

FORSIDE

NORDIC ELITE ACADEMY

<https://persianhosting.dk/2%20semester%20eksamen/index.html>

EKSAMENSOPGAVE – 2.SEMESTER MULTIMEDIEDESIGN

ANSLAG: 23.411 (MED MELLEMRUM) (UDEN FORSIDE ETC.)

GITHUB LINK: <https://github.com/Cph-Persian/2-sem-eks-afl>



Gustav Tocado Grünwaldt – cph-gg61@cphbusiness.dk
Inunnaq Suulut Heilmann Ingemann – cph-ii39@cphbusiness.dk
Nicklas Aasberg Stadler – cph-ns324@cphbusiness.dk
Persian Moradi – cph-pm264@cphbusiness.dk



Indholdsfortegnelse

| | |
|--|----|
| Forside | 0 |
| Introduktion | 2 |
| Problemstilling og Mål | 3 |
| GitHub | 4 |
| Research & Empathize | 5 |
| Idéudvikling | 7 |
| Design | 9 |
| Udvikling | 13 |
| Test & Evaluering | 20 |
| Seo | 23 |
| Konklusion | 25 |
| Perspektivering / Fremtidigt arbejde | 26 |
| Bilag | 27 |
| Litteraturliste | 32 |

INTRODUKTION

KORT OM PROJEKTET

Vores projekt er en digital løsning på en online læringsplatform, hvor unge drenge og piger kan udvikle sig indenfor fodboldens verden, vi har haft stort fokus på at holde vores projekt simpelt, men på samme tid gøre alt for at fange interessen hos vores målgruppe.

Vores projekt består af en hjemmeside, flyer, plakat, læringsvideoer og en SoMe reklame video.

PROBLEMFORMULERING

”Hvordan kan vi skabe en interaktiv og funktionel hjemmeside for et fodboldakademi, der præsenterer træningsvideoer og øvelser på en engagerende måde, og samtidig sikre, at brugerne får udbytte af indholdet?”

FORMÅLET MED DOKUMENTATIONEN

Vores formål med denne projektdokumentation er at give et indblik i vores opgave, hvor der menes at alle kan få en forståelse for vores projekt uden at have set det.

PROBLEMSTILLING OG MÅL

PROBLEMSTILLING

” Hvordan sikrer vi, at børn mellem 7-16 år lærer på en effektiv og sjov måde? ”

MÅLGRUPPE

7-16 år

Elsker fodbold

Vil blive bedre til fodbold

PROJEKTMÅL OG SUCCESKRITERIER

Vores mål med projektet er at skabe en digital løsning, der sikre at vi opfylder vores problemstilling og -formulering, derudover er det vigtigt for os at vi arbejder med noget der samtidigt interessere os selv som gruppe, da det vil give os en mere naturlig, og fremadrettet succes.

GITHUB

VIGTIG INFO!!!:

I forbindelse med upload af vores projekt har vi skulle benytte github som platform for at aflevere kode m.m. til projektet.

UDFORDRING MED STORE MEDIEFILER

Ved upload af vores projekt til GitHub stødte vi på en teknisk udfordring: flere af vores video filer og billedfiler oversteg GitHubs upload grænse på 100 MB pr. fil. Dette gjorde det umuligt at uploade hele projektmappen direkte.

VORES LØSNING

Vi kom på løsningen af uploade vores html, css og js filer i github og videoer og billeder til drev, hvorefter der er blevet linket til drev mappen i github

- Vi uploadede alle HTML-, CSS- og JavaScript-filer direkte til GitHub repository.
- Alle vores video filer og billeder blev i stedet placeret i en delt Google Drev-mappe.
- Vi tilføjede et dokument i GitHub repository med et link til denne mappe, så alt nødvendigt materiale stadig er tilgængeligt for undervisere og censorer.

Denne løsning sikrer, at hele projektet – både kode og medieindhold – kan tilgås effektivt, trods begrænsninger i GitHubs filhåndtering.

RESEARCH & EMPATHIZE

INTERVIEWS / SPØRGESKEMAER

Vi havde i starten af vores opgave lavet dette spørgeskema ved brug af google analyse: <https://forms.gle/Y8eonjrBj6CqN2g36>, gennem vores besvarelser fandt vi hurtigt ud af, at vores besvarelser ikke passede til vores målgruppe, og var derfor ikke relevant for vores data. På baggrund af dette måtte vi tage et skridt tilbage, og udarbejdede på nogle mere fokuseret og målgruppe definerede spørgsmål, hvor vi ville indsamle kvalitative data ved brug af field research.

FIELD RESEARCH

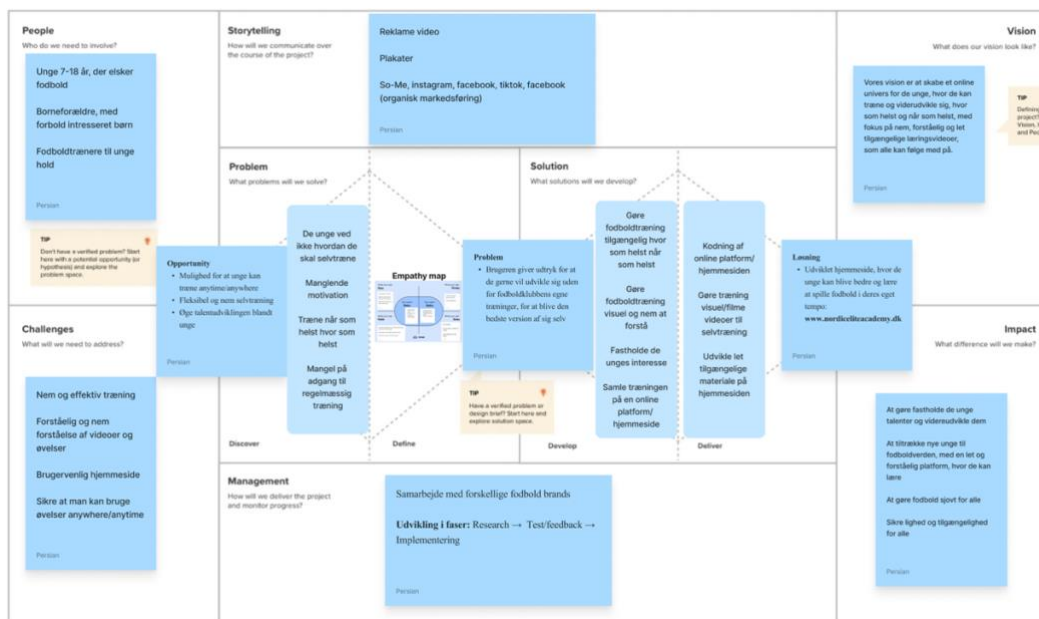
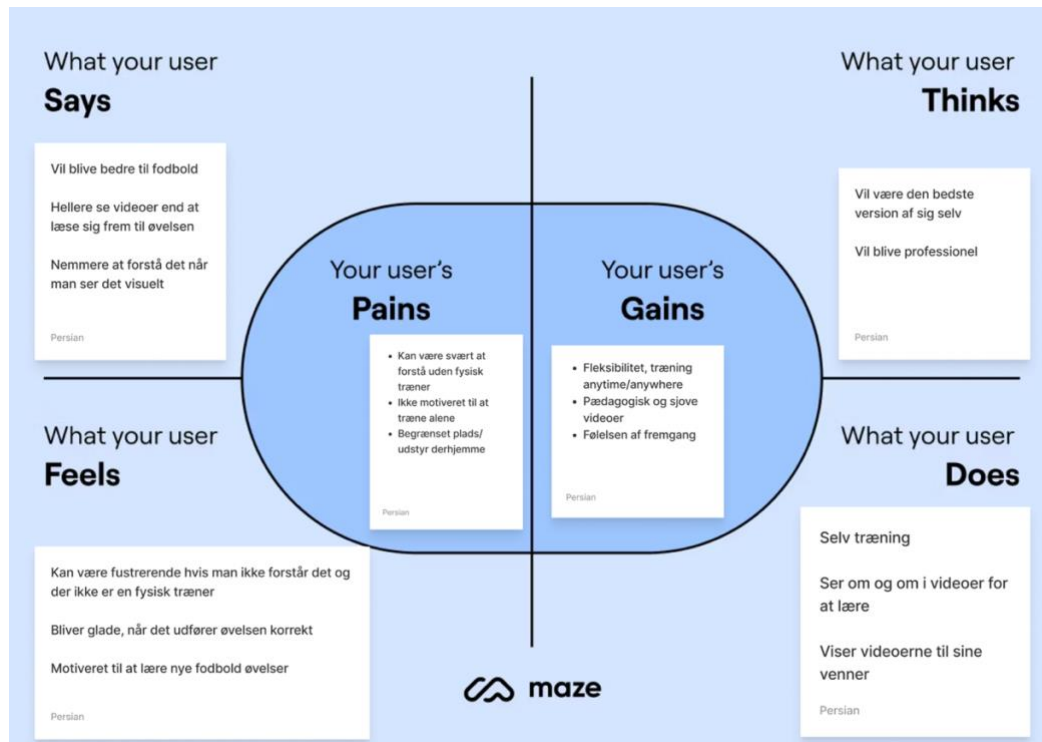
Da vi var ude for at filme vores læringsvideoer, fandt vi en gruppe unge drenge der matchede vores målgruppe præcist. Da vi så dem, greb vi muligheden for at få noget kvalitativt data, som vi kunne bruge til vores projekt. Vi spurgte dem om spørgsmål indenfor deres digitale vaner, læringsbehov og brug af online platform:

1. Hvor gammel er du?
2. Spiller du fodbold?
3. Vil du blive bedre til fodbold?
4. Bruger du tit sociale medier?
5. Kunne det være fedt med en hjemmeside, hvor du kunne blive bedre til fodbold?
6. Synes du det sjovest at lære ved at se videoer eller læse dig frem?
7. Kunne det være sjovt at blive bedre til fodbold sammen med dine venner udenfor almindelig fodboldtræning?

BRUGERINDSIGTER OG BEHOV

Ud fra vores field research fik vi udviklet og arbejdet os frem til designmetoderne double diamond og empathy map. Vores double diamond model gav os en fokuseret mulighed for at identificere vores problem, og derefter definere vores problemstilling, som vi kunne tage udgangspunkt i.

Vores empathy map gav os en visualisering af hvad vores målgruppe tænkte og sagde, hvilket hjalp os markant med at sætte os i deres sted, det gav os en god mulighed for at udvikle en løsning der er sjov, brugervenlig og motiverende for vores målgruppes behov.



IDÉUDVIKLING

BRAINSTORMING-METODER

Da vi først skulle til at arbejde med at brainstorme, arbejde vi med mindmapping som vores hovedvalg af vores brainstormmetode, for at få så mange forskellige ideer og input. Vores formål med at brainstorm var ikke at komme med en ide til et færdigt resultat, men blot en masse til vores udvikling.

UDVALGTE IDÉER

TEMA:

Fodbold akademi
Hækling
Kampsports akademi
Esport akademi
Online kørekort
Poker akademi

Valgt tema:

Fodbold akademi

Målgruppe:

U9-U17 / 7-16 år der elsker at spille fodbold.

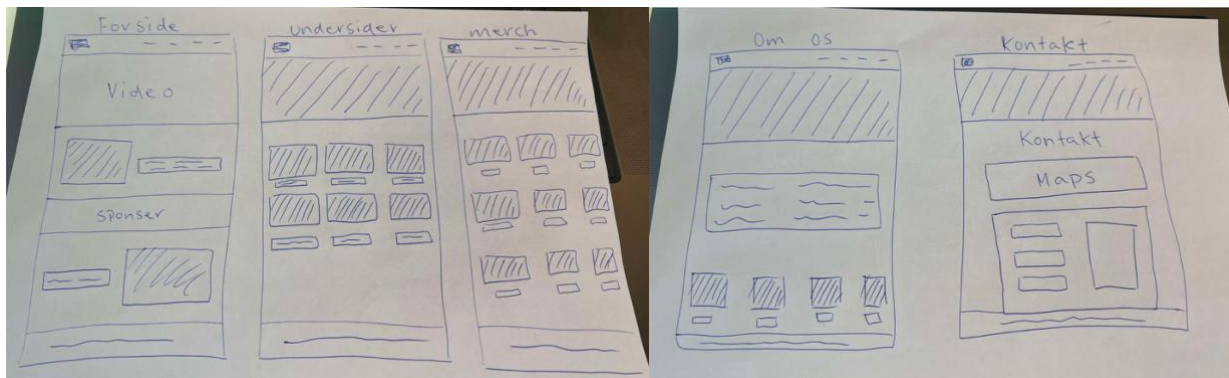
Målgruppe flyer:

Forældre til de unge/børnene

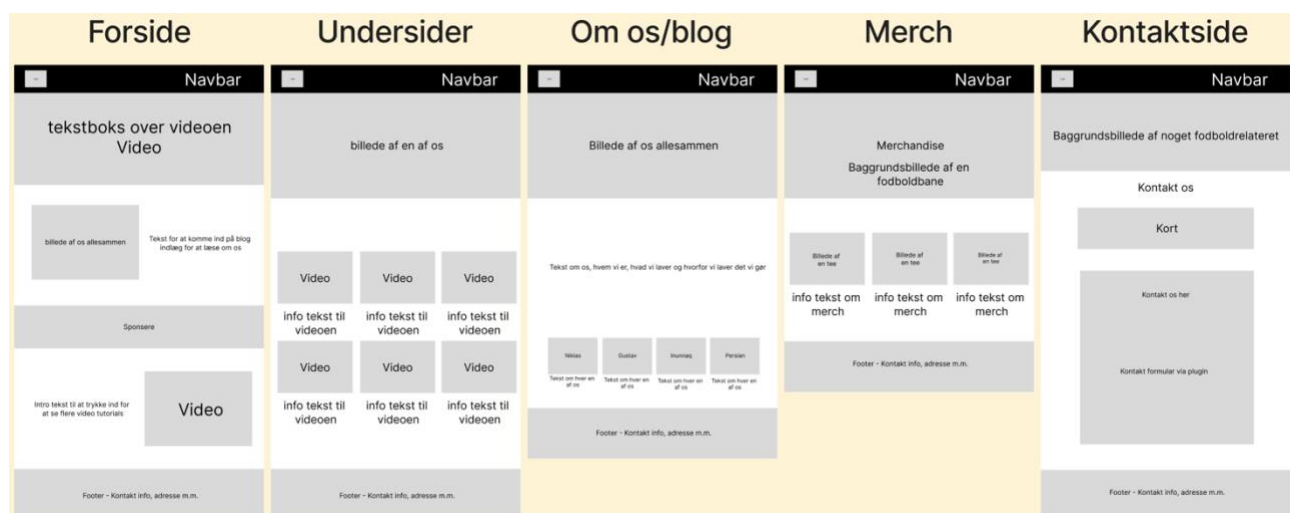
Vi kom frem til at vi gerne ville arbejde med børn og unge, hvor vi inkluderer fodbold, da vi alle sammen har en passion for fodbolden, og det derfor gav rigtig god mening at vi arbejdede med noget vi også selv havde en interesse for.

WIREFRAMES

Vi begyndte vores wireframes med at illustrere vores ide på papir, så vi havde et overblik over hvordan vi ville bearbejde og strukturere vores wireframes i figma. Grunden til vi startede med low fidelity wireframes er fordi det er nemt og hurtigt, hvor der ikke er nogle krav om præcision eller teknisk og grafisk fokus.



Vi kom hurtigt efter vores arbejde, og gik videre til at lave medium fidelity wireframes, hvor præcision og grafisk fokus havde større fokus for os, vores wireframes gav os et rigtig godt afsæt til at starte på vores hjemmeside:



ARGUMENTATION FOR VALG/FRAVALG

Vi havde ikke rigtig så mange valg og fravalg, men en specifik var om vi skulle hedde Nordic football academy eller Nordic elite academy, hvor vi tilvalgte nordic elite academy, grundet vi gerne ville kategorisere os som en elite organisation. Vores argumentation for dette er, at da vi dengang var yngre, havde vi alle en drøm om at være en del af noget elite indtil vi blev det, og med det ment mener vi altså at ordet elite giver en helt anden forståelse for børnene.

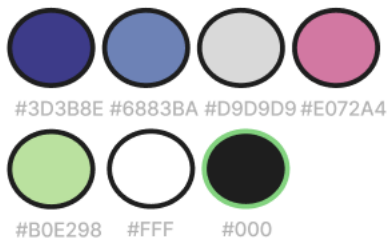
DESIGN

DESIGNPRINCIPPER / FARVEVALG / TYPOGRAFI

Vi har udviklet vores styletiles, hvor vi har valgt nogle farver vi kombinere med fodbold, og en helt basis typografi for at sikre at alle platforme og enheder er kompatible med typografien, herunder finder i et billede af vores styletiles:

HJEMMESIDEN:

Farver



Typografi

Hjemmeside:

Arial

*Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

PLAKATEN:

Farver



Typografi

Overskrift: Impact bold

Brødtekst: Open Sans

Feedback nr 1

Der sker for meget
For meget tekst op af hinanden
Hånden er ligegyldig
Enten have gradient baggrund,
eller stadion baggrund
tilføje logo med baggrund

FLYER:

Farver



Typografi

Overskrift: Impact bold

Brødtekst: Open Sans - Economica

Program

Adobe Express - Template

FEEDBACK UNDER OPGAVEN

Vi har i løbet af vores design proces, og starten af kodningsprocessen lavet en masse brugertest for at indsamle så meget feedback som muligt, og vi fik en masse god feedback, som vi kunne bruge til at kigge indad, hvilket vi gjorde:

- Sponser baren skulle fungere som en caroussel (horisontalt)
- Underoverskrifter på forsiden, så teksten ikke bare stod forgæves
- Loading skærmen loadede i fint tempo, ikke for langtid og ikke for kort tid
- Måske tilføje flere sprog på hjemmesiden?
- Måske lave en contentside, hvor man viser årets skud, afleveringer, driblinger m.m. af professionelle for at give brugeren et indblik i hvad man kan se frem til at kunne/lære
- Måske ændre baggrund til noget mere fangende, et billede?



- Ændre footer links (SoMe) til ikoner i stedet for almindelig tekst, som er lavet som links
- Gøre hjemmesiden mere barnlig, ment i at vi skal kunne ramme vores præcise målgruppe bedre.
- Måske farve ændring af navbaren, fra grå til lyseblå

CRAP-MODELLEN:¹

CONTRAST:

Vi har gået efter at skabe en tydelig kontrast imellem vores baggrund og teksten på siden, fordi vi gerne ville sikre at teksten på siden er letlæselig, derudover har vi valgt at bruge thumbnails som er fangende og stærke så brugeren kan navigere let i indholdet.

Derudover har vi arbejdet med at skabe en stærk kontrast på vores CTA-knapper for at de skiller sig ud og giver brugeren tydeligt signal.

REPETITION:

Vi har bygget vores styleguide og er gået ud fra det, og derfra har vi bevidst givet alle vores videoer den samme thumbnail og gjort brug af ens typografier for at vores hjemmeside følger den samme stil, og dette har vi især lagt fokus på for at skabe den her røde tråd.

ALIGNMENT:

Vi har arbejdet på at holde vores hjemmesides margin og padding velstruktureret og ens så brugeren har et overblik, men dette kunne vi godt have optimeret noget mere.

PROXIMITY:

Vi har arbejdet godt efter at skabe nærhed imellem tekst og billeder så brugeren for styrket forståelsen, derudover har vi justeret afstanden imellem nogle af vores sektioner for at skabe en over folde og under folde, for at brugeren forbliver interesseret i at læse videre.

GESTALT-LOVENE²

SIMILARITY:

Som beskrevet over har vi ved hjælp af Ai udviklet en thumbnail som går igen på alle vores videoer hvilket gør navigationen og forståelsen let for brugeren, vores visuelle elementer er i samme stil, derudover har vi gjort brug af farve lighed ved bla. Vores knap på videoen ved forsiden, vores anden prioritets CTA-knapper er

¹ <https://attentioninsight.com/crap-design-principles/>

² <https://www.interaction-design.org/literature/topics/gestalt-principles?srltid=AfmBOooA889uE7nzCPp143K2XZPyqJrNi4MVxIYJluoukhKFv7NuwJcN>

alle ens, vores header og footer er samme farve, vores hover farve er samme farve og vores typografier går igen.

CLOSURE:

Vi har brugt tydelig opdeling på vores hjemmeside ved at dele den op i sektioner og overskrifter for at brugeren ikke bliver forvirret over om det er det samme emne de stadig læser om, derudover har vi arbejdet med at boksse vores videoer og billeder ud.

FIGURE-GROUND:

Som beskrevet oppe i CRAP-modellen under kontrast, har vi arbejdet med at give baggrunden og teksten en visuel kontrast, derudover har vi arbejdet med et visuelt hierarki som skal være med til at hjælpe brugeren med at identificere hvad der er vigtigst at fokusere på, og hvad der er vigtig information, dette giver vores bruger let navigering til hvad de præcist vil opnå ved brugen af vores hjemmeside

OPSUMMERING:

Som opsummering synes vi at vores hjemmeside bygger rigtig godt fundament for det visuelle og det brugervenlige, og vi har arbejdet bevidst og fokuseret på at prøve at implementere CRAP og gestaltlovene, og vi synes at vi har opnået vores ønsket resultat selvom der altid kan optimeres mere og mere, men ud fra vores testresultater og feedback er vi kommet frem til at vores hjemmeside er let naviger bar og visuelt fængende for både børn og voksne.

UDVIKLING

KODEVALG (HTML, CSS, JAVASCRIPT, ETC.)

Vores valg af kode er bestående af simpel html struktur, CSS og JavaScript.

HTML:

Vores html struktur er bygget ved brug af bootstrap som hovedpart, hvor små dele af vores html struktur er lavet selv fra bunden af, derudover er der mindre dele af vores html struktur, der er taget fra hjemmesider som w3.org som er en ikke-profitabel hjemmeside der udvikler html, koder som er kompatible, *"vores html struktur til vores loading skærm er fra hjemmesiden codemyiu.com, hvor de har taget svg filen og boldens paths fra w3.org"*³ *"Vores knap på forsiden er fra hjemmesiden dev.to, hvor de har taget svg fra w3.org, knappen findes på hjemmesiden i fodnoten under #23."*⁴ Elementer er blot lånte, hvorefter vi har videreudviklet på dem, og stilet dem ift. Vores behov.

CSS:

Som beskrevet har vi gjort brug af bootstrap som vores hovedpart af vores html struktur, hvilket betyder at der medfører et stylesheet af bootstrap, men vi har også selv oprettet vores eget stylesheet, som er placeret under bootstraps stylesheet, for at vi har kunne overskrive deres stylesheet, hvis nødvendigt. Dette har vi gjort for at kunne tilpasse vores hjemmeside til vores eget design såsom farver, spacing og typografier, derudover er det noget vi har valgt at gøre for at undgå at vi støder på problemer som uønsket styling, som vi ikke kan ændre på.

JAVASCRIPT:

Vi har gjort brug af javascript ved vores loading skærm, samt vores kontaktformular, vores loading skærm er som sagt en forbygget html struktur som medfølger et script, men det har ikke ens betydning med at vi ikke har forstået hvad der sker i scriptet, da det er noget vi har sat os ind i for at få en forståelse for det. Vores kontaktformular er også opbygget ved brug af javascript, og det har vi lavet i sin eget js fil, dette var noget vi arbejdede med i vores lektioner. Brugen af javascript er vigtig for vores opgave, for at give en dynamik og animationer, derudover har det været vigtigt for os da vi har

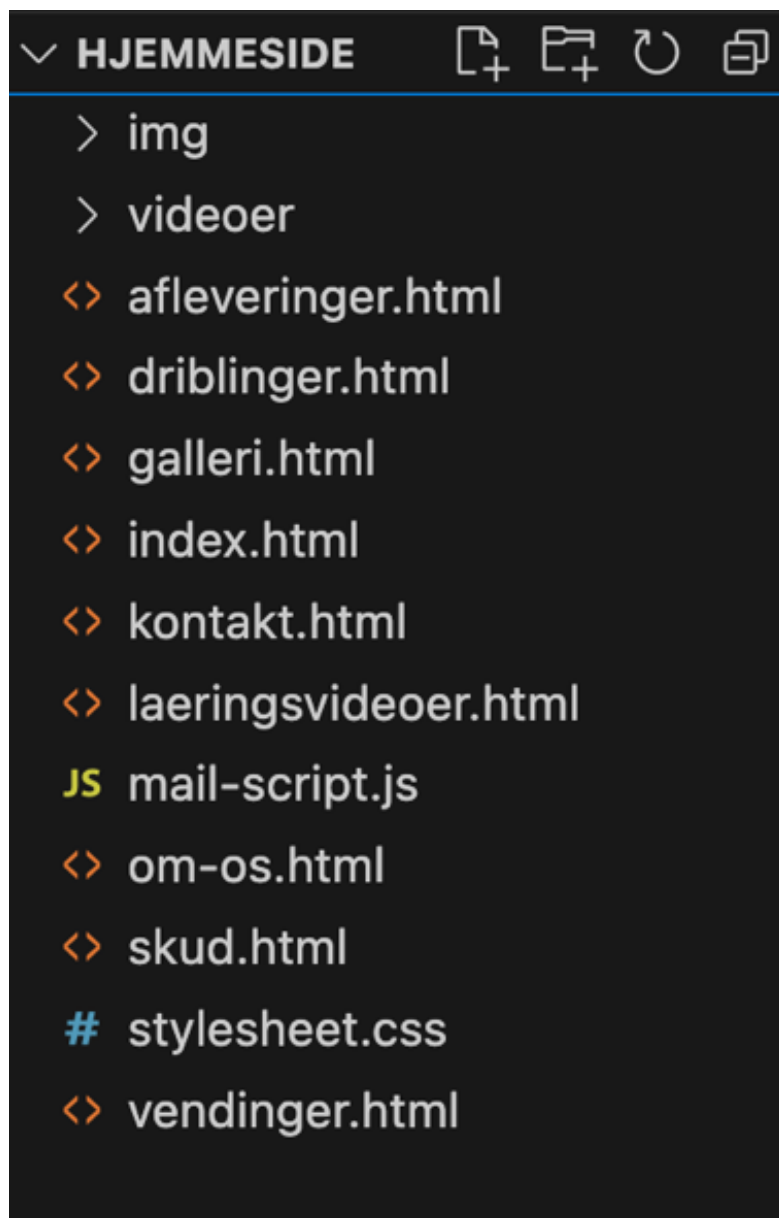
³ <https://codemyui.com/soccer-ball-hexagon-pattern-loader/>

⁴ <https://dev.to/webdeasy/top-20-css-buttons-animations-f41>

skulle bruge en API-nøgle til vores mail system (Application programming interface). En API-nøgle bliver brugt for at gøre det muligt at de forskellige systemer kan kommunikere.

STRUKTUR PÅ FILSYSTEMET

Vi har gået efter at holde det så simpelt som muligt for os selv, dette har vi gjort ved at give vores html-filer simple navne, vi har lagt alle vores billeder der er brugt i en img mappe samt vores videoer i en videoer mappe, derudover har vi et eksternt stylesheet, og et eksternt js fil.



SKÆRMBILLEDER FRA KODEN OG PROJEKTET

HTML STRUKTUR OG SCRIPT TIL LOADING SKÆRM:

[illegible]

```

<!-- Bold loader script -->
<script>
  window.addEventListener('load', () => {
    const loader = document.querySelector('.main-fader');
    const mainContent = document.getElementById('main-content');

    // Make sure it's visible initially
    loader.style.opacity = 1;
    loader.style.transition = 'opacity 0.5s ease';

    setTimeout(() => {
      // Fade out the loader
      loader.style.opacity = 0;

      // After fade completes, hide loader and show main content
      setTimeout(() => {
        loader.style.display = 'none';
        mainContent.style.display = 'block';
      }, 800); // match the 0.5s fade duration
    }, 800); // optional delay before starting fade
  });
</script>

```

KONTAKTFORMULAR JS:

```
// EMAILS KONTAKTFORMULAR
document.addEventListener('DOMContentLoaded', function() {
  // Find kontaktformularen i DOM
  const contactForm = document.getElementById('contactForm');

  if (contactForm) {
    // Tilføj submit event listener til formularen
    contactForm.addEventListener('submit', function(e) {
      e.preventDefault(); // Forhindrer standard formular indsendelse

      // Opdater submit knappens tilstand
      const submitButton = contactForm.querySelector('button[type="submit"]');
      submitButton.disabled = submitButton.innerHTML === 'Send';
      submitButton.innerHTML = 'Sender...';
      submitButton.disabled = true; // Deaktiver knappen mens vi sender

      // Send data til serverdata til et objekt
      const templateParams = {
        from_name: contactForm.querySelector('#name').value,
        to_email: contactForm.querySelector('#email').value,
        subject: contactForm.querySelector('#subject').value,
        message: contactForm.querySelector('#message').value,
        to_name: 'Morten' // Fast mailinger navn
      };

      // Send information i konsollen
      console.log('Sender email med følgende parametre:', templateParams);

      // Send email via EmailJS service
      // service_id = Service ID fra EmailJS
      // template_id = Template ID fra EmailJS
      // template_text = 'template_id', 'template_text', templateParams
      .then(function(response) {
        // Hænder succesfuld afsendelse
        console.log('SUCCESS!', response.status, response.text);
        // Via succes bekræft og skjul eventuelle fejlbeskeder
        document.getElementById('success-message').style.display = 'block';
        document.getElementById('error-message').style.display = 'none';
        contactForm.reset(); // Nulstil formularen

      })
      .catch(function(error) {
        // Hænder fejl ved afsendelse
        console.error('FAILED...', error);
        // Via fejlbesked til brugeren
        const errorMessage = document.getElementById('error-message');
        errorMessage.textContent = 'Der opstod en fejl.' + (error.text ? ' (Bundt fejl. Prøv venligst igen.)': '');
        document.getElementById('success-message').style.display = 'none';
        document.getElementById('error-message').style.display = 'block';
      })
    });
  }
});
```


VIDEOER

Vores videoer er filmet på mobil, men vi stødte på nogle problemer, da vi skulle til at filme. Vi havde lånt en stabilisator, men den virkede desværre ikke så vi måtte filme i hånden, men det overkom vi. Videoerne er korte læringsvideoer, hvilket vi har valgt de skal være da det skal være nogle videoer man skal kunne se om og om igen ude på fodboldbanen, uden brugeren skal være ude på fodboldbanen i flere timer, derudover er de blevet filmen således at de er simple og let forståelige. Vi har filmet 24 læringsvideoer, og de er placeret under hver sin trænings kategori. Herunder finder i vores shotlist til vores videoer som vi er gået ud fra.

Til vores videoer har vi ved hjælp af Ai udviklet en thumbnail til vores videoer hvor at give siden lidt liv.

Aflæveringer:



1. Indersideaflævering

Shot 1: Close-up af fædder - spilleren placerer foden korrekt
Shot 2: Wide shot - spilleren aflæver bolden til en modspiller
Shot 3: Slowmotion - boldens bane og modspillets reaktion
Shot 4: POV bagfra - vis præcision og bevægelse i aflæveringen



2. Ydersideaflævering

Shot 1: Close-up af fodens position og skruetæppe
Shot 2: Sidevinkel - bolden buer omkring en kegle eller modspiller
Shot 3: Wide shot - aflæveringen modtager i færd
Shot 4: Replay med markering af boldens bane



3. Hæftaflævering

Shot 1: Close-up bagfra - hæften rammer bolden
Shot 2: Wide shot - aflæveringen går til en spiller bagved
Shot 3: Slowmotion - fremhæver overraskelsesmomentet
Shot 4: Over-the-shoulder - vis aflæveringen i en kamp-lignende situation



4. Lob-aflævering

Shot 1: Sidevinkel - vis spillerens spark under bolden
Shot 2: Wide shot - bolden flyver over en forhindring (fx kegle/spiller)
Shot 3: Aerial shot (drone eller høj stativ) - vis boldens kurve
Shot 4: Catch-up shot - bolden modtages i løb



5. Førstegangs-aflævering

Shot 1: Wide shot - bolden spilles mod spilleren
Shot 2: Real-time - spilleren aflæver første gang uden stop
Shot 3: Close-up af fodens bevægelse og boldens afgang
Shot 4: Sidevinkel - fokus på tempo og rytme i spillet



6. Lang aflævering (rydelse)

Shot 1: Wide shot - spilleren tager titelb og sparker
Shot 2: Aerial view - vis boldens lange bane i luften
Shot 3: Sidevinkel - modspiller løber i dybden og modtager
Shot 4: Replay med grafisk linje - fremhæver præcision og afstand

Dribbler:



1. Kroppfote

Shot 1: Front shot - spiller laver kroppsbævegelse uden boldberøring
Shot 2: Close-up - vis hofte/kulder bevægelse
Shot 3: Wide shot - spilleren "bærer" foden og dribler forbi kegle/modspiller
Shot 4: Replay - slowmotion med grafisk på bevægelsesretningen



2. Stop and Go

Shot 1: Sidevinkel - spiller stopper bolden brat
Shot 2: Close-up - fod plæner og kugleplæner ved stop
Shot 3: Wide shot - spiller accelererer forbi
Shot 4: Replay - vis timing i tempoet



3. Stepovers

Shot 1: Frontvinkel - spiller laver stepovers over bolden
Shot 2: Close-up - fædder cirkler rundt om bold
Shot 3: Wide shot - spilleren skifter kegle og dribler væk
Shot 4: Slowmotion - fremhæver rytme og balance



4. L-træk (drag + yderside)

Shot 1: Close-up - så trækker bold, derefter yderside touch
Shot 2: Sidevinkel - rydende overgang mellem de to bevægelser
Shot 3: Wide shot - brug i spidsstilling eller vending
Shot 4: Replay - vis "L" form med grafisk overlay



5. Elastic

Shot 1: Close-up - fod skubber bold indad og ud igen i én bevægelse
Shot 2: Frontvinkel - spilleren bruger elastic til at komme forbi modstander
Shot 3: Wide shot - brug i spidsstilling eller vending
Shot 4: Replay - slowmotion og pile for retning



6. Inside-out (indre/ydre touch)

Shot 1: Close-up - hurtige skift mellem inderside og yderside touch
Shot 2: Sidevinkel - spilleren veksler og skifter retning
Shot 3: Wide shot - spilleren passerer modspiller/kegle
Shot 4: Replay - fokus på balance og tempo

Vendinger:



1. Cruyff-vending

Shot 1: Front shot - spiller truer modstander med spark
Shot 2: Close-up - fod fædder bolden bag støttetåen
Shot 3: Wide shot - spilleren vender væk og accelererer
Shot 4: Replay med slowmotion og grafisk - vis bevægelsen trin for trin



2. Drag back-vending

Shot 1: Close-up - fod trækker hen over bolden
Shot 2: Sidevinkel - spilleren trækker tilbage og vender
Shot 3: Wide shot - brug af vending til at undgå modstander
Shot 4: Replay - vis boldkontrol og vendingens effektivitet



3. Step over-vending

Shot 1: Front shot - step over udføres med fart
Shot 2: Close-up af fædder - vis rytme i bevægelsen
Shot 3: Wide shot - spilleren skifter retning og løber forbi kegle/modspiller
Shot 4: Slowmotion - fremhæver tricket og balance



4. U-kur (halvcirkel med sål)

Shot 1: Close-up - sål ruller bolden i halvcirkel
Shot 2: Sidevinkel - vis vending i et flydende træk
Shot 3: Wide shot - spilleren vender væk fra pres
Shot 4: Replay med pile og grafisk - vis 180° vending og kropstilling



5. Zidane-vending (roulette)

Shot 1: Frontvinkel - vis begge trins drejebævegelse
Shot 2: Close-up - fædder sål, derefter trækker rundt med anden fod
Shot 3: Wide shot - brug i presset situation med modspiller/kegle
Shot 4: Slowmotion - vis hele rotationen med elegance



6. Skarp vending med ydersiden

Shot 1: Sidevinkel - yderside retningsskift i fart
Shot 2: Close-up - kontaktpunkt med bolden
Shot 3: Wide shot - vending og sprint forbi modspiller
Shot 4: Replay med tempo og stop-punkter for timing

Skud:



1. Finesse skud

Shot 1: Sidevinkel - spiller placerer bolden med indersiden mod mål
Shot 2: Close-up - vis fodstilling og skive-effekt
Shot 3: Målvinkel - bolden buer udenom målmanden
Shot 4: Replay - slowmotion med kurve-animeret grafisk



2. Power skud

Shot 1: Bagfra - spiller løber til bolden og sparker hårdt
Shot 2: Close-up - støt og spark med vristen
Shot 3: Målvinkel - bolden flyver hurtigt ind i nettet
Shot 4: Replay - fremhæver fart med slowmotion og hastighedsgrafik



3. Chip skud

Shot 1: Sidevinkel - spiller chipper bolden over målmanden
Shot 2: Close-up - fod under bolden, kort fædderløb
Shot 3: Kamera bag mål - bolden fælder ned i nettet
Shot 4: Replay - vis kurve og højde med animation



4. Flugt skud

Shot 1: Frontvinkel - spiller afslutter direkte på bold i luften
Shot 2: Close-up - timing og kontaktpunkt med bolden
Shot 3: Wide - vis skudet og hvor hårdt det går
Shot 4: Replay - slowmotion af sparkets præcision og kraft



5. Knuckleball

Shot 1: Bagfra - spiller skyder bolden uden rotation
Shot 2: Sidevinkel - bolden flyver med svævende bevægelse
Shot 3: Målvinkel - bolden skiver uventet ind i målet
Shot 4: Replay - grafisk viser uforudsigelig flugt



6. Yderside skud

Shot 1: Sidevinkel - spiller afslutter med ydersiden
Shot 2: Close-up - fodstilling og boldkontakt
Shot 3: Målvinkel - bolden skiver uventet ind i målet
Shot 4: Replay - slowmotion med pile og skubbevægelse

Vi har også filmet en SoMe video hvor formålet er at fange forældrene til børnene, videoen er filmet på telefon, men da vi har haft en helt masse komplikationer med vores SoMe video måtte vi filme den sidste del om i løbet af de sidste dage, dog ville vi rigtig gerne have haft den filmet mere professionel, og anderledes, men vi måtte gå på kompromis med den tid vi havde til at få den filmet, til videoen har vi ved brug af figma lavet en computer der fader ind på skærmen.



Link til SoMe video: <https://www.youtube.com/watch?v=NKB2pMQ7eWc>

PLAKAT OG FLYER

PLAKAT:

Vores plakater er udviklet i Photoshop, hvor vi har stræbet efter at holde det indenfor vores design rammer, og have en kobling til vores hjemmeside, det har vi gjort ved at benytte os af elementer der går igen såsom logoet. Vi startede med at udvikle vores første plakater, men efter god feedback, kom vi frem til at vi skulle ændre den, hvilket vi så gjorde, og nu har vi opnået vores ønsket resultat.

PLAKAT 1 (FØR FEEDBACK):



PLAKAT 2 (EFTER FEEDBACK):

**FLYER:**

Med udgangspunkt i plakaten har vi udarbejdet en seks-siders flyer. I flyeren har vi forsøgt at informere så grundigt som muligt om, hvad Nordic Elite Academy er, og hvorfor unge fodboldspillere bør besøge vores hjemmeside. Den er udformet, så både forældre og børn let kan læse og forstå indholdet

For at skabe visuel sammenhæng med hjemmesiden har vi anvendt de samme farver og fonte. Derudover har vi brugt den samme baggrund på forsiden design som på hjemmesiden. Flyeren er udviklet i Adobe Express.

MIDTEN

BAGSIDE

FRONTSIDE

MIDTEN

Mål Holdet



Persian Moradi



Gustav Tocado



Nicklas Stadler



Inunnag Ingemann

KONTAKT OS HER



nordicelite@academy.dk

+45 12 34 56 78

Nørgaardsvej 2

Nordic Elite Academy

nordiceliteacademy.dk



Drømmer du om at blive den næste fodboldstjerne

...Dine genveje til teknisk optræning



Scan og spark din træning i gang i dag!

Hvad får du hos Nordic Elite Academy

20+ korte videoer
Lær de tricks ad gangen - perfekt til både haven og klubtræning.

Tricks og teknikker
Lær populære tricks som:
Stepovers, Drag Back, Elastico, Cruyff Turn mm.

Træn når det passer dig
Brug videoerne hjemme, i haven eller på banen.

Mobilvenligt layout
Videoerne er optimeret til smartphones - se dem direkte på din telefon.

Hvorfor bruge Nordic Elite ?

LÆR I DIT EGET TEMPO
Alle videoter kan ses. Hvis du bestemmer du selv, hvordan og hvor meget du vil træne. De videoer er optaget og optaget - så mange gange du vil.

TRÆNING LIGE VED HÅNDEN
Vores videoer viser på både mobil, tablet og computer. Det betyder, du kan lære og øve dig, uanset om du er hjemme, på banen eller i sommerhuset.

100% GRATIS
Ingen betaling, ingen omkostning - bare klik ind og begynd at lære. Vi står på din egen adgang til kvalitetsundervisning.

MOTIVATION OG SELVTILLID
At mestre et nyt trick giver ikke bare bedre fodboldspillere - det giver også selvtillid og motivation til at træne videre.

VORES BRUGERE

UNGE SPILLERE
Uanset om du spiller i klub, skolehold eller bare elsker bold - videoerne hjælper dig med at tage dine færdigheder til næste niveau.

TRÆNERE & FORÆLDRE
På inspiration til nye øvelser, lær dem nye måder at forklare teknikker på - og følg med i barnets udvikling.

AMBITIØSE SPILLERE
Drømmer du om at blive endnu bedre? Brug videoerne som supplement til din klubtræning og få et ekstra gear.

TEST & EVALUERING

HVILKE TESTS HAR VI LAVET?

SPØRGESKEMA

Vi startede med at lave et spørgeskema, hvor vi fik en masse svar om hhv. fodbold, niveau, passion og læringslyst, men da vi ikke fik svar fra vores ønsket målgruppe, måtte vi lave field research med nogle børn som vi fandt ude i Lyngby fodboldklub, som var perfekte for vores målgruppe

INTERVIEWS BØRN

Da vi var ude og filme vores videoer fandt vi en gruppe unge drenge der havde været til træning, hvorefter vi spurgte dem om en masse spørgsmål, og der fik vi rigtig gode tests svar. **(ref. side 4)**

BRUGERFEEDBACK, HVAD VIRKEDE GODT, OG HVAD KUNNE FORBEDRES?

Vi udførte en masse brugertest med vores med studerende, lærer, venner og familie. Under disse forskellige scenarier fik vi en masse subjektiv information, men da det ikke kunne bruges til vores opgave, måtte vi dykke lidt dybere, og derfra kontaktede vi vores relationer, som havde børn i vores målgruppes alder. Overordnet set fik vi at vide at vores hjemmeside virkede rigtig fint, men undervejs kom der en masse feedback, som gjorde vi kunne optimere vores hjemmeside, undervejs som vi fik feedback fik vi det skrevet ned så vi kunne arbejde på det.

BRUGERTEST:

SCENARIO 1:

Du er forælder til en 12-årig dreng, som elsker fodbold og gerne vil træne mere derhjemme.

Opgave: Find ud af, hvad Nordic Elite Academy tilbyder, og hvordan det kan hjælpe din søn.

Test:

- **Er budskabet klart?**

Budskabet er klart i og med at der i starten på forsiden allerede står hvem vi er og hvad vi tilbyder

- **Forstår man målgruppen?**

Målgruppen er godt passende

- **Er det troværdigt?**

Som forældre synes man det er troværdigt, men der står intet på hjemmesiden om det er gratis eller om det koster penge

SCENARIO 2:

Du er 14 år og vil gerne forbedre dit skud.

Opgave: Find og klik dig frem til en video, der lærer dig et “power skud”.

Test:

- **Kan unge let navigere til videoer?**

Hjemmesiden er nem at navigere på, og passer til målgruppens brugervenlighed

- **Er det tydeligt hvilke videoer der findes?**

Ja det er tydeligt at finde ud af hvilke videoer da alt er kategoriseret og har sine egne overskrifter så man er slet ikke i tvivl om hvilken video man trykker ind på

- **Er sproget og strukturen passende for børn/unge?**

Videoerne er meget nemme og simple, så strukturen og sproget ift. Videoerne er passende og nemme at forstå for børn og unge

SCENARIO 4:

Du er ungdomstræner og overvejer at anbefale Nordic elite academy til dine spillere.

Opgave: Find en video og vurder, om indholdet virker professionelt og brugbart til træning.

Test:

- **Indholdskvalitet og præsentation**

Videoerne virker supergodt og er professionelle, men måske skal teksten i videoerne ændres lidt ift. Teksten da teksten bliver overskygget i det lille vindue af kontrolbaren

SCENARIO 5:

Du har aldrig hørt om Nordic Elite Academy før.

Opgave: Gå ind på siden og forklar, hvad nordic elite academy er, og hvorfor det eksisterer.

Test:

- **Er “Om os”-sektionen klar nok?**

Om os sektionen er supergod og klar, og det virker supergodt at man både kan læse lidt kort på forsiden og derfra komme ind på om os, men direkte også trykke oppe i navigationsbaren

- **Kommer formålet tydeligt frem?**

Formålet tog mig kort tid at finde frem til, og er superklart og personligt, hvilket giver en stærk bund og god troværdighed

- **Skaber siden tillid?**

Siden skaber tanke om professionalisme, og det med at der er enkelte sektioner, giver ekstra troværdighed da man kommer lidt dybere på hvor ekspertisen kommer fra.

Hvorfor har vi gjort som vi har gjort?

SEO

Da vi var kommet til det punkt, hvor vores sider har været færdigkodet, har vi sparret med Ai ift. Hvordan vi har kunne optimere vores hjemmeside, hvorefter den har hjulpet os lidt frem med hvordan vi har kunne lave en fangende meta tekst og titel, det skal nævnes at der herunder kommer det vi har brugt i vores head del i html koden, men vi også har overvejet vores alt tekst til billeder og videoer.

INDEX:

<title>Nordic Elite Academy | Forside</title>

<meta name="description" content="Træn dine fodboldfærdigheder med Nordic Elite Academy. Sjove og lærerige online fodboldvideoer for børn og unge – træn hvor som helst, når som helst.">

<meta name="keywords" content="Nordic Elite Academy, online fodboldtræning, fodboldvideoer, fodboldøvelser for børn, lær fodbold hjemme, tekniktræning online">

LÆRINGSVIDEOER SIDE:

<title>Fodboldøvelser online | Læringsvideoer</title>

<meta name="description" content="Se læringsvideoer med fodboldtræning for børn og unge. Fra afleveringer til tricks og skud – lær og træn hjemme eller på banen.">

<meta name="keywords" content="fodboldøvelser, tekniktræning, afleveringer, skud, tricks, børnefodbold videoer, lær fodbold, fodbold færdigheder, ungdomsfodbold">

OM OS SIDE:

<title>Om Nordic Elite Academy | Udvikl dine fodboldskills online</title>

<meta name="description" content="Nordic Elite Academy hjælper unge fodboldspillere med at udvikle tekniske færdigheder gennem online træningsvideoer – når som helst, hvor som helst.">

<meta name="keywords" content="om Nordic Elite Academy, fodboldtræning for børn, online træningsplatform, fodboldakademi, fodboldundervisning, udvikling af fodboldtalenter">

GALLERI SIDE:

<title> Nordic Elite Academy | Galleri </title>

<meta name="description" content="Oplev Nordic Elite Academys fodboldunivers gennem billeder og videoer. Se hvordan unge spillere udvikler deres færdigheder med vores træningsforløb og tekniske øvelser.">

<meta name="keywords" content="fodbold galleri, fodboldtræning billeder, tekniske øvelser fodbold, nordic elite academy, ungdomsfodbold, fodboldbilleder, fodboldvideoer, fodbold skills, træningsgalleri, fodbold udvikling">

KONTAKT OS SIDE:

<title>Kontakt os | Nordic Elite Academy</title>

<meta name="description" content="Har du spørgsmål? Kontakt Nordic Elite Academy via e-mail eller telefon og hør mere om vores online fodboldtræning.">

KONKLUSION

HVAD LÆRTE VI?

Vi lærte at denne målgruppe kan være svær at ramme, men at det er en virkelig spændende målgruppe, at arbejde med, derudover lærte vi hvordan vi som gruppe kunne arbejde effektivt og tidsplanlægge vores arbejde, så vi nåede hvad vi skulle nå at arbejde færdigt med i arbejdsperioden.

Vi fandt hurtigt ud af hinandens færdigheder, og vi lærte en masse nye ting om kodning og design, da vi under arbejdsprocessen afprøvede en masse nye metoder af.

HAR VI LØST PROBLEMFORMULERINGEN OG HVORDAN OPFYLDER JERES LØSNING MÅLENE?

Ja, vi synes vi har løst vores problemformulering rigtig godt, da vi har skabt en vellykket hjemmeside, hvor implementeringen af et interaktivt og funktionelt design for vores online platform er opnået. Vi har ved brug af responsivt design, god struktur og fede læringsvideoer skabt en brugervenlig hjemmeside som giver en god oplevelse.

Punkt for punkt har vi løst vores problemformulering ved disse følgende løsninger:

- **Interaktivt og funktionelt design:** dette har vi opnået ved brug af responsivt design derudover har vi en klar navigation som gør det nemt at navigere rundt.
- **Engerende indhold:** Dette har vi opnået ved vores læringsvideoer, som viser vores brugere kort og effektivt hvordan de skal øve sig og lære, hvilket fastholder brugerens engagement.
- **Brugerudbytte/god brugeroplevelse:** Dette har vi opnået ved brug af fleksibilitet på hjemmesiden, med det mener vi altså at vores træningsmateriale er noget brugeren kan tilgå når som helst, hvor som helst hvilket giver brugeren virkelig god fleksibilitet samt muligheden for kontinuerlig læring.

PERSPEKTIVERING / FREMTIDIGT ARBEJDE

HVORDAN KUNNE PROJEKTET UDVIKLES VIDERE?

Der er selvfølgelig mange ting som ville kunne blive taget til det næste step i udviklingen, men nogle af dem vi har snakket meget sammen om er, at give vores bruger mulighed for at følge deres udvikling, hvor der kan optjenes nogle bolde eller trofæer af en art, hvilket vi tror ville give en anden form for dedikation og motivation for at lære, og bruge hjemmesiden kontinuerligt.

Derudover har vi snakket om at der kunne tilføjes en aktiv chat bot, som kan hjælpe brugerne hvis de har svært ved at forstå noget eller er nysgerrige om nogle ting.

Og til sidst har vi snakket om at lave en form for nogle små spil, hvor brugeren kan blive klogere på de forskellige teknikker, og for at give muligheden for alt ikke skal være seriøst, men at man også kan have det sjovt hos os.

BILAG

LINK TIL KODE

KANBANBOARD

The image displays two screenshots of a Kanban board interface, likely from a project management tool like Trello. The board is organized into columns representing days of the week for two consecutive weeks: 'Eksamensopgave uge 19' and 'Eksamensopgave uge 20'. Each column contains a list of tasks, many of which are marked with a green checkmark, indicating completion. The interface includes a top navigation bar with options like 'Workspace visible', 'Board', 'Power-Ups', 'Automation', 'Filters', and 'Share'. The tasks are listed in a clean, modern style with a light blue background and white cards.

Eksamensopgave uge 19

- Mandag uge 19
 - ✓ Figjam oprettelse
 - ✓ Brainstorm
 - ✓ Idegenerering
 - ✓ Breakdown af opgave
 - ✓ problemformulering
 - ✓ problemstilling
 - ✓ Start på styletile
 - ✓ Start på Logo
 - ✓ Start på kanbanboard
 - + Add a card
- Tirsdag uge 19
 - ✓ lave fuldt arbejdsboard
 - ✓ endelig problemformulering/stilling
 - ✓ brugertest logo
 - ✓ Wireframes
 - ✓ hvad skal der være på hjemmeside
 - + Add a card
- Onsdag uge 19
 - ✓ begynde hard code
 - ✓ starte på forside
 - ✓ lave opstilling (navbar, footer osv osv.)
 - ✓ finde ud af hvilke undersider
 - + Add a card
- Torsdag uge 19
 - ✓ færdiggøre forside
 - ✓ starte på om os side
 - ✓ lave loading screen java
 - + Add a card
- Fredag uge 19
 - ✓ færdiggøre om os side
 - ✓ starte på læringsvideoer side
 - + Add a card

Eksamensopgave uge 20

- Mandag uge 20
 - ✓ færdiggøre læringsvideoer side
 - ✓ Færdiggøre kontakt os side
 - ✓ empathy map
 - ✓ lave double diamond
 - ✓ lave shotliste til reklamevideo
 - ✓ låne udstyr til at filme videoer
 - + Add a card
- Tirsdag u20
 - ✓ filme videoer til hjemmesiden (tutorials)
 - ✓ filme reklame video
 - + Add a card
- Onsdag u20
 - ✓ starte på redigering af videoer til hjemmesiden
 - ✓ færdiggøre redigering af videoer til hjemmeside
 - ✓ sætte billeder og videoer ind istedet for placeholders
 - + Add a card
- Torsdag u20
 - ✓ Lave plakat
 - ✓ starte med redigering til So-Me reklame video
 - ✓ brugertest
 - + Add a card
- Fredag u20
 - ✓ sætte github op til kode
 - + Add a card

Eksamensopgave uge 21 ☆ Workspace visible Board

Power-Ups Automation Filters PWA Share

| Mandag u21 | Tirsdag u21 | Onsdag u21 | Torsdag u21 | Fredag u21 |
|--|-----------------------------------|---|--|---|
| ✓ lave flyer + færdigere plakaten helt | ✓ lave flyer færdigt | ✓ Finde ud af hvilken struktur vi vil have til vores projektdokumentation | ✓ projektdokumentation | ✓ projektdokumentation |
| ✓ tjekke af hvad der er helt færdigt | ✓ tjekke printet version af flyer | ✓ Prøve at gøre hjemmesiden mere børnet ift. målgruppen | ✓ match vores flyer til vores plakater og hjemmeside | ✓ brugertest hjemmesiden når den er færdig, og skriv feedback imens |
| ✓ breakdown af det sidste der skal laves | + Add a card | + Add a card | + Add a card | + Add a card |

Eksamensopgave uge 22 ☆ Workspace visible Board

| Mandag u22 | Tirsdag u22 |
|------------------------|------------------------------|
| ✓ projektdokumentation | ✓ projektdokumentation |
| + Add a card | aflevere opgaven på wiseflow |
| | + Add a card |

HVORDAN VORES PLAKAT SER UD PÅ SOME OG PÅ F.EKS. BUSSTOPSTED



LOGO

Inspiration



Logoer



THUMBNAILS 2



THUMBNAIL 1



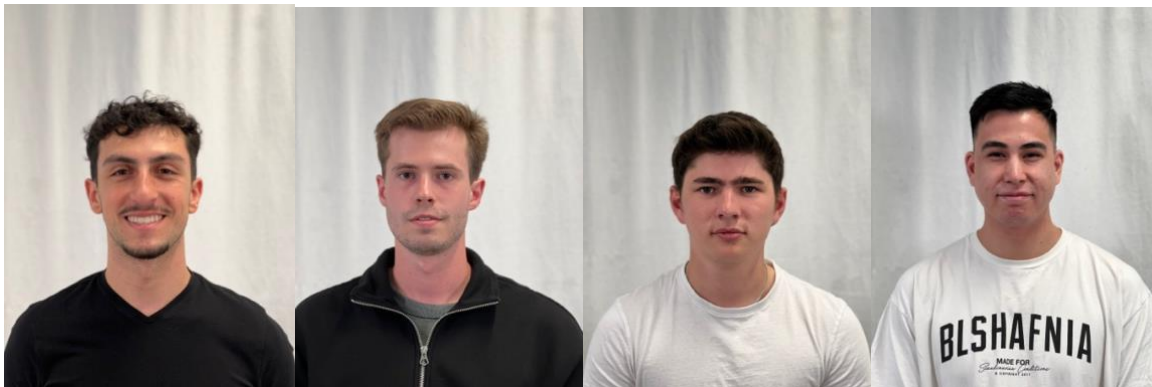
LÆRINGSVIDEOER BILLEDER



BAGGRUNDSBILLEDE



BILLEDER AF OS



SPONSER PLACEHOLDER BILLEDE

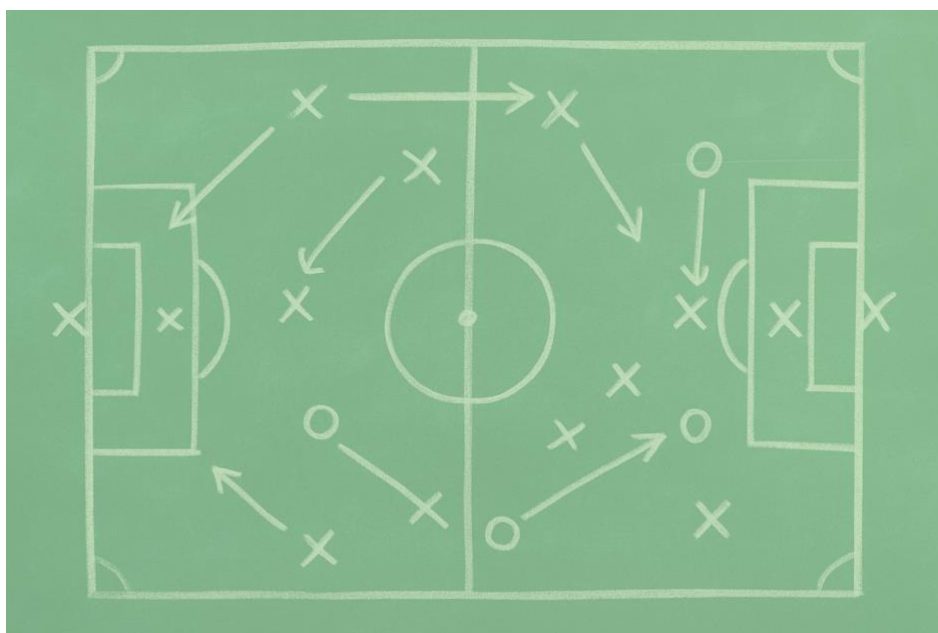


LITTERATURLISTE

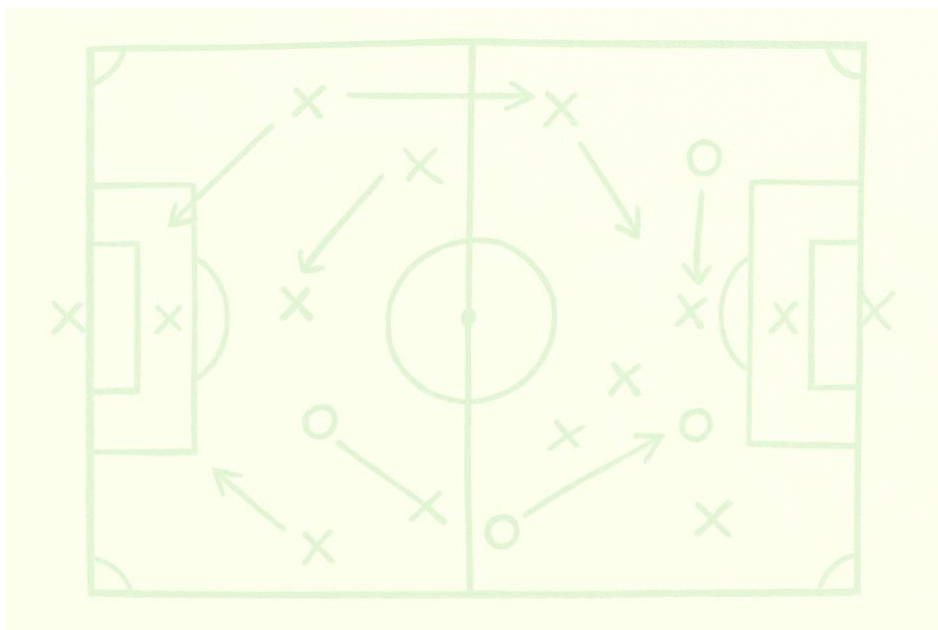
PROMTS TIL BILLEDER LAVET AF AI:

Prompt til baggrundsbillede:

"Kan du genere et baggrundsbillede, vi vil gerne have et baggrundsbillede med læsevenlighed af vores tekst på vores hjemmeside, vores idé er at vi skal have en fodboldbane som baggrundsbillede"



"lysere baggrund, mere beige/hvid"



Derefter er opacity af billedet blevet sat ned i programmet Adobe Illustrator

Prompt thumbnail til læringsvideoer:

"lav en thumbnail i videoformat der er simpel og lavet til målgruppen 6-16 år, baggrunden skal være i øjenfaldende, og der skal være en ung dreng/et barn der spiller fodbold, formålet med thumbnailen er til vores hjemmeside der er et online fodbold akademi"



KILDER

BAI. (2017, 1. Januar). Youtube [Video]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=DkFEvoSSnT0>

Canva. (s.d.). I: Canva. <https://www.canva.com/>

Creazilla. (s.d.). I: Creazilla. <https://creazilla.com/da>

Freepik. (s.d.). I: Freepik. <https://www.freepik.com/>

GS. (2017, 28. Januar). Youtube [Video]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=5Rryrz7kPlc>

GS. (2021, 20. December). Youtube [Video]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=T8vcb08cHnI>

HXF. (2022, 25. Maj). Youtube [Video]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=-xce9G9QEjA>

Iconscout. (s.d.). I: Iconscout. <https://iconscout.com/>

Logoipsum. (s.d.). I: Logoipsum. <https://logoipsum.com/>

Pexels. (s.d.). I: Pexels. <https://www.pexels.com/>

Pixabay. (s.d.). I: Pixabay. <https://pixabay.com/da/>

Vecteezy. (s.d.). I: Vecteezy.
https://www.vecteezy.com/?utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=brand&utm_term=vecteezy&utm_content=us&gad_source=1&gad_campaignid=19998070923&gbraid=0AAAAADIH8EUj3MvFudZtP1jkVTa1gsRco&gclid=Cj0KCQjwxdXBBhDEARIsAAUkP6hytiwieHL9EgSHAunhbLXvWEWOv6L5FWWZJlI9PXA3k2ZmOYXGsUaAvy8EALw_wcB