

Projektside



Navn: Mikkel Klarskov Thomsen

Klasse: MMOE232

Vejledere:

Andrea Cirone Nørregaard

Anni Grøndal

Thomas Jessen

Links:

ProcesPortfolio: <https://proces.klarskovmm.dk/>

PræsentationsPortfolio: <https://klarskovmm.dk/Portfolio/procesport.html>

Github: <https://github.com/Klarskov08/Eksamensprojekt>

Afleveringsdato: 18/12/23

refleksion over opnåelse af semesterets læringsmål

1. Forståelse af frontend-teknologier:

Jeg har haft hands-on erfaring med flere frontend-teknologier som Adobe Illustrator, Visual Code Studio, og Adobe XD. Disse værktøjer blev brugt i mine workshops og projekter, hvor jeg lærte at integrere mine designfærdigheder med kodning og animation.

2. Udviklingsbaseret viden om digitale medier:

Min deltagelse i animation og spiludvikling viser, at jeg har opnået udviklingsbaseret viden om digitale medier. Jeg har arbejdet med forskellige typer indhold og fik indsigt i, hvordan digitalt indhold kan skabes og præsenteres på en engagerende måde.

3. Anvendelse af metoder og værktøjer til designprocesser:

Jeg har aktivt anvendt metoder og værktøjer i mine designprocesser. Dette er især tydeligt i mine stop-motion og animation workshops samt spiludviklingsprojektet, hvor jeg har brugt strukturerede metoder til at styre designprocessen.

4. Brugerforståelse og brugercentreret design:

Min erfaring med brugergrænseflader og brugeroplevelser har udviklet min evne til at indsamle og anvende empiriske data om brugere. Jeg har taget skridt mod at skabe mere brugercentrerede designløsninger ved at forstå, hvordan brugere interagerer med digitale medier.

5. Praksisnære principper og metoder til planlægning og produktion:

Gennem mine deltagelser i forskellige projekter har jeg fået praktisk erfaring med planlægning og produktion. Jeg har lært at anvende principper og metoder på en praktisk måde og har håndteret udfordringer i produktionsprocessen.

6. Multimediedesignerens rolle i erhvervets praksis:

Jeg har udviklet en forståelse af multimediedesignerens rolle ved at bidrage aktivt til mine projekter. Samarbejdet med holdet og løsningen af udfordringer har givet mig et indblik i, hvordan multimediedesignerens rolle fungerer i praksis.

Denne uddybning reflekterer mine oplevelser og læring inden for multimediedesign og demonstrerer de færdigheder og viden, jeg har opnået i løbet af semesteret.