



# Synopsis – 1. Semester Eksamensopgave

Præsentationsportfolio: <http://avpdesign.dk>

Processportfolio: <http://portfolio.avpdesign.dk>

**Navn:** Andreas Villadsen Petersson

**Hold:** OEAMM19EDA

**Anslag:** 13.029

**Afleveringsdato:** 16-12-2019



# Indholdsfortegnelse

Forside .....	Side 1
Indholdsfortegnelse .....	Side 2
Præsentation af projekt 1 .....	Side 3
Refleksion over projekt 1 .....	Side 6
Præsentation af projekt 2 .....	Side 7
Refleksion over projekt 2 .....	Side 10
Præsentation af projekt 3 .....	Side 11
Refleksion over projekt 3 .....	Side 13

# Præsentation af projekt 1

Vores første projekt gik ud på at re-designe en hjemmeside. Da vi på daværende tidspunkt var relativt nye på uddannelsen og endnu ikke havde nogen erfaring med kodning, skulle opgaven løses i Adobe Xd. Jeg endte i den halvdel af årgangen der skulle arbejde med [www.baagoe.info](http://www.baagoe.info), som er en turisthjemmeside for øen Bågø, der ligger vest for Fyn. Ejeren af [baagoe.info](http://www.baagoe.info) var dog ikke vores klient, vi var nemlig blevet givet opgaven af skolen i stedet. Det var også skolen der havde lavet vores grupper, og i min gruppe blev jeg valgt som gruppeleder.

Vi startede med at gå ind på siden og kigge os lidt omkring. Vi fandt hurtigt en del ting der kunne forbedres, så vi sørgede for at notere det hele ned, for at have det med videre i projektet. Vi brugte blandt andet CRAP-

modellen, både for at finde ud af hvad der var galt med den nuværende side, men også for at kigge på hvordan vi kunne gøre det bedre.

Før vi kunne gå i gang med at skabe et nyt design, blev vi nødt til at kende vores målgruppe. Vi lavede derfor noget research på nettet, hvor vi så på hvad Bågø kan tilbyde, og hvem de typiske forbrugere af de tilbud er. Jeg ringede desuden til Assens kommune og spurgte hvem der normalt tog til Bågø. Ud fra det lavede vi nogle persona'er, der så var vores målgruppe.



Henning, 63

- Fra nordsjælland
- Pensioneret, bor alene
- Har sin egen sejlbåd
- Elsker at komme omkring og møde mennesker



Yvonne, 38

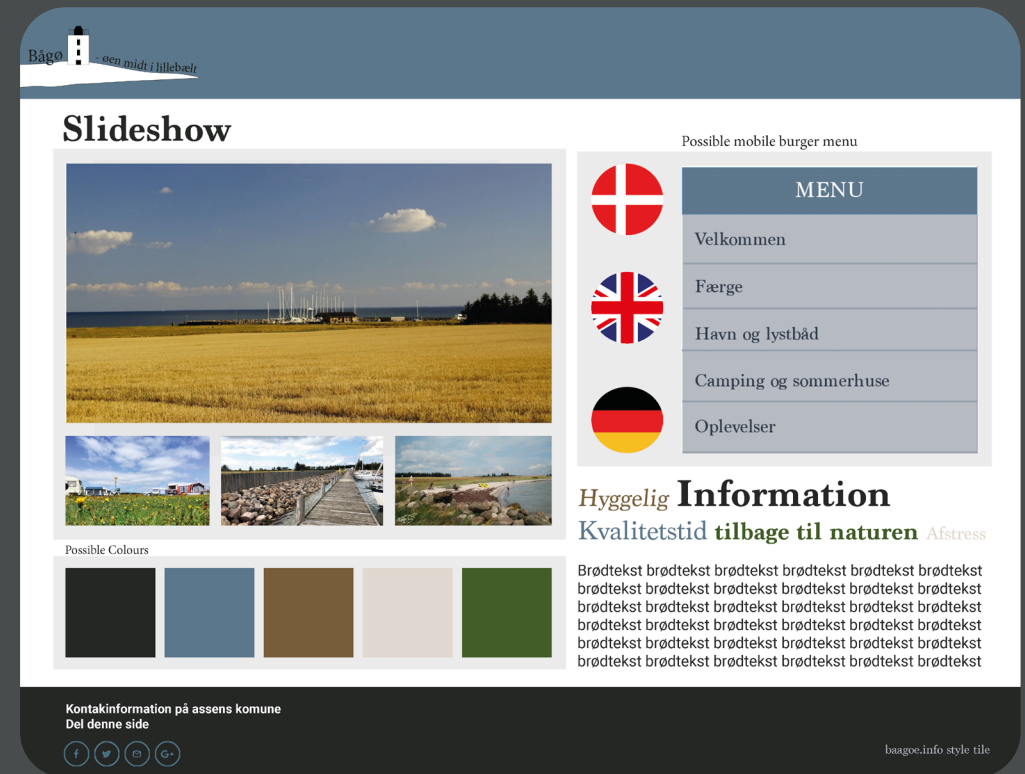
- Fra Bogense
- Sygeplejerske
- Har en mand og 3 små børn
- Kan lide at være i naturen og på stranden

Her delte vi os så lidt op, så nogle arbejdede med wireframes, og nogle arbejdede med moodboards. Til sidst havde vi en styletile der gennem resten af projektet skulle hjælpe med at holde en hvis sammenhørighed.

Nu havde vi en ide om hvordan vores visuelle udtryk skulle være, så vi gik i gang med at lave indholdet til selve hjemmesiden. Vi startede med at planlægge hvilke sider vi ville lave, og blev enige om at fordele den originale hjemmesides mange sider ud på bare 5 sider i vores nye version. Personligt stod jeg for at udfylde vores wireframe, og lave de sidste ændringer,

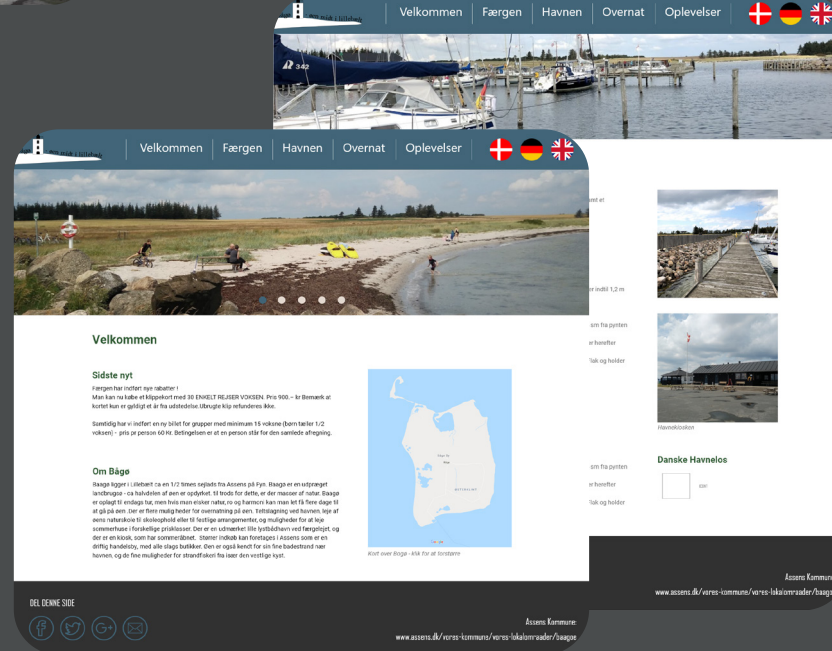
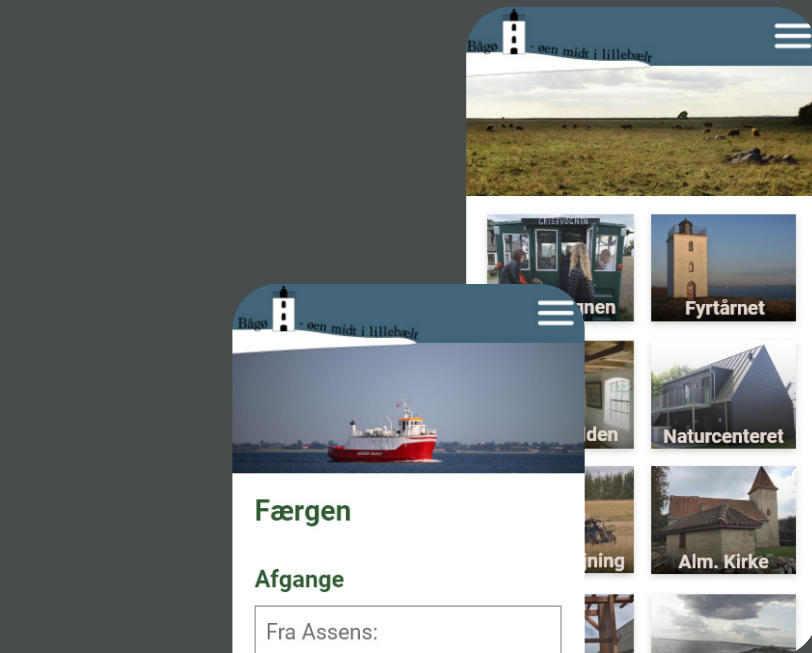


så websiden så godt ud. Jeg adapterede også websiden til en mobil version, da vi alle i gruppen var enige om at den originale hjemmesides største problem var, at den var næsten ulæselig på telefon. Dertil hørte også en burger-menu som alternativ til den originale navigationsbar, da den ville være for stor til en mobil. Til sidst stod jeg for at designe et logo, og nogle forskellige ikoner.





Vores færdige produkt afspejler rigtig godt den identitet vi gerne ville have siden til at udstråle. Vi har holdt designet simpelt så både unge og ældre kan benytte hjemmesiden, og vi har holdt kontrasten høj så den er let at læse. Vi har gennemgående brugt en mørk blå farve i navigationen, for at henlede tankerne på havet, da Bågø er en ø, og deres strande er en af deres hovedattraktioner. Desuden har vi givet alle overskrifter en grøn farve, for at signalere natur. Alle sider har i toppen et billede der sammen med overskriften nemt signalerer hvilken side man er på.

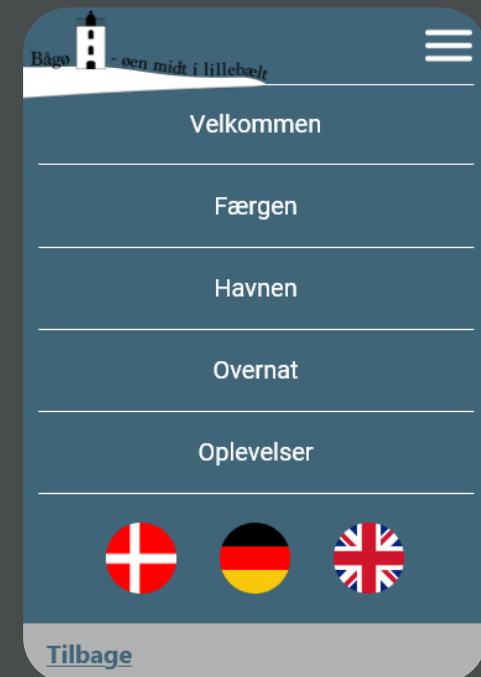


# Refleksion over projekt 1

Da dette var mit første hjemmesidedesign, var det også første gang jeg for alvor skulle arbejde med komposition og layout. Ved at udføre dette projekt og skabe den her hjemmeside lærte jeg en del om hvordan ting skulle sættes op i forhold til hinanden. Jeg har altid kunnet se når noget ikke så helt rigtigt ud, men nu har jeg også lært at sætte ord på hvorfor, blandt andet med hjælp fra CRAP modellen. I vores hjemmeside har vi sørget for at holde samme afstand mellem for eksempel overskrift og brødtekst på alle sider, mens vi har sørget for en større afstand til næste tekstområde. Næsten alt indhold er venstrestillet, med mindre der er grund til andet, for eksempel for at skabe opmærksomhed på et bestemt element. Vi har desuden holdt høj kontrast, for at give en høj læselighed. Jeg vil mene at jeg efter at have lavet det her produkt har opnået en langt større forståelse for komposition og layout, ikke mindst i forhold til hjemmesidedesign, men også bare generelt.

Mere konkret har jeg lært, og med tiden næsten også mestret Adobe Xd, og fået erfaring i Adobe Illustrator i forbindelse med at skulle skabe ikoner og logoer. Værktøjer som "shape builder tool" og "polygon tool" har været uundværlige, og jeg er derfor nu blevet ret god til at benytte dem. Disse er værktøjer som jeg helt klart vil tage med mig videre, og som vil give mig en klar fordel i fremtiden.

Jeg har også benyttet teori omkring brugergrænseflade til at designe diverse knapper og navigationer, for at gøre brugeroplevelsen så nem og smertefri som muligt. Det kommer for eksempel til udtryk i burgermenuen til mobilsiden, og dens "tilbage" knap, der gør det nemt og intuitivt at navigere frem og tilbage.





## Præsentation af projekt 2

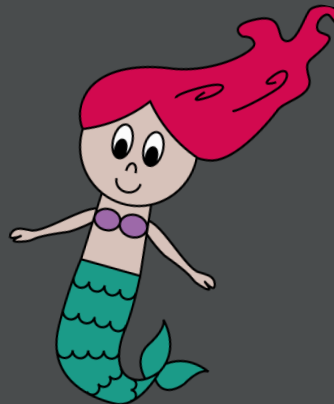
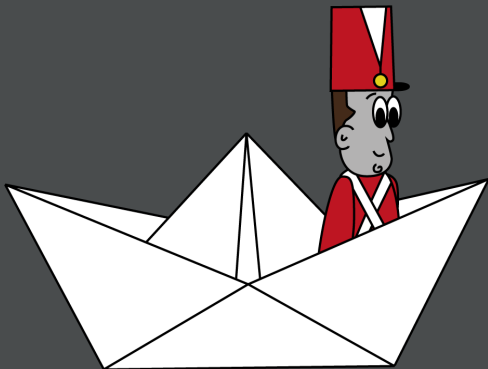
Denne gang har vi at gøre med et projekt for en rigtig klient! H.C. Andersen museet i Odense havde brug for en ny udstilling, og de bad os om at skabe en interaktiv oplevelse der kunne vække undren hos gæsterne. Jeg sluttede mig til en gruppe, og blev endnu engang udvalgt som gruppeleder, hvilket er en erfaring jeg er glad for at have i baglommen nu. Vi startede med at besøge museet, for at se hvilken tone de sætter, og eventuelt finde ud af hvad de mangler. Jeg bed mærke i at de allerede havde forsøgt sig med en slags interaktiv udstilling, i form af et par Virtual Reality briller der viste indersiden af en af Andersens boliger i Odense, men det eneste man rigtig kunne gøre var at kigge rundt.

Vi blev i gruppen enige om at der manglede noget til børn, da det typisk er dem der får læst eventyrene højt, for så vidt vi kunne se var der ikke en eneste udstilling rettet til dem. Vi satte os derfor for at brainstorme forskellige løsninger på opgaven, altså en interaktiv udstilling der skaber undren, rettet mod børn, men hvor alle dog kan være med. Vi fandt også ud af at museet har et højt antal kinesiske besøgende, hvilket vi tog med i vores overvejelser.



Efter endt brainstorm, og frasortering af ideer, kom vi frem til vores endelige produktide; en slags gang eller labyrint man kan gå igennem, med en masse forskellige rum, der hver især er et særskilt eventyr. Ideen var så at man skulle kunne interagere med eventyret via blandt andet knapper, for at aktivere lyde og bevægelser. Man skulle leve sig ind i eventyret, og være en del af det. Desuden ville vi have drysset fakta om selve Andersens liv i den periode hvor eventyrene blev skrevet rundt omkring, for at skabe en kontekst mellem eventyrene og det virkelige liv. Denne ide udsprang til dels også af at museet i forvejen har en væg dedikeret til en stor tavle med alle de hændelser der skete gennem Andersens liv, både for ham, men også omkring i verden. Problemet med den var bare at den var for lang og kedelig at læse igennem (syntes vi).

Da vi havde en begrænset mængde tid, og kun skulle fremstille en prototype, valgte vi at skabe en lofi model af vores færdige produkt i et 3D program. Modellen viser labyrinten set oppefra, med elementer fra en masse forskellige eventyr. Da vi skulle præsentere ideen live i Atrium på skolen valgte i dog at bygge en mere hifi model af et specifikt eventyr, i dette tilfælde fyrstøjet. Til det optog jeg mig selv der læste en forkortet version af eventyret højt i min bedste fortællerstemme. Jeg kan desværre ikke vise lyd i indesign, men lydfilen ligger i min processportfolie.





Til præsentationen producerede jeg også en plakat. Et andet gruppe-medlem tegnede nogle hurtige skitser af de forskellige karakterer i eventyrene, og jeg tegnede dem så om i Adobe illustrator, lagde farve på, og kombinerede det hele til en plakat der har til formål at kommunikere vores ide. Den er meget barnlig at se på, da målgruppen nu engang var børn. Det, og så det faktum at det var den første plakat jeg har lavet i illustrator.

Til sidst skulle vi også lave en klientrapport, der ikke måtte være mere end 2 sider. Vi valgte at lave den som en tosidet pamflet, med en forside med navn og kontakt og lignende, og en bagside der beskriver ideen.

Udover produktet skulle vi også lave en video, for ligesom at sælge vores produkt, da hotelbestyreren ikke selv ville være til stede til at se det. Jeg kan desværre ikke vis en video her i indesign, men der ligger et link til den på min processportfolie.

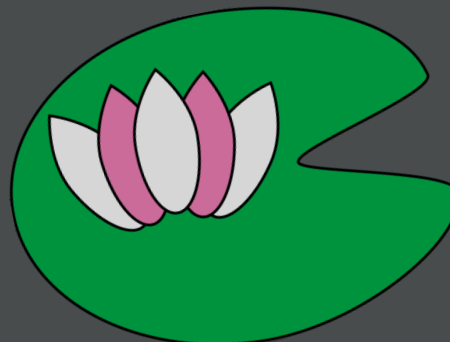
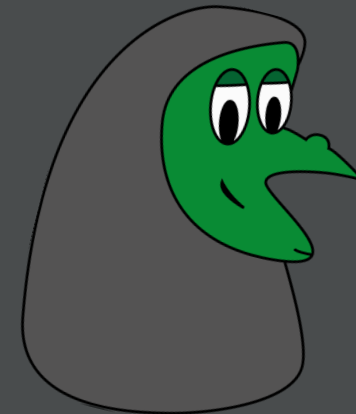
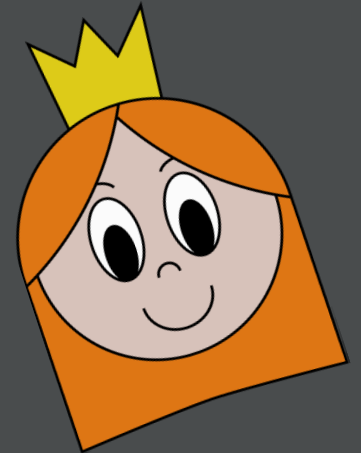


## Refleksion over projekt 2

I opgaven har jeg igen taget lederrollen, og har dermed styrket mine egenskaber i en ledersituation, hvilket er noget jeg med fordel kan tage med mig videre på arbejdsmarkedet.

Vi har i opgaven været ret fokuserede på at skabe en god brugeroplevelse, og har derfor gået meget op i at grænsefladen er intuitiv og tilgængelig. Ved at holde os til knapper, der er placeret i nærheden af det de har en effekt på, kan et barn, eller en kineser for den sags skyld, nemt forstå forbindelsen mellem knappen og objektet, og derved ikke have nogen problemer ved at interagere med produktet.

Da vi ikke havde et fysisk produkt var vi ikke i stand til at udføre nogen egentlig brugertest, men vi havde flere af vores klassekammerater inde for at give feedback inden vi gik videre i processen. Havde vi dog haft en fysisk prototype ville vi have sluppet 5 frivillige ind i vores labyrinth, og få dem til at beskrive hvad de ser og tænker. Samtidig ville vi overvåge og optage alt hvad der sker, for at se hvor der kan laves forbedringer.

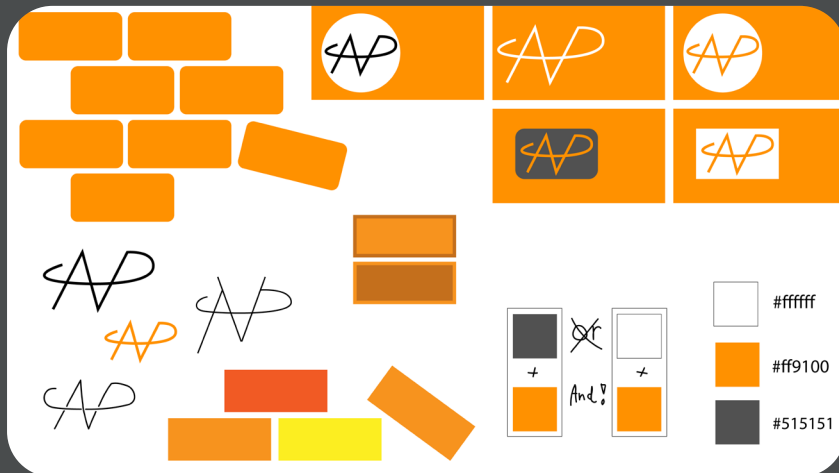


# Præsentation af projekt 3

Mit tredje projekt, som har været et projekt sideløbende med denne synopse, gik ud på at skabe en hjemmeside fra bunden i html og css, hvor jeg kunne vise mit portfolio og samtidig brande mig selv i forhold til erhvervslivet.


Da jeg stadig ikke er helt sikker på hvad jeg vil når jeg er færdig med uddannelsen, var det lidt svært for mig at finde ud af hvordan jeg ville brande mig selv på nettet. Jeg har dog altid haft en drøm om at arbejde for LEGO, så jeg tænkte at jeg ville tage lidt inspiration fra dem og så bygge noget med klodser. Desuden er hele min hjemmeside engelsk, da jeg ved at det er det sprog LEGO taler.

Jeg lagde ud med at lave et moodboard, hvor jeg prøvede nogle forskellige farver af, og forsøgte mig med et logo. Logoet var ikke så fjernt for mig, da jeg i folkeskolen og gymnasiet, og endda også derhjemme, har været kendt som "AP". Dette førte naturligt over i min underskrift, som jeg så valgte også at bruge som logo. Det er det logo du kan se i øverste venstre hjørne, både her i synopsen, men også på min hjemmeside.



Jeg kom frem til at jeg gerne ville arbejde med orange, da det er samme farve som mit hår, hvilket er en stor del af min identitet. Det er vist kun 2% af verdens befolkning der er rødhårede, så lige der føler jeg mig ret unik. Jeg er gennem et helt liv med forbrug af digitale medier kommet frem til at grå og orange går godt sammen, så derfor blev det min overordnede farvepalette. Jeg syntes dog det blev lidt mørkt, så jeg skiftede mellem hvid og grå mellem afsnittene for at bryde det op. Det hjælper også med nemmere at se hvornår maner kommet til en ny del af siden.

Jeg besluttede at jeg ville lave en onepage side, med links fra en gallerisektion til individuelle sider for hver genstand i galleriet. Jeg valgte så at opbygge galleriet som en slags mur af klodser, for at holde mig til temaet, men hvor nogle af klodserne fungerer som links til gallerigenstande.



Min navigation, valgte jeg at placere i toppen, men jeg gjorde den også sticky, så den ville følge med brugeren. Links'ne i navigationen fører ikke til en anden side, men derimod til forskellige punkter på siden. Dette har jeg gjort fordi det fletter sig rigtig godt sammen med at jeg har gjort hver del af min side præcis lige så høj som et google chrome vindue på en 1080x1020 pixel skærm. Det vil sige at hvis du trykker på et af navigationslinks'ne bliver du ført til præcis den sektion, uden du kan se andet af siden, så du nemt kan fokusere på den info du søger.

En galleriside har elementerne siden handler om på venstre side, og en kort tekst om projektet højre side. Desuden er baggrunden til venstre hvid, så elementerne fremstår mere klart, og til højre er den grå, for at holde designet, og igen, bryde delene op og skabe kontrast.

# Refleksion over projekt 3

Før projektets start havde jeg en lille smule erfaring med html og css, som jeg havde erhvervet mig på uddannelsen. Det var dog ingenting i forhold til hvad jeg fik ud af at lave denne hjemmeside. Jeg har ikke mindst bevist over for mig selv at jeg er i stand til at kode en hjemmeside fra bunden, men jeg har også fået større forståelse for hvordan de individuelle dele af en html og en css fungerer. Skulle jeg gå tilbage ville jeg nu nok godt kunne skrive en renere kode, der ville opnå samme resultat som jeg har opnået her, men være langt lettere at læse og redigere i.

Jeg har også haft meget fokus på hvordan min brugergrænseflade har været, og sørget for at det er nemt at navigere rundt på siderne. Jeg har i den forbindelse lært en del om hvad der er vigtigt for at en hjemmeside føles responsiv i forhold til dine inputs, men også hvad der gør den let at læse og forstå.

Dette har været en meget lærerig oplevelse, og har givet mig endnu mere lyst til at give mig i kast med lignende opgaver, og jeg kan sagtens se mig selv sidde og kode for sjov en hel del i min fritid fremover.

