

1. SEMESTER PRØVE

Navn: André Hørslev Dijkhuizen

Hold navn: OEAMM19EDB

Anslag: 14.366

Vejledere:

Andrea Cirone Nørgaard

Anni Grøndal Nielsen

Thomas Bøye Jessen

Sanne Riber Baun Kristensen

Jesper Fromm

Afleveringsdato: 16/12/19

URL til Proces portfolio:
<https://ahd.kugelberg.dk/>

URL til Præsentations portfolio:
<https://ahd.kugelberg.dk/eksamen-projekt/index.html>

Indholdsfortegnelse

Projekt 1	1
Præsentation	2
Læringsmål	3
 Projekt 2	 5
Præsentation	5
Læringsmål	6
 Projekt 3	 8
Præsentation	8
Læringsmål	9



Projekt 1

Præsentation

Projekt 1 var en gruppe projekt, hvor vi skulle i 4-5 mands grupper redesigne en hjemmeside af enten Baagø eller Fyens Rideklub. Min gruppe fik tildelt Baagøs hjemmeside. For at kunne starte på en redesign skulle vi først vælge en teamleder i gruppen samt udarbejde en gruppe kontrakt. Når alt det var på plads gik vi igennem nogle processer så vi kunne finde frem til hvad vores re-designet hjemmeside skal indeholde samt hvordan vi kommer frem til de forskellige valg til den nye hjemmeside. Til sidst i projekt skulle vi udarbejde en klient rapport in Adobe Indesign.

For at komme frem til vores endelige løsning af hjemmesiden igennem gik vi nogle forskellige processer. Først lavede vi en Nobanet Usability Guidelines (NUG) analyse, som gennemgår en række områder inden for design, brugervenlighed og navigation. Vi skulle først analyseshjemmesiden med NUG individuelt og derefter diskuterer vi dem og analyseret resultaterne og tilsammen sætte et fælles evalueringsark med de mest relevante resultater. Der skulle også bruges andre former for teorier og metoder til at evaluere hjemmesiden ud over Nobanet Usability Guidelines. Vi brugte også C.R.A.P. analyse til at evaluere hjemmesiden. C.R.A.P. analysen står for contrast, repetition, alignment & proximity. Kontrast handler om at få ting til at skille sig ud altså en opfordring til handling f.eks. var der på Baagøs hjemmeside et rødt felt med teksten "Sidste nyt!" som skilte sig ud på siden for at få opmærksom. Repetition eller gentagelse er f.eks. hvis en header og side fod har samme farve eller hvis der bare er noget der går igen på siderne. Alignment er med til at gøre det nemmere at læse, hvis tekst nu at alignet til en bestemt side og ikke står alle mulige mærkelige steder på ens hjemmeside. Proximity lave mange elementer om til et element. Altså længere væk elementer er fra hinanden jo mindre hænger de samme men, hvis de var tættere på hinanden, ville man kunne regne ud at de høre sammen.



Projekt 1

Efter at vi har analyseret Baagøs hjemmeside skulle vi udarbejde minimum én persona og et scenarie som er baseret på det data vi er kommet frem til ved hjælp af lave et spørgeskema til at finde frem til vores målgruppe. Spørgeskemaet delte vi på de sociale medier. I vores spørgeskema spurgte vi indtil, hvilken alder personen har som planlægger turen til de danske øer. Her kom vi så frem til at der ofte mødrene på omkring de 39 år i familien er dem der planlægger disse ture. Da vi fik styr på vores persona, udformede vi 2 scenarier, hvor den første var at personaen skulle ud og campere med sin mand og 2 børn. Hun vil gerne finde ud af hvad det koste at tage med Baagøs færge for hele familien med en campingvogn. Det anden scenarie var at hun skulle planlægge, hvad de skal lave om lørdagen. Det bliver godt vejr og hun vil gerne se, hvad man kan lave på Baagø.

Da personaen og scenarierne var blevet opsat. Gik vi i gang med at arbejde moodboard. Vi blev enig om i gruppen at moodboardet skulle have en følelse af nature, da Baagø går meget op i deres dyreliv på øen. Efter moodboardet lavede vi en style tilen over typografien vi bruger og hvilken farver. Vi kunne så begynde at sætte vores wireframe og mock up op inde i Adobe XD som også er det program vi brugte til at lave den redesignede hjemmeside. Farverne er taget ud fra et naturbillede fra Baagø og derfor har hjemmesiden denne grønne- og sandet farve.



Projekt 1

Læringsmål

Anvende grundlæggende teorier, metoder og værktøjer til styring af enkel multimedieproduktion, der knytter sig til praksis i erhvervet

Det var rart at kunne bruge de analyser man har lært i en undervisning og kunne bruge dem i et projekt som har forberedt mig til at anvende dem i praksis og andre projekter. Ved brug af C.R.A.P. analysen, NUG, moodboard samt at lave en style tile til projekt 1.

Viden om grundlæggende principper for komposition og layout i digital medieproduktion

Jeg har anvendt dette læringsmål ved f.eks. at bruge C.R.A.P. analysen til at komme ind på det visuelle ideer til hjemmesiden. Altså bruge Contrast til at få diskrete elementer til at skille sig ud. Her brugte vi en tredje farve for at få brugere til at kigge på information omkring Baagø altså den sandet farve, da den redesignede hjemmeside er for det meste grøn og hvid.

Viden om grundlæggende metoder til modellering, strukturering og udvikling af digitale brugergrænseflader

Da jeg fik projekt 1 brugertestet kunne jeg strukturere og bruge C.R.A.P. efter den feedback der kom fra testpersonen til at hjælpe mig med opstillingen den redesignet hjemmeside ordentlig. Jeg op satte projektets modellering op i wireframes og derefter i en mock up som hjælp ved brug af Adobe XD med at skabe løsninger til det endelige produkt.

Projekt 2

Præsentation

I Projekt 2 skulle vi i samarbejde med Odense bys museum H.C. Andersen museet, hvor vi skulle udforme og designe en interaktiv installationsudstilling til de mange besøgende på museet får og så skal det også kunne passe ind i museet eksisterende udstillinger. Kravet fra Henrik Lübker var at udstillingen må gerne indeholde et eventyrligt brud altså at der sker noget brugerne ikke lige havde forventet ville ske. Til sidst i dette projekt skulle vi udføre en akademisk rapport samt en klient rapport eller folder, hvor min gruppe og jeg valgte at lave en folder. Vi skulle også lave en plakat og video af vores udstilling til klienten.

Vores problemstilling til dette projekt, kom vi frem til da vi lave research, hvor vi gik ud og interviewet de personer så lige har været inde og se H.C. Andersen museet omkring, hvad de synes og udstillingerne og om der manglende noget til selve museet. Men inden vi gik ud og interviewede lave en KWHL, så vi kunne komme frem til det data vi gerne finde ud af. Vi fandt så ud af at museet, var meget informativt og ikke rigtig havde nogle interaktive udstillinger ud over en virtuel reality briller derfor kom vi frem til at vores hoved problemstilling som er: "H.C. Andersens eventyr er en stor del af børns liv, det er derfor vigtigt at børn nyder at komme på H.C. Andersen museet. Hvordan kan vi lave en udstilling som primært fanger interessen for børn og samtidig bringer læring til børnene?". Derefter lavede vi også nogle under spørgsmål til vores problemstilling som lyder:

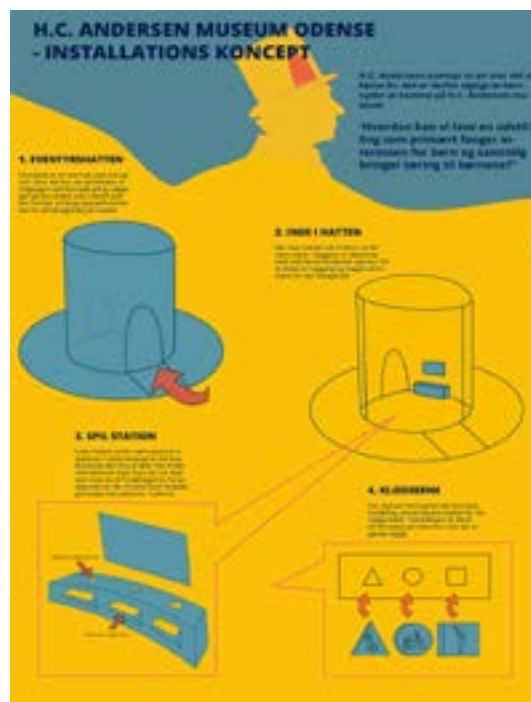
1. "Hvad har H.C. Andersen museet gjort for at fange børnenes interesse?"
2. "Hvordan kan vi få implementeret mere interaktion i en udstilling?"
3. "Hvordan kan vi få inddraget H. C. Andersens fortællinger i en udstilling, som både vil fange børn og voksnes interesse?"

Projekt 2

For at kunne besvare og løse vores problemstilling gennem gik vi en række processer, Vi brugte design thinking processen til satte hele projektet op. Ellers begyndte vi med at lave en klassik brainstorm. Her kom vi så frem til 3 forskellige ideer som vi tog med til midtvejspitchen og forlod den med kun 1 idé som var en fortæller hat men da hatten ikke var særlig interaktiv, blev vi nød til at lave den og videre udvikle på den.

Vi kom så frem til at hatten skulle hedde Eventyrshatten som indeholde 4 stationer, én station indeholder 1 skærm, et bord med 3 huler udformet i forskellige figurer og til sidst er der 3 kurve med forskellige klodser der passer til de udformede huler i bordet. Det går så ud på at de besøgende i museet skal skabe/bygge et H.C. Andersens eventyr af eget valg.

Det foregår således at, når en person står foran én af stationerne, så ville skærmen lyse op ved hjælp af bevægelsessensorer, hvor der så vil stå på skærmen at personen skal vælge en klods (en historie) i kurv nummer 1 og placere den i det først hul. Her vil skærmen så begynde at afspille en tegnefilm af det valgte eventyr, hvor den så ville på et tidspunkt stoppe midt i tegnefilm og spørge ind til hvad næste klods kunne være så personen kan fortsætte med at se eventyret og det samme med også ske lige inden slutning.



Projekt 2

Læringsmål

Indsamle og anvende empiriske data om brugere og brugs situationer

Ved at være i stand til at kunne indsamle data, da vi brugte Know, Wonder, How, Learned (KWHL) modellen til at finde frem til de spørgsmål vi gerne vil stille de interviewede personer og ved at gøre dette kom jeg også frem til hvad de besøgende for H.C. Andersen museum syntes om selve museet og hvad der kunne ændres benytte proces inden research.

Formidle udviklingsprocessen for digitale indholdsproduktion til interessenter med faglig indsigt

Da jeg har sat dette projekt ind i min proces portfolio har jeg haft kunne formidle udviklingsprocessen, hvor jeg samtidig under projektet også har lavet en akademisk rapport til underviserne samt en klientrapport til klienten. Klientrapport er med til sælge produktet og give personen bedre indblik hvad han går med til.

Under vejledning tilegne sig grundlæggende viden, færdigheder og kompetencer inden for design og udvikling af digitalt brugergrænseflader

Da vi gik til midtvejspitchen med 3 ideer og kom ud med 1, fik vi at vide vores fortæller hat idé ikke var interaktiv nok. Vi blev derfor nød til at ombygge hatten til noget mere interaktiv ved f.eks. at tilføje nogle interaktive stationer og derfor brugte vi vejlederes feedback til at videre udvikle ideen og skabe en prototype af slutproduktet til vores klient.

Anvende og vurdere teknologier til præsentation og produktion af digitale indhold

Jeg anvendte flere forskellige teknologier under projekt 2. Der blev lavet en video, da klienten ikke kunne være til stede under messen for præsentationen af produktet. Der blev som sagt i stedet for lavet en video af konceptet så klienten kunne skabe sig et overblik og fange hans interesse for produktet. Plakaten der også blev lavet til dette projekt, var med til at give en hjælpende hånd for forklaring om produktet, hvis der nu var nogle andre foran dem og fange opmærksomheden til personer der holder af visuelle ideer.

Projekt 3

Præsentation

Projekt 3 er delt op i 2 dele. Den første del er vores proces portfolio er en WordPress blog som jeg har udarbejdet siden starten af 1. semester, i bloggen skulle jeg samle alt hvad jeg har lavet af multimedieproduktioner, projekter og procesdokumenter i løbet af dette semester. De opgaver og projekter jeg har lavet til bloggen skulle indeholde en opgavebeskrivelse og dokumentation af mit arbejde, derudover skulle de også indeholde en selv kritisk refleksion over mit arbejde.

Den anden del af projekt 3 er en præsentations portfolio som består af en hjemmeside der er kodet fra bunden. Med det formål at jeg skulle finde min egen brand til det arbejdsmarked som jeg har sat mig for, som er webudvikling. Derfor er min målgruppe mindre virksomheder der har brug for en hjemmeside samt at kunne vedligeholde den. Denne portfolio blev udarbejdet i forbindelse med mit eksamensprojekt.

Da jeg selv er en meget stilren og enkel person, valgte jeg at kode en onepage hjemmeside til min præsentations portfolio for også at holde siden simpelt og ikke forvirrende. Der er lavet under sider til mine projekter og opgaver som jeg har valgt at tage med. Mit logo som er oppe i venstre side i headeren er min underskrift i initialer. Når man kommer ind på starten af min hjemmeside, ville man kunne se en pil der peger ned som viser at man skal scrolle ned. Man kan dog også vælge at bruge navigationsbaren, hvis man vil hurtigere ned til en bestemt del af siden og for at komme tilbage til toppen er der en pil der peger op nede ved footeren. Når man går ind på en af projekter, så er der ikke en navigationsbar med et kryds der tager en tilbage til projekter afsnittet eller hvis man trykker på mit logo, ville man bare vende tilbage til toppen af min onepage hjemmeside.



Projekt 3

Jeg har valgt at tage 6 opgaver/projekter med, 2 gruppe projekter og 4 individuelle opgaver. De 2 gruppe projekter består af projekt 1, hvor vi skulle redesign en hjemmeside af Baagø og prototyping workshop opgave som gik ud på at vi skulle lave en dating app prototype med Adobe XD. Den første af de 4 individuelle opgaver er HTML & CSS, hvor jeg skulle kode en hjemmeside med 4 sider der linker til hinanden samtidig med at de 4 sider har lidt tekst og et billede på hver side. Den anden opgave er intro tur opgave som gik ud på at jeg skulle finde 3 eksempler på dårlig typografi i Odense. Den tredje jeg har valgt at tage med er fra Animation workshoppen, hvor jeg skulle kode animation med CSS og Adobe Illustrator, her valgte jeg at animere mine initialer. Den sidste og fjerde opgave er et selvportræt som gik ud på at jeg skulle tegne mig selv inde i Adobe Illustrator.

Jeg har valgt mørke farver til min hjemmeside fordi jeg synes de lyse farveskær lidt i øjnene og de mørke farver giver også lidt mere ro når man læser. Jeg har også prøvet at holde det så enkelt som muligt for at skabe overskuelighed til hjemmesiden.

Min kodning er udarbejdet på en Macbook air med en 13 tommer skærm og den webbrowser jeg brugte til, var Google Chrome, hvor jeg brugte code editoren Atom til at skrive min kode i.

Læringsmål

Anvende grundlæggende teorier, metoder og værktøj til design og udvikling af brugergrænseflader

I min proces portfolio kommer jeg ind på typografi i en af mine opgaver som har givet mig en forståelse for at definere de to slags skrifttyper. Der er serif og sans-serif som også kaldes for antikva og grotesk, hvilket på dansk betyder fødder og uden fødder. Jeg ved at det også handler meget om farven, da læsere foretrækker en god kontrast mellem tekst og baggrund ellers enten hvid baggrund med sort skift eller en mørk baggrund med lys skrift.

Projekt 3

Viden om centralt anvendte teknologier, her under klient-serverrelationer, og deres betydning for udvikling af brugergrænseflader

Jeg brugte filezilla til at kunne ligge min presentations portfolio op på min server så jeg kan komme i kontakt med mine kommende klienter og bruge wordpress til min proces portfolio for at skabe et overblik overfor mine opgaver jeg har haft igennem dette semester.

Viden om erhvervets centralt anvendte teknologier til produktion af digitalt indhold

I mine proces- og presentations portfolio har jeg indsæt opgaver og projekter som indeholder forklaringer om, hvordan jeg har løst disse opgaver ved brug af programmer og programmeringssprog. Under HTML & CSS opgaven forklar jeg om den kode editor Atom som gør at mig i stand til at kunne skrive html og css og derefter ligge det op på en server, der vil kunne gøre den kodet hjemmeside tilgængelig til alle. Et andet eksempel er også brug af Adobe illustrators værktøjer så som pentool, jeg anvendte til selvportræt opgaven.

