2.2.2.4 Sport
 - E.2.2.3 Accessoires
 - E.2.2.3.1 Damen
 - E.2.2.3.2 Herren
 - E.2.2.3.3 Kinder
 - E.2.2.3.4 Sport
 - E.2.2.4 Homeware
- E.3 Fashionstyling

Klassifikationsmodell der Designwirtschaft
Berliner Gestalten, Stand 9. Mai 2013
www.berliner-gestalten.de
info@berliner-gestalten.de

Grundmodell und Koordination:
Wolfgang Beinert, Berlin 2013

Informationen und Download unter www.berliner-gestalten.de/2012/09/02/designwirtschaft-berlin