Grundlæggende html:

* Stilart site

**Om opgaven**

Stilart-site opgaven gik ud på at lave et responsive site hvor vores indhold og styling var information og inspiration fra en bestemt stilart.   
I selve opgaven var fokusset på at lave sitet ud fra et layout diagram som var blevet bestemt på forhånd og få det til at være responsivt, så det passede forskellige størrelser (iPhone landscape/portræt, tablet landscape/portræt, desktop med og uden retina skærm

**Processen bag det endelige resultat**

Processen bag sitet forløb meget i stil med den måde dette site også er lavet.   
Først blev selve strukturen i html lavet. Dernæst blev indhold til sitet fundet (tekst og billeder). Så blev diverse farver og kontur sat på. Og til sidst blev de forskellige objekter placeret rigtigt i forhold til hinanden og der blev lavet en media query til hver at de nævnte størrelser.

**Hvad jeg fik ud af denne opgave**

Denne opgave har givet mig god viden inden for opsætning af hjemmesider og hvordan strukturen skal være for at man kan få den til at være responsiv.   
Derudover har jeg fået en god fornemmelse af hvordan processen på opbygningen af en hjemmeside er.

Grundlæggende video:

* Virksomhedspræsentations video og site

**Om opgaven**

Vores første forløb om ”grundlæggende video” handlede om at finde en virksomhed som var interesserede i at få lavet en præsentationsvideo og et redesign af deres hjemmeside.

**Processen bag det endelige resultat**

Vores proces i forhold til dette forløb var 2 delt, da vi først startede med at lave præsentationsvideoen, og dernæst, efter vi havde fået noget information og inspiration fra selve virksomheden, lave redesignet af deres hjemmeside.

**Hvad jeg fik ud af denne opgave**

Virksomheds opgave gav et godt indblik i hvordan man kan kæde visuelle elementer fra både video og hjemmeside sammen, så de har en form for genkendelighed. Og Hvordan man kan fremme visse elementer mere end andre.

Derudover har det også hjulpet at arbejde sammen med en virkelig virksomhed og hører hvad de var interesserede i at få forbedret. Og bruge vores kendskab til de visuelle love ind over.

* CPH DOX video med site

**Om opgaven**

CPH DOX opgaven gik ud på at lave en video med enten demokrati eller selvoptagethed som tema.   
Dernæst skulle vi ud og finde en interviewperson som kunne fortælle os en historie om deres liv som passede til den stil af historie som vi har valgt ud fra de tidligere nævnte temaer.

**Processen bag det endelige resultat**

Efter vi havde besluttede os for at tage selvoptagethed som tema, brainstormede vi efter et emne som vi kunne lave en historie til, og ente med at tage udtrykket ”mommyshaming”.  
Efter at have fundet vores interviewperson og filmet, klippede vi det sammen.   
Indholdet som blev brugt er taget ud fra både det mest relevante og hvilket budskab vores interview ville gi.

**Hvad jeg fik ud af denne opgave**

Efter denne opgave har jeg fået en god forståelse i hvordan man formidler et tema eller emne in i en historie. Plus, de værktøjer og teorier har hjulpet meget i hvordan man skal filme og hvilke måder kamera vinkler og lys kan have stor effekt på stemning i et interview.   
En udfordring var dog den mængde tid der måtte være i filmen, i forhold til alt de materialer man får fra et interview.

Grundlæggende UX

* Kea app

**Om opgaven**

Vi fik til opgave at lave en prototype app som skulle løse et problem eller fylde et behov på Kea.   
Inden vi startede på opgave fik vi resultaterne fra et spørgeskema som vi selv havde lavet svarende til da vi var målgruppen.  
Til sidst skulle vi pitche vores app til ledelsen.

**Processen bag det endelige resultat**

Efter at have dannet os et overblik over hvilke problemer eller behov der var, valgt vi de hyppigste svar fra spørgeskemaet og begyndte at skitsere ideer til vores ”Design Charette”, pitche vores ideer til hinanden over flere gange og skitsere vores løsninger til en ”paper prototype”.

Inden vi begyndte på at implanterer vores løsninger ind i vores prototype, lavede vi nogle forskellige former for test (5 sekunders test, tænke højt test).  
Efter test implementerede vi vores lønninger ind i vores prototype app og testede usability og grafiske elementer, til vi til sidst havde et færdigt produkt.

**Hvad jeg fik ud af denne opgave**

Det jeg kan tage videre fra vores forløb med Kea appen, er en forbedret forståelse omkring grafisk layout, farve regler og gestaltlove.

Testning og ideudvikling i det her forløb har også givet et godt indblik i hvordan man kan finde de mest gennemarbejdede og brugbare løsninger, som ud fra de kriterier man valgt passer bedst.

* Republikken

**Om opgaven**

Til denne opgave skulle vi lave en app for ”Republikken”, som skulle øge det sociale netværk der er på stedet og forbedre kommunikation mellem medlemmerne.   
Ud over appen skulle der også laves nogle tanker i forhold til om den skulle være en Premium, Freemium eller helt gratis at have.

**Processen bag det endelige resultat**

Vi startede med at få en introduktion til hvem Republikken var og hvordan stedet så ud (hvilke farver, mønstre, struktur og temaer stedet havde).  
Dernæst fandt vi ud af hvilke vej vores app skulle bevæge sig hen. Hvilke løsninger som passede bedst til deres behov.

Efter at have besluttede os for vores valg af løsning, testede vi og gennemgik om det var den rigtige løsning ud fra hvad Republikken ville have.

Til sidst implementerede vi vores design ud fra de observationer vi fik fra Republikken, og klar gjorde vores pitch til dem.

**Hvad jeg fik ud af denne opgave**

Ud over testning og ideudvikling hjalp denne opgave mig med at forstå de mere virksomhedsaspekter indenfor udvikling af app. Så som hvilke retning appen skal gå økonomisk set og hvilke forventninger og krav firmaet har til det færdige produkt. Og hvordan man kan drage information og inspiration fra virksomheden ind i appen.

Grundlæggende animation

* Egen animation

**Om opgaven**

Det selvstændig animation forløb var delt ind i 4 faser (karakterer design og skitser, Rentegnede karakterer og scenografi, lydsiden, den færdige fortælling).  
Formålet var at lave et som for animation med noget interaktion for brugeren.

**Processen bag det endelige resultat**

Vores forløb startede ud med at lærer at lave karakter og skitser. Og efter et stykke tid havde vi både karakter skitser og udryk til de forskellige.  
Næste del var at få dem rentegnede i illustrator og give med en walkcycle så vi kunne skabe en form for animation for karaktererne.   
Inden vi startede på jquery koden fandt vi noget lyd som enten kunne være hentet fra internettet eller lavet selv. Dernæst blev redigerede vi vores filer så de passede til vores formål.  
Til sidst indsatte vi de forskellige spritesheet og scenografier, og brugte jquery til at give dem animation som passede til vores flowchart.

**Hvad jeg fik ud af denne opgave**

De to hovedemner jeg kan tage videre fra denne opgave er karakterdesign og Jquery kodning.   
Forståelsen i hvordan java script fungere og princippet ved at lave funktioner i Java script.

* Sex og samfund

**Om opgaven**

Sex og samfund opgaven handlede om at formidle et budskab ud til en målgruppe i alderen 13-15. Budskabet som vi skulle formidle gennem vores animation handlede om at unge ikke skulle dele billeder eller lignende.   
Samtidig skulle den indeholde in form for interaktion for brugeren så den ikke virkede som en video.

**Processen bag det endelige resultat**

Dette forløb handlede meget om at finde på et passende tema for vores målgruppe da den skulle være fangende for målgruppen. Derfor var der stor fokus på at teste ens moodmap, style tile, karakter design, færdig animation og formidlingen af budskabet, for en person indenfor den målgruppe vi sigtede efter.

Et af hovedmålene var også at få budskabet ud så det ikke virkede som om man angrib brugeren, men fik mere oplyst problemet på en sjov men klar måde.

**Hvad jeg fik ud af denne opgave**

I denne opgave har jeg lært mest om hvordan man formidler et budskab ud til en bestemt målgruppe. Og hvordan man indordner ens design og indhold efter specifikke kriterier i forhold til ens målgruppe.