



PORTFOLIO

Helena Kisselbach
Bachelor of Arts - Produktdesign



Helena Kisselbach
Bachelor of Arts

Lahnweg 13
34131 Kassel

Tel.: 0176 20 93 68 58
design@helena-kisselbach.de
www.helena-kisselbach.de

Ich wurde am 15. August 1985 in Kassel geboren.

Nach meiner schulischen Laufbahn, die 2004 mit dem Fachabitur endete, absolvierte ich eine Ausbildung zur Schilder- und Lichtreklameherstellerin bei der Erika Reklame GmbH in Fulda-Ihringshausen.

Anschließend war ich von 2007 bis 2011 als Schilder- und Lichtreklameherstellerin bei Lichtwerbung Kettwig in Beverungen tätig. Hier hat mir besonders die Arbeit im Team viel Freude bereitet.

Die Aufgaben umfassten unter anderem das Bedienen großformatiger Digitaldrucker, Beschriftungen aller Art, Montage von Werbeanlagen bei Kunden,

avisieren von Terminen und die Leitung der Abteilung für Werbemittel und Textilveredelung.

Im September 2011 entschied ich mich für das Studium der Gestaltung im Kompetenzfeld Produktdesign an der HAWK (Hochschule für angewandte Wissenschaft und Kunst) in Hildesheim. Während des gesamten Studiums stand das projektbezogene Arbeiten, von der ersten Marktrecherche bis zum finalen Entwurf und dessen Präsentation, im Fokus.

Innerhalb der Projekte habe ich dabei mit verschiedenen Firmen, Experten und Endnutzern zusammengearbeitet, um das jeweilige Produkt auf die Zielgruppe zuzuschneiden. Hier war die Arbeit in interdisziplinären Gruppen genauso, selbstverständlich, wie das alleinige Arbeiten an Projekten.

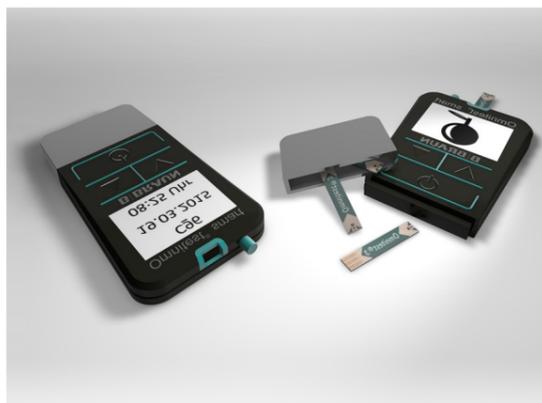
Im Wintersemester 2013/14 habe ich die Chance genutzt, mein Fachwissen sowie meine Englischkenntnisse in einem Auslandssemester in den USA, Wisconsin, Stout zu erweitern. Auch hier arbeitete ich projektbezogen, erwarb neue Kenntnisse vor allem im Bereich Metallgestaltung und trainierte meine Skizzentchnik.

Zur Person

Neben den theoretischen Grundlagen und den handwerklichen Fertigkeiten stand, innerhalb des Studiums, natürlich auch der sichere Umgang zunächst mit dem 3D-Programm Rhinoceros sowie den gängigen Grafikprogrammen Adobe Photoshop und Indesign im Vordergrund. Später kamen auch Cinema 4D und V-Ray hinzu. Mit diesen Werkzeugen bin ich in der Lage, fotorealistische Visualisierungen zu erzeugen. Darüber hinaus konnte ich anhand meiner studentischen Arbeiten auch die Fotografie der Objekte trainieren.



In meiner Bachelorarbeit entwickelte ich in Zusammenarbeit mit B.Braun Melsungen AG ein Konzept und das Design für ein Blutzuckermessgerät mit Bluetooth Verbindung. Der Entwurf heißt "Omnitest smart" und ist auf dem klassischen Wege des Produktdesign entstanden. Von der Marktrecherche, über Ideen und Skizzen, Interviews und Umfragen mit Nutzern verschiedenen Alters, Modellbau und Digitalisierung bis hin zum 3D-Druck eines Designmodells und der Präsentation des Designkonzeptes vor Professoren der HAWK, sowie bei B.Braun Melsungen AG



Privat verbringe ich schon seit meinem 10. Lebensjahr einen Großteil meiner Freizeit mit Reitsport und allem was damit zu tun hat. So absolvierte ich im Januar 2011 das Reitabzeichen Klasse IV der Deutschen Reiterlichen Vereinigung und bin seit März 2016 im Besitz eines eigenen Pferdes. Aber auch Fotografieren und Reisen gehören zu meinen Hobbies. So ging es zuletzt im Februar 2016 nach Australien, wo ich wunderschöne Eindrücke auf Bilder bannen konnte.



Zur Person

Projekt Seite

Handschmeichler
The flatterer 1

Bike Bag
Fahrradbox 2

SaluMed
Arzneischrank 3

Kleiderbügel
Faltung 4

Formstudie
Produktfamilie 5

Complementario
Campus Sitzgruppe 6

Hapti Dapti
Spielzeug 7

Punctum auris
Ohrlochstechpistole 8

Lipstick
Stimmungslicht 9

Projekt Seite

Ring
Jewelry 10

Scoop
Behälter 11

Fingerprint
Beltbuckle 12

Ovation
Pipette 13

Omnitest smart
Blutzuckermessgerät 14

Handskizzen
Sketches 15

Handwerk
Craft 16

Zeichnungen
Drawings 17

Handschmeichler

The flatterer

Der Handschmeichler war meine erste studentische Designarbeit. Aufgabe war es einen Gegenstand zu gestalten, der dazu einlädt ihn in der Hand zu bewegen. Unter den Aspekten der Handergonomie und der zum Einsatz kommenden Herstellungsverfahren entstand ein überraschend kantiges Design. Diese Kanten geben dem Benutzer eine gewisse Sicherheit beim Erfühlen des Objektes.

Arbeitsschritte

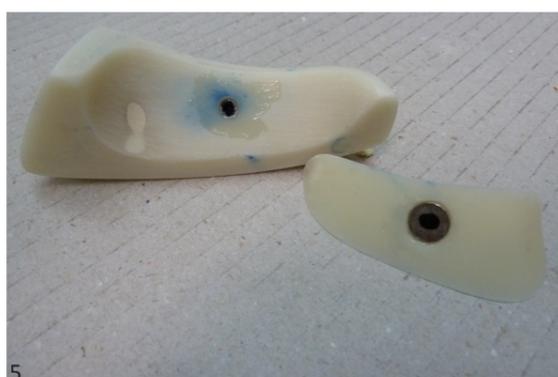
Formfindung, Entwurfsphase,
Detailphase, Claymodellierung,
Schaummodellbau, Tiefziehen,
Kunstharz gießen,
Oberflächenbearbeitung,
Lackierung, Dokumentation

Bildbeschreibung

- 1 Claymodellierung
- 2 PU-Schaumbearbeitung
- 3 PU-Schaummodell
- 4 Vorbereitung zum Tiefziehen
- 5 Kunstharz mit eingesetzten Magneten
- 6 Handschmeichler in Benutzung
- 7 polierte Lackierung

Projektzeitraum 10/2011 - 02/2012

Seite 1



Handschmeichler

Bike Bag

Fahrradbox

Das Transportsystem "Bike Bag" vereint Stil und flexiblen Stauraum auf dem Fahrrad. Durch die futuristische Form und seine Funktionalität wird das System zum Allrounder. Die Bike Bag wird mit einem Snap-System einfach auf den Gepäckträger aufgesetzt, die beiden seitlichen Boxen werden mit einem Haken-Ösen-Prinzip an der mittleren Box eingehängt. Der Deckel dient zum Schutz des Transportguts vor Nässe und Verschmutzung.

Arbeitsschritte

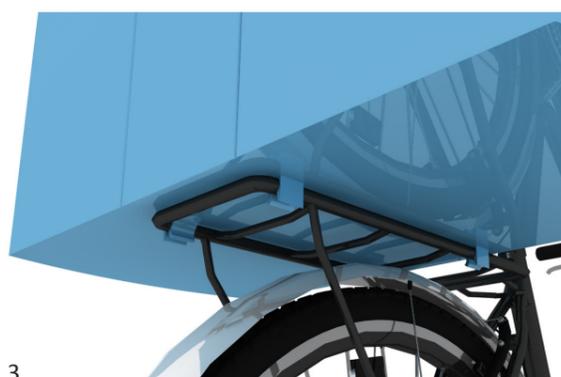
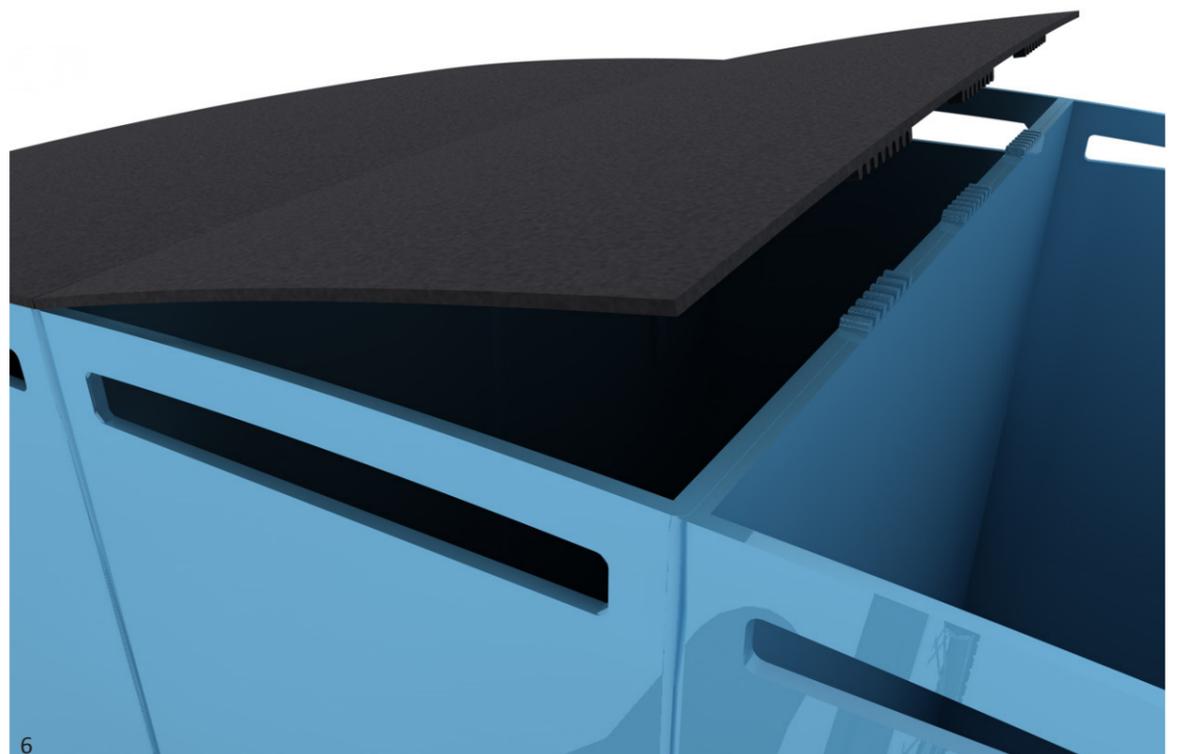
Recherche, Zielgruppendefinition, Ideenfindung, Entwurfsphase, Detailphase, Konzepterstellung, Digitalisierung & Visualisierung, Dokumentation & Präsentation

Bildbeschreibung

- 1 Bike Bag montiert
- 2 Bike Bag montiert
- 3 Detailansicht Snap-System
- 4 Detailansicht Haken-Ösen-Prinzip
- 5 Farbvarianten
- 6 Detailansicht Deckel

Projektzeitraum 04/2012 - 08/2012

Seite 2



Bike Bag

SaluMed

Arzneischrank

Der Entwurf eines Arzneischranks in völlig neuer Form, umgesetzt in 3 mm MDF Plattenmaterial mit einem Laserschneider in Form geschnitten. Er ist schlicht und funktional gestaltet, wobei der Gedanke des Universal Designs im Vordergrund stand. Das Ergebnis ist ein durch seine Form ansprechender Arzneischrank, welcher mit einer Kindersicherung (Das Kreuz in der Mitte des Schrankes) zum Teil gesichert ist. Die große Schublade unten ist für jeden zugänglich und Lager von Pflastermaterial.

Arbeitsschritte

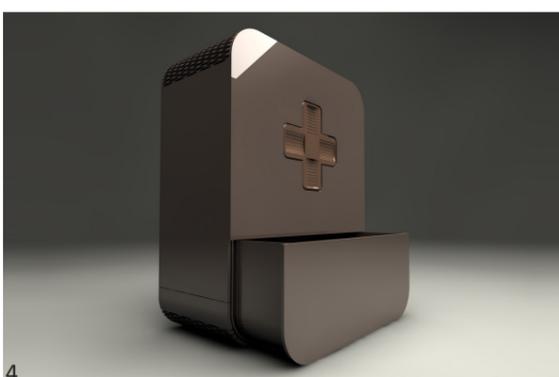
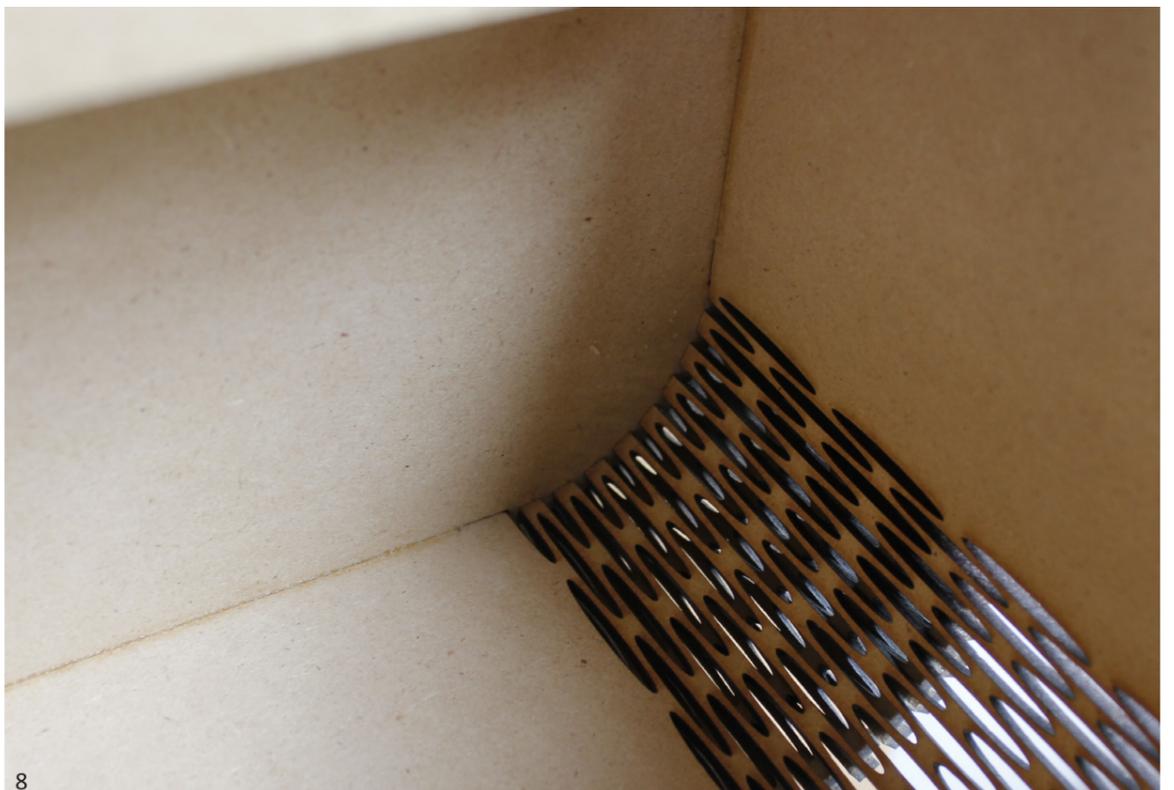
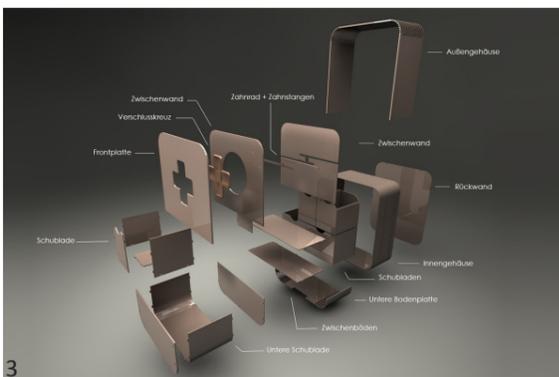
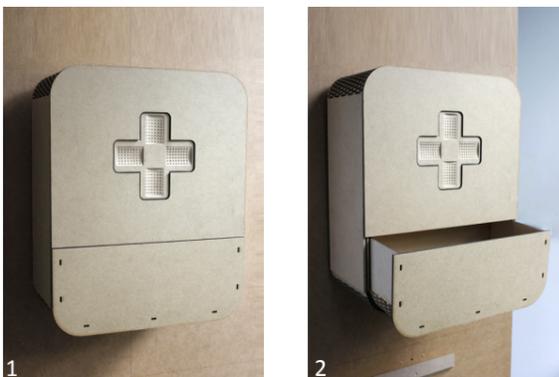
Recherche, Zielgruppendefinition, Ideenfindung, Entwurfsphase, Detailphase, Konzepterstellung, Digitalisierung & Visualisierung, Usability Test, Dokumentation & Präsentation

Bildbeschreibung

- 1 Prototyp aus MDF 3mm
- 2 Prototyp geöffnet
- 3 Explosionszeichnung
- 4 Rendering
- 5 Prototyp mit offener Kindersicherung
- 6 Zahnräder für die Kindersicherung
- 7 Struktur des Kreuzes für besseren Grip
- 8 Wabenstruktur um das Plattenmaterial zu biegen

Projektzeitraum 04/2012 - 08/2012, Gruppenarbeit

Seite 3



Kleiderbügel

Faltung

Einen Kleiderbügel aus möglichst wenigen Flächen, aus nur einem Material heraus zu einer stabilen Konstruktion falten. Bei diesen Vorgaben der vier wöchigen Kurzaufgabe liegt die Konzentration auf der Grundform des Kreises. Eine zweite einfach zu faltende Fläche bildet den Kleiderhaken. Dieser ist durch ein einfaches Steckprinzip mit dem Kleiderbügel verbunden. Entstanden ist ein formschöner und stabiler "readymade" Kleiderbügel.

Arbeitsschritte

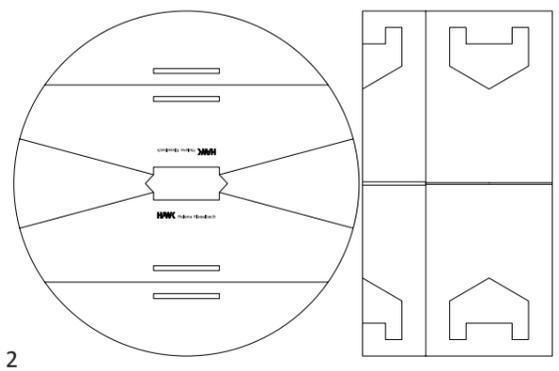
Recherche, Ideenfindung,
Entwurfsphase, Detailphase,
Digitalisierung,
Modellbau (Bristolkarton & Laser),
Usability Test,
Dokumentation & Präsentation

Bildbeschreibung

- 1 Kleiderbügel
- 2 Lasermuster des Kleiderbügels
- 3 Detailaufnahme
- 4 Kleiderbügel in Ausstellung
- 5 Detailaufnahme
- 6 Detailaufnahme

Projektzeitraum 05/2012 - 06/2012

Seite 4



Kleiderbügel

Formstudie

Produktfamilie

Die Herausforderung dieser Aufgabe bestand darin drei Objekte zu gestalten, welche ein Wiedererkennungsmerkmal aufweisen. Es handelt sich um eine Kurzaufgabe, die innerhalb von 3 Wochen bearbeitet wurde. Die erstellten Formen entstehen alle durch die Grundform des Dreiecks. Dadurch erzeugen sie eine Spannung und Dynamik in ihrer Formensprache, die durch das bewusste Stören der Formen durch Einschnitte noch verstärkt wird.

Arbeitsschritte

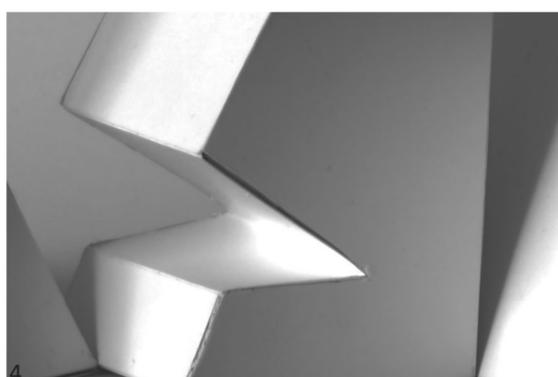
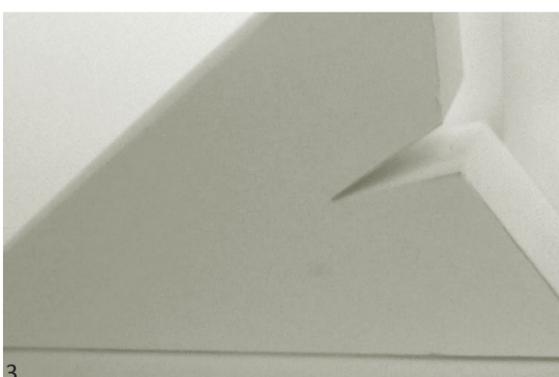
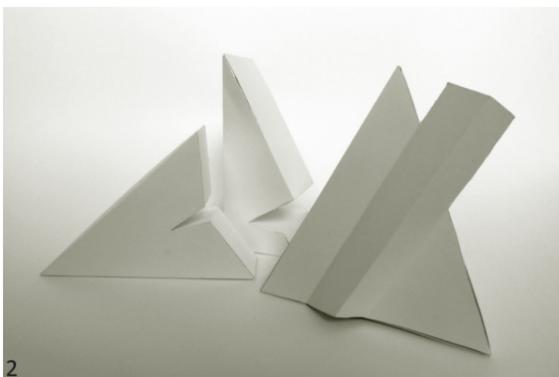
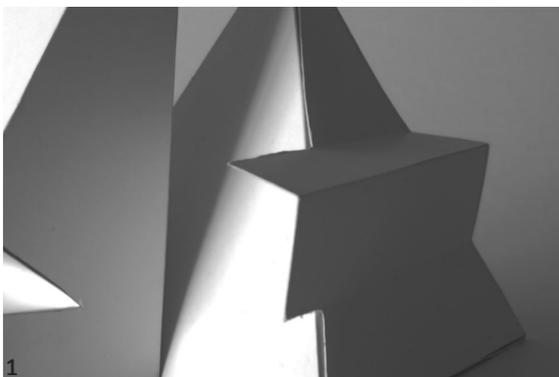
Ideenfindung, Entwurfsphase,
Detailphase, Modellbau (Bristolkarton),
Dokumentation & Präsentation

Bildbeschreibung

- 1 Detailansicht 1
- 2 Formenstudie
- 3 Detailansicht 2
- 4 Detailansicht 3
- 5 Detailansicht 4
- 6 Formstudie

Projektzeitraum 04/2012 - 05/2012

Seite 5



Formstudie

Complementario

Campus Sitzgruppe

Die Sitzgruppe Complementario ist für den neuen Campus am Weinberg in Hildesheim gestaltet. Die klassische Sitzmöbelform während ist der Entwurf dennoch dynamisch. Durch diesen Kontrast stellt sich das Sitzmöbel in den Kontext der Nutzer und der Umgebung.

Arbeitsschritte

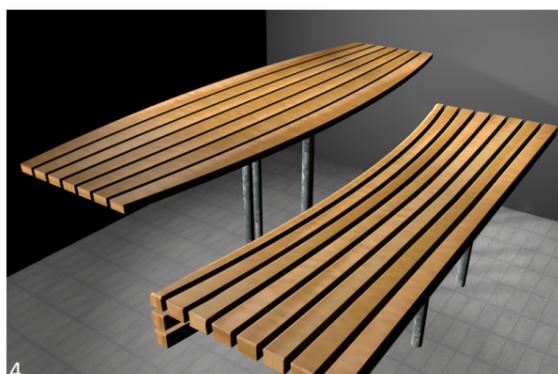
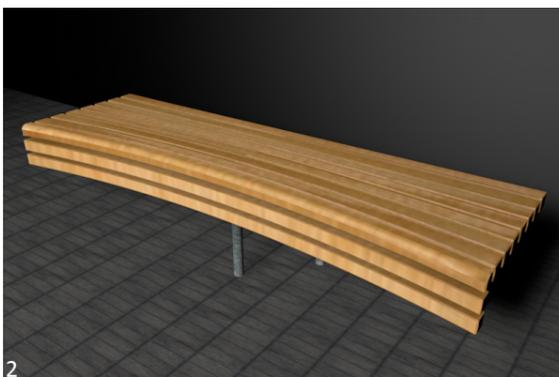
Recherche, Zielgruppendefinition,
Ideenfindung, Entwurfsphase,
Detailphase,
Digitalisierung & Visualisierung,
Modellbau,
Dokumentation & Präsentation

Bildbeschreibung

- 1 Rendering
- 2 Rendering
- 3 Rendering Complementario mit Überdachung
- 4 Rendering Sitzgruppe Complementario
- 5 Detailaufnahme Modell
- 6 Einsatzort neuer Campus Hildesheim

Projektzeitraum 10/2012 - 02/2013

Seite 6



Complementario

Hapti Dapti

Spielzeug

Die Weiterentwicklung eines Spielzeugs, das sowohl in der Gruppe als auch allein spielbar ist war die Herausforderung des Projektes Hapti Dapti, welches in einem interdisziplinären Team entstand. (Studenten der Ergotherapie, sozialen Arbeit, Logopädie, Physiotherapie, Ergotherapie und des Produktdesigns) Auf der Basis einer Beobachtung spielender Kinder in einer Kindergartengruppe entwickelten wir ein Spielzeug, das Aktivität schafft und visuelle und akustische Reize setzt. Die einzelnen Elemente des Spielzeuges sind aus unterschiedlichen Stoffen, Füllungen, Farben und Formen gestaltet, sodass während des Spielens die Oberflächen - und Tiefensensibilität, Dosierung der Fingerkraft, die Wahrnehmung, sowie die Auge-Hand-Koordination und die kognitiven Fähigkeiten geschult werden. Auch Gleichgewicht, Balance und die Feinmotorik setzen die spielenden Kinder bei Hapti Dapti ein.

Arbeitsschritte

Beobachtung, Entwurfsphase,
Formfindung, Detailphase,
Modellbau (Nähen und Füllen)
Dokumentation, Präsentation

Bildbeschreibung

- 1 Hapti Dapti im Wagen
- 2 Hapti Dapti Elemente mit Wagen
- 3 Modellbau
- 4 Detailaufnahme Elemente
- 5 Modellbau
- 6 Hapti Dapti im Wagen

Projektzeitraum 10/2012 - 02/2013

Seite 7



Hapti Dapti

Punctum auris

Ohrlochstechpistole

Punctum auris ist eine Ohrlochstechpistole, die innerhalb eines CAD-Kurses entstanden ist. Sie liegt sehr gut in der Hand, und zeichnet sich durch eine benutzerfreundliche Bedienung aus. Neben den klassischen Phasen des Produktdesigns stand hier die exakte Formmodellierung mit Rhinoceros im Mittelpunkt.

Arbeitsschritte

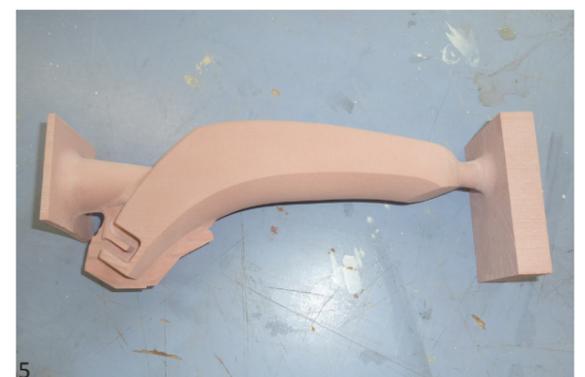
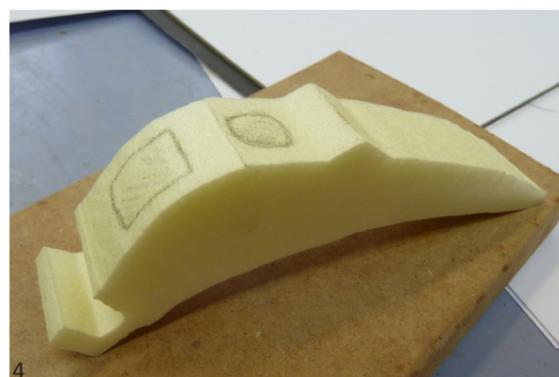
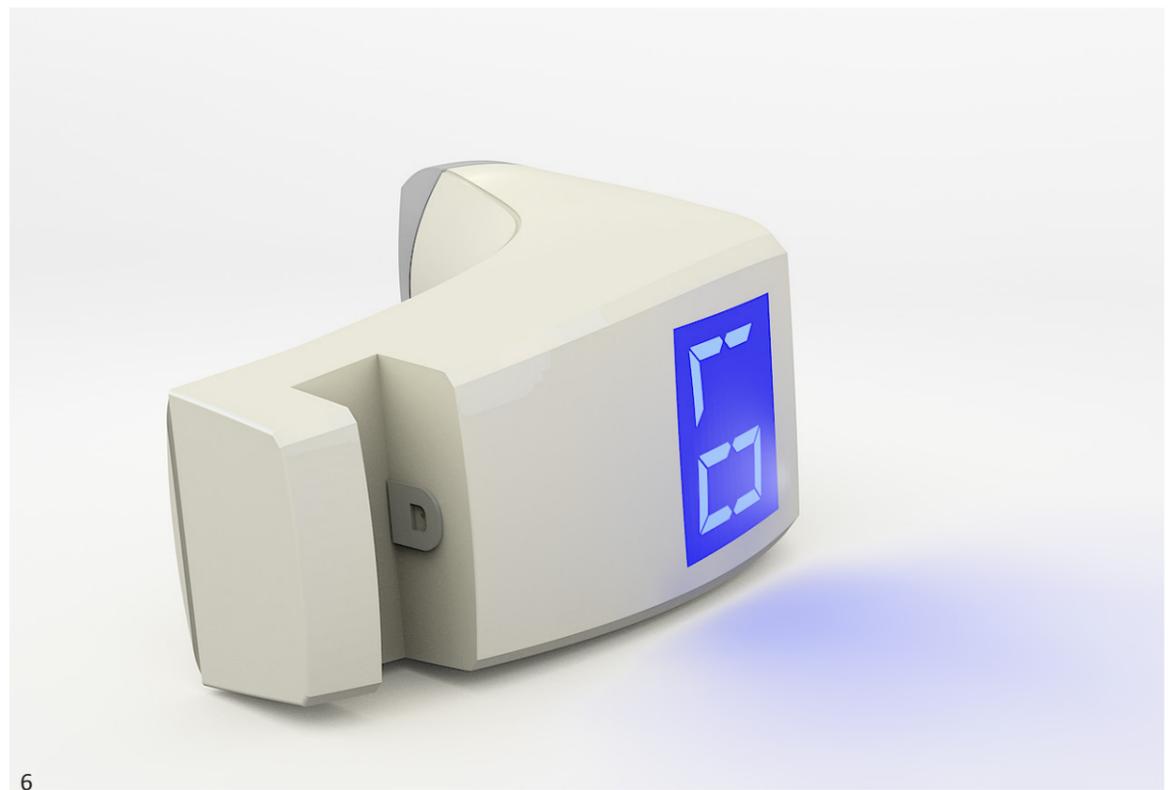
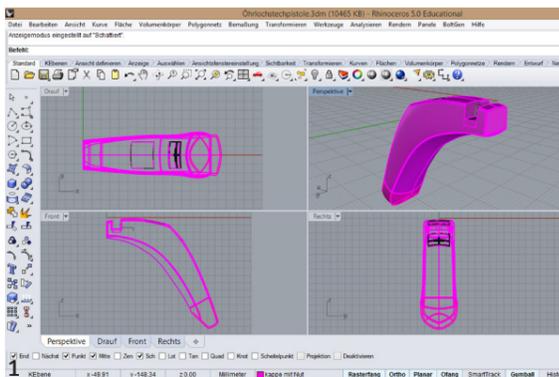
Formfindung, Entwurfsphase,
Detailphase, Claymodellierung,
Schaummodellbau, CAD-Modellierung,
Fräsmodell, Rendering Cinema 4D
Dokumentation

Bildbeschreibung

- 1 Rhinoceros Modellansicht
- 2 PU-Fräsmodell
- 3 Entwicklungsmodellreihe
- 4 Grobes Schaummodell
- 5 PU-Fräsmodell
- 6 Rendering Cinema 4D

Projektzeitraum 10/2012 - 02/2013

Seite 8



Punctum auris

Lipstick

Stimmungslicht

Dieser Lampe geht das Ausgangsmaterial einer mit LEDs bestückten CD voraus. Die Lampe schafft mit ihrem höhenverstellbaren Leuchtmittel immer wieder eine andere Stimmung, indem sie mehr oder weniger Licht abstrahlt. die Höhenverstellung der LED-CD erfolgt - wie bei einem Lippenstift - über das gegeneinander Verdrehen des Sockels und des Lampenschirms. Der Entwurf bietet Potential für eine Produktfamilie. So ist diese Lampe auch als Decken-, Steh- oder Wandleuchte denkbar.

Arbeitsschritte

Analyse des Ausgangsmaterials,
Formfindung, Entwurfsphase,
Detailphase, Grobmodell aus Papier
Modellbau, Oberflächenbearbeitung,
Lackierung, Rendering V-Ray,
Dokumentation, Präsentation

Bildbeschreibung

- 1 Modell
- 2 Rendering des Sockels aus Multiplex
- 3 Detailaufnahme des Sockels
- 4 Rendering in Anwendung
- 5 Rendering Modellvarianten

Projektzeitraum 04/2013 - 08/2013

Seite 9



Ring

Jewelry

Dieser Ring aus Silber folgt in seiner Gestaltung dem Gesetz der Kontraste. Organische und statische Formen, sowie das Nutzen des Positiv- und Negativraums bringen hier Spannung in das Werkstück. Der Ring wurde aus Wachs herausgearbeitet und in Gips negativ ausgegossen. Diese Negativform bildete die Grundlage für das Erstellen des Positivs aus Silber.

Arbeitsschritte

Formfindung, Entwurfsphase,
Detailphase, Wachsmodellierung
Oberflächenbearbeitung (Patina),

Bildbeschreibung

- 1 Ring in der Präsentationsbox
- 2 Frisch gegossener Rohling aus Silber
- 3 Wachsmodell
- 4 Ring
- 5 Ring in Präsentationsbox

Projektzeitraum 09/2013 - 11/2013

Seite 10



Ring

Scoop

Behälter

Aufgabe war es einen Behälter aus Metall zu gestalten. Scoop besteht aus drei ineinandergreifenden Behältern, die sich in Form, Größe und Oberflächenstruktur unterscheiden. Auch die Kombination aus runden und eckigen Elementen verleiht dem Werkstück eine besondere Optik. Die unteren drei Bilder zeigen die Übung für das Projekt. Hierbei setzte ich farbliche Akzente durch die Patina.

Arbeitsschritte

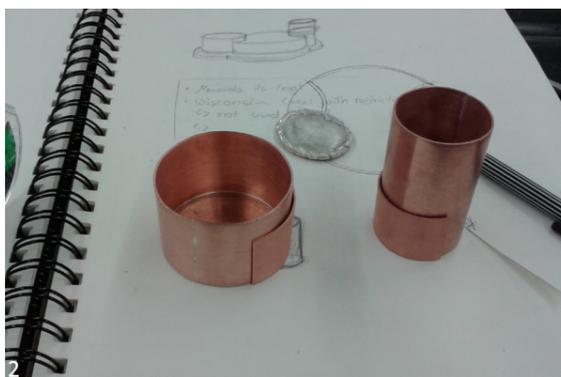
Formfindung, Entwurfsphase,
Detailphase, modellbau (Metall),
Oberflächenbearbeitung (Patina)

Bildbeschreibung

- 1 Behälter mit runden Griff
- 2 Modell in der Entstehung
- 3 Übungsbehälter in Präsentationsbox
- 4 Übungsbehälter
- 5 Übungsbehälter
- 6 Projekt Scoop

Projektzeitraum 12/2013 - 12/2013

Seite 11



Scoop

Fingerprint

Beltbuckle

Die Gürtelschnalle Fingerprint ist ein individuelles Einzelstück, welches aus dem Fingerabdruck meines Daumens entstanden ist. Stark vergrößert bilden die Fingerlinien das Muster des obersten Layers der Gürtelschnalle und wieder holen sich im untersten Layer weniger stark vergrößert. Die beiden verschiedenen Metalle Kupfer und Messing bilden einen spannenden Kontrast und weisen doch ein identisches Muster auf.

Arbeitsschritte

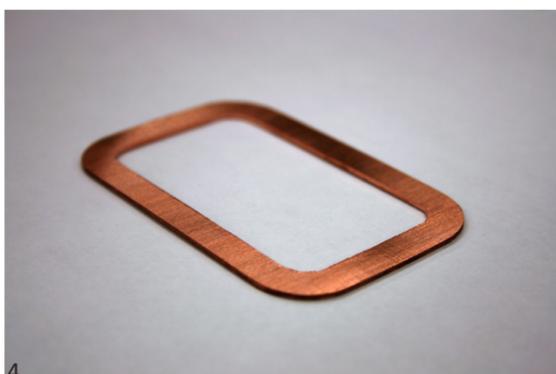
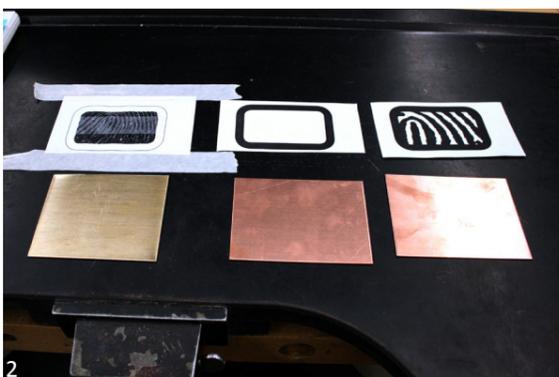
Formfindung, Entwurfsphase,
Detailphase, modellbau (Metall),
Oberflächenbearbeitung (Patina)

Bildbeschreibung

- 1 Layer der Gürtelschnalle
- 2 Ausgangsmaterialien
- 3 Unterster Layer Fingerprint
- 4 Mittlerer Layer Rahmen
- 5 Oberster Layer Fingerprint vergrößert
- 6 Beltbuckle

Projektzeitraum 08/2013 - 09/2013

Seite 12



Fingerprint

Ovation

Pipette

Auf der Basis von Beobachtungen im Arbeitsalltag eines Labors entwickelten wir eine Pipette, die nicht nur gut in der Handhabung und schick im Design ist, sondern auch direkt mittels visuellen Reizen vermittelt für welche Füllmenge sie geeignet ist. Der Usability Test erfolgte mit einem 3D Druckmodell, bei dem der Knopf variabel war. Die klassisch runde Form mit einer leichten Vertiefung darin wurde dabei von den Probandinnen und Probanden als am angenehmsten empfunden.

Arbeitsschritte

Beobachtung, Formfindung,
Entwurfsphase, Detailphase,
Claymodellierung,
3D Modellierung in Rhinoceros
Fräsmodell, 3D-Druckmodell,
Usability Test, Dokumentation,
Präsentation

Bildbeschreibung

- 1 Rendering mit Cinema 4D
- 2 Fräsmodell in der Entstehung
- 3 Rendering mit Cinema 4D
- 4 Präsentationsbox Modelle und Knopfvarianten
- 5 Rendering Pipette mit Kalibrierungswarnung
- 6 Produktrendering

Projektzeitraum 04/2014 - 08/2014, Gruppenarbeit

Seite 13



Ovation

Omnitest smart

Blutzuckermessgerät

Das Omnitest smart ist ein bluetooth fähiges Blutzuckermessgerät. Die Optik, Form und Größe orientieren sich bewusst an Smartphones und sollen nicht direkt auf ein Medizingerät hinweisen, Eine Besonderheit des Entwurfes ist der angedockte Messstreifenvorratsbehälter für ca. eine Tagesdosis Messstreifen. Über die Bluetooth-Verbindung werden die ermittelten Daten in eine App auf Smartphones oder Tablets geladen. Zur sicheren Handhabung auch mit der eingeschränkten Sensibilität der Fingerkuppen vieler Diabetiker sind die gummiartigen Zielerleisten der Tasten etwas aus dem Gehäuse hervorgehoben, sowie die Navigationszeichen als Relief im Gehäuse eingelassen. Ein weiteres Merkmal für einen sicheren Messvorgang ist das gut lesbare E-Ink-Display. Zusätzlich verfügt das Gerät mit dem türkisenen Knopf über eine Teststreifenausschubhilfe.

Arbeitsschritte

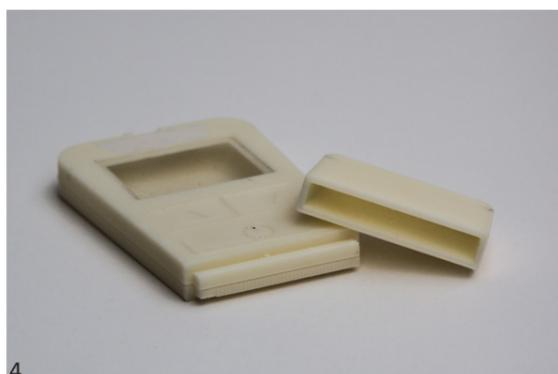
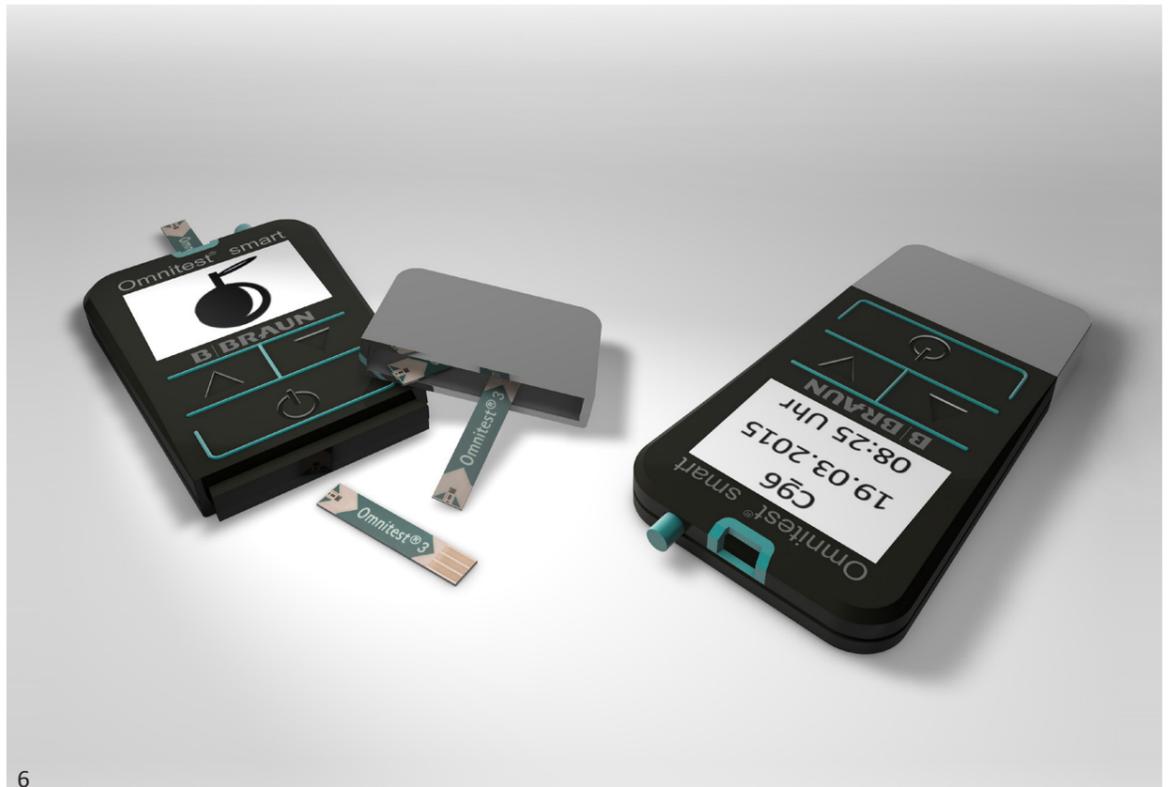
Recherche, Ideenfindung,
Entwurfsphase, Detailphase,
Konzepterstellung, Fräsmodelle,
Digitalisierung & Visualisierung, 3D-Druck,
Oberflächenbearbeitung Präsentation

Bildbeschreibung

- 1 Recherche
- 2 Skizzen 3D
- 3 Fräsmodell
- 4 3D-Druck
- 5 Packaging
- 6 Rendering (Cinema 4D)

Projektzeitraum 10/2014 - 02/2015

Seite 14



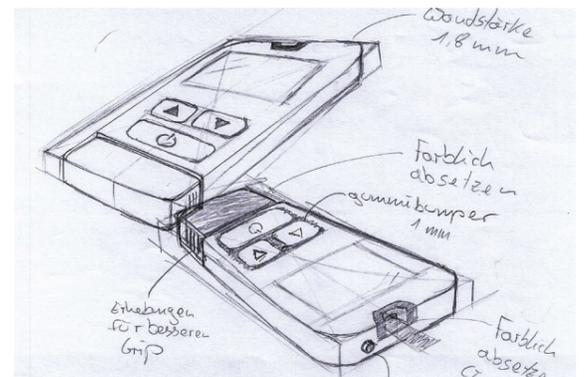
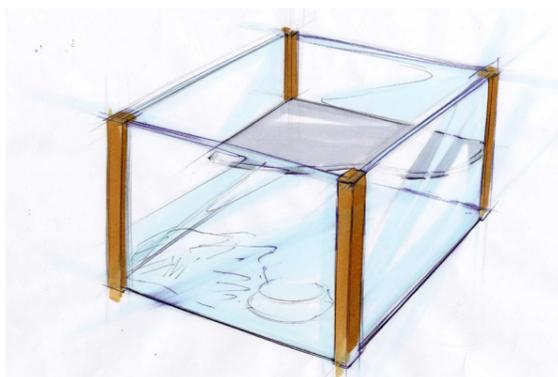
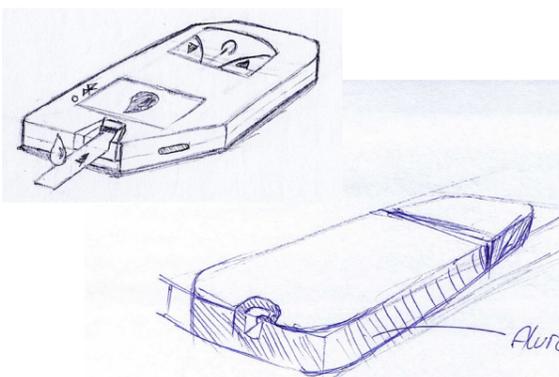
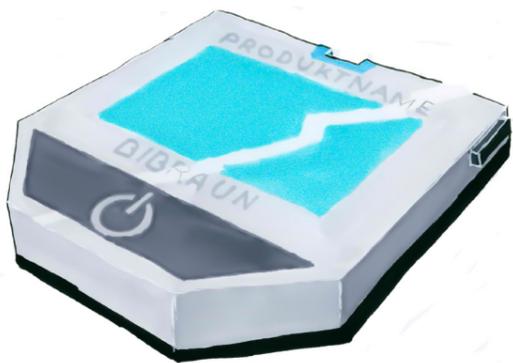
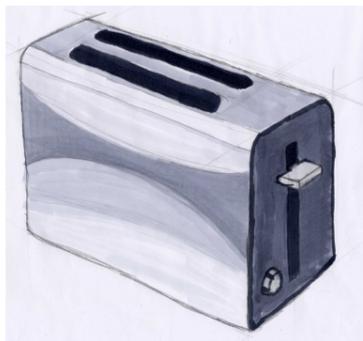
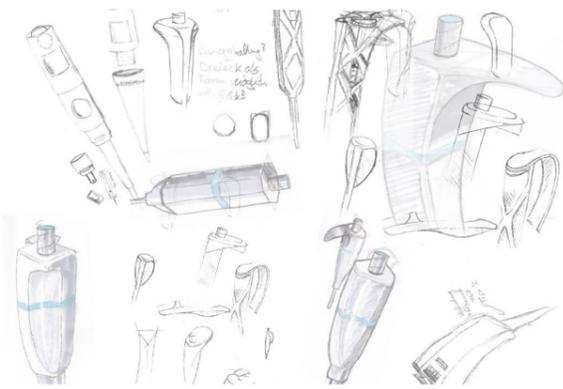
Omnitest Smart

Handskizzen

Sketches

Um die Produktideen zu visualisieren bediene ich mich der Technik der einfachen Bleistiftskizzen oder der Markerskizzen. Es werden verschiedene Materialien dargestellt, um so ein Gefühl für das Richtige Design des Objektes zu finden.

Seite 15



Handskizzen

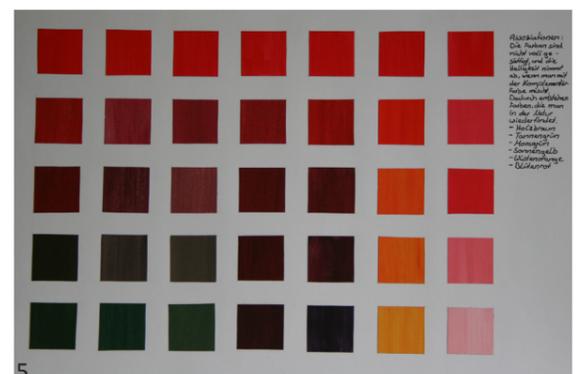
Handwerk

Craft

Das Handwerk in all seinen Facetten dient mir dazu meine Produktideen greifbar zu machen. Vom einfachen Kartonmodell über das Claymodell bis hin zum PU-Schaummodell oder der Ausarbeitung in verschiedenen Metallen wende ich viele Techniken an. Auch die Digitalen Werkzeuge wie Rhinoceros, Cinema 4D oder V-Ray sind hier zu nennen.

Bildbeschreibung

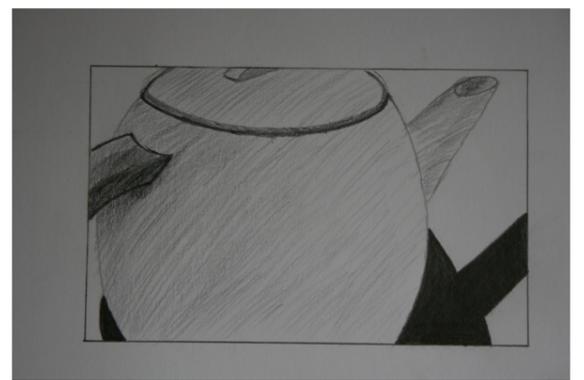
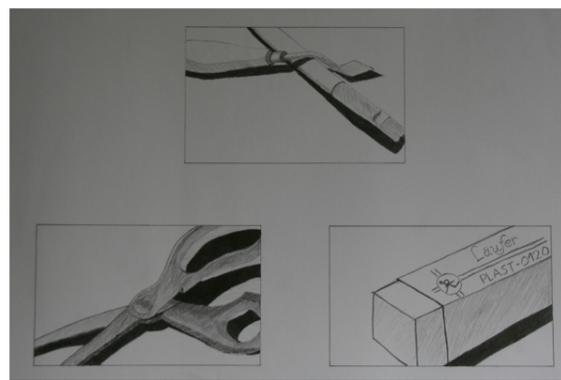
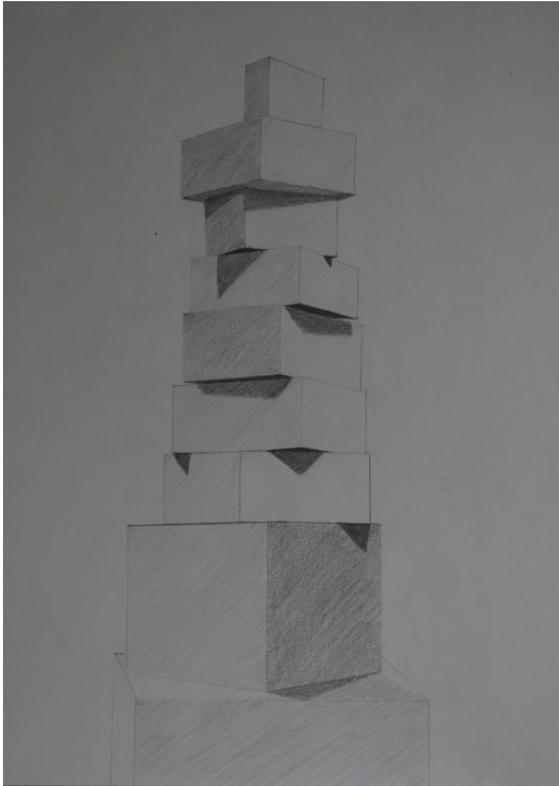
- 1 PU-Schaumwürfel
- 2 Kartonmodelle
- 3 Metallverarbeitung
- 4 Claymodellierung
- 5 Farbmischen
- 6 Rendering (Cinema 4D)



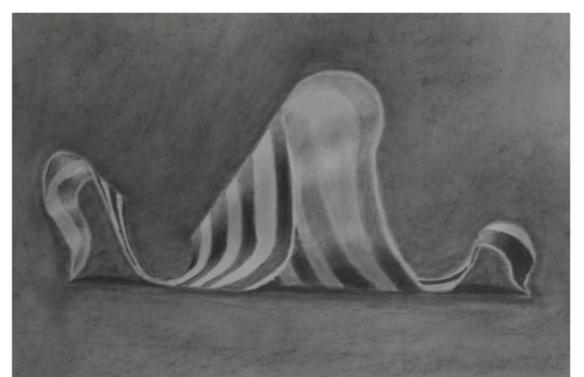
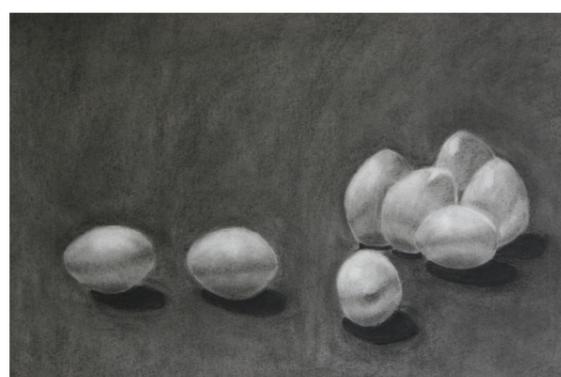
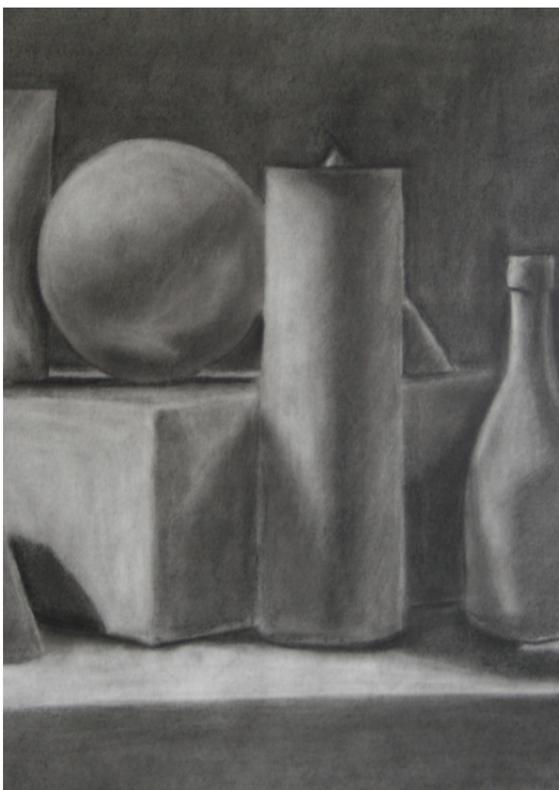
Zeichnungen

Drawings

Eine Auswahl an Zeichnungen, die in verschiedenen Techniken entstanden sind. So finden sich hier neben Bleistiftzeichnungen auch Kohle-Pastell und Graphitzzeichnungen.



Zeichnungen



Zeichnungen

Vielen Dank

Thanks

Helena Kisselbach
Bachelor of Arts

Lahnweg 13
34131 Kassel

Tel.: 0176 20 93 68 58
design@helena-kisselbach.de
www.helena-kisselbach.de