

# Læringsportfolio

Navn: Jonas Hawthorn Mikkelsen

Vejledere:

Carsten Kjeldsen Bogner

Morten Kluw Wøldike Schmith

Niels Østergaard

Link til github

<https://github.com/Jhm20P/L-ringsportfolio>

Link til hjemmesiden

<http://10741.apache.eadania.dk/portfolio/index.php>

Jonas Hawthorn Mikkelsen

# Forside

## Emner

Her kan du se hvad de forskellige emner indeholder.

### Design

## Dette indeholder

Photoshop/Illustrator

Farveteori

Gestaltlovene

Typografi

Quck n' dirty video

Se mere

### Kodning

## Dette indeholder

HTML, CSS og Bootstrap

HTML og CSS workshop

Responsiv design

Versionsstyring

PHP og serverside

Se mere

### Kommunikation

## Dette indeholder

Præsentationsteknik

Test metoder

Paradigmer

Ophavsret og licens

BMC

[Se mere](#)

Projekter

## Dette indeholder

Hackathon

Design thinking

Onepage

Portfolio

[Se mere](#)

## Design

## Design

Her kan man finde informationer omkring hvad jeg har lært angående design

Denne her indeholder fakta og viden omkring værktøjerne i Photoshop

[Se mere](#)

Denne her indeholder fakta og viden omkring værktøjerne i Illustrator

[Se mere](#)

Denne her indeholder hvad jeg har lavet i Photoshop under grundforløbet

[Se mere](#)

Jonas Hawthorn Mikkelsen

Denne her indeholder hvad jeg har lavet i Illustrator under grundforløbet

[Se mere](#)

Denne her indeholder fakta og viswn omkring farveteori

[Se mere](#)

Denne her indeholder fakta og viden omkring typografi

[Se mere](#)

Denne her indeholder fakta og viden omkring Gestaltlovene

[Se mere](#)

Denne her indeholder fakta og viden omkring Quick'n dirty video

[Se mere](#)

## Photoshop værktøjer

Her gennemgår jeg de værktøjer jeg har brugt mest i Photoshop

# Move tool. Ryk rundt med dine ting.

"Move tool" er et værktøj du kan bruge til at rykke rundt med dine ting/objekter, den har hotkey'en "v" på dit tastatur. Artboard tool gør at du kan ændre på dine artboards og justere indstillinger på dem.

# Magic wand tool. Markér og slet.

"Magic wand tool" er det tool du kan bruge til at markére et område inde i dit objekt for dig, hvor du herefter kan vælge at slette det der er uden om det valgte område. Med "Quick selection tool" kan man strøje med sin mus henover det man gerne vil have valgt på sit element, hvor efter du kan trykke "Select and Mask" for at lave en maske til netop det man har markéret.

# Lasso tool. Optejn og slet.

"Lasso tool" fungerer på den måde at man kan optegne et område hvorefter man kan slette det område man har optegnet, og dette gøres i frihånd. Forstået på den måde at man kan optejne det lige på den måde man gerne vil, der er ikke nogen form for "Guidelines". "Polygonal Lasso tool" fungerer næsten på samme måde, bare her har du et "guideline" der går at hjælper dig med at optejne i lige linjer. "Magnetic Lasso tool" fungerer også næsten på samme måde. Den har så også en form for "Guideline" idet at den følger omridset af det element du gerne vil tegne op.

# Paint bucket tool. Giv dine elementer en farve.

"Paint bucket tool" kan du bruge til at give et område en farve. Det kan du gøre ved at klikke på værktøjet, vælge en farve også derefter trykke på det område du gerne vil skifte.

# Rectangle tool. Skab forskellige figurer.

De værktøjer som man kan se over til højre, indeholder blandt andet "Rectangle tool". Med disse værktøjer kan man tegne figurer, såsom firkanter, cirkler, polygoner(femkanter,sekskanter osv.) en lige linje. Dog som man kan se her på billedet, har den ikke den stjerne tool som der er i Illustrator, men man kan stadig tegne den med f.eks. "Polygon tool" og "Costum shape tool".

# Zoom tool. Zomm ind eller ud på dit lærred.

Ved brug af "Zoom tool" kan du zoome ind ved at holde venstre mussetast inde og træk derefter mod højre. For at zoome ud skal du også holde venstre mussetast inde, men derimod træk mod venstre.

## Illustrator værktøjer

Her gennemgår jeg de værktøjer jeg harbrugt mest i Illustrator

# Selectors Vælger et objekt

På billede over til højre har vi værktøjskassen, hvor vi har selectors i dette tilfælde. Det man kan bruge selectors til at vælge et objekt at rykke rundt med, eller "group" flere objekter sammen til et objekt. Der er tre forskellige "Selectors" du kan vælge imellem. Det er f.eks. den almindelige "Selection tool", "Direct selection" eller "Group selection". Med "Selection tool" kan du også vælge flere objekter på samme tid, ved at holde "shift" inde

også derefter trykke på det valgte objekt. Med "Direct selection" kan du ændre formen på det valgte objekt. -Tony Harmer, Linkedid learning, 2012-2020

# Tegne værktøjer Vælg det der passer bedst

Der 6 forskellige værktøjer man kan bruge i værktøjskassen når det kommer til at tegne former, og det kan ses på billedet til venstre. Det første er "Rectangle Tool" som gør at man kan begynde at tegne firkanter. Den næste er hvor man kan tegne firkanter med afrundede kanter. Ved nr 3 kan man tegne cirkler. Ved nr 4 kan man tegne polygoner, såsom femkanter osv. Ved nr 5 kan man tegne stjerner. Og den sidste, kan man tegne sådan noget flare, hvilket kan bruges til f.eks at tegne et øje eller noget andet. -Tony Harmer, Linkedid learning, 2012-2020

# Farver. Giv dine objekter en identitet

Dette her værktøj som kan ses på billedet til højre, bruger man til at skifte farve med. Man kan gå ind og vælge den farve man gerne vil, og man kan endda se "hexa" koden for den farve man har valgt sådan at man kan sætte den "hexa" kode ind i sin CSS



# Photoshop

Her kan man se hvad jeg har lavet i Photoshop under det grundlæggende.

## Capture formater. Hvad er hvad?

"Jpeg" er en de fil som er mest udbredt, da både computere, mobiler og kameraer kan håndtere dem. Det gode ved "Jpeg" er at de ikke fylder så meget, dog har det den betydning at det smider meget af det information som filen indeholder væk. Hvis man skal tage billeder vil det være bedst at bruge billede formatet "Raw". Ved "Raw" beholder man stadig alt det data som ens billede/fil indeholder. Det skal dog siges at "Raw" filen variere lidt efter hvilken producent der har lavet kameraet. Der er også "DNG" fil, som var Adobe's forsøg/svar på at lave form for "Raw" fil der skal kunne benyttes af alle platforme. -Julianne Kost, LinkedIn learning, 22-12-2020

## Working files. Hvad betyder de?

"Working files" er brugt når man skal gemme flere lag af dokumenter. Disse dokumenter er filerne "TIFF" eller "PSD". begge af disse filer gemmer alle de valg du har taget i filen, dette inkludere lag, type, former og til sidst justering af lag. Begge filer bruger også en form for kompression af filen, dog bliver der ikke tabt noget data ved de her to filer. - Julianne Kost, LinkedIn learning, 22-12-2020

## Output files.

Der er "JPEG", "PNG", "GIF", "PDF" samt andre video filer. "JPEG" filen er allerede blevet nævnt om tidligere på siden. Men "PNG" filen er et lag, der understøtter gennemsigtighed,

dette betyder at den gør kanterne lidt mere afrunde, samt det er mest brugt til logo'er eller andet flat lignene art. "GIF" filen er også et enkelt lags fil, med max 256 farver som også er kaldet "index color". Selvom "GIF" filen ikke understøtter gennemsigtig lige så godt som en "PNG" fil gør, så kan "GIF" filen derimod lave animationer. Man kan også lave en "PDF" fil. Dette fungerer især godt når man har flere forskellige ting man skal vise sin kunde. Video filerne som man eksportere fra Photoshop er: "MOV", "H.264", "DPX".  
Julianne Kost, LinkedIn learning, 22-12-2020

## Illustrator

Her kan man se hvad jeg har lavet i Illustrator under det grundlæggende.

---

## Artboards. Hvad kan du lave.

Artboards er det man kan bruges hvis man gerne vil lave flere art i det samme dokument eller flere størrelser af det samme art i det samme dokument. Over til højre er der et eksempel på et af de artboards jeg har lavet, som var en af de 5 ikoner jeg afleverede i pdf, i starten af uddannelsen.

## PPI(pixel per inch). Hvilket produkt skal du lave?

PPI er en forkortelse for "pixel per inch". PPI er hvor mange pixels der skal være for en inch på dit lærred. Så jo højere dit PPI er, jo mere klart bliver det du laver. Dog når det kommer til ikoner eller andet du skal lave til en skærm behøver du ikke en højere PPI end 72 da det er den højeste PPI de fleste skærme kører med. Dog når det kommer til fysiske

ting du skal lave til, såsom aviser f.eks. så er det normale at bruge 300 PPI for at gøre det så klart som muligt.

# Størrelse på dit ikon. Hvor starter man?

Som regel når man lave nogen form for art/tegning man skal kunne skallere med, skal man altid starte med at lave den største version først, det er nemmere at skallere sit art ned. På den måde undgår man også at ens art/tegning bliver pixelleret.

## Farveteori

Her kan man finde informationer omkring hvad jeg har lært angående farveteori

# Farvepsykologi. It'll blow your mind.

Farve have ikke den helt store betydning før 1810 da det var der man kom med den første bog omkring farver. Men der har dog først været omkring 1960'erne man blev mere bevidst omkring farver, da vi begyndte at få muligheder for mere salg via transport til andre lande. Apel former har også en rolle når vi snakker om farver, da det kommer helt an på hvilket emne der bliver snakket om i ens reklame f.eks. Det kan være fra redbarnet, her vil man helst bruge en rød og en hvid farve. da rød kan symbolisere kærlighed og omsorg, hvor hvid kan for en til at føle sig fokuseret.

- Jonas, Moodle, 24 sep, 2020

# Farveteori. See for yourself.

Farver kan man bruge til mange ting, til at male sit hus, plakat, eller man kan også bruge farver på sin hjemmeside. Det som farver gør, er at give en genstand en identitet som den ikke havde før uden farver. Men når man skal til tage valg over hvilke farver man gerne vil bruge, skal man være varsom, da farver kan have flere betydninger, samt sammensætningen af farver. Komplementære kontraster er to farver der står over for hinanden på farvecirklen. Monochromatic er hvor det kun er en farve. Analogous er hvor det tre farver der er lige placeret lige ved siden af hinanden på farvecirklen. Triadic er tre farver der har lige meget afstand mellem dem på farvecirklen. Split komplementær er lidt lige som komplementær, men bare hvor en af enderne er spredt ud til to mere farver på farvecirklen. Tetratic er hvor det er to par af modsatte farver på farvecirklen. Med andre ord er det en dobbelte komplementær kontrast.

- Jonas Hawthorn Mikkelsen, [Kom/it HTX](#), 14-5-2018, Blender Guru [Youtube](#), 27 Februar 2014

## CocaCola.

-Billederne er alle med noget rødt i (en analoge farvesammensætning).

Den røde farve i logoet symboliserer dominans, kærlighed. Coca Cola vil gerne være dominerende på markedet og vil gerne have at kunder asscierer mærket med kærlighed.

-Tekst: Primært sort på hvid baggrund (sort/hvid -kontrast, tidløst) eller hvid på rød baggrund. Begge valg er letlæselige.

- Bjarne, Maja og Jonas, Moodle, 24 sep, 2020

## McDonalds.

-Call to actions-knapper er konsekvent gule ligesom M'et i deres logo. Den gule er valgt fordi den er mindre dominerende end den røde i logoet.

-Meget tekst er rød, specielt under familie-sektionen (barnligt).

- En analog farvesammensætning omkring røde farver.
- De gule, røde og orange farver symboliserer her: varme, hygge, sjov og energi.
- Bjarne, Maja og Jonas, Moodle, 24 sep, 2020

## Typografi

Her kan man finde informationer omkring hvad jeg har lært angående Typografi

# Typografi.

Typografi er din tekst, og man vil helst gerne bruge to forskellige skrifttyper når man laver plakater eller hjemmesider eller CV osv. Skrifttyper skal dog helst ligne hinanden, dog hvor den ene af dem er grotesk hvor den anden er antikva. Grotesk bliver mest brugt til overskrifter eller korte sætninger, grundet til at den ikke har de seriffer som antikva har. Det at antikva har seriffer gør at de er nemmere at læse og holde sig på den rigtige linje, det er også grunden til at antikva bliver mest brugt til længere sætninger eller brødtekster. En skrifttype kan også have en form for personlig eller identitet. Så din skrifttype skal helst passe til det emne du skriver om eller det budskab du gerne vil ud med

# Helvetica.

Monotone grotesk blev udgivet i 1926 af Monotype corporation. Helvetica var den mest dominerende fra tidsperioden 1950'erne. Denne skrifttype blev brugt på logoer, skilte, posters og tøj. Helvetica er en grotesk skrifttype. Den klarede de forventninger som folk havde i forhold til traditionelt internationalt grafisk design, hvor den ligesom mødte op til de krav. Helvetica er baseret på en typeface der var der i 1896, der har navnet akzidenz grotesk (brugt som standard i US). Helvetica fik dens navn i 1960, i forsøg på at få den til at sælge mere verden over. Helvetica havde oprindeligt navnet "Neu haas Grotesk".

- Nicolaj, Niklas og Jonas, [typografi præsentation](#), 25-9-2020

# Helvetica.

Helvetica betyder switzerland på latin(hvilket er der hvor helvetica kommer fra). Helvetica blev skabt af Eduard Hoffmann, som var præsident for Haas type foundry, der befandt sig i Switzerland. Grunden til at Eduard Hoffmann skabte Helvetica, var at han var bekymret for at salg af "sans-serif" ville falde, samt det at det var tydeligt for ham at de klassiske designs som han virksomhed lavede, ikke kunne klare den konkurrence som andre skrifttyper fra andre virksomheder såsom "Berthold type foundry"s Akzidenz - grotesk typefaces.

- Nicolaj, Niklas og Jonas, [typografi præsentation](#) , 25-9-2020

# Times new roman.

Times New Roman er en skrifttype som blev indført i den britiske avis The Times i 1931. Skrifttypen blev designet af Stanley Morison og Victor Lardent. Den blev brugt efter, at Morison havde skrevet en artikel, hvor han kritiserede avisen for den eksisterende serif skrifttype, Didone. Times New Roman er baseret på skrifttypen Plantin, og blev brugt i avisen første gang den 3. oktober 1932. Efter et år blev den lagt ud til kommercielt salg. Avisen brugte skrifttypen i 40 år. Tit skrevet i hånden og i breve & og ligner ofte noget der er skrevet med en pen og blæk, Curved strokes, Thick til thin transitions.

- Nicolaj, Niklas og Jonas, [typografi præsentation](#) , 25-9-2020

## Gestaltlovene

Her kan man finde informationer omkring hvad jeg har lært angående Gestaltlovene

# Gestaltlovene.

Der findes i alt 6 gestaltlove. Den første gestaltlove hedder "Nærhed(proximity)", som betyder at figurer der er placeret tæt på hinanden ses som gruppe, der har noget relevant til hinanden. Den næste gestaltlov hedder "Lighed(similarity invarians)" er hvor der er tale om ens figurer, disse bliver også set som en gruppe der har en relevance til hinanden. Ved den tredje gestaltlov er der tale om "Lukkethed(closure)" og det er hvor delelementer af et billede stykkes sammen til at kunne skabe en helhed. Den fjerde gestaltlov er "Kontinuitet og symmetri" er f.eks. hvor to figurer optræder symmetriske i forhold til hinanden på en linje, vil de blive set som en gruppe, altså at de har en relevance til hinanden.

[informatik-gym.dk](http://informatik-gym.dk), 29-12-2020

# Gestaltlovene.

Den femte gestaltlov er "Prægnans(prägnanz). Dette kan man også kalde figur/baggrund. Dette betyder at det er hvor hjernen leder/kigger efter mønstre, kontinuitet og ensartethed. Den sjette gestaltlov er "Erfaring(past experince, Common fate). Dette dækker over brugen af ikoner. Der findes også design tippet "forbundethed" som er f.eks. hvor figurer forbindes med en streg, vil de for det meste blive opfattet som om at de høre sammen. Altså at de har en relevance med hinanden.

[informatik-gym.dk](http://informatik-gym.dk), 29-12-2020

## Quick n´ dirty video

Her kan man finde informationer omkring hvad jeg har lært angående quick n´ dirty video, ved brug af premiere rush.

# Indledning.

Er et program fra adobe, hvor man kan nemt og hurtigt redigere sine videoer. Programmet er en "light" version af Premier pro, med andre ord, så er Premier rush lillebroren til Premier pro. Premier rush er tilgængelig på Windows, Mac, Android og Apple IOS(App store). Efter at man har importeret sine filer ind i Premiere Rush, kan man køre sin mus hen over filerne, sådan at man markere dem. Der vil herefter komme et tal på hver fil der viser i hvilken rækkefølge dine filer vil blive smidt ind når du skal til at sidde og redigere i det. Man kan også ændre rækkefølgen, ved at trykke på den valgte fil og derefter trykke på den igen.

[Storysium på Youtube](#), sidst besøgt 30-12-2020

# Tidslinjen.

Nede i venstre hjørne har vi de redskaber man kan bruge til at ændre på tidslinjen i din video, som kan ses på billedet til(højre, venstre.) Saksen gør sådan at man kan klippe et videoen op i mindre dele, man kan derefter trykke på den del af videoen men også på skraldespanden to som ligger som nummer 3 på billedet. Skraldespanden gør at man sletter det valgte del i videoen. Man kan dublikér sin del i videoen, ved at vælge den del man gerne vil dublikér, og derefter trykke på det værktøj under saksen. Værktøjet under Skraldespanden gør at man kan gøre lyddelen mere synlig på tidslinjen. Hvis man trykker på det nederste værktøj kan man låse, fjerne lyden eller fjerne synligheden på hver videoklip eller hvert video-track på tidslinjen. Hvis man holder "ALT" tasten ned samtidig med at man scroller kan man zoome ind og ud på tidslinjen.

[Storysium på Youtube](#), sidst besøgt 30-12-2020

# Det visuelle.

Ved værktøjerne over i højre side har vi de værktøj der kan justere på det visuelle i din video. Det første værktøj er "Tekstværktøjet" Her kan man sætte en tekst ind på videoen. Det næste værktøj lige under er "Transitioner" her kan man give et klip en transition samt ændre hvor lang den transition skal være. Det tredje værktøj er hvor man kan ændre



farven på det valgte del af videoen nede i tidslinjen. Det fjerde værktøj, er hvor du kan ændre på hastigheden af det valgte del i tidslinjen. Og man kan enddabestemme hvor meget af den del i tidslinjen der skal påvirkes. Det femte værktøj, er hvor man kan ændre lydstyrken på det valgte del i tidslinjen, samt det at man kan vælge om det skal være stemmer, baggrundslyd, og musikken. Det sidste værktøj, er hvor man kan bestemme størrelsen på det valgte del af videoen i tidslinjen.

[Storysium på Youtube](#), sidst besøgt 30-12-2020

## Kodning

Her kan man finde informationer omkring hvad jeg har lært angående Kodning af Hjemmesider

Indeholder fakta og viden omkring HTML og dens syntax

Se mere

Indeholder fakta og viden omkring CSS og dens syntax

Se mere

Her kan du se mere omkring hvad bootstrap er og hvad det kan bruges til

Se mere

Dette indeholder information omkring Internettet og dens historie.

Se mere

Dette indeholder viden omkring hvad responsiv design er.

Se mere

Dette indeholder viden omkring Versionsstyring ved brug af Github

Se mere

Her kommer jeg ind på HTML og CSS workshoppen, hvilket emner der er fokuseret på her.

[Se mere](#)

Her kommer jeg ind på hvad PHP er, og hvad det kan bruges til.

[Se mere](#)

## HTML Syntax

Her kan se hvad jeg har lært inden for HTML Syntax

# HTML syntax. Hvordan ser Syntaxen ud?

Et stykke HTML kode, states ud med et tag. Det kan f.eks. være som på billede eksemplet her under teksten. Her kan man se at "h1" har både et start tage og en slut tag. Inde i starttagget har vi to atributes. I begge atributes har vi en et navn og så en værdi, der er givet til navnet. I den første attribute har vi en "class" hvor i den næste har vi en "id" istedetfor. Mellem Start tagget og slut tagget har vi så der hvor indholdet er, altså det der bliver vist på hjemmesiden. Et "id" kan man kun give et sted i din kode, hvor man ved en "class" kan bruge den flere gange i sin kode. Det skal dog også siges at ens "id" bliver rangeret højere end en "class".

## CSS Syntax

Her kan se hvad jeg har lært inden for CSS Syntax

# CSS syntax. Hvordan ser Syntaxen ud?

CSS syntaxen består af "regler/rules". Disse regler kan man f.eks. se på billedet her under teksten, men en "regel" dækker fra start tuborgklamme til slut tuborgklamme. Det første del af sådan en "regel" er en selector, det kan være et html tag, "class" eller en "id" som man vælger at bruge. Inde i den her regel har vi så en "declaration", og denne "declaration" består af en property, som har en værdi. "Declaration" bliver afsluttet med et enkelt semikolon. Hvis man vil bruge et almindeligt html tag f.eks. "h1" så behøver man ikke at sætte et tegn før "h1". Hvis man gerne vil bruge en "class" som selector skal man bruge et punktum før man skriver ens "class". Hvis man har tænkt sig at bruge et "id" som ens selector skal man bruge et hashtag før ens "id".

## Bootstrap

Her kan se hvad jeg har lært inden for Bootstrap

# Bootstrap.

Bootstrap er en åben licens som alle kan bruge til deres kode, uanset formål. Men man er selv ansvarlig hvis der skulle ske skader eller noget af det på ens hjemmeside ikke virker. Ved bootstrap bestemmer du selv hvor meget du vil bruge der inde fra, og hvad du vil bruge. Bootstrap responsive design fungerer ved brug af 12 kolonner. For at kunne bruge de forskellige størrelser af responsive, så skal man bruge "lg" for "large" og det vil sige desktop/laptop version. "md" er "medium" og det størrelsen for tablet/ipad og den sidste størrelse er mobil/smartphone størrelsen, og den defineres som "sm". Man kan se på billedet her under teksten, at man skal have en div med en "class" der har en værdi "row". Under den her div skal der så være en div mere, med f.eksværdien "col-md-4". "col" er kolonner, og tallet man skriver til sidst, er hvor mange kolonner det indholde man putter ind under "div'en"

# Internettets historie

Her kan man finde en beskrivelse samt svar på internettets historie

## History of the Internet.

- Hvad er forskellen på begreberne "Internettet" og "World Wide Web"? World Wide Web er det der behandles af internettet. eksempel: Internettet er togene, World Wide Web er togene.
- TCP kontrol er en handshake agtig. UDP protocol er hvor der bare er information givet ud uden der er nogen for verificering (spilleregler)
- Hvad kendetegner udviklingen af internettet? en måde hvor man nemmere og mere sikkert kunne transportere information rundt.
- Hvorfra kommer begrebet "Inter-net" og hvad hentyder det til? Begrebet Inter-net kommer fra det franske netværk cyclades (siklad, tidlige 1970s)
- Hvad er en "protokol"? en/noget der verificerer at informationen er blevet sendt. Procedure, spilleregler.
- Hvornår startede udviklingen af internettet? 1966
- Ideen med internet er dele information på kryds og tværs med hinanden.
- Fysisk set kan internet have mange forskellige måder at kunne være på via frekvenser.

-Jonas, Moodle/[Google docs](#), 11 sep, 2020

## Navigating knowledge.

- Hvad er "information overload"? Frustration, for meget information at tage ind på én gang, huske og bruge.
- Hvad var ideen bag "World Palace of Knowledge"? det at folk kunne dele viden. når folk ledte efter svar, så begyndte personalet at søge igennem arkivet for at finde svar.
- Hvad var ideen bag "The Memex"? Forøge menneskets hukommelse/ huskeevne. Hoved information (mest vigtige information) Process to ting på en gang.
- Hvem var Douglas Engelbart og hvad er han kendt for? En radar tekniker. Mother of all demos (af hans team og ham på Stanford Research Institute i 1968 (december))

- Hvem opfandt begrebet "Hypertext" og hvad kunne det første Hypertext System. Ted Nelson. wordproccession, multiple windows, hypertext links.
- Hypertext er en samling af tekst der kan fører til en anden side. Hypertext dannes ved at der er flere dokumenter der forbindes.
- Hvordan inspirerede Tim's far's artikel Tim?hans far læste en bog omkring hjerne research. Hans far ledte efter svar for hvordan computere ledte efter de samme opstillet links som hjernen gør.
- Hvad var programmet EnquireDet sammenlignede dokumenter om personale, deres projekter de har lavet/var igang med, og den software de brugte. Programmet tjekkede efter "keywords".
- Hvad var problemet med ARPANET?brugt af mange forskellige computere, dette medførte at nogle computere havde problemer med at kommunikere.
- Hvad var Tim's ide?Hyperlinks. Et standard sprog, der skulle gøre sådan at alle computere kunne kommunikere. De to grundlæggende brikker for det var HTML og URL
- Hvad står HTML og URL for?HTML står for "Hypertext Markup Language" hvor URL står for "Universal Resource Locator"
- Hvad er en Browser?En browser var det der skulle sikre sig den rigtige påvisning af et HTML dokument på ens computer. Browse/søge på nettet efter information og viden.
- Hvem var Marc Andreassen?en student, der programmerede mosaic browser. Det var første gang man kunne indsætte billeder og hyperlinks der kunne bliver aktiveret bare ved et enkelt museklik.

# Responsiv design

Her kan man finde informationer omkring hvad jeg har lært angående responsiv design

## Indledning

Når man skal lave sin hjemmeside, skal man tænke "Mobile first" det vil sige du designer til mobilen som det første, så tablet og til sidst laptop/desktop. Den måde man kan gøre det på, er at bruge det der hedder "@media queries" og det kan f.eks. se sådan her ud: "@media screen and (min-width: 375px) and (max-width: 414px)". Dette var et eksempel på hvordan det ville se ud hvis du skulle lave efter en iphone. Dine "@media queries" laves i din CSS. I Google Chrome kan man trykke ctrl+shift+i for at åbne "Chrome developer tools". Det man kan gøre med det, er at se ens hjemmeside på de forskellige platforme, som mobil, tablet og pc, samt størrelserne på de forskellige platforme.

## Mobil.

Til venstre ser man et eksempel på hvor media queries kan blive sat op for mobilen.

## Tablet/Ipad.

Til højre ser man et eksempel på hvor media queries kan blive sat op for tablet/ipad.

## Desktop/Laptop.

Til venstre ser man et eksempel på hvor media queries kan blive sat op for desktop.

# Versionsstyring

Her kan man finde informationer omkring hvad jeg har lært versionsstyring

## Opgaven.

- Beskriv hvad Versionsstyring er, og Hvorfor det er relevant at bruge Versionsstyring er måde hvorpå man kan lave forslag til ændringer i kode, uden at de nødvendigvis ændrer på koden. På den måde kan man også få kommentarer på sine forslag, og man kan undgå at lave eventuelle fejl i selve koden.
- Versionsstyring er hvor man kan kigge alle sine ændringer igennem, og ud fra det vælge hvad der er mest relevant at have med i det færdige “produkt”.
- Versionsstyring kan være en god idé, da der er mange personer der kan komme med rettelser og idéer til ens kode. Folk kan beskrive deres ændringer de har lavet til din kode, hvor der herefter kan diskuteres af hvad du vil tage med.
- Man kan tage forskellige folk, for at få en mening/budskab/holdning

- Terkel og Jonas, Moodle, [Google docs](#), 21 sep, 2020

## Windows . GitHub.

Man trykker på “new repository” for at oprette et nyt repository til sin kode. Man kan også trykke “Add local repository” for at vælge en mappe af ens hjemmeside, man har på computeren.

- Terkel og Jonas, Moodle, [Google docs](#), 21 sep, 2020

# Windows. GitHub.

Til venstre ser vi sektionen hvor ens repository er. I ens repository er der en historik og hvilke filer der blevet ændret i og hvornår. I changes kan man se hvilke ændringer man har foretaget, og derefter kan "commit" sine ændringer til master, hvor disse ændringer som beskrevet før vil blive vist i ens "history".

- Terkel og Jonas, Moodle,[Google docs](#), 21 sep, 2020

# Windows. GitHub.

I Branches kan du tilføje nye branches at arbejde i, samt du kan merge din andre branches med din master branch.

- Terkel og Jonas, Moodle,[Google docs](#), 21 sep, 2020

## WINDOWS 4. SEKTION

# Windows. GitHub.

Når du er inde under history kan du højreklikke på den fil du gerne åbne og derefter klikke "open in external editor" for at få den editor sådan at du kan redigere i den.

- Terkel og Jonas, Moodle,[Google docs](#), 21 sep, 2020

# Windows. GitHub.

Oppe til højre kan du klikke på "publish repository".

- Terkel og Jonas, Moodle,[Google docs](#), 21 sep, 2020



# Windows. GitHub.

Dette giver denne her boks. Her kan du så give den et navn, en beskrivelse og vælge om denne kode skal være privat eller ej. Når du har valgt disse ting trykker du på "publish repository". Dette gør at ens master bliver opdateret med den ændring som du vælger at pushe igennem. Når man gør det i anden branch end master branch, bliver det sendt som en pull request som ejeren af repository får.

- Terkel og Jonas, Moodle, [Google docs](#), 21 sep, 2020

# Internet version GitHub.

På hjemmesiden skal man gå ind under repositories og så derefter trykke på den grønne knap med "new" for at oprette en ny repository.

- Terkel og Jonas, Moodle, [Google docs](#), 21 sep, 2020

# Internet version GitHub.

Her kan man så give sin repository et navn og "description" giver en længere forklaring på hvad den her repository indeholder. Husk altid "readme" filen!.

- Terkel og Jonas, Moodle, [Google docs](#), 21 sep, 2020

# Internet version GitHub.

Her kan man "clone" sin fil fra hjemmesiden ned til Github desktop

- Terkel og Jonas, Moodle, [Google docs](#), 21 sep, 2020

# Internet version GitHub.

Her kan oprette en ny branch samt det at man kan skifte/vælge hvilken branch man arbejder i.

- Terkel og Jonas, Moodle,[Google docs](#), 21 sep, 2020

# Internet version GitHub.

Man kan vælge "Create new file" for at oprette et nyt dokument til sin bracket. Man kan også trykke "upload file" hvis man allerede har en mappe med ens hjemmeside man gerne vil have uploadet.

- Terkel og Jonas, Moodle,[Google docs](#), 21 sep, 2020

# Internet version GitHub.

Hvis man trykker "create new file" kommer man frem til den her side, hvor man kan skrive en kode, der være med til hjælpe iden bracket f.eks.

- Terkel og Jonas, Moodle,[Google docs](#), 21 sep, 2020

# Internet version GitHub.

Man kan trykke på den blyant lige nede til højre hvis man har nogle ændringer til det dokument i den bracket.

- Terkel og Jonas, Moodle,[Google docs](#), 21 sep, 2020

## HTML og CSS workshoppen

Her vil du kunne se vores process over workshoppen

# Animationer og transitions i CSS.

- Sæt jer ind i emnet med brug af en bred vifte af kilder. CSS3 animationer gør det muligt at animere overgange fra en CSS style konfiguration til en anden. Animationer består af to komponenter: En styling der beskriver animationen og et sæt af keyframes, der angiver start og slut stadiet for Animationen. Derudover kan der også være mellemliggende waypoints undervejs.

Du kan finde linket til vores workshop side [her](#).

Kilde til "nemprogrammering" kan blive fundet [her](#)

Kilde nummer 2 til "nemprogrammering" kan blive fundet [her](#)

Kilde til "w3schools" kan blive fundet [her](#)

-Maja og Jonas, Moodle/ [Google docs](#), 2 oktober, 2020

500x500

## Animationer.

CSS animationer gør det muligt at animere overgangene fra en CSS style til en anden. Dette kan fx være man har en boks på hjemmesiden, som man gerne vil ændre farven eller størrelsen på ved hjælp af en animation. En animation er en samling af keyframes og man kan i hvert keyframe specificere CSS egenskaber. For at lave en animation skal man i eksempelvis "Brackets" under CSS-filen bruge nøgleordet `@keyframes`. Her er et eksempel på hvordan kodningen bag en animation kan se ud:

Her skifter man baggrundsfarven til en anden farve via en animation.

-Maja og Jonas, Moodle/ [Google docs](#), 2 oktober, 2020

# Animationer.

Det er så den her ens “@keyframes” hænger sammen med, netop fordi man har givet den her “@keyframes” et navn som i dette tilfælde er “example”. Denne her form for id eller navn man har givet keyframes kan man se komme igen nede i tagget “#knaptsaavigtigt” dette gør at ens @keyframes kan finde frem til den rette del af koden som den skal tilføje sig selv til. I keyframes kan man enten bruge “0%” eller “100%” for at definere en start og en slutpunkt, hvor 0% er startpunktet og 100% er slutpunktet. Man kan også bruge “from” og “to” for at definere en start og et slutpunkt.

Animation-duration beskriver hvor lang tid selve animationen skal være. I dette tilfælde vil det være 4 sekunder.

-Maja og Jonas, Moodle/ [Google docs](#), 2 oktober, 2020

# Animationer.

Eksempel to, har vi brugt % til at definere de forskellige stadier som vores animation gennemgår. Dette hjælper os til at kunne give vores objekt flere animationer på en duration. I vores tilfælde har vi givet objektet fire forskellige farver i løbet af durationen.

-Maja og Jonas, Moodle/ [Google docs](#), 2 oktober, 2020

# Animationer.

I den her keyframe kan vi se at farven er kodet #ccc, som i dette tilfælde er grå som startpunktet 0%. I den første ser vi også nogle koordinater, de koordinater er start punktet for figuren, da det befinder sig i startpunktet. I den næste har vi 25% som har farven gul, ud over kan man se at koordinaterne har ændret sig, altså at figuren har rykket sig, hvor i vores tilfælde er det 200px(pixel) til venstre, men befinder sig stadig 0px i forhold til toppen. Til den tredje del af figuren, har man så valgt at give den farven blå, hvor den har koordinaterne 200px til venstre og 200px i forhold til toppen. Til den fjerde har man valgt at bruge farven grøn som baggrundsfarve som del af animationen der tilhøre figuren. Denne gang har figuren så rykket sig til at have 0px til venstre, men stadig

har 200px i forhold til toppen. Til den sidste bliver baggrundsfarven den samme som den var til start, og det er fordi det er her slutpunktet for animationen er. Det er også derfor at både top og til venstre har samme lokation i forhold til hinanden.

-Maja og Jonas, Moodle/ [Google docs](#), 2 oktober, 2020

## ANIMATION 5. SEKTION

# Animationer.

Vi har den første af rykke funktionerne, i dette tilfælde har vi angivet en  $\delta$  sections med id'et "ryk" for at kunne bruge det som tag til den første objekt der kan flyttes rundt med. De to første ting vi har er dem der hedder width og height. og det er dem der bestemmer højden og bredden af vores figur, som i dette tilfælde er 100px ved begge tags. Den næste er baggrundsfarven som er grundfarven til figuren. Det betyder at den vil have den som standard, med andre ord så vil den have den fra start og når animationen slutter igen, hvis vi altså har angivet andre farver i keyframes. Den næste nye tag vi har en "position" som i dette tilfælde er relativ til det punkt figuren startpunkt er.

-Maja og Jonas, Moodle/ [Google docs](#), 2 oktober, 2020

# Animationer.

De næste to nye som man kan se er blevet brugt til denne animation er "animation-iteration-count" som betyder hvor mange gange den her animation skal køre. Og den anden er "animation-direction" som kan lave om hvilken vej den tager af den tur vi har givet den. I dette tilfælde har den fået "alternate" som betyder at den køre begge vej, først den oprindelige del af vejen, og derefter baglæns. Man kan også indsætte værdien "reverse" i "animation-direction", hvor denne værdi gør sådan at figurens animation foregår baglæns. Man kan vælge at bruge værdien "alternatereverse" som betyder at den først starter med at køre baglæns i animationen og derefter forlæns(altså den rigtige vej til sidst).

-Maja og Jonas, Moodle/ [Google docs](#), 2 oktober, 2020

# Animationer.

Til eksempel tre her, så har vi en ny tag der hedder “animationdelay” som siger hvor lang tid skal der gå fra at animationen bliver startet til at den reagere, hvor i vores tilfælde er det 2 sekunder.

-Maja og Jonas, Moodle/ [Google docs](#), 2 oktober, 2020

## Animationer.

Det næste eksempel her, altså eksempel 4, har vi det samme tag “animationdelay” men denne gang har den fået værdien-2s, altså minus 2 sekunder, hvilket der gør at figuren starter 2 sekunder inde i selve animationen, hvilket også betyder at i stedet for at animationen vare i 4 sekunder, så vare det kun i 2 sekunder.

-Maja og Jonas, Moodle/ [Google docs](#), 2 oktober, 2020

## Animationer.

Den nye funktion som hedder “animation-timing-function” er tag der gør at man kan bestemme farten på figuren, samt hvorhenne i animationen den skal have den her specifikke animation. I dette tilfælde har den fået værdien “ease-in” som betyder at den har en langsom start. Man kan vælge at bruge værdien “easeout” som betyder at den har en normal fart til at starte med, men vil have en langsom fart til sidst inden animationen stopper. Værdien “linear” gør sådan at figuren har den samme fart hele vejen igen animationen. “ease” er værdien der gør at figuren har en langsom start, hvor den derefter får en højere fart, og til sidst slutter med en langsom fart(dette er hvad den har som standard). Den næste værdi er “easein-out” som betyder at figuren har en langsom start og en langsom slutning i animationen.

-Maja og Jonas, Moodle/ [Google docs](#), 2 oktober, 2020

## Animationer.

Det sidste animation tag vi arbejdede med var “animation-fill-mode” som har den funktion at den kan specificere en “style” for det valgte element før elementets animation går i gang, men også efter at elementets animation er ovre. “animation-fill-mode” har fire værdier, som er “none” “forwards” “backwards” og til sidst “both”. Værdien “none”

betyder at den har den normale værdi for elementet, altså er det den standard den plejer at køre med. Værdien “forwards” har den betydning at elementet vil beholde de “style values” som var sat til det sidste del af keyframe(dette er så alt afhængig af at “animation-direction” og “animation-iteration-count”). Værdien “backwards” har den funktion at den kan få de værdier for elementets startpunkt i animationen for den valgt keyframe(er dog afhængig af “animation-direction”) hvor den samtidig beholder den værdi i forhold til “animation-delay”. I vores tilfælde har vi valgt give vores “animation-fill-mode” værdien “forwards”.

-Maja og Jonas, Moodle/ [Google docs](#), 2 oktober, 2020

# Transitions.

CSS overgange/transitions gør det muligt at bestemme overgangene på hjemmesiden. Dette kan eksempelvis være skygger, som kommer frem, hvis man holder musen over en titel. Det kan også være en boks på siden, som skifter farve. Det er præsentations effekter, som gør at værdierne på hjemmesiden bliver ændret. Disse transitions giver programmøren mulighed for at bestemme en overgang, så den ændrer sig i det tempo og på den måde, som programmøren af hjemmesiden ønsker. Boksen der blev nævnt tidligere, kan altså skifte farve i præcis det tempo, som programmøren vælger. Overgangseffekterne kan benyttes på mange af CSS egenskaberne fx baggrundsfarve, bredde, højde, opacitet osv. Disse transitions gør det muligt, at give hjemmesiden præcis den udstråling, som programmøren finder passende. Det er med til at forme brugeroplevelsen af hjemmesiden.

Forskellen på animation og transitions ligger i hvordan man skriver det i CSS. Kort fortalt er animationerne et lag oven på transitions, som giver endnu mere kontrol og flere muligheder. Animationerne er altså en udvidet form for transitions.

-Maja og Jonas, Moodle/ [Google docs](#), 2 oktober, 2020

## Transitions Eksempel 1

Hjemmesiden inden man holder musen hen over siden, og den blå er efter man holder musen henover siden.

-Maja og Jonas, Moodle/ [Google docs](#), 2 oktober, 2020

---

# Transitions Eksempel 2

-Maja og Jonas, Moodle/ [Google docs](#), 2 oktober, 2020

## PHP

Her kan man finde informationer omkring hvad PHP og Serverside er.

## PHP og Serverside. Forskellen.

- client-side er det der referere til web-browseren.
- Server-side er det der referere til hvor dataen og source koden er gemt/lokaliseret
- PHP er serverside scripting
- Et client-side script er et program der bliver hentet når en bruger spørger efter de informationer.
- Disse små scripts er programmer der bliver downloadet og lagt sammen, derefter bliver de brugt på browseren.
- Javascript er en meget vigtig del af client-side scripting, som bliver brugt til dynamisk design.
- Scriptet kan placeres ind i selve html'en eller i en fil for den selv.

-Jonas, Moodle/ [Google docs](#), 20 oktober, 2020



# Kommunikation

Her kan man finde informationer omkring hvad jeg har lært angående Kommunikation blandt mennesker, og hvordan folks forståelse af ting kan bruges i forhold til et website

Her kommer jeg ind over hvad Kvalitativ og Kvalitativ test er.

[Se mere](#)

Her kommer jeg ind over hvad Præsentationsteknik er.

[Se mere](#)

Her kommer jeg ind på hvad Usability test er, og hvad det kan bruges til.

[Se mere](#)

Her vil jeg komme ind på hvad Tekstproduktion er og hvordan det laves.

[Se mere](#)

Her vil jeg komme ind på de forskellige paradigmer og hvad de betyder hver især

[Se mere](#)

Her vil jeg komme ind på hvad Ophavsret er og hvilken betydning det kan have.

[Se mere](#)

Her vil jeg komme ind på hvad BMC er og hvordan den bruges.

[Se mere](#)

Her vil jeg komme ind på hvad Informationsarkitektur er og hvad det kan være godt for.

[Se mere](#)

# Kvantitativ og Kvalitativ

Her kan man finde informationer omkring hvad jeg har lært angående kvantitativ og kvalitativ undersøgelser

## Kvantitativ. Metoder.

Hvad kendetegner kvantitative undersøgelser?

- Data du kan sætte tal på hvor meget du har af svar fra folk på de spørgsmål du har stillet.
- “Kvantitative metoder er fx spørgeskemaer, som måler et kvantum – altså noget med mængder.”(Kommunikation i multimediedesign, 2. udgave 2015, side 83)
- Kvantitativ metode er for det meste deduktiv samt hypotesetestende. Hvor personen der laver spørgeskemaet, opstiller en hypotese, som har til formål at blive testet. Dette er hvad de skriver på siden(Metodeguiden, fra Aarhus universitet)

-Jonas, Moodle/[Google docs](#), 28 sep, 2020

## Kvantitativ Svagheder og styrker.

Kom også ind på svagheder og styrker i metoden?

- Ved kvantitativ er validiteten større samt det har en bedre generaliserbarhed end kvalitativ undersøgelse.(Metodeguiden, fra Aarhus universitet)
- Der er dog en svaghed ved kvantitative undersøgelser, som er manglende mulighed for uddybelse samt nuancering, hvilket betyder at det kan være svært at bestemme kausaliteten.

-Jonas, Moodle/[Google docs](#), 28 sep, 2020

# Kvalitativ. indledning.

Den kvantitative metode er en subjektiv metode form hvor man undersøger folks holdningsgrundlag via interview, fokusgrupper og observationsstudier. I modsætning til den kvantitative metode, giver den et lille, men dybdegående billede af virkeligheden hos ens målgruppe. I forhold til interview kan man vælge at lave en struktureret (hvor du følger din interviewguide til punkt og prikke), ikke-struktureret (hvor du følger dine interviewdeltagerer) eller en semi-struktureret (hvor du følger interviewguiden og interviewdeltagerne hvor det giver mening/så det bliver en mere flydende samtale). Som i andre former for kommunikation, skal man huske på hvordan man som interviewer påvirker sin modtager og situationen med ens fremtræden, og skal planlægge sin metode derefter.

-Hanne, Christine, Alberte og Jonas, Moodle/[Google docs](#), 22 sep, 2020

# Kvalitativ. Alvessons kritiske fortolkningstiltag:

- Man kan dykke længere ned i spørgsmålene og derfra få et noget længere samt mere beskrivende svar, dette medfølger at man skaber en bredere forståelse for interviewpersonen for deres holdning, deres forståelse og hvor vedkommende gør som de gør eller har de tanker som de har.
- Denne metode bliver oftest brugt i interview(ansigt til ansigt for det meste)
- Kvalitative hører til det humanistiske paradigme.
- kvalitativ spørgeskema kan bruges hvis man laver et online kvalitativ undersøgelse. man mister dog sansen til at kunne opfange kropssprog og toneleje i sproget.

-Hanne, Christine, Alberte og Jonas, Moodle/[Google docs](#), 22 sep, 2020

# Kvalitativ interview.

Interviewet går i dybden med en persons mening og holdninger, interesse glæder personens "indre". Målet med interviewet er kan kunne besvare hvorfor denne person handler som han/hun gør.

Steinar Kvaales har lavet syv trin for planlægning og gennemførelse af interview:

1. Tematisering:

- Beskriver formålet med/emnet for interviewet - hvad vil du undersøge og hvorfor vil du undersøge det = svar

2. Design:

- Metoden for at få besvaret spørgsmålet man har.
- Her vælger man personerne man vil interviewe, altså eks. hvilken målgruppe, og hvordan man vil lave interviewet: video, lyd eller notater.
- Lav her en interviewguide = rækkefølgen af spørgsmålene.
- Spørgsmåltyper: (s. 90-91)
  - Indledende spørgsmål
  - Opfølgende spørgsmål
  - Sonderende spørgsmål
  - Specificerende spørgsmål
  - Direkte spørgsmål
  - Indirekte spørgsmål
  - Strukturerende spørgsmål
  - Tavshed
  - Fortolkende spørgsmål

-Hanne, Christine, Alberte og Jonas, Moodle/[Google docs](#), 22 sep, 2020

# Kvalitativ interview.

3. Interview:

- Under interviewet holder du dig til din plan, men giver også plads til det der opstår i nuet

4. Transskribering:

- Skriver interviewet ned = få overblik
- Kropssprog og stemmeføring → Skrives ved parallelle linjer hvor den øverste er det der bliver sagt, den underste er personens kropssprog og stemmeføring

5. Analyse:

- Her fortolker man, hvad de indsamlede informationer betyder.

6. Verificering:

- Her ser man på om man har undersøgt det, man rent faktisk vil undersøge

## 7. Rapportering:

- Her skal man kunne videregive undersøgelsen.
- Man skal på sat struktur på resultaterne af interviewet, så man kan give dem videre

-Hanne, Christine, Alberte og Jonas, Moodle/[Google docs](#), 22 sep, 2020

# Kvalitativ. Metoder.

Hvad kendetegner kvalitative undersøgelser?

- Kvalitative metoder kan være interview, fokusgrupper og observationsstudier. (Kommunikation i multimediedesign, 2. udgave 2015, side 88)
- Kvalitativ undersøgelse er hvor man går dybere ned i tingene ved at stille spørgsmål, såsom, "Hvad, hvorfor, hvordan eller hvilke"

-Jonas, Moodle/[Google docs](#), 28 sep, 2020

# Kvalitativ. Svagheder og styrker.

Kom også ind på svagheder og styrker i metoden?

- Der er mulighed for at gå i dybden på de spørgsmål man stiller. (bibdok, side 1).
- der er mere fleksibilitet i kvalitativ, da man kan tilpasse sine spørgsmål undervejs, altså lave underbyggende spørgsmål til de svar man får, til at fordybe sig endnu mere.(bibdok, side 1)
- Kvalitative metoder som interview, observationsstudie og fokusgrupper kan være tidskrævende, hvilket medføre at man ikke kan få de samme antal svar som ved en kvantitativ undersøgelse(bibdok, side 1)

-Jonas, Moodle/[Google docs](#), 28 sep, 2020

# Observationsstudier.

Observationsstudier kan bruges når man laver en undersøgelse af en gruppe der initierer i en dialog/diskussion. Dem der opsamler dataene kan gøre det ved at optage det i video, lyd eller skrive det som deltagerne siger ned. Der skal dog spørges om tilladelse til at optage video eller lyd. Når man spørger om tilladelse kan det påvirke hele dialogen som deltagerne initierer i. Dette kan så medføre at man ikke helt får de svar man gerne vil have fra deltagerne.

Man kan også selv være deltagende i den her observationsstudie, hvor man deltager aktivt i dialogen/diskussionen. Når man anvender den her metode er det vigtigt at man finder personer der befinder sig i samme målgruppe eller samme segment på Gallup kompasset. Men man skal samtidig have en ide om idealmodtager man går efter for at kunne perspektivere hvor tæt på ens målgruppe er på den her ideelle modtager.

-Hanne, Christine, Alberte og Jonas, Moodle/[Google docs](#), 22 sep, 2020

# Metoder.

Hvornår kan man med fordel bruge de forskellige metoder? Kom med eksempler.

- Man kan bruge kvantitativ metode til telefoninterviews, hvor det er intervieweren der fortæller samt udfylder skemaet. De gør også sådan at intervieweren kan forklare og hjælpe svarpersonen igennem spørgsmålet, dette mindsker chancen for misforståelser/usikkerhed (Systeme, samfunds faglige metoder, kvantitativ metode)
- I interview kan vi ændre vores spørgsmål alt afhængig af hvad svarpersonen svarer og hvad svarpersonen tilføjer af pointer. Dette kan resultere i at vi enten bliver nødt til at omformulere et spørgsmål, eller tilføje et underbyggende spørgsmål til det svar man får på baggrund af det forrige spørgsmål. (Systeme, samfunds faglige metoder, kvantitativ metode)
- Hvordan kan man kombinere kvalitative og kvantitative undersøgelser? Man kan bruge en kvantitativ til at nå frem til sin målgruppe, og derefter stille sin målgruppe nogle kvalitative spørgsmål for at forstå deres holdninger samt hvorfor de har dem. (dsr)

-Jonas, Moodle/[Google docs](#), 28 sep, 2020

# Transskribering.

Hvad betyder at transskribere?

Transskribere er noget man bruger til at skrive ned hvad der bliver sagt i video- eller lydoptagelse. Men transskribering er ikke bare at skrive ned hvad der bliver sagt,.

Transskribere er en proces der kræver at man skal kunne lytte, kontrollere, forstå, og først da kan man skrive ned hvad der bliver sagt. (Semantix, transskribering)

-Jonas, Moodle/ [Google docs](#), 28 sep, 2020

# meningskondensering.

Hvad betyder meningskondensering?

Når det kommer til meningskondensering, så bliver det opfattet som essen af betydninger i interviewedes udtalelser. Man skal også kigge på hvad hovedpointerne er hvad ved ens undersøgelse. De mest betydningsfulde citater skal transskriberes. Dette er en metode man kan anvende for analyse komplekse interview tekster, det kan gøres ved at kigge efter betydningsenheder og hovedtemaer. (formidlingometode, dias 17)

-Jonas, Moodle/ [Google docs](#), 28 sep, 2020

## Præsentationsteknik

Her kan man finde informationer omkring hvad jeg har lært angående  
Præsentationsteknik

# Præsentationsteknikken. De forskellige faser.

Der er fem faser til præsentationsteknik. Disse faser hedder Inventio, Dispositio, Elocutio, Memoria og til sidst Actio. I nventio er den første fase, hvor det indebærer at man skal undersøge formålet med talen, og det kan gøres ved at man starter med at researche det emne man skal lave en tale til. Efter det skal man lave en brainstorm af sin tale, og det kan man gøre ved at bruge toulmins argumentationsmodel, for at sikre sig, at man har en god tale. Dispositio er fase nummer 2, som betyder disposition. Det som man skal gøre i fase 2, er at man skal kunne formulere/komme på et budskab som skal være i ens tale. Den tredje fase er Elocutio som betyder øvelse. Det vil sige man øver sig på det man er nået frem til, på den måde finder man også et sprog stil der passer til ens tekst, samt man finder en måde på hvordan man skal præsentere på. I denne her fase skal man også gøre brug af appelformerne Ethos, Pathos og logos. Den fjerde fase der hedder Memoria som betyder "at huske" er hvor man laver et manuskript over sin tale og præsentation, og ved det manuskript man nu har lavet, begynder man så at øve sig på, sådan at man kan huske hvad man skal gøre samt sige. Den femte fase Actio som også er den sidste fase. Denne fase betyder udførelse af talen. Det vil sige at det er her man skal præsentere sin emne samt lave en evaluering over det.

[Moodle præsentationsteknik](#), noteret fra Mortens powerpoint 23 sep 2020

## Usability test

Her kan man finde informationer omkring hvad jeg har lært omkring Usability og de forskellige test.

## Metode valg.



Vi har under vores undersøgelser valgt nogle forskellige undersøgelses former, af dem som vi har læst om i bogen, Usability. Vi endte derfor ud med at benytte de nævnte test som er beskrevet nedenfor, fordi ud fra hvad vi har læst, virkede det til at være de bedste metoder til vores undersøgelser.

-Andreas, Veli og Jonas, Moodle/[Word](#), 26 oktober, 2020

500x500

# Metode valg. Gangster-test.

Gangster-test er en kvalitativ undersøgelses form. Vi valgte denne testform, da den danner et rigtig godt udgangspunkt at arbejde ud fra, da det er en test af websitets informationsarkitektur, den skal derfor sikre at de vigtigste hjælpemidler er på plads den siden, samt at siden overholder de mest almindelige konventioner. Testen er ikke voldsom dybdegående men alligevel danner den et overblik som er vigtigt til videre udvikling, samt fortæller om man har ramt rigtig eller forkert når man snakker brugervenlighed.

Denne test fungerer på en måde så der er 6 spørgsmål som brugeren skal fokusere på, under hvert punkt skal brugeren så give points fra 0-3

- 0 point: Denne information fremgår slet ikke af undersiden
- 1 point: Denne information fremgår kun delvis af undersiden / svært at finde
- 2 point: Denne information kunne fremgå tydeligere på undersiden
- 3 point: Denne information fremgår tydeligt på undersiden.

Dette ender ud i en mulig total på 0-18 point. hvor 0 er udtryk for, at navigationen er dårligt understøttet, og 18 er udtryk for, at navigationen er meget tydeligt og godt understøttet.

Testen starter med at spørge om hvilket website man er på, dette er meget væsentligt da det er vigtigt at kunne se hvilken side man befinder sig på, uden at skulle kigge på browserens søgefelt.

Andet spørgsmål ligger på om der er en ordentlig navigations menu på siden. Dette er vigtigt for brugervenligheden på siden, da det hjælper ens brugere med at finde frem til de ting som de søger.

Derefter bliver der spurgt til underside, dette felt er måske ikke lige så vigtigt for alle sider, men stadig en god ting at kunne se hvor man egentlig befinder sig, så man kan finde frem til de ting eller information igen.

Så bliver der spurgt til hvilke muligheder man har på siden, om der er undermenuer, links downloads osv.

Femte spørgsmål ligger vægt på om der er en ordentlig navigations vejledning som fortæller hvordan man fandt til siden , en såkaldt brødkrummesti.

Til slut bliver der spurgt til om siden har en søgefunktion og om hvor let den er at finde, hvis den er der. Det er dog ikke alle sider som har en søgefunktion, dette er ikke fordi de har overset det, men i stedet fordi det ikke er nødvendigt for sidens opsætning.

-Andreas, Veli og Jonas, Moodle/[Word](#), 26 oktober, 2020

# Metode valg. Brugertest - Tænk højttesten.

Dette er en form for bruger-test, ligesom andre bruger-tests er det en kvalitativ undersøgelses form. Den er mere åben end den almene brugertest, da man ikke stille ligeså lukkede spørgsmål til den bruger man tester, det er en mereåben og observerende samtale an har med dem, det er dog vigtigt at man gør brugeren opmærksom på at de skal "tænke høj", dette vil sige at de gerne skal sige alle de ting de tænker under undersøgelsen, samt hvorfor de gør som de gør. Det er også MEGET VIGTIGT at man informere brugeren omkring hvad der skal ske under undersøgelsen, hvad den skal bruges til, og hvordan man opbevare den data man indsamler, samt for samtykke omkring mulig optagelser af undersøgelsen. Det er også vigtigt at brugeren forstår at det ikke er dem man tester og undersøger, men i stedet den hjemmeside eller det produkt som de er med til at teste.

Det er også en god ide at optage undersøgelsen med enten video(bedste form for optagelse) eller lyd, dette gør man da der er ting som man kan have overset under undersøgelsen, og ved hjælp af optagelserne kan finde tilbage, så opfanger man også alle brugerens handlinger og kropssprog. Det er også en fordel at være flere observanter, da man som mennesker ikke kan opfange al data selv, og skullemåske have spørgsmål, så er det ikke sikkert at man også kan nå at opfange de ting som brugeren gør, både inden for analog og kropssprog.

Vi har brugt brugertest til at teste Teslas navigationsmuligheder på deres hjemmeside samt også Bilkas hjemmeside. Vi testede hjemmesiden på en bruger, altså en testperson. Brugertesten går ud på at man undersøger ens hjemmeside eller en valgt hjemmesides 3 vigtigste features. Når man så har fundet de 3 vigtigste features, så skal

man til at formulere 3 opgaver på baggrund af de 3 features so man fokusere på. Disse opgaver er så noget som ens testperson skal lave, for at man skal kunne teste i forhold til f.eks. informationsarkitektur eller forståelighed for bruger. Brugertesten har meget tilfælles med "tænke højt-testen". Men Brugertesten har mere faste rammer, hvor dem der har lavet produktet forklare en del mere og guider mere brugeren igennem hjemmesiden f.eks. Ved en "tænk højt-test" giver du brugeren mere plads til "lege" på hjemmesiden, altså brugeren får lov til at bevæge sig mere frivilligt rundt på den valgt hjemmeside.

-Andreas, Veli og Jonas, Moodle/[Word](#), 26 oktober, 2020

## Metode valg. Spørgeskema.

Vi har valgt bruge spørgeskema som en metode til League of Legends hjemmeside. Et spørgeskema er en kvantitativ undersøgelse der består af mængde og data, som man kan aflæse bagefter. Spørgeskemaer bruger man til korte og konkrete svar. Man dykker ikke ned svarene, altså man spørger ikke om hvorfor, man spørger om noget man sige ja, eller nej til, eller land/region f.eks.

-Andreas, Veli og Jonas, Moodle/[Word](#), 26 oktober, 2020

## Tekstproduktion

Her kan man finde informationer omkring hvad jeg har lært angående tekstproduktion

## 7 geniale genveje.

### 1. Gode overskrifter

- Den første del af overskriften kommer med "hun gør det igen" ligesom en indledende del af overskriften for at fange læseren. Det næste der kommer i overskriften er noget mere specifikt, altså der bliver beskrevet hvem det er der går det igen, og i dette tilfælde handler det om Trine dyrholm som er

suveræn i ny krigsdrama. Den anden del af overskriften hjælper til at læseren får mere lyst til at læse teksten da de for at vide hvem artiklen handler om.

## 2. Et par linjers resumé

- I det som man kan kalde resuméet af artiklen bliver der beskrevet hvordan vi som læsere ikke skal misforholke “Erna i krig” i den forstand at vi ikke skal tolke det som et kortspil, eller en gammel dame der belære soldater gode manérer. Men hellere på at det en mor på 40 år som kæmper for at hendes søn ikke skal blive dræbt i krig.

## 3. Afsnit med underoverskrifter

- Underoverskrifterne kan godt virke lidt forvirrende når man bare lige drager blikket ned på dem, men når man har læst de første to linjer under hver underoverskrift, kan man se at det giver mening med den underoverskrift.

## 4. Kun én idé/ét emne for hvert afsnit

- Det hele handler ligesom om Trine Dyrholm i den her film. Hvor ved den første underoverskrift bliver der forklaret hvor godt Trine har gjort det i filmen, og i den næste underoverskrift bliver der talt om hvor godt Ulrich Thomsen har gjort det.

## 5. Fremhævninger af nøgleord

- Der bliver ikke brugt andre fremhævninger end ved brug “”. Det kan ses flere gange med “Erna i krig” eller med “sandheden.

## 6. Punktopstilling

- Under billedet til overskriften, kan man se en lille boks hvor der er lavet en punktopstilling i. Den har punktopstilling beskriver hvem der er instruktør, hvem de medvirkende er og hvornår den her krigsdrama har premiere.

## 7. Meningsfulde links

- Lige inden selve brødteksten begynder er der tre funktioner man kan vælge. Man kan blandt andet vælge imellem at få forklaret nogle svære ord i teksten, ændre skriftstørrelsen eller man kan vælge at få læst artiklen op. Også nede i bunden er der link til Facebook, Twitter samt man kan kopier linket.

## Paradigmer

Her kan man finde informationer omkring hvad jeg har lært angående paradigmer

# Humanistiske paradigme.

I det humanistiske paradigme bliver der fokuseret på individet selv som det primære mål. I kommunikationsforskningen ligger fokuset tildes på modtageren, der også bliver set som aktiv samt medskabende. Det humanistiske paradigme består af fagområderne: sprog, kultur, psykologi, læring, organisation, antropologi, kunst, informationsteknologi samt flere fagområder. De retninger som er mest dominerende inden for dette paradigme er, hermeneutikken, fænomenologien og til sidst den symbolske interaktionisme. I dansk medieforskning inden for det humanistiske paradigme, siger de at al menneskelig interaktion/kontakt med hinanden er bygget på kommunikationen. Når man skal lave undersøgelser inden for det humanistiske paradigme vil man bruge kvalitative undersøgelser, som f.eks. et interview. Grunden til at man bruger den her form for undersøgelse, er at man gerne ind på hvordan samt hvad modtageren oplever og på den måde kan skabe en dybere forståelse inden for det. Det humanistiske paradigme er også kendt som interaktionsparadigmet, da det er i grund og bund opbygget omkring interaktion mellem mennesker.

Typiske træk ved det humanistiske paradigme

- Fortolkning
- Kvalitativ tilgang
- Modtagerorienteret
- Subjektivitet
- Mennesket ses som aktivt
- Induktion
- Interaktion mellem mennesker

- Situationsbestemt

-Kommunikation i multimediedesign, Side 67-69, 5 Januar 2021

# Humanistiske paradigme.

## IMK-modellen

IMK-modellen er en klassisk kommunikationsmodel her i Danmark angående kommunikationsfag. Betegnelsen IMK står for International Markeds Kommunikation.

Modellens elementer

- Afsender
  - Er den person som har sørget for kommunikationen samt den der har besluttet hvordan og hvornår det skal finde sted. Den tekstteksterne afsender kan være en reklameannonce, Det vil sige at i dette tilfælde så er det reklamebureauet der har sat det op. Den tekstinterne afsender er vedkommende der explicit markeret i teksten. Den primære afsender vil være en virksomhed f.eks. som er synlig i en annonce, hvor den sekundære afsender kunne f.eks. være en form for specialist inden for det produkt der er i annoncen.
- Modtager
  - En modtager er den person som tager imod den kommunikation/budskab som afsenderen kommer med. Ligesom ved afsender, så skelner man også mellem teksttekstern og tekstintern. Den tekstinterne modtager vil være markeret i teksten fra afsenderen, hvor den tekstteksterne ikke er tilstede i teksten selv, men derimod vedkommende der læser teksten, hvor det stadig træder i kraft selvom at modtageren er uden for målgruppen.
- Teksten
  - Teksten er den del der skal forstås som den kommunikative sammenhæng mellem afsender og modtager i forhold til afsenderens produktion og modtagerens reception
- Referenten
  - Referenten er alt det som der bliver refereret til i teksten. Det kan f.eks. være et produkt, dog vil det typisk være den effekt, som et produkt giver, eller det kan også være et brand som står bag et produkt.
- Koden

- Koden er det der kan forstås som det sprog modtageren forstår. Det vil også betyde at ens valg af medier samt gerne vil have en indflydelse på den kode. Man skal selvfølgelig huske at nogle ting betyder noget forskelligt afhængig af kultur
- Kontekst/kultur
  - Er den konkrete situation, som indebærer kommunikationssituationen. Kan beskrives med andre ord som, "Hvem", "Hvad", "Hvor" og "Hvornår". Men der vil så stadig den kultur, som påvirker situationen. Kultur er noget der kan ses på flere forskellige niveauer, som er lige fra det nære til det nationale samt internationale. Din kontekst samt den kultur du arbejder i, vil være det der afgøre hvilket medie og retoriske strategier/metoder du vælger at bruge. Man skal også have det i bagtanken, at det der er positivt i en kultur kan være negativ i en anden.
- Medier
  - Medie er der hvor kommunikationssituationen befinder sig. Et medie kan være printede medier som aviser, elektroniske medier kan være Facebook eller Twitter eller det kan også være mennesket selv der fungere som et medie. Det er vigtigt at du gøre dig nogle overvejelser omkring anvendelse samt situation, da medier har flere forskellige forhold af indholdsmæssig samt praktisk karakter.
- Genre
  - I IMK-modellen kan der ses et budskab for hvordan kultur/kontekst og medier samt retoriske strategier kan arbejde sammen.
    - Trækstrukturer forstås som de sproglige træk som der hver især er med til at opfylde formålet for det kommunikative. Det vil så også sige at tekster som har det samme formål, typisk også har nogle træk tilfælles.
    - Retoriske virkemidler kan være anvendelse af fagbegreber, slogans, indforstået ordspil eller intertekstuelle referencer samt logo og farver.

-Kommunikation i multimediedesign, Side 69-72, 5 Januar 2021

# Samfundsvidenskabelige paradigme.

Det samfundsvidenskabelige paradigme har fokus på afsenderen og dens placering i omverdenen. Det er i dette paradigme at afsenderen ses som den styrende i forhold til kommunikationsprocessen, hvor paradigmet er styres tildeles af en forståelse for kommunikation som transmission. Hvis man kigger på den traditionelle del ved samfundsvidenskabelige paradigme, vil man kigge på fagområderne samfundsvidenskab, sociologi, politik, økonomi, jura osv. De klassiske retninger inden for det videnskabssteoretiske i dette paradigme, vil man kigge på systemteori samt funktionalisme, der egentligt oprindeligt stammer fra en biologisk forklaring sammenhæng. Det skal dog siges at inden for de seneste år, har det samfundsvidenskabelige paradigme taget flere metoder samt teori fra det humanistiske paradigme. Når man skal undersøge noget i det samfundsvidenskabelige paradigme, vil man typisk bruge kvantitative metode for at få en mere generel forståelse og data på det man undersøger.

De typiske træk ved det samfundsvidenskabelige paradigme.

- Modtageren ses som passiv
- Afsenderorienteret
- Objektivitet
- Kvantitativ tilgang/undersøgelse
- Stabile omgivelser
- Handlungsanvisende
- Deduktion
- Transmission
- Forklaring

-Kommunikation i multimediedesign, Side 76-77, 5 Januar 2021

## S-R-modellen.

Kanyleteorien og S-R-modellen minder meget om hinanden da begge modeller handler om at mennesket styres på baggrund af påvirkning eller stimulering. "S" står for stimulus og "R" står for respons, hvilket henviser til at efter man har kommet ud med sit budskab, vil der følge en respons. Jo kraftigere ens budskab, jo en større respons vil du få tilbage.

## S-O-R-modellen



I S-O-R-modellen bliver kommunikationen gennemført gennem en form for organisme, hvor det ikke sker direkte som det gør i S-R-modellen. For hvordan det med "organisme" forstås er alt efter modellens anvendelighed.

-Kommunikation i multimediedesign, Side 78-79, 5 Januar 2021

## Ophavsret og Licens

Her kan man finde informationer omkring hvad jeg har lært angående ophavsret og licens

## Lovgivningen.

Ophavsret er også kendt som "Copyright" på engelsk. Copyright har symbolet ©. Det som ophavsretten gør, er at den beskytter folks værker fra at blive "taget" fra dem. Det gælder film, musik, billeder, malerier og mange andre produkter som der er patent på. Den eneste grund til at en anden person må have lov til at bruge et bestemt værk, er hvis skaberen har givet en lov til det. Ophavsretten er for det meste gældende i 70 år eller til at skaberen af værket er død. Dog er det kun 50 år for musik værker.

- Frederik Kloosterman og Jonas Hawthorn Mikkelsen, HTX Kom/it, [Google Docs](#), 28 November 2019

## Persondataloven / GDPR. Redegør for persondataloven / GDPR.

Alle virksomheder uanset lille eller stor, er omfattet af databeskyttelsesforordningen/GDPR når en virksomhed håndterer enhver form for data eller personlige oplysninger hos en person eller en medarbejder. *"Som de vigtigste former*

*for behandling kan nævnes: Indsamling, registrering, dataklassificering, opbevaring, brug, videregivelse, samkøring og sletning.* (RevIt, Persondata, linje 2, 0311-20)

Når det kommer til virksomhedernes behandling af medarbejders løn samt HR, Medfølger det naturligvis at man skal følge kravene i databeskyttelsesforordningen/GDPR. Fleste tilfælde skal virksomheder foretage en anmeldelse til Datatilsynet angående deres registrering samt anvendelse af data.

*Visse af lovens regler gælder endvidere også for, hvordan I må behandle oplysninger om virksomheder, foreninger og lignende.* (RevIt, Persondata, linje 7, 0311-20)

I 2018 den 25 maj, skete der nogle ændringer samt nogle skærpselser angående den ikraftsættelse for de krav som er i data protection officer, på dansk Databeskyttelserådgiver, som sørger for retten til at blive glemt, og indberetningspligt.

-Jonas, Moodle/ [Google docs](#), 3 November, 2020

# Immaterielle rettigheder.

## Redegør for hvad immaterielle rettigheder er.

Immaterielle rettigheder, altså en intellektuel ejendomsret, er en fællesbetegnelse for retsbeskyttelsen for intellektuelle frembringelser. Det betyder at det f.eks. kan være Kunst, Billeder, videoer, film, lyd, litteratur, opfindelser, formgivning design samt forretningskendetegn. Det er lovbestemt at der en beskyttelse af immaterielle rettigheder.

Der er forskellige love når det kommer til de forskellige frembringelser, der skal beskyttes. Disse forskellige love nævnes tit i eneretslovene og har visse fællestræk

*“Det er navnlig ophavsretsloven, patentloven, brugsmodelloven, designloven og varemærkeloven.”* (Jura-guide, immaterielle-rettigheder, linje 7, 0311-20)

-Jonas, Moodle/ [Google docs](#), 3 November, 2020

# Immaterielle rettigheder.

## Redegør for ophavsret.

Ophavsretten er det der sørger for at folk ikke kan tage/stjæle noget af det du har lavet, så længe det du har lavet er originalt, altså at du selv har lavet det fra bunden. Det kan også være at du har taget noget fra nogle andre i forhold til noget musik, men det meste af beaten i det musik du udgiver er dit, så har du stadig ophavsret på det.

I Danmark har vi ophavsrets paragrafferne §1 som er beskyttelse af værker, §66 er om lyd, §67 er om billeder og til sidst er der §70 som er fotografier for interesse. Der er selvfølgelig også andre ting som tekster, skulpturer, malerier, covers samt lignende værker der er beskyttet. Ens kreationer som man selv har skabt har automatisk ophavsret, selvom man ikke gøre folk klar over det ved at f.eks. bruge et copyright tegn på ens hjemmeside.

Skal man altid spørge om lov før man bruger en andens værk?

- Ophavsretten også kendt som det engelske ord "Copyright" og det har symbolet: ©. Det ophavsretten betyder, er at man ikke må tage værker, såsom film, musik, billeder og malerier osv. fra dem der har skabt det, med mindre de giver én lov til at bruge det. Denne rettighed gælder generelt for 70 år eller til at skaberen er død men kun 50 år når det gælder musik. Det vil sige at rock'n roll fra 1950'erne kan blive brugt frit i dag, dog ved billeder kan man bruge alle billeder der blev taget før 1970.

Kom specielt ind på ophavsretten på sociale medie, herunder:

- Brugen af værker fra sociale medier
  - Når det kommer til sociale medier gælder de samme regler som for alle andre punkter i ophavsretsloven. Bruger du Facebook eller Twitter skal man være opmærksom på at man skal overholde reglerne for upload samt linking. F.eks. må du ikke lægge billeder eller musik op på de sociale medier som andre har rettighederne på, altså ophavsretten på. Du skal også overholde downloading og streaming af materiale som du bruger, men bliver delt af andre, det skal dog siges at det er ulovligt at downloade eller streame materiale som folk har delt ulovligt. Du skal dog være opmærksom på at når du opretter en Facebook, så giver du Facebook en licens til at bruge dine billeder og videoer.
- Linking til værker på sociale medier

- I Danmark har vi ikke nogen specifikke love imod linking. Men i domstolene er det blevet slået fast, at det er ulovligt at linke til musiknumre der var lagt op på sted som rettighedshaverne ikke har givet samtykke til.

-Jonas, Moodle/ [Google docs](#), 3 November, 2020

# Immaterielle rettigheder.

## Forklar/redegør også følgende.

- Hvad er et varemærke
  - Det der kendetegner et varemærke er at det er et særligt navn eller kendetegn erhvervsdrivende, altså virksomheder bruger til at markedsføre sig selv eller de produkter de prøver at sælge.
- Hvad betyder varemærkeloven for dig som multimediedesigner?
  - Som multimediedesigner kan det betyde at jeg ikke kan bruge nogle ting på nettet, medmindre der er en licens til som betaler til, eller man køber ophavsretten til det bestemte varemærke.
- Kan en idé beskyttes af ophavsretten?
  - Ja, du kan vælge at tage patent på idéen inden du begynder at lave det om til et produkt.

Der er forskellige love når det kommer til de forskellige frembringelser, der skal beskyttes. Disse forskellige love nævnes tit i eneretslovene og har visse fælles træk

*“Det er navnlig ophavsretsloven, ~~patent~~loven, brugsmodelloven, designloven og varemærkeloven.”* (Jura-guide, immaterielle-rettigheder, linje 7, 03-11-20)

-Jonas, Moodle/ [Google docs](#), 3 November, 2020

# Hvad er licensaftaler?.

## Redegør for ophavsret.

- Redegør for licensaftaler
  - En licensaftale er en aftale der foregår mellem to personer eller to virksomheder, hvor at den der har ophavsretten på “produktet”, giver den anden part lov til at bruge det “produkt” i mod betaling.
- Der findes et Open Source JavaScript Framework kaldet “jQuery”. Hvilken licens er det udgivet under?
  - MIT Licens
    - Beskriv kort de restriktioner og friheder som denne licens giver
    - Der stortset ingen restriktioner, du kan frit bruge det til kommerciel brug så længe at du beholder Copyright Headeren.

-Jonas, Moodle/[Google docs](#), 3 November, 2020

# Creative Commons.

## Forklar/redegør også følgende.

- Beskriv hvad Creative Commons er
  - Creative commons er en organisation der viser sig at være nyttig over for Musikere, kunstnere, forfattere samt andre rettighedshavere. Dette gør at de sikkert, kan dele deres ting med andre. Med creative commons kan rettighedshaverne gøre sådan at andre kan kopier deres værker/produkter som det lyster og forære dem væk, så længe at man kreditere rettighedshaverne samt at man ikke bruger deres værker til kommercielt brug.
- Redegør for de seks licensering former der findes under Creative Commons
  - Navngivelse(by)
    - Ved denne licens tillader man at andre kan distribuere dit værk, som ændre på det samt tilpasse det, og bruge det kommerciel, så længe at de kreditere dig(rettighedshaverne)

- Del på samme vilkår(Share-alike)
  - Den her licens tillader at andre kan bearbejde, hvilket medfølger at de kan tilpasse samt ændre dit værk samt bruge det kommerciel sigte, så længe at de krediterer dig og licensere det nye værk på samme vilkår.
- Navngivelse - ingen bearbejdelser
  - Den her licens tillader at man kan sprede værker til offentligheden kommerciel såvel som ikke-kommerciel, på baggrund af at værket distribueres uændret med kreditering til rettighedshaveren
- Navngivelse-ikke-kommerciel
  - Den her licens tillader at andre kan bearbejde, hvilket medfølger at de kan tilpasse samt ændre dit værk, dog med ikke kommerciel sigte. Der skal stadig krediteres til dig ved de nye værke samt at de nye værker må ikke bruges kommerciel. Dog er det ikke nødvendigt at der bliver licenseret under samme vilkår.
- Navngivelse-ikke-kommerciel-Del på samme vilkår
  - Den her licens tillader at andre kan bearbejde, samt tilpasse og ændre dit værk så længe at de ikke bruger det kommercielt, på betingelse af at de krediterer dig samt licensere det nye værk på lignende vilkår. Andre kan dog downloade samt sprede dit værk til offentligheden ligesom ved den sidste licens. Men de må dog gerne oversætte, ændre forfatte nye værker på baggrund af dit værk. Alle nye værker der er blevet lavet på baggrund af dit, skal licenseres på lige vis.
- Navngivelse-ikke-kommerciel-ingen bearbejdelser
  - Den her licens tillader at folk kan sprede dine værker på offentligheden, så længe at de krediterer samt linker tilbage til dig.

## BMC

Her kan man finde informationer omkring hvad jeg har lært om Business model canvas

# Business model canvas.

Man kan bruge BMC til at forstå en virksomhed eller en forretning. Du kan sammenkoble BMC med Gallup kompasset, minerva modellen og en swot-analyse. Den kan hjælpe dig til at komme med nye idéer eller andre perspektiver til hvordan man kan forbedre en virksomhed eller en forretning.

- **Partnere**
  - Er hvor man kigger efter hvilke partnere/sponsorere som den virksomhed man skal analysere har.
- **Aktiviteter**
  - Er alt det hvor virksomheden gør for at forbedre sit image samt for at komme ud til forbrugeren. Det kan f.eks være en app, arrangementer, lancering af et nyt produkt, markedsføring eller en form for en udstilling.
- **Værdifaktorer**
  - Er hvor man kigger hvilke gode ting som virksomheden har, som tager perspektiv fra kundens/brugerens side(synsvinkel).
- **Kunderrelationer**
  - Er hvor man kigger på hvilke relationer virksomheden har med kunden/forbrugeren. Det kan være en online butik(E-handel) samt fysiske

butikker selvfølgelig. Det kan også være et arrangement som har noget med det produkt som virksomheden producere, hvor kunden er interesseret i arrangementet, ikke kunne på baggrund af det produkt som virksomheden har.

- Kunderne
  - Kunderne er hvor man kigger efter kunder eller potentielle kunder, og det der ens målgruppe kommer ind i billedet. Der kan man bruge gallup kompasset eller minerva modellen.
- Ressourcer
  - Er her man kigger på hvilke ting virksomheden har adgang eller rådighed til at kunne skaffe.
- Vejen til kunderne
  - Er hvilke/hvilken måder/måde virksomheden kan nå ud til kunden/forbrugeren på. Det kan være sociale medier, reklame, radiospot, merchandise eller hjemmeside osv.
- Omkostninger
  - Er alle udgifter som virksomheden har. Butikker, produktion af produkter og merchandise. Det vil også være medarbejdernes løn, samt vedligeholdelse af butikken.
- Indtægter
  - Er alle former for indtægter som virksomheden kan have. Altså det vil være det som virksomheden kan tjene penge på.



# Informationsarkitektur

Her kan man finde informationer omkring hvad jeg har lært angående informationsarkitektur

## Informationsarkitektur.

Informationsarkitektur er hvor man organiserer sine ting, hvilket også gælder på hjemmesider. Test af informationsarkitektur kan laves ved brug af kortsortering. Ved kortsortering kan man både få ens modtager til at designe sit informationsarkitektur, men man kan også komme med navne på tingene til sin hjemmeside, hvor man vil teste det på en modtager, for at få dem til at organisere informationsarkitekturen på hjemmesiden. Jo flere du tester det på, jo bedre, da du vil kunne komme frem til et mere generel enighed fra dine modtagere. Der fem måde man kan organisere sine ting på, og det er ved at gøre brug af "LATCH" modellen. "L" står for lokation, "A" står for alfabetet, "T" står for tid, "C" står for kategori og "H" står for hierarki.

LATCH modellen er beskrevet her under:

- L - Lokation
  - Kan være mange forskellige måder man kan organisere sine ting efter lokation. Det kan f.eks. være at man sætter den bestemte del i menuen i en rækkefølge der passer til hvordan de er placeret på en af undersiderne.
- A - Alfabetet
  - Det vil sige at man organiserer sin menu f.eks. efter alfabetisk rækkefølge. Typiske steder man kunne se sådan en alfabetisk orden, var i telefonbøger.
- T - Tid
  - Her vil du organisere efter tid. Det kan man f.eks. gøre ved at organisere dine ting efter hvornår du laver, hvilket tid den kilde der passer til din tekst blev skrevet.
- C - Kategori
  - Her vil man organisere sine ting ved at placere de ting der i samme fag, eller går ind omkring det samme område, vil man sætte i samme boks f.eks.
- H - Hierarki
  - Når man skal organisere sine ting i hierarkisk rækkefølge, kan man tage det emne der dækker mere grundlæggende over det hele/grundstenene inden

Jonas Hawthorn Mikkelsen

for det område eller man kan f.eks. også organisere efter hvad der er vigtigst, det vil sige at det der er vigtigst kommer først.

-Jonas, Moodle/Niel's [powerpoint](#), 10 November, 2020

## Projekter

Her vil man kunne se en oversigt over de projekter jeg har været igennem

Her vil jeg komme til at gå over hvad Hackathon er og hvilket emne min gruppe og jeg fokuserede på

[Se mere](#)

Her vil jeg komme inde hvad Design thinking er, hvilken process min gruppe og jeg tog i dette projekt.

[Se mere](#)

Her vil jeg komme ind på hvad vores onepage projekt gik ud på, og hvad vi fik lavet.

[Se mere](#)

Her vil jeg komme til gå ind på hvordan jeg har lavet min Læringsportfolio og hvad mine tanker har været under processen.

[Se mere](#)

## Hackathon

Her kan man finde informationer omkring hvad vi som gruppe lave til Hackthon projektet

# Skive Festival. Fase 1: Empathise.

Hvad er Skive Festival?

- Skive Festival (tidligere 'Skive Beach Party') er en multi-festival som hvert år bliver holdt på strandtangen ved lystbådehavnen i Skive.
- Skive Festival blev afholdt første gang i 1992.
- Festivalen har 4 scener og byder på musik i alle genrer og teltplads til flere end 2000 gæster. Mad- og drikkeboder findes på pladsen. Parkering tæt på pladsen er muligt.
- Skive Festival har en bred målgruppe, og vil gerne nå ud til flest mulige mennesker i alle aldre og fra hele landet. Det ses blandt andet ved, at der er indsat natbusser til Herning, Thisted og Viborg osv. Der er også mulighed for et mere luksuriøst "ophold", med forplejning og ad libitum i det der bliver kaldt Waterfront.
- Efter et dårligt år i 2010 og en dårlig periode efterfølgende, er Skive Festival ved at være "ovenpå" igen efter valg af ny bestyrelse i 2017.
- Skive Festivals målsætning er, at få ca. 15.000 gæster i 2021.
- En partoutbillet til 3 dage koster 995,00.
- På Facebook har Skive Festival 29.208 likes og 28.246 følgere. På Instagram har de 2.320 følgere. På Facebook har 51 personer bedømt Skive Festival til 4,5 stjerner.
- Kontantløs festival, med muligheder for at betale med en chip på armbåndet. Betalingskort og mobilepay kan også benyttes.
- Skive Festivals sponsorer:

-Naib, Christine, Alberte, Nuunu og Jonas, Moodle/[Google docs](#), 4 September, 2020

# Skive Festival. Fase 2: Define.

Problemdefinition:

- Hvordan kan Skive Festival nå ud til et større og ældre publikum?

- Det er relevant, da Skive Festival har et ønske om en større indtjening og flere gæster på pladsen, samt at nå ud til det ældre publikum da de oftest har flere penge at bruge.
- Vi kom frem til det, da vi brainstormede. Herefter talte vi om, at kun 1 i gruppen kendte til Skive Festival, selvom vi alle bor forholdsvis tæt.

## SWOT analyse

Vi har valgt at lave en SWOT-analyse for at se på problematikker og muligheder på casen

-Naib, Christine, Alberte, Nuunu og Jonas, Moodle/Google docs, 4 September, 2020

Fået en god bestyrelse (2017)  
Gode aftaler angående med  
udstyr og leverandør.  
Billige billetpriser-Flere har  
råd til den  
De har 4 scener - stort areal

Tradition  
Unge 16-22 år.  
Billige billetpriser-Flere  
har råd til den  
Overskuddet fra  
festivalen går ud til de  
frivilliges foreninger  
Billige billetpriser-Færre  
penge at gøre godt med.  
Dårlig tidspunkt på året  
at holde det.  
Ferierejser.

Alle målgrupper i  
gallupkompasset  
Lokalitet/location  
Reklamer på sociale  
medier(konkurrencer, videoer,  
reach-out på facebook,  
instagram etc.)  
Reklame Skilte/reklame  
plakater  
Reklame biler.

Andre festivaler  
Nærliggende byfester  
Færre gæster  
Forfester  
Dårligt vejr  
Konkurrence med  
musikere  
Corona  
Mister en leverandør  
Myndigheder

Andre artister end lige  
musikere.

# Skive Festival. Fase 3: Ideate.

Musikvideo.

- Indeholde en mascot (fisken Jaxon)
- Den skal annonceres, når programmet offentliggøres og skal kunne bruges år efter år.
- Baggrundsmusik(nostalgisk)
- Annoncering af kunstnere(billeder)
- Argumenter for hvorfor man skal vælge at tage Skive Festival
- Strand/skov location filmes
- Waterfront (billeder)
- VIP området (billeder)
- Pris billigt (billeder)
- Camp
- Hele pladsen (billeder)
- Jingle
- Videoen skal lægges på Facebook, der skal afholdes en konkurrence om x antal billetter. Dem skal man vinde ved at dele og skrive en kommentar.Månedskonkurrence.

-Naib, Christine, Alberte, Nuunu og Jonas, Moodle/[Google docs](#), 4 September, 2020

# Hackathon. Fase 4.

Test:

Så der fest på en strand

God musik og sang

Sol, blæst, sand og vand

- For at optimere vores prototype, så skal maskotkostumet designes og indkøbes.
- Videoen skal optages og redigeres.
- Videoen skal fange seerens opmærksomhed på ca. 30 sekunder.
- Jinglen skal være ørehængende og fængende.
- De fleste af vores testpersoner kendte til landskendte maskotter og vidste hvor de "stammer" fra. Den lokale maskot var der dog ingen, der kendte til.
- Vores maskot skal være landskendt for at man husker ham og hvor han kommer fra
- Jinglen skal ikke være for lang, da vores testpersoner blev præsenteret for nogle kendte jingles ikke kendte til den alt for lange jingle. "Det kan ske en dag" fra lotto reklamen.
- Videoen skal have det rigtige musikmix i baggrunden. Gerne nostalgisk musik.
- Lyd, video og billeder skal passe sammen og være interessante.

-Naib, Christine, Alberte, Nuunu og Jonas, Moodle/[Google docs](#), 4 September, 2020

## Design Thinking

Her kan man finde informationer omkring hvad vi som gruppe lave til Design Thinking projektet

# Design thinking. Indledning.

- Empathise
  - Er hvor man søger/researcher alt det man kan omkring det område, emne eller ting man skal undersøge. Så hvis du har om et produkt du gerne vil lave inden for et bestemt område, vil du researche alt hvad du kan inden for det område, samt se hvordan andre har gjort det, for at give inspiration.
- Define
  - Define er hvor du beskriver det problem du har ved dit område, eller det problem du gerne vil fokusere på. Problemet vil du helst gerne formulere som en problemstilling.
- Ideate
  - Her vil man brainstorme, altså komme med ideér til hvad man kan inden for det problem man har defineret i sin define fase. Det man kan gøre efter at man har lavet en brainstorm er et mindmap, for at kunne kategorisere sine ideér samt skabe et overblik. Det man også kan vælge at gøre efter at man har lavet sit mindmap er et problemtræ, hvorefter problemtræet, laver man en afgrænsning af problemtræet, for at komme mere ind på hvad man gerne vil fokusere på.
- Prototype
  - inden man går i gang med selve prototypen, kan man lave et pv-skema hvor man skriver inden hvilke krav sin idé skal overholde, samt man sætter en værdig på de krav man er kommet med, for at kunne se hvilke krav der er vigtigst. Men når man så har lavet det her pv-skema kan man gå i gang med at lave sin prototype.
- Test
  - Her vil man teste sin prototype på folk, helst gerne på en inden for sin modtagergruppe. Det man vil få ud en test, er at man kan se om der er noget der skal rettes på, hvad du kan gøre bedre ved dit produkt samt du kan se hvilke krav den overholdte i forhold til dit pv-skema.
- Implementering
  - Er hvor man implementere det ind som man har fået feedback på fra din testfase.

# Projektetablering. See for yourself.

1. 1. Hvad er en god gruppe?
  - Nogen som er god til at snakke sammen.
  - Nogen der kan planlægge deres tid i forhold til hinanden.
  - Mødepligtig.
  - aftale opgaver i gruppen.
  - Nogen der giver plads til forskellighed og nytænkning.
  - Mix af seriøsitet og sjov (banter)
  - En sammensætning af mennesker med forskellige evner og baggrund.
2. Hvor vigtigt er det faglige for jer? Hvor vigtigt er det sociale for jer?
  - Det sociale er med til at sætte kvaliteten af det faglige (Det er vigtigt at gruppens medlemmer har det godt sammen, for at den kan præstere et godt fagligt resultat).
  - Finde baggrundsviden der kan hjælpe jer.
  - Nygerrighed for ny viden.
3. Hvor meget tid vil I bruge på hjemmearbejde?
  - Max. To timer med mindre man bliver grebet af et emne og fortsætter.
4. Hvad er det bedste ved at arbejde i en gruppe?
  - De andre kan højst sandsynligt noget man ikke selv kan.
  - Mulighed for debattering (feedback og feed-forward)
  - Planlægge opgaverne mellem hinanden.
  - Hjælpe hinanden med at forstå opgaven.
  - Forskellighed (idedannelse, tankegang)
5. Hvornår kan det være svært at få et gruppearbejde til at fungere?
  - Forskellighed (idedannelse, tankegang)
  - Hvis en af gruppemedlemmerne ikke er der.
  - Når gruppens medlemmer vil noget forskelligt
6. Hvad gør I, hvis et gruppemedlem ikke overholder jeres aftaler?
  - Gør vedkommende opmærksom på det og spørger ind til grunden hertil.
7. Hvad glæder I jer mest til ved projektarbejdet?
  - Blive klogere på emnet.
  - Se idéer bliver til "virkelighed"
  - Have muligheden for at udfolde sig kreativt.
8. Hvad skal der tages særligt hensyn til i gruppen?
  - Forskelligheder.
  - Opgaverne skal helst uddeles ligeligt mellem gruppemedlemmerne.
  - Være opmærksom på at der ikke dannes en "dictator" i gruppen.



# Lokalsamfund. Checkmat

## e.

Styrkelse af lokalsamfundet.

- Problem
  - Affolkning af lokalsamfund og øget metropolisering.
  - Øget metropolisering medfører større forurening i storbyerne, som bl.a. medfører dårligere helbred (fysisk og psykisk).
- Brugere
  - Beboere (og potentielle beboere) i lokalsamfund.
  - Det er et problem med den øgede tilgang til store byer. Huse og lejligheder bliver for dyre at bo i for mange mennesker. Ved at gøre det mere attraktivt at bo i lokalsamfund, kan vi mindske tilgangen til de større byer
  - Gør det muligt at bevare lokalsamfund.
  - Giver borgere i lokalsamfundene flere muligheder.
  - Og dermed mindske det antal borgere, som udsættes for den øgede forurening.
- Mulige spørgsmål til potentielle brugere af app'en
  - Hvorfor bor du her?
  - Hvorfor er du flyttet dertil
  - Hvorfor bor du der stadig?
  - Hvilken tilknytning har du til det her sted.
  - Hvilke uddannelse har du?
- Fordele ved at bo på landet
  - Lavere huspriser per m<sup>2</sup>.
  - Mindre larm fra trafik.
  - Mere plads, mere frihed til at udfolde sig.
  - Bedre muligheder for at have kæledyr.
  - Mindre stress over at skulle tjene tilstrækkelig penge (pga. lavere huspriser)
  - Tættere forhold til naboerne.
  - Bedre sikkerhed for legende børn (udenfor)
  - Pandemier er ikke så farlige her pga. større afstand mellem mennesker.
- Ulemper ved at bo på landet
  - Der er langt til butikker - specielt specialbutikker, samt natteliv.
  - Større CO<sub>2</sub>-udledning pga. mere transport i egen bil.
  - Tager ekstra tid at komme på arbejde/uddannelse/skole.
  - Dårlige offentlige transportmuligheder.
  - Kan være svært at sælge sin bolig.
  - En til to biler er essentielt.

- Lokale dagligvarebutikker er oftest dyrere.
- Afstanden til uddannelse og jobs er oftest længere.
- Afstanden til fritidsaktiviteter er oftest længere.
- Lugten af landbrug "gylle".
- Kan være langt til lægehjælp / sygehuse.
- Fordele ved at bo i storbyen
  - Tættere på butikker og natteliv, samt et større udvalg.
  - Tættere på arbejdspladser.
  - Stort udvalg af uddannelser (ungdoms- og videregående uddannelse)
  - Tættere på uddannelse.
  - God offentligt transportsystem (ikke behov for to biler pr. familie)
  - Mindre CO2 udslip på offentligtransport i forhold til passagere.
  - Din bolig ligger meget centralt.
  - Lettere at bruge andre transportmidler som f.eks. cykel til at komme omkring med pga. kortere afstande.
  - Kortere til lægehjælp / sygehuse.
- Ulemper ved at bo i storbyen
  - Støj.
  - Industriel lugt.
  - Dårligere muligheder for at have kæledyr.
  - Kan være smog pga. forurening.
  - Højere husprisen per m<sup>2</sup>.
  - Meget ventetid i trafikken pga. kødannelser.
  - Mulig dannelse af slumkvarterer.
  - Dårlige sikkerhed for legende børn (udenfor)
  - Større risiko for stress og depression.
- Trusler for lokalsamfundet
  - Flytning af arbejdspladser (medfører lavere boligværdi)
  - Nedlukning af butikker og skoler (medfører lavere boligværdi)
  - Nedlægning af sygehus og andre offentlige anstanser.
  - Flytning af lægehjælp.
  - Udrejsning af indbyggerer.
  - Større psykisk påvirkning af kriminalitet.
- Trusler for storbyen
  - Forurening.
  - Større risiko for kriminalitet.

# Lokalsamfund. Checkmate.

Hej Helle. Vi er en gruppe multimediedesigner-studerende på Erhvervsakademi Dania i Skive, som er i gang med at undersøge problemet omkring affolkning af landområder. I den forbindelse tænker vi, at du har en stor viden, som vi måske kan drage nytte af. Vi håber du vil svare på nedenstående spørgsmål.

- Er affolkning af Skive Kommune et problem?
  - Ja, som for alle andre kommuner.
  - Politikere påvirker os som befolkning.
  - Unge flytter væk.
  - Bevarelse af skoler og daginstitutioner påvirkes af fraflytningen.
  - Befolkningens alders-sammensætning ændres ved at ugen flytter fra kommunen. Man bliver nødt til at tilpasse serviceydelser.
- Hvad gør Skive Kommune for at tiltrække borgere fra andre kommuner?
  - Bosætnings-strategi.
  - Ingen kampagner.
  - Måltrettet indsats (Klub 78xx), unge har en lokal stolthed, men også modvilje mod at flytte tilbage. Det prøver vi at spille på ved at gøre dem opmærksom på gode arbejdspladser og Rent Liv f.eks.
  - Skive Kommune deltager i karrieremesser for alle studieretninger.
  - Indsats for at midlertidigere borgere (f.eks. uddannelsessøgende) bliver engageret i sociale netværk, og dermed får en tilknytning til byen ud over deres uddannelse.
- Eller har man mest fokus på blot at sørge for at borgerne ikke flytter fra Skive kommune?
  - Fællesskabsfølelse.
  - Stolthed som f.eks. rent liv.
  - Stolthed omkring plakater med hilsen fra borgmesteren.
  - Åbreds festen i aug/sep på elværksgrunden med debatter, musik, havefest, 200 personer sidste år.
  - Gøre skiveegnen til et godt sted at leve.
  - Fremtidsbutikken i Thise.
  - Vejledning ifm. modtagelse af nye borgere.
- Hvilke yderligere tiltag tænker du der evt. kunne være nødvendige, for at sikre at borgere ikke fraflytter kommunen?
  - At borgere sætter netværk i søen (det er bedre at initiativerne groer ned end at kommunen iværksætter dem).
  - Ideer vil blive hjulpet frem af kommunen. Det vil være fænomenalt hvis lokale borgere tager initiativer.

- Internationale borgere (højt kvalificerede) er lokalt forankrede indtil deres børn skal i skole. De vil så flytte til en by med en international skole, så børnene er klar til at flytte tilbage til udgangslandet.
  - Omfartsvejen ved Haderup er et skridt i den rigtige retning.
- Hvad synes du byen Skive mangler for at tiltrække flere borgere?
  - Skive Kommune er "langt væk" og bliver nogle gange (fejlagtigt assoieret med udkants-dk)
- Har du andre kommentarer til emnet "affolkning af landområder", som du synes vi bør have.
  - Der skal sættes ind både lokalt, regionalt og nationalt.
  - Det er normalt at fraflytte.
  - Gør kommunen nok?
  - Det er en kulturændring, der skal til for at sætte Skive og lignende kommuner i et bedre lys.
  - Lokale uddannelser er et must. Det er en national indsats.
  - Mange drømmer om et liv på landet, men realiserer det ikke. Måske kan den digitalisering, som vi oplever lige nu pga. Corona, få flere til at gøre noget ved drømmen.

-Andreas, Bjarne og Jonas, Moodle/[Word online](#), 5 Oktober, 2020

## Video. Problemstilling(er).

-Andreas, Bjarne og Jonas, Moodle, 9 Oktober, 2020

## Video. Processen.

-Andreas, Bjarne og Jonas, Moodle, 9 Oktober, 2020

# Video. Hvordan vi har grebet det an.

*-Andreas, Bjarne og Jonas, Moodle, 9 Oktober, 2020*

# Video. Pitch.

*-Andreas, Bjarne og Jonas, Moodle, 9 Oktober, 2020*

# Video. App'ens virkemåde.

*-Andreas, Bjarne og Jonas, Moodle, 9 Oktober, 2020*

## Onepage

Her kan man finde informationer omkring hvad vi som gruppe lave til Onepage projektet

# Indledning.

I det her onepage projekt skulle vi lave en hjemmeside/onepage over et bestemt produkt. Produktet vi fik var skosvæerte, fra mærket "Silver". Så her under Indledningen vil der stå vores arbejdsprocess samt vores produkter.

## Onepage. Empathize.

Det første vi lavede var en research oversigt over virksomheden "Silver" som var dem der har produceret den skosvæerte vi fik.

*-Terkel, Sine og Jonas, Moodle/[Google docs](#), 9 November, 2020*

## Onepage. Ideate.

Det er så her vi begyndte med at brainstorme alt hvad vores onepage skulle have i forhold til vores produkt. Igen brugte vi en tavle til at skrive alle vores ideér ned på.

*-Terkel, Sine og Jonas, Moodle/[Google docs](#), 10 November, 2020*

## Onepage. Prototype og test.

Her begyndte vi med at skitsere vores onepage med wireframes både for mobil, tablet og desktop. Når vi var færdige med den første version, gik vi ud testede. Efter

Jonas Hawthorn Mikkelsen

test lavede vi ændringer i forhold til det feedback vi havde fået, og sådan gjorde vi 3 gange.

sidste prototype mobil

sidste prototype tablet

sidste prototype desktop

-Terkel, Sine og Jonas, Moodle/[Google docs](#), 10 November, 2020

Første prototype mobil

Første prototype tablet

Første prototype desktop

# Onepage. High fidelity.

Til vores high fidelity lavede vi først et styletile, der ligesom skulle kort og præcis forklare hvilke skrifttyper der skulle bruges, hvor de skulle bruges. Hvilke farver der skulle bruges samt hvor de skulle bruges. I styletile har vi også vist et billede eksempel som vi skulle bruge på vores onepage. Men når vi var færdige med at lave det her styletile kunne vi gå ud og lave vores high fidelity.

Du kan finde high fidelity for mobilen [her](#).

Du kan finde high fidelity for tablet [her](#).

Du kan finde high fidelity for desktopen [her](#).

-Terkel, Sine og Jonas, Moodle/[Google docs](#), 11-13 November, 2020

# Onepage. Implementerin g.

I vores Implementering fase skulle vi kode vores onepage efter hvordan vi har haft den på vores high fidelity eksempler. Efter at vi havde kodet vores onepage gik vi rundt og testede onepage, ved at spørge folk(klassekamerater) hvad de synes om vores onepage, og hvad vi kunne gøre bedre ved den.

Vi endte med at få en onepage der kom til at sådan her ud, og du kan finde linket [her](#).

*-Terkel, Sine og Jonas, Moodle/[Google docs](#), 16-19 November, 2020*

## Læringsportfolio

Her man se hvordan Læringsportfolio projektet er grebet an og hvordan det har været at lave den.

## Indledning.

Det læringsportfolio som vi skulle lave, er et eksamensprojekt. Det som læringsportfolioet er, er en hjemmeside, hvor vi har skrevet ind alt hvad vi har haft og lært om i løbet af det første semester- Så læringsportfolio kan også fungere som et opslagsværk, det vil sige at man kan opdatere hjemmeside med nye emner, med nye notater.



# Wireframes og test.

I starten inden jeg begyndte at kode hjemmesiden, lavede jeg wireframes over hjemmesiden, for mobil, tablet/ipad og desktop. Efter at jeg have lavet de her wireframes, gik jeg ud og testede jeg dem for at se hvad jeg skulle ændre og forbedre. Når jeg var færdig med at teste, begyndte jeg med at kode hjemmesiden. Under forløbet af kodningen testede jeg også hjemmesiden af på venner og klassekammerater for at se hvad jeg kunne gøre bedre ved hjemmesiden.

## Refleksion.

Det er man skulle lave sin egen hjemmeside har været sjov og spændende, men også lidt svært og frustrerende på nogle punkter. De punkter at de har været lidt svært og frustrerende er hvor man brugte en menubar der ikke virkede ordentlig på mobil og tablet. Men der har også været hvor jeg brugte bootstrap 5.0v som stadig var i beta. Det bootstrap 5.0v stadig var i beta betød at der stadig var nogle bugs ved den, så nogle af de ting jeg ikke kunne få til at virke, skyldes nemlig bootstrap 5.0v. Men da skiftede over til bootstrap 4.5 virkede det meste, hvilket gjorde at det var nemmere at komme videre.