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 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.

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 burgermenu 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 villa 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.

Billeder til præsentation:

Personaer

Styletile

Bågø forside + en side mere

Mobil forside + en side mere

Bågø logo farve

Bågø logo endeligt

Billeder til refleksion:

Mobil burger menu