

Checkliste til Portfolio:

Sort = færdig

Rød = mangler

Lilla = i gang

Blå = brug for hjælp

Grøn = skal ikke med alligevel

Kodning:

Skabeloner

- PC
- Tablet
- Mobil

Menu

- Burgermenu
- PC menu

Tegne:

Headers

Eksempler

Side baggrund

Skrivning:

Design:

- Illustrator
 - Grundlæggende info
 - Ikon-sæt
 - Refleksion
- Photoshop
 - Grundlæggende info
 - Fil formater
 - Peer-to-peer opgave
 - Refleksion
- Farver
 - Kultur/psykologi
 - Farvehjulet
 - Primær

- Sekundær
 - Tertiære
 - Farverum
 - RGB
 - CMYK
 - HSB
 - Hue
 - Saturation
 - Brightness
 - Farvesammensætning
 - Monokrom
 - Analog
 - Komplementær
 - Split komplementær
 - Triader
 - Tetriader
 - Webdesignerens farvepalette
 - Farver på nettet
 - Farver i omgivelserne
 - Refleksion
- Typografier
- Beskrivelse af typografier
 - Klassifikationer
 - Serif
 - Sans serif
 - Font vs typeface
 - Typeface
 - Font
 - Weight
 - Begreber
 - Minuskler
 - Majuskler
 - x-height
 - Leading
 - Kerning
 - Tracking
 - Fontanatomi
 - 10 commandments of typografi
 - Gratis vs premium
 - Gratis
 - Fordele
 - Ulemper
 - Premium
 - Fordele

- Ulemper
 - Typografiens historie
 - Refleksion
- Quick'n Dirty video
 - Preproduction
 - Brainstorm
 - Storyboard
 - Production
 - Post-production
 - Adobe Premiere Rush
 - Refleksion
- Designprincipper
 - Closure
 - Common fate
 - Continuation
 - Similarity
 - Figure/Ground
 - Proximity
 - Symmetry
 - White space
 - Refleksion

Kommunikation:

- Grundlæggende kommunikation
 - Job
 - Hvad er multimediedesign
 - Arbejdsroller og arbejdssprog
 - Refleksion
- Paradigmer
 - Humanistiske
 - Kendetræk
 - IMK-modellen
 - Thorlacius kommunikationsmodel
 - Samfundsvidenskabelig
 - Kendetræk
 - Kanyleteorien
 - S-R-modellen
 - S-O-R-modellen
 - Lasswells formel
 - Totrinsmodellen
 - Kotlers model for markeds kommunikation
 - Refleksion
- Kvantitativ og kvalitativ empiri
 - Refleksion
- Præsentationsteknikker

- Mundtligt præsentation
 - 6 præsentationsteknikker
 - Skab dialog
 - Kend dig selv
 - Målgruppe
 - Modeller for oplægsstruktur
 - Fisker
 - Retorik
 - Øv dig
 - PowerPoint præsentation
- Salg- og kundemøde
 - Opstartsfasen
 - Kunden
 - Dig selv
 - Samtalen
- Refleksion
- Usability
 - Undersøgellesdesign
 - Fokusområde
 - Valg af metode
 - Forberedelse
 - Kort opsummering af data
 - Kvalitativ og kvantitativ empiri
 - Relevans for multimediedesignere
 - Inddragelse af brugeren
 - Eksempel
 - Tests
 - Formål
 - Gangstertest
 - Spørgeskema
 - Ekspertvurdering
 - Kortsortering
 - Brugertest
 - Tilgængelighedstest
 - Refleksion
- Praktisk arbejde med usability
 - Rapport
 - Refleksion
- Tekstproduktion
 - Mediegenres struktur
 - Klassiske genre
 - Moderne genre
 - Content is KING
 - Nyhedskriterier

- Væsentlighed
 - Sensation
 - Konflikt
 - Identifikation
 - Aktualitet
 - Egne overskrifter
- Forståelse
 - Scanning
 - Skimming
 - Læsning
 - Checking
 - Et budskab er en påstand med tilhørende argumenter
- Fundamentet for et godt website
- Webtekst vs papirtekst
 - Øvelse
- Genre
 - Artikel
 - Nyhedstrekanten
 - Kommode og Hey You See So
 - Brochure
 - Annonce
 - AIDA
 - Marketings strategier
 - Sociale medie tekster
- Fang læseren
- Klarhed
- Retoriske virkemidler
 - Aptum
 - Puritas
 - Ornatus
 - Perspicuitas
 - Evidenta
- Aflevering
- Refleksion
- Ophavsret og licens
 - Persondataloven
 - Immaterielle rettigheder
 - Ophavsret
 - Varemærke
 - Licensaftaler
 - Creative Commons
 - Refleksion
- BMC
 - Kundesegmenter

- Værditilbud
- Kanaler
- Kunderelationer
- Indtægtsstrømme
- Nøgleressourcer
- Nøgleaktiviteter
- Nøglepartnere
- Omkostningsstruktur
- Eksempel
- Refleksion

Webudvikling:

- HTML
 - HTML
 - Attributes
 - Tags
 - Semantik
 - Paragraf
 - Eksempelside
 - [Index.html](#)
 - Links
 - Relativ adressering
 - Absolut adressering
 - Billeder
 - Øvelser
 - Mindmap
 - Refleksion
- Internettets historie og serverbegrebet
 - History of the Internet
 - Navigating Knowledge
 - Tim Berners-Lee - The World Wide Web
 - Client and Server Model
 - Perioder i webbetets udviklingshistorie
- CSS
 - Hvad står CSS for
 - Historien
 - Syntaks
 - Selectors
 - Type/element selectors
 - Id selectors
 - Class selectors
 - Strukturelle selectors
 - Desendant selectors
 - Pseudo selectors
 - Kaskaderegler

- Box model
 - Rammer
 - Content
 - Padding
 - Border
 - Margin
- Farver
 - RGB
 - HEX
 - HSL
- Skrifttyper
 - Google fonts
- Positionering
 - Float
 - Clear
- Øvelser
- Refleksion
- Responsive design og CSS grid
 - CSS Grid Model
 - Hvorfor bruge det
 - Regnbue kasse eksempel
 - Makkerøvelse
 - Named areas
 - Øvelser
 - Øvelse 1
 - Øvelse 2
 - Øvelse 4 (Morsenøgle)
 - Personlig side (K3)
 - Layoutformer
 - Statisk
 - Flydende
 - Adaptiv
 - Responsiv
 - Eksemper
 - Teknikken
 - Media features
 - Breakpoints
 - Viewport
 - Designstrategier
 - Mobile first
 - Progressive Enhancement
 - Graceful degradation
 - Øvelse 2
 - Refleksion

- Versionsstyring
 - Hvorfor versionsstyring
 - Hvad er versionsstyring
 - Hvad bruges versionsstyring til
 - Git
 - Github
 - Væsentlige begreber
 - Øvelse
 - Github Desktop
 - Øvelse – Moodle
 - Refleksion
- HTML og CSS workshop
 - Refleksion
- Serverside Scripting og frameworks
 - Begrebet serverside
 - PHP
 - Hvad kan PHP
 - PHP i praksis
 - Øvelse
 - Øvelsesopgave 1
 - Øvelsesopgave 2
 - Typiske fejl og fejlmeddelelser
 - Refleksion
- Frameworks
 - Hvad er et framework
 - Indholdet
 - Lokal installation
 - Hostet i skyen
 - Bootstrap
 - Breakpoints
 - Øvelser – Moodle
 - Refleksion
- Kamerateknikker
 - Hvad er et fotografi
 - Hvordan virker et kamera
 - Objektiver
 - Kameratepe
 - Lukker
 - Lukkertid
 - Lang eksponering
 - Hurtig eksponering
 - Blænde
 - Dybdeskarphe
 - ISO
 - Rå

- Hårdt/blødt lys
- Lyslægning
- Øvelse – Egne billeder
 - Eksponering
 - Blænde og dybdeskarphed
 - Lukkertid
 - Brændvidde
- Refleksion
- Informationsarkitektur
 - Definition
 - Øvelse
 - 5 måder at organisere på
 - Location
 - Alphabet
 - Time
 - Category
 - Hierarchy
 - (Kontium)
 - Øvelse
 - Brainstorm øvelse
 - Øvelse – Informationsarkitektur
 - Refleksion

Projekter:

- Design Thinking:
 - Empathize
 - Define
 - Ideate
 - Prototype
 - Test
- Introforløb Hackathon (Skive Festival)
 - Processens dele
 - Refleksion
- Design Thinking (FN's 17 verdensmål)
 - Processens dele
 - Refleksion
- One page
 - Processens dele
 - Refleksion
- Portfolio
 - Processens dele
 - Design af portfolio
 - Refleksion
 - Sammenfatning
 - Proces over hjemmeside

Andet:

- Fotografier