08-01-2020

Link til læringsportfolio -

Link til Github -<https://github.com/KatharinaRune/EksamenMMD>

Katharina Rune

Læringsportfolio

Multimediedesigner 1. Semester eksamen 2020

Refleksioner

Da vi fik eksamensopgaven stillet, fandt jeg det hele en smule uoverskuelig.

Jeg synes det var rigtig mange ting vi skulle nå på en lille måned. Jeg valgte at forholde mig positiv, tage det stille og roligt, og så få dannet mig et overblik over de ting som jeg ville have med på min side.

Jeg satte mig sammen med Lotte og vi fik dannet os et overblik ret hurtigt, men det var ikke rigtig nok, ”bare” med et overblik. Så vi satte os sammen igen og snakkede igennem hvor vi kunne finde den information som vi skulle bruge, til de forskellige emner.

Efter vi fik skrevet ned hvor vi kunne finde de forskellige ting, var det ellers bare i gang med at skrive. Det gik fint med at få skrevet min tekst, og jeg synes sådan set jeg var godt med. Men efter at have skrevet mine tekster i noget tid gik jeg en smule død i at skrive, så jeg besluttede mig for at gå i gang med at kode så jeg ikke bare ville gå helt i stå.

Jeg satte mig til at skitsere lidt på hvordan jeg ville have min side til at se ud. Mine skitser var primært kun hvordan den skulle se ud med funktioner og sådan. Alt hvad angik farver var ikke i mine tanker på dette tidspunkt, da jeg blev enig med mig selv om, at når jeg fandt et billede som passede til min forside, så ville farverne lidt komme af sig selv, hvilket de også gjorde. Så jeg må indrømme, at der ikke er så meget teori bag mit farvevalg, jeg synes bare de gik godt sammen, og mit fokus var lidt et andet sted, på daværende tidspunkt.

Efter jeg havde kodet det hele klar, så var det i krig med teksten igen, så jeg kunne få den færdig også.

Løbene mens jeg satte min tekst ind hvor den hørte til, fandt jeg tilhørende billeder og fik dem til at sidde fint.

Da det hele var sat op, kiggede jeg det hele igennem, og tjekkede om jeg havde kildehenvisner på og generelt bare tjekkede om det hele var med.

Til sidst, aflever!

**Grundlæggende viden (Webudvikling)**

* **HTML**
  + Når man koder HTML og CSS, er der mange forskellige editor man kan bruge. Vi har fået vist Brackets, men jeg har fundet ud af at Visual Studio Kode, er et bedre program for mig, så den har jeg benyttet mig af.
  + Når man koder HTML er der nogle ting som er smart at huske, så det er overskueligt for en selv og for dem som evt skal se den.
    - Sørg for at der er struktur i din kodning
      * Struktur kan forekomme i form af indryk.
      * Indryk gør det nemmere at skelne imellem de forskellige sektioner i din kodning.
      * Alle indryk bør blive til ved brug af knappen “tab” og ikke spacebar!
      * Indryk bliver kun vist i koden, de kan ikke ses i browseren
    - Det er også smart jævnligt at kommentere i sin kode, specielt hvis man arbejder sammen med andre, er i gang med et større projekt, eller bare til når man kommer tilbage senere og vil se hvordan man har gjort de forskellige ting, så kan man nemt se hvad de forskellige ting gør og hvorfor der er gjort som der er gjort.

Powerpoint “Intro til HTML” - Lavet af Niels Østergaard

* **HTML historie**
* **CSS**
  + CSS står for Cascading Style Sheets
  + HTML er hjemmesidens indhold, imens CSS er udseendet på hjemmesiden.
* **CSS historien**
  + Første version af CSS er udviklet af Håkon Wium Lie, senere blev CSS “adopteret” af W3C som herefter overtog standardiseringsarbejdet. Den første browser som understøtter CSS var IE3. Kort efter understøttede Netscape 4.0 også CSS, men havde mange fejl. Nu understøtter alle store browsere standarden.

powerpoint “Intro til CSS” - Lavet af Niels Østergaard

* **Internettets historie**
  + Vi kan dele webbets udvikling ind i 5 perioder
    - 1. Tidlige eksperimenter (1993-1995)
      * I denne periode kom HTML, Javascript og GIF frem.
      * Genrerne som kom frem var tekstbaserede, informationsites, officielle præsentationssites og kunstnerisk orienterede designeksperimenter.
      * Det mest irriterende design element som kom frem var <BLINK> tag, som fik teksten til at blinke på skærmen.
    - 2. Under konstruktion (1996-2000)
      * I denne periode kom JPG, Flash, tabeller, frames og photoshop grafik frem.
      * Genrerne som kom frem i denne periode var private hjemmesider, webshops, webbureausites, ungdoms- og musikportaler og brandingsites.
      * Der begyndte at komme bannerreklamer, pop-up-vinduer og spørgeskemaer frem.
    - 3. Semantisk søgning (2000-2003)
      * Denne periode bød på Cascading Style Sheets (CSS) og Content Management System ((CMS) software til at gøre det lettere at håndtere elektronisk indhold, som f.eks dokumenter, billeder og filer)
      * Der kom søgemaskineoptimerede sites og blogs frem. Cookie kom frem og indsamlede data.
    - 4. Social netværk (2003-2010)
      * I denne periode kom hashtag og remix frem. Google begyndte at komme med reklamer med det brugeren var interesseret i lige nu. Facebook begyndte at have forskellige reklamer
      * Professionelle og private netværkssites kom frem, samt video/musikdeling.
    - 5. Det mobile web (fra 2010-)
      * Fra 2010, kom Gps og berøringsfølsom skærm frem, en central udvikling var apps og den typiske internetforbindelse var 3G mobil.
* **Responsiv Design og Grid**
  + Responsiv design betyder at hjemmesiden tilpasser sig, til den angivet skærmstørrelse.
  + Responsiv vil sige at siden ændre sig på den angivet måde, på forskellige skærmstørrelser, og det ekstra ”plads” på skærmen, bliver til “luft” i siderne.
  + Der er ofte grænser for hvor smalt indhold kan blive, da smartphones som regel har en minimumsstørrelse. Det er også begrænset hvor meget man kan minimere et billedet, hvis man samtidig skal kunne se hvad der er på billedet.
  + Ved at ens side er responsiv, så giver det ofte brugeren en bedre oplevelse med siden.
  + Responsiv design gør, at det er samme HTML og CSS-filer, uanset hvilken enhed man er på. Det er ikke så vanskeligt at få sin side responsiv, man skal huske at tænke mobilefirst, da det kan være vanskeligt at ordne senere.
  + For at gøre sin side responsiv angives en minimumsstørrelse, som skal opnås før at reglen gælder. Hvis reglen træder i kraft, er der angivet CSS der gælder.
  + Grid er den måde man bygger hjemmesiden op på, i en form bokssystem/kolonner.

**Kommunikation**

* **Kvantitativ**
  + Kvantitative metoder forbindes ofte med klassiske markedsundersøgelser, som praktiseres som spørgeskemaer, der enten kan besvares ansigt til ansigt, over telefonen eller over internettet.
  + Spørgeskemaer kan have fejlinformation, forstået på den måde, at hvis ens spørgeskema f.eks. indeholder “på en skala fra 1-5 hvor enig er du så i…” så er der ofte nogen som enten ikke har en stilling til det der er spurgt om, og vil derfor svare neutralt og svarer derfor ved at klikke på “3”, som er lige midt imellem, dette er et problem da afsenderen af spørgeskemaet, ikke er klar over om det svarede “3”, er fordi folk egentlig oprigtigt mener at det spurgte er i middel, eller om det er fordi de ikke helt ved hvad de skal svare. Dette vil ofte ske hvis brugeren enten intet ved om det der bliver spurgt om, eller hvis det er et pop-up spørgeskema f.eks. for en hjemmeside hvor spørgeskemaet spørger om brugervenligheden på siden, det er ikke sikkert at vedkommende som åbner siden har benyttet denne side før.

*Forskellige typer af spørgeskemaer:*

* + Spørgeskemaer over telefonen CATI som betyder Computer Assisted Telephone Interviewning, som fungere ved at man indsamler nogle data’er løbende imens man snakker sammen. Ved at man interviewer over telefonen kan man spørge ind til nogle mere private spørgsmål, da man ikke skal stå og kigge hinanden i øjnene imens der svares på de forskellige ting, dog kan det være svært, at vurdere om personens besvarelse er troværdig, da man ikke kan se og læse vedkommendes kropssprog.
  + Spørgeskemaer ansigt til ansigt CAPI som betyder Computer Assisted Personal Interview, som fungere ved at interviewer og svar-personen sidder overfor hinanden og snakker, intervieweren skriver løbende svar-personens svar ned og kan dermed tolke på kropssproget og vurdere om svar-personens svar er oprigtige eller om vedkommende bare svare for at svare noget. Problemet som kan opstå ved at svar-personen ikke har spørgeskema foran sig, kan være at intervieweren kan komme til ubevidst at sende signaler om, at man har mistet overblikket og ikke ved hvor langt man er igen.
  + Som interviewer kan man vælge, at læse spørgeskemaet op for svar-personen, så kan svar personen svarer med sin første tanker og blive i sine tanker og dermed skal vedkommende ikke tage stilling til hvilke point de vil give til det der er spurgt om. På denne måde skal interviewer lytte hvad svar-personen siger og ud fra hvad der bliver sagt fortolke på det og selv indplacere på skalaen.
  + Spørgeskema over nettet. Ved at sende spørgeskemaer ud på nettet, kan det være svært at vurdere hvor seriøst svar-personen tager spørgeskemaet. Hvis man sender spørgeskemaet ud via mail, til folk man kender, opnås en større grad af viden om hvem der besvare det, end hvis man ligger det ud på nettet. Det kan være en fordel, at teste ens spørgeskema inden man lægger det ud.

Side 83-87 - Hans Reitzels Forlag - Kommunikation i multimediedesign 2. udgave

* **Kvalitativ**
  + Kvalitative metoder, er i form af interviews, fokusgrupper og som regel også observationsstudier.
  + Med kvalitative metoder, forsøger man at få en forståelse for hvorfor folk gør som de gør, altså en forståelse for deres bevæggrunde.
  + Når man undersøger en sag kvalitativt, så konstruere man en situation som ellers aldrig ville være opstået. På denne måde er man selv med til at skabe, og dermed tester man også på sig selv, hvilket man så skal være opmærksom på når man vurdere resultaterne.
  + *Observationsstudier.*
    - Observationsstudier tager udgangspunkt i det ydre, altså det vi kan se. På den måde kan vi få et indblik i hvordan noget udspiller sig.
    - I observationsstudier kan man vælge at være total-deltager, total-observatør eller deltagende observatør.
      * Som total-deltager er man deltagende, med samme vilkår, som dem der bliver undersøgt, det kan f.eks. være at finde ud af hvordan et bookingsystem fungere for det tilhørende personale. Som total-deltager kan man på lige fod med de ansatte, prøve på egen krop, hvordan et system fungere og hvordan det er at arbejde med. Et problem som kan opstå ved at være total-deltager, er at man har noget viden omkring systemet som vil komme til at påvirke ens mening i forhold til personalet, det er en ting man skal tage højde for, når man kigger på resultaterne.
      * Man kan også nøjes med bare at observere hvordan systemet fungere for personalet, på den måde vil man kunne, indsamle data ud fra hvad man ser og høre. På denne måde skal man sørge for, at tage notater til alt det man ser, så man kan huske det, også selv om at måske virker mindre vigtig, på det givne tidspunkt.
      * Det vil påvirke situationen hvis dem man observere, ved at man er til stede for at observere dem, man ved ikke om situationen havde udfoldet sig anderledes, hvis man bare havde været fluen på væggen og de intet vidste. Man kan observere via et kamera (dette bør altid være aftalt, da det ikke er okay at observere folk uden, at de ved det, og der er nogle regler omkring det, som man skal sætte sig ind i før man gør det), man skal dog tage højde for, at der altid vil være nogle steder uden for kameraets rækkevidde, og dermed kan man ikke observere alt hvad der sker.
      * Hvis man har kompetencerne til det, kan man være deltagende observatør, så man skifter imellem at deltage og observere.
  + *Kvalitativt interview*
    - Denne form for interview fokusere på enkelte personers meninger og holdninger, målet med denne interviewform er, at finde ud af hvorfor personen handler, som han gør.
    - Som regel er et interview planlagt og man har gjort sig nogle tanker om det, det er kun i nogle tilfælde hvor et interview sker meget spontant, det er ofte journalister som ret spontant interviewer.Et forskningsinterview er derimod planlagt og der er nogle tanker bag.
    - Kendetegnende for et godt interview er, at det tager afsæt i det der sker undervejs. Det er tidskrævende, at lave et interview som kan give data nok til videre produktionsfase.
  + *Fokusgrupper*
    - En fokusgruppe er en gruppe på 3-8 mennesker, som diskutere et emne. Fordele ved en fokusgruppe er, at der nok vil komme nogle emner i spil som du ikke selv havde tænkt på, men det dårlige kan dog være, at det kan udvikle sig til en diskussion som ikke kan styres. Det kan være vanskeligt at finde en gruppe mennesker til en fokusgruppe, som kan på det tidspunkt og den dag som man ønsker. Et fokusgruppeinterview kan godt tage et par timer eller mere, da deltagerne skal have tid til, at tale ud.
    - For at kunne analysere de ting der er blevet sagt, til en samling med fokusgruppen kan det godt kræve noget dokumentation af en eller anden form, da det godt kan gå hen og blive en intens begivenhed. Man kan samle information på forskellige måder, man kan optage (der er en klar aftale med de andre om at optage), men det kan være svært hvis man er mange mennesker da man nemt kan ende med at der er nogen udenfor billedet, eller at nogen kommer til at virke til at være i forgrunden mens de andre bliver gemt i baggrunden. Man kan tage notater, det kan dog være svært at tage notater hvis der er mange der snakker over hinanden, og når man selv er deltagende i samtalen kan man ende ud med kun, at ha noteret det man selv har sagt. Man kan optage lyd, men det kan være svært at sætte skelne mellem hvem der har sagt hvad hvis f.eks folk afbryder hinanden eller deres stemmer lyder ens. Man skal altid tage højde for at teknikken kan svigte.
  + **Business Model Canvas (BMC)**
    - Business model canvas består af 9 byggesten.
      * 1. Kundesegment
      * 2. Værditilbud
      * 3. Kanaler
      * 4. Kunderelationer
      * 5. Indtægtsstrømme
      * 6. Nøgleressourcer
      * 7. Nøgleaktiviteter
      * 8. Nøglepartnere
      * 9. Omkostningsstruktur
    - De 9 byggesten, danner en praktisk værktøj, som vi kalder Forretningsmodel-lærred.

Kilde: Side 22-23 i Business Model Generation - Skrevet Alexander Osterwalder & Yves Pigneur - Udgivet af Gyldendal Business

* Alexander Osterwalder udgav i 2010 bogen Business Model Generation. Efter bogen blev udgivet, var Alexander Osterwalder blevet opmærksom på, at ordet forretningsmodel blev brugt forskelligt, forskellige steder.
* Ordet bruges ofte i betydningen “Hvordan tjener du penge?”, derfor begyndte han sin forskning i emnet med formål at komme frem med ensartet begrebsapparat.
* Alexander Osterwalder, arbejdede med nogle flere ting, end sit nye Business Model Canvas, og den visuelle fremstilling var ikke ret flot.
* <http://forretningsmodellen.dk/2012/10/business-model-canvas-og-alexander-osterwalde/>

**Design**

* Farver.
  + Farvehjulets oprindelse
    - Isaac Newton opdagede i 1600-tallet, lyset bryde gennem en prisme. Det fik ham til at eksperimentere, og hans resultater fik ham til at konkludere, at rød, gul og blå er primær farver, da de ikke kan blandes af andre farver.
    - De tertiære farver er de farver i den yderste cirkel, som er blandet af en primær og en sekundær farve.
    - Farver overfor hinanden kaldes for komplementære farver.
  + Farvehjulet
    - Farvehjulet består af Primære farver, sekundære farver og tertiære farver.
    - Primære også kaldet rene farver, er rød, gul og blå som ses i midten af farvehjulet.
    - Sekundære farver er blandet af 2 primære farver.
    - Tertiære farver er blandet af en primær og en sekundær farve.
  + Farve Teori
    - RGB
      * RGB står for Red, Green, Blue og bruges på computer og tv-skærme. RGB består af primære farver af lys.
      * Rød + grøn + blå lys = Hvidt lys
      * Additivt farvesystem. Lys tilføjes.
    - CMYK
      * CMYK står for Cyan, Magenta, Yellow and Black (Key) og bruges til printere og tryksager. CMYK er primære farver af pigment.
      * C + M + Y + K = Black
      * Subtraktivt farvesystem. Lys trækkes ud.
    - <https://www.youtube.com/watch?v=YtH9eXWuf3Y&list=UU3Lfr4HtLE4fN-T7-EugUaA>
  + Kilde: PDF Farvelaere - Af Carsten Kjeldsen Bogner
* Typografi
  + Skrifttyper
    - De to mest udbredte skrifttyper, er sans serif og serif.
  + Serif
    - Skrifttypen har seriffer, som er “fødder”. Serifferne er fra dengang vi skrev med pen og blæk, samt hammer og mejsel. I dag behøver vi ikke tage højde for udfordringer på den måde i forhold til vores skriveredskaber, men det giver god mening at benytte os af serifferne.
    - Når vi læser store mængder tekst, genkender vi de former af ordene danner og læser derfor ikke hvert enkelte bogstav.
    - Seriffer gør det lettere for os, at gruppere bogstaverne, så de danner en form.
    - Seriffer hjælper os også med, at fokusere på linjen vi læser, ved at ‘fødderne’ skaber en vandret bevægelse, som vi følger med øjnene.
    - Mange af de seriffer vi benytter os af i dag, er designet for flere hundrede år siden.

* + Sans serif
    - Sans er fransk, og betyder ‘uden’, hvilket så vil sige, at en sans serif er uden seriffer.
    - Sans serif er et godt valg af skrifttype, hvis man har en kort tekst, da det gerne skulle være let at læse, samtidig med at det fremstår klart og tydeligt.
  + Andre skrifttyper
    - De fleste skrifttyper ligner hinanden og falder derfor ind under kategorierne serif og sans serif. Der er mange andre skrifttyper med specielle karaktertræk, som falder uden for sans serif og serif kategorien.
    - Monospaceskrifter er hvor bogstaverne optager den samme plads på linjen i forhold til hinanden.
  + Skrifttypen skal passe til indholdet
    - Mange mener at sans serif er mere moderne end serif. Det er nok mere, at det vi anser for at være moderne, er præget af den aktuelle design trend. Hvilken skrifttype man vælger har stor betydning for, hvordan læseren forstår den information som teksten skal formidle.
* Skrifter fortæller historier
  + Når vi føre en samtale med en anden person, er det ikke kun de ord, som bliver sagt, der har indflydelse på hvordan det forstås. Kropssprog, mimik og tonefald spiller også en stor faktor på hvordan informationen forstås.
  + Det samme gælder når vi læser noget, her er det bare det visuelle udtryk, som en skrifttype besidder, har en historie, som også spiller en rolle for vores forståelse af det.
  + Der er ikke en bestemt skrifttype som passer til noget bestemt, det eneste vigtige er at skrifttypen passer til den tekst som er skrevet, da læseren ellers kan tillægge teksten en forkert værdi og det kan gå ud over kommunikationen.
* Troværdige skrifter
  + Forfatteren Errol Morris lavede 2012 et online forsøg i samarbejde med New York Times, hvor han undersøgte hvordan forskellige skrifttyper kunne påvirkede en artikels troværdighed, til slut i hans artikel skrev han “Are You an Optimist or a Pessimist?”. Efter mere end 45.000 besvarelser fra læserne, fandt Errol Morris frem til, at de læsere som læste artiklen med skriften Baskerville var mest enige med ham, og derfor måtte Baskerville være den mest troværdige skrifttype.
  + Dog er det ikke sikkert, at det lige er Baskerville som er den mest troværdige, det kommer meget an på konteksten.
* Typografisk komposition
  + Når man arbejder med typografi, er det vigtigt at man husker hvad man vil formidle. Teksten skal fremstå letlæselig og lettilgængelig.
  + Der er mange fællestræk mellem trykte og digitale medier når man arbejder med typografi. Der er to forhold som adskiller printet tekst fra, den tekst som skal præsenteres på en skærm.
* Grundlæggende typografiske spilleregler
  + 1. Vores skærme ændre størrelsen på skriften, nogle vil se det på en smartphone, andre vil se det på en computer, og nogle noget helt tredje, der skal derfor tages højde for, at typografien er flexibel.
  + Der skal også tages højde for, at vi som designere ikke altid har overblikket over hvilke enhed teksten vises på.
  + 2. Vores måde at læse på er anderledes på en skærm end den er på papir. Hvis vi f.eks læser en bog, vil vi læse den lineært , altså starte med at læse første side og fortsætte en side af gangen til vi er færdige. Hvorimod på en skærm er vi tilbøjelige til at læse non-lineært, hvilket vil sige, at vi godt kunne finde på, at springe rundt i teksten og nøjes med, at læse lidt her og der.
* Skanbarhed
  + Når man læser noget på en website, så er man tilbøjelig til, at skimme siden, og kun slå ned på nogle få ord eller sætninger, som findes interessant eller anses for at være relevant for emnet. Derfor er det vigtigt hvis man skriver en tekst til en website, at den er “skannevenelig”, så man gør det så let så muligt for brugeren.
  + For at gøre den “skannevenlig” kan det være teksten skal indskrænkes til en enkelt side, hvilket vil sige, at teksten skal omskrives, så sætningerne bliver tilpasset.
* Skriftstørrelser
  + Når man skriver en tekst, er det vigtigt, at man bruger en tilpas skriftstørrelse, fordi bliver skriften for lille er den svær at læse da der er mindre plads at vise bogstaverne på, hvilket gør det svært for læseren. Ligeså vel bliver det svært for læseren, hvis teksten bliver for stor, da man ikke ville kunne overskue flere ord på en gang, hvilket igen kun gør det svært for læseren.
  + En god skriftstørrelse til brødtekst på en skærm er som regel på 14-16 pixels.

Side: 161-166 - Interfacedesign af Morten Rold

* + Nogle typografiske begreber
    - Minuskler
      * De ‘små’ bogstaver
    - Majuskler
      * De ‘store’ bogstaver

Benævnes også ‘versaler’ eller ‘blokbogstaver’.

* + - X-height
      * Er højden på minuskel ‘x’, målt fra bundlinjen til toppen af bogstavet.
    - Leading
      * Også kendt som linjeafstand, som måles fra bundlinje til bundlinje.
    - Kerning
      * Kendt som ‘knibing’, som er afstanden mellem bogstaverne, som kan justeres for at skabe balance.
    - Tracking
      * Justering af den overordnede afstand mellem bogstaverne i et ord.
  + Kilder: PDF typografi - Af Carsten Kjeldsen Bogner
* Illustrator.
  + Adobe illustrator er et vektor program som anvendes af millioner af designere og kunstnere, som skaber smukt flot web og mobilgrafikker, til logoer, ikoner, bogillustrationer, skilte og meget mere.
  + Adobe Illustrator giver adgang til de nødvendige tegneredskaber til at lave simple former og farver, om til avancerede logoer, ikoner og grafikker.
  + Illustrator grafik er vektorbaseret design software, som kan skaleres både ned til mobil størrelse, men også op til skilte størrelse, og stadig være tydeligt og flot.
  + I illustrator findes der mange forskellige typografier, effekter og former til at designe sine tekster med.
  + Illustrator er lavet så det nemt kan samarbejde med Adobes andre programmer, f.eks Adobe Photoshop.
* Photoshop.
  + Adobe Photoshop, er et billedredigeringsprogram, som overordnet set henvender sig til den professionelle fotograf.
  + Photoshop er beregnet til pixelgrafik, men indeholder funktioner/funktionaliteter som kendes fra vektor programmer, som Adobe illustrator. Man kan f.eks tegne kurver som kan bruges som masker, fritlægge og kan arbejdes med uafhængigt af resten af billedet.
  + Adobe photoshop indeholder tekstfunktioner som er kendt fra andre tekstbehandlingsprogrammer.
  + En vigtig funktion i Adobe Photoshop, er at man kan arbejde i lag, farvekanaler og alfakanaler.
  + Grundet lag funktionen er det muligt at have flere billeder, dele af billeder, tegninger eller tekst åben på samme tid, i samme dokument.
  + I Adobe Photoshop kan man arbejde med filtre, lys/kontrast, farvejustering hvilket giver mulighed for billedmanipulation.
  + Programmet indeholder også værktøjer til kloning, skarphed, maling, beskæring, og farveløb.
  + Adobe Photoshop er lavet så det nemt kan arbejde sammen med Adobes andre programmer, f.eks Illustrator.
* Gestaltlovene.
  + De 5 gestaltlove, der er hyppigst brugt
    - Nærhed
    - Lighed
    - Lukkethed
    - Forbundethed
    - Figur og baggrund
  + Gestaltlovene beskriver hvordan vi sanser og forsøger at give et bud på, hvordan den menneskelige hjerne opfatter sammenhænge i omverden.
  + Gestaltlovene er til for at gøre hjemmesiden overskuelig for brugeren. Benytter man dem rigtig skulle det gerne gøre hjemmesiden mere brugervenlig. De forskellige gestaltlove kan hjælpe med at organisere informationerne på siden, og dermed gøre brugeroplevelsen bedre. Lovene sørger dermed for at der er harmoni i din side, i stedet for at de modarbejder hinanden.
* <https://www.nielsgamborg.dk/?p=gestaltlovene>
* Gestaltlovene i webdesign
* Nærhed
  + Det er vigtigt at informationerne på hjemmesiden er organiseret, det første vi gør når vi åbner en hjemmeside er, at danne os et overblik over hvad der høre sammen og hvad der ikke høre sammen, vi gør det helt automatisk og ubevidst.
  + Gestaltloven om nærhed giver god mening og hvis man overholder den lov, så gør det siden brugervenlig, så informationer som høre sammen, placeres sammen f.eks.
    - Billedtekst og billedet
    - Overskriften og teksten
    - Menupunkterne i menuen
  + Ved at man placere nogle elementer tæt sammen på hjemmesiden, så kræver det også, at man placere noget information med noget luft imellem, så man kan skelne imellem hvad der høre sammen og hvad der ikke gør, man er nødt til at arbejde med luft mellem elementerne.

Billedet viser at vi ser elementer, som er placeret tæt sammen som værende sammenhørende. Vi ser det som, at prikkerne hører sammen 2 og 2.

* <https://www.nielsgamborg.dk/?p=gestaltlovene&u=naerhed>
* Lighed
  + Gestaltloven lighed dækker over farve, form, placering og størrelse.
  + Når vi designer en hjemmeside placere vi som regel menuen det samme sted på alle vores hjemmesider og vi placere dem som regel også på samme måde som mange andre hjemmesider (topstillede og venstrestillede). Ved at placere ting som f.eks. menuen samme sted som på mange andre sider, giver vi brugeren mulighed for hurtigt, at få et overblik og dermed kan fokusere på indholdet på hjemmesiden. Alle knapper på siden for ofte samme størrelse, farve og form, for at gøre det nemmere og mere overskueligt for brugeren.
  + Hvis man benytter flere navigationsformer, er det vigtig at man gør så brugeren kan skelne imellem hvad der er hovedmenu og hvad der er undermenu.
  + Denne gestaltlov er også en af grundende til at vi ikke understreger noget på hjemmesiden, da understreg ofte forbindes med et link.

Billedet viser at vi anser figure som ligner hinanden, som sammenhørende, her opfatter vi det som, at 2 trekanter, 2 firkanter og 2 cirkler hører sammen.

* <https://www.nielsgamborg.dk/?p=gestaltlovene&u=lighed>
* Lukkethed
  + Når vi designer til en skærm, benytter man ofte gestaltloven om lukkethed. Vi sætter ofte vores billeder og tekster i forskellige bokse og rammer, for at skabe et overblik over hvad der høre sammen, det gør at vi kan overskue hjemmesider med meget information.
  + Når man benytter sig af rammer og bokse til sin tekst på hjemmesiden kan man sætte dem tættere sammen end hvis de ikke var i en ramme eller boks, ved at benytte loven om lukkethed kan man samtidig have meget information på den samme plads.
  + Gestaltloven om lukkethed, bliver hyppigt benyttet når man laver aviser, da der ofte er både meget tekst, men også meget forskelligt tekst, som skal med og samtidig skal det være overskueligt for brugeren.

Billedet viser, at vi anser figure i samme kasse eller boks som om, at de høre sammen.

* <https://www.nielsgamborg.dk/?p=gestaltlovene&u=lukkethed>
* Forbundethed
  + Der er flere måder at forbundne elementer på en hjemmeside, man kan trække linjer mellem dem, lade farvede flader forbinde dem, eller overlap mellem elementerne.
  + Linjer kan være en god ide, hvis man er nødsaget til at placere elementer som høre sammen, langt fra hinanden.

Billedet viser at, vi ser figure som er forbundet til at høre sammen, også selv om at de nødvendigvis ikke er samme form.

* <https://www.nielsgamborg.dk/?p=gestaltlovene&u=forbundethed>
* Figur og Baggrund
  + Når man designer en hjemmeside er det vigtig, at der er en balance mellem forgrund og baggrund, så baggrunden ikke tager magten fra forgrunden.
  + Den fejl der ofte sker når man designer en hjemmeside, er at baggrundsfarven er utrolig kraftig og gør teksten på siden svær at læse. Det gælder om, at gøre det så let for brugeren som muligt, så de vender tilbage igen.
  + <https://www.nielsgamborg.dk/?p=gestaltlovene&u=figur>

**Projekter**

* **HTML og CSS workshop.**
  + HTML og CSS workshop, det var et projekt hvor vi i små grupper skulle fokusere på nogle forskellige emner, som vi fik tildelt. opgaven gik ud på at vi i små grupper skulle lave en hjemmeside som informerede om hvordan de forskellige emner kunne benyttes. Min makker og jeg fik emnet billeder som baggrund, og udarbejdede en hjemmeside som informerede om hvordan det kunne benyttes.
  + <http://mort699i.apache.eadania.dk/baggrund/>
* **Design thinking (app)**
  + Vi blev inddelt i grupper, hvor vi ud fra emnet “udlån/reservation” skulle designe en app. Vi skulle benytte os af design thinking og de forskellige faser for at designe denne app.
  + Design Thinking består af 6 faser.
    - Empathize (Dyb forståelse)
    - Define (Definer problemet(
    - Ideate (Ideudbikling)
    - Prototype
    - Test
    - Implementering
  + Fase 1, som er “Empathize”, går ud på at man er nysgerrig på problemstillingen, man indsamler viden fra forskellige steder, og skaber et overblik på baggrund af den viden man har fået. Man skal sørge for “kun” at holde sig nysgerrig imens man er i gang med denne fase, så skulle der evt komme et løsningsforslag frem, så er det en god ide at skrive det ned og gemme det til ideudviklingsfasen (ved at man skriver det ned og gemmer det, kan det give noget ro i hovedet og på den måde lade en forblive nysgerrig og ikke tænke videre på den evt løsning).
  + Fase 2, som er “definer problemet” går ud på, at man skal anvende det overblik man fik fra empathize fasen til at definere relevante problemstillinger (der kan godt være mere end en problemstilling).
  + Fase 3, som er “Ideate”, det er her hvor man finder de gemte ideer frem og kigger på dem, samtidig med at man finder på nogle flere, da man skal passe på ikke, at låser sig fast på den første ide der kommer frem.
  + Fase 4, som er “prototype”, hvor man skal til, at lave et produkt, så man kan se hvad ens ide egentlig går ud på. Prototyper kan udformes på mange måder, men når man snakker inden for app eller hjemmesider, vil det som regel være i form af, at der bliver klippet og klistret for ikke at skal kode en masse som egentlig ikke dur når det kommer til stykket.
  + Fase 5, som er “test”, går ud på at man tager sin prototype, går ud og snakker med folk om ens ide og man får den “prøvet af”. Ens ide kan godt virke god når man sidder med den, men når brugeren andvender den, kan man opdag at ens produkt ikke er lige så brugervenlig som man troede. Hvis muligt, bør man altid tage test løbende, så man kan rette evt. fejl eller lave tilpasninger, så produktet bliver mest brugervenlig.
  + Fase 6, er “implementering”, som er her hvor man går i gang med, at planlægge og konstruerer ens ide. Det kan være der er noget kode som skal i gang eller en anden proces som skal i gang.
* **Onepage**
  + Vi blev inddelt i grupper, en fra hver gruppe går op og trækker et emne til gruppens onepage, efter at hver gruppe havde trukket, skulle vi benytte os af Design Thinking (læs mere om hvad det er, under punktet “Design Thinking”) og på den måde, til sidst komme frem til en hjemmeside.
  + Den gruppe jeg var en del af trak WC-rens. Vi startede processen ud med at undersøge hvor mange forskellige WC-rens vi kunne finde i skive, det gjorde vi ved at tage ud i alle dagligvarebutikker og tog billeder af alle de forskellige WC-rens vi kunne finde.. Derefter printede vi dem ud, og hang dem op under 3 kategorier, de miljøvenlige, dem i midten, de skadelige. Kort efter vi hang dem op, blev vi ret enige om, at vores onepage skulle informere brugeren om hvilke der er skadelige, mindre skadelige og miljøvenlige.
  + *billede af projektet +* [*http://magn381i.web.eadania.dk/Wc-Rens/#header*](http://magn381i.web.eadania.dk/Wc-Rens/#header)

**Opgaver**

* **Licens og ophavsret**
  + Vi fik tildelt en opgave omkring licens og ophavsret, som vi fik en skoledag til at lave individuelt. Vi skulle selv i gang med at undersøge hvad en licens er og hvad forskellige ord betyder, som fx ophavsret og copyright.
  + Ved at lave en opgave på denne måde, fik vi træning i at undersøge og selv finde frem til det rette svar og vi fik også lært hvad de forskellige ting betyder og hvordan man skal håndtere billeder som ikke er taget af en selv.
* **Quick’n dirty**
  + Quick’n dirty er en opgave vi fik stillet, som gik ud på at vi i grupper skulle finde på en video ide, lave et manuskript så vi vidste hvad de næste steps skulle være, derefter skulle vi filme og til sidst klippe det sammen så det blev en brugbar video. Ved denne opgave skulle vi også øve os i at kommunikere med hinanden.
  + Ved denne opgave fik vi arbejdet med kamerateknikker, samarbejde og øvet os i, at redigere og klippe videoer sammen.

**Om portfolio siden**

* **Info om indhold (indledning)** 
  + Denne side er udformet i forbindelse med multimediedesigner 1. semester eksamen. På denne side findes der information om de forskellige emner og projekter vi har arbejdet med.

**Refleksioner over portfolio**

* Da vi fik dette projekt fandt jeg det en smule uoverskueligt, med alle de emner vi har været igennem.
* Jeg startede ud med at danne mig et overblik over hvilke emner vi havde været igennem. Efter jeg fik dannet mig et overblik, gik jeg igang med at skrive tekst, men kørte død i det, og gik derfor igang med kode, og senere tilbage til tekst igen.

Fotografering

Fotografi kommer fra det græske ord ”tegne/skrive” og lys. Det er oprindelig baseret på kemiske reaktioner.

Fotografi er billeder, på lysfølsomt materiale, som regel ved hjælp af et kamera.

Kameraets forgænger, camera obscura, blev benyttet som et tegneredskab. Det var en kasse med en linse og et spejl, placeret i 45 graders vinkel, som reflekterede et billede op på et stykke olieret papir, som var anbragt øverst i den.

En lukker er en lille plade som, lukker op for lyset når man trykker på knappen, og lukker igen når billedet er taget (Det er den som giver en lyd fra sig, når man taget et billede).

Lukkertiden afgør nogle forskellige ting på billedet.

Jo længere lukker-tid, jo lysere billede.

Jo længere lukker-tid, jo mere bevægelsessløring og rystelser.

Blænden er en gruppe lameller i objektivet, som kan justeres alt efter om der skal meget eller lidt lys igennem. Man kan sammenligne blænden med pupillen i øjet.

Med blænden styre man hvor meget og hvordan lyset kommet ind igennem objektivet.

Blænden er afgørende for hvor meget af billedet som bliver skarpt.

Nogle gange kan det være en fordel at billedet kun har en lille dybdeskarphed, altså at baggrunden bliver sløret, mens fokus kommer på hovedmotivet i billedet.

Manuel (M): Manuel indstilling af både blænde og lukker-tid.

Tidsforvalg (TV): Du indstiller lukker-tid, og kameraet beregner blænde.

Blændevalg (AV): Du indstiller blænde, og kameraet beregner lukker-tid.

Program (P): Kameraet forsøger at balancere blænde og lukker-tid, et kompromis uden din medvirke.

Undgå den grønne, da du risikerer at flashen anvendes automatisk.

Øvrige programmer: Forskellige ”shooting modes” hvor programmet er optimeret til en bestemt type billeder, men hvor du som fotograf ikke har kontrol – vi anvender dem ikke.