

### 29/4/2024 Mandag -

Gruppe Oprettet! great success,

Opstart af fælles dokumenter: Logbog, github, figma, drev, messenger

Enighed om "arbejdsmetode"

- Emne : Hjælpe "portal" til nye multimedie studerende (+: der er meget materiale.  
-: kan blive for uoverskueligt)
- Brainstorm : [Draw.io](https://draw.io)

Ide til i dokumentationen i InDesign: div tabeller og diagrammer er link til figjam eller evt flourish mm.?

### 30/4/2024 Tirsdag -

mødes klokken 09:00

validere ide: **Jeppe:**

*studietips - på hvilket semester? - start/ eksamen? fokuserer på en af dem, er det user generated? eller er det os der opbygger det?*

*manualer - brugervenligt - lyder meget ux*

*evt interviewe studievejledningen - ift nye studerende og forberedelse til eksamen*

*indskrænket til meget specifikt lav en user journey - for at vælge hvilke gruppe vi skal*

*fokusere på hvilke aktører er med - interview aktører og få mere indsigt ift brugerindsigt evt*

*D&D for nybegyndere - hvordan kommer man gang osv - Ghadir som forsøgsperson hvor vil*

*vores indgangsvinkel være anderledes end andres ift nogle af de emner som mange andre*

*laver klatring - hvad vil være vores entrance barriere. hvilken type content vil vi kunne lave.*

*Vælg nogle emner fra ift vores brainstorm og så én gang til! Vis vores proces.*

Idé med Hjælpe portal - skrottet pga manglende materiale til nyskabelse ift hvad der ikke allerede findes på moodle.

Sortering i brainstorm: har vi nok til forskelligt indhold.

D&D: video formidling - animations m voiceover vs irl person der snakker

Forsøg: Ghadirs oplevelse af at søge på D&D.

- DDD - D&D for Dummies - D&D side til begyndere, hvor begreber bliver forklaret.
- "Terninger" på siden (random number generator)
- Karakter generator
- kan evt referere til en yderligere side for mere info når man er klædt på
- Persona - er en ny spiller (Ghadir)

Infographics for general målgruppe

[DnD Hjemmeside](#)

Målgruppe lavet:

link til figma'en

[Figma](#)

EcoGrader: [ecograder.com](https://ecograder.com) [Bagde site](#)

Lavet: Målgruppe, persona, OBS, PBS, WBS og Gantt

### 1/5/2024 Onsdag -

Mødes klokken 09:00

Feedback fra Frederik ift vores målgruppe, persona, OBS, PBS & WBS.

*Vores OBS formål er mere var mere succeskriterier - og vi skal mere tænke på formål som hvorfor vi gerne vil hen til målet.*

*Pbs er udelukkende resultaterne vi får ud af produktet? det man ikke kan putte tid på - behøver ikke mange under enheder.*

*PBS skal også nummereres. Sæt evt. bogstaver først i pbs så man ikke kommer til at blande PBS og WBS sammen i arbejdsprocessen.*

*Ved spørgsmål hvorvidt vi skal lave et kontaktformular: lav en kontaktform bare for proforma - ift opgaveformuleringen på moodle. Vil være oplagt at lave forum - så spillerne kan diskutere. Newsletter og merchandise?*

Vi har arbejdet med moodboard, styleguide, Lo-fi Wireframe og Moodboard Logo.

Begyndt på en hi-fi wireframe (prototype?) i Figma.

Sluttede af på hvordan vores "lav karakter" og "random character maker" skal se ud, og fungere.

En kontaktform tilføjes til planlægningen, evt indlæg eller forum.

### 2/5/2024 Torsdag -

Luca-sps samtale kl. 14-15 (den er online)

Diskution af hvorvidt SoMe og hvilke SoMe sider er relevante. (Insta - til reklame for events, og for siden. FB til grupper man kan samles i. Discord til diskussioner)

Vi diskuterer indholdet på Siden - Desktop Hi-fi wireframe done (gjort til prototype).

Mobil Hi-fi wireframe done.

Det sidste vi gjorde var: alle lavede udkast til logo, og hurtig diskussion om disse.

**Lektie:** alle prøver at skrive små tekster til vores tekstfelter og små sketches til billederne.

**Ai:** [Nightcafe ai](#)

**Theme:** simple drawing, DnD drawings, sketch,

### 3/5/2024 Fredag -

Luca-Work kl. 17-20

Mødes klokken 09:00

Dagsorden: Vi skal nå at lave Hi-Fi modellen klar til at blive testet. Text til hjemmesiden skal gennemgås og gøres klar. Sketches, storyboard og shotliste, til billeder og video skal laves. Logo skal udvælges.

**Dette har vi nået i dag:** Råtekst til hjemmesiden er lavet. Vi lavede et nyt layout til "Classes" samt tilføjede pop-ups til Hi-Fi modellen.

Idegenerering til billeder, ikoner og videoer er lavet. Sketches af indhold, billeder, maskot, og storyboard til videoindhold er lavet og sat ind i figma og github mappen.

Logo er udvalgt og finpudset.

**Lektie:**

ikoner til classes: Gro

Terninger: Luca

Manus: Ghadir  
ikoner, maskot: Bjørn

Logoer til classes

[D&D wikidot](#)

Stemme til video

[AI stemme til videor](#)

#### **4/5/2024 Lørdag -**

Ghadir-work kl. 8-16

Bjørn-work kl. 4-12

#### **5/5/2024 Søndag -**

Bjørn-work kl. 4-12

Ikoner til classes, Terninge ikoner, Manus, maskot:

#### **6/5/2024 Mandag -**

Luca-Work kl. 11:55 - 13:30 - slut tidspunkt kan ændres

Vi startede dagen med at opsummere lektier og hvor langt vi er nået. Manus blev læst og godkendt, terninge-ikoner set og godkendt.

Dagsorden:

Start på html og css

Maskot voice over optagelser (AI).

ikoner til classes

AI generering af billeder

: **Feedback fra figma prototype hjemmeside pc** :  
*"Pilen på forsiden skal være højere oppe, knapper til at tydeliggøre at man kan se video, videoen spiller automatisk side 2, tilføj om terninger også til spil siden. Tydeliggør Her kan du rulle dine terninger på spil siden. Tydeliggøre at man kan kontakte os i forhold til spørgsmål og community")*

: **AI Billede Genererings tekst** :  
- simple drawing, DnD drawings, sketch, players playing DnD, black and white players  
- a tabletop with a pen and a paper and a map, and a Dungeons and dragons character sheet. players can be seen in the background around the table. colors shall be black and white sketch  
- Dungeons and dragons different kind of races standing next to each other in on line vertically. sketchlike black and white  
-  
-

## : AI Stemmeredigering script :

### - 1. DM (٢٥٧) ✓✓✓

"DM også kendt som dungeon master, er den person som kører spillet og dens historie, se dem som værende en dommer med et gude-kompleks, det er dem der bestemmer alt. Det betyder at du skal spørge om lov i en dialog med din DM. Spillet bliver kun sjovere ved at interagere med dine medspillere og din dm. Prøv at leve dig ind i din karakter så meget som muligt selvom andre beslutninger ville give bedre mening. Husk du spiller et spil!"

### - 2. Karakterark (✿'~✿)(•'~•) ✓✓✓

"Karakterark. Karakterark er interessante, fordi det dybest set er omridset af, hvordan ens karakterer vokser i løbet af historien, hvordan de ændrer sig og bliver stærkere.

Dette kan være meget intimiderende hvis det er første gang du ser et karakterark.

Til din første spil session anbefaler jeg at du kun fokusere på disse felter siden det er de vigtigste for at kunne spille.

Her kan du se din karakters generelle stats og hvad der skal lægges oveni dine terningekast. styrke, fingerfærdighed, konstitution, intelligens, visdom og karisma.

Her øverst i midten kan du se din armor klasse, det du skal lægge oveni dine initiativ kast, og til sidst din fart - med andre ord hvor mange fod du kan gå under kamp.

Under er dine livs point også kaldet HP.

Her kan du se dine våben, deres skadetype og hvilken terning der skal bruges til dem.

[Karakter sheet png](#)

### - 3. Terninger (٢ °□°) ٢ ——— ✓✓✓

"Disse terninger bruges sammen med spillets regler til at skabe en dynamisk og spændende oplevelse for spillerne. For eksempel D20 terningen har sider nummereret fra 1 til 20. D20 er centralt i D&D, da den bruges til at afgøre resultaterne af de fleste handlinger og angreb, såsom at ramme et mål, at undgå fare, at kaste spells og meget mere. Bruges ofte til at bestemme skader for våben eller spells, der er mere kraftfulde end dem, der bruger en d4 eller d6."

### - 4. Ture <(—~—)↗[GO!] ✓✓✓

"Det eneste tidspunkt i DnD hvor spillerne har specifikke ture, er i kamp. Udenfor kamp kan alle spillerne sige og gøre ting, når det passer dem, selvfølgelig uden at forstyrre Dm'en!

Når det trækker op til kamp, vil jeres DM bede jer om at kaste initiativ med D20. Jeres initiativ kast, vil definere hvem rækkefølgen af spillerne(jer) og jeres modstandere. På hver tur kan man gå, bruge 1 handling(action) og måske en bonus handling(action). "Herefter er det den næste spillers tur."

### - 5. Race ——— ٢٥٧ ——— ✓✓✓

"Hver race har unikke egenskaber og evner, der påvirker, hvordan karakteren spiller i spillet. Valget af race formes af spillerne under karakter oprettelsen og bidrager til karakterens

statistikker, evner og baggrundshistorie. Nogle eksempler på egenskaber er, at dværge kan se i mørke og hobbitter kan bevæge sig forbi ethvert væsen, der er større end den selv.”

- 6. Klasser (👁👁) O'RLY? ✓✓✓

“Klasser: Hver klasse har sine egne unikke evner, færdigheder og specialiseringer, der påvirker, hvordan karakteren interagerer med verden og deltager i kampe. Spillere vælger en klasse til deres karakter ved karakter oprettelsen, og denne beslutning formere karakterens færdigheder og evner, samt bestemmer dens rolle i gruppen og dens udvikling gennem spillet nogle eksempler på klasser er: krigere, troldmænd, tyve, præster”

- 7. Hvad er stats (↯↯↯) ✓✓✓

“Som vi så fra karakterarket før, er dine stats en vigtig del af din karakters færdigheder. Især i forhold til hvordan de interagerer med verden omkring dem. Det vil sige at hvis din karisma er lav, vil du have en mindre chance for at gennemføre et succesfuldt karisma check. Såsom at forsøge at få værdifuld information fra en NPC (non player character). Eller hvis din karakter har meget styrke, vil du have bedre mulighed for at kunne ødelægge en dør for at åbne den. Det tal man har i sine stats bestemmer hvor meget man kan lægge oveni ens terninge kast. Dine stats kan så sige give et boost til din d20 - eller omvendt. “

- 8. Sådan laver du dine stats (↯↯↯) ✓✓✓

“Når du skal lave dine stats kan man gøre det på flere måder.

Den mest brugte måde er at kaste fire D6 (6 sided terning) og lægge de 3 højeste tal sammen for hver stat. Dette gør at dine stats bliver mere jævnt fordelt.

Andre kaster 1 D20 for hvert stat. Der er ikke mange som bruger denne metode da det kan give ekstremt høje og lave stats.

Spørg din DM, hvilken metode de foretrækker. Nogen gange vil din DM også bede dig om at rulle et stat hvis det er meget lavt.”

- 9. Rustning og våben (🛡️🗡️) ✓✓✓

“Rustninger og våben: Rustninger beskytter karakteren mod skade, mens våben bruges til at gøre mere skade imod fjender. Der er mange forskellige typer våben, såsom morgenstjerne, sværd, troldmandsstav og kniv. Rustninger klassificeres som let, medium og tung rustning, hver med forskellige fordele og ulemper.” For eksempel ville en tyv have dårligere mulighed for at snigende sig omkring med en tung rustning.”

- 10. Spell slots (🔮) ✓✓✓

“For at bruge din magi skal du bruge noget der hedder spell slots.

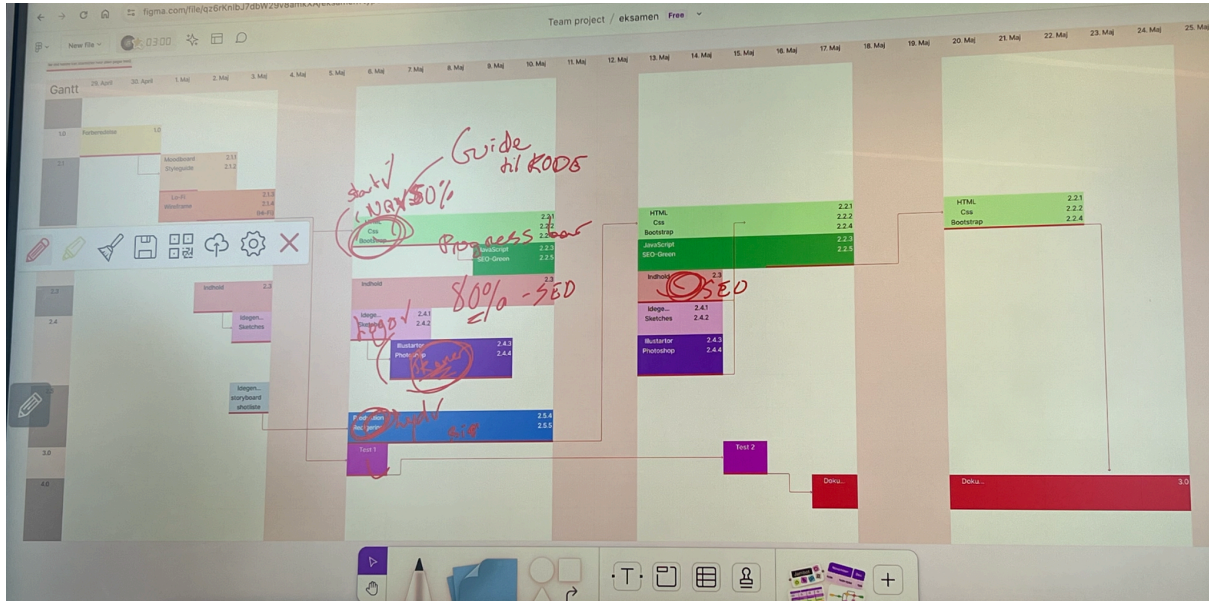
Spell slots kan være forskellig fra klasse til klasse, det fortæller dig hvor mange gange du kan bruge en besværgelse. Spell slots har forskellige levels, højere levels kan godt bruges til de mindre level besværgelser, men ikke omvendt. Når du bruger et højere level spell slot på et lavere level besværgelser bliver de besværgelser bedre. Noget magi kan godt bruges uden spell slots. Det er magi med level 0 spell slots. Denne type magi kaldes cantrips.”

- 11. Angreb (👊) ✓✓✓

“Du har 1 (og evt bonus handlinger) mulighed for at angribe per tur. Først skal man vælge hvem man vil angribe, måske man skal bevæge sig for at komme derhen? Herefter skal du kaste din D20, lægge den relevante stat oveni. Dette gør udslaget om, hvorvidt du rammer

eller ej - noget der er forskelligt fra fjende til fjende.

Hvis du rammer, skal du kaste igen - men med den våben specifikke terning på dit karakterark.“



## 7/5/2024 Tirsdag -

Navbar er officielt færdigt!

Alle iconer er lavet.

iconer til footer:

<https://www.flaticon.com/search?word=location>

Hvor mange billeder skal vi have i alt? : 8 + race billeder

Skal begynde at skrive documentation, så det kan blive læst efter af sps vejleder,

Lene:

Vi snakker om "steps" - men skriver vi "step 1, 2, 3" osv?

er der en logisk rækkefølge for dem der ikke når ned i bunden af vores sider?

- hvordan hjælper vi brugeren med en naturlig rækkefølge?

Vi skal have folk igennem.

Evt. lave en guide til guiden - altså forklare hvordan man skal bruge vores website.

Bjørn foreslog - en checkliste?

Gradient i vores user journey - er ok hvis vi bruger det mere end et sted. Ikke overalt - men det er svært at argumentere for hvis man ikke bruger det andre steder.

Balancere mellem stil ift hvad man forbinder med det man kender vs det nye/anderledes - vi kan argumentere med det nye ift den Danske side der blev taget ned pga ophavsret ift spillets farver/design.

img vi mangler:

race billeder separat

Stats - forsimplet stats iconer som ville vise health, attack og armour  
sådan laver du stat - seamless loop - terninger der ruller (video)  
våben + rustning - Billede af udrustning og våben  
DMs rolle - DM med sin DM skærm og spillere rundt om

### 8/5/2024 Onsdag -

Ghadir: skal vi skifte lyserød ud med brun? Så det passer med den gammeldags stil + billeder

- teste ift vores knapper og tekst over
- spørge Jeppe ift optimering af video

### Guide til hjemmesiden:

Vores hjemmeside handler om at lære dig hvordan du spiller Dungeons and Dragons som nybegynder.

Dette kan du forvente: **at finde på hjemmesiden:**

- Basal viden om Dungeons and Dragons.
- Guide til at bygge din egen karakter.
- Guide til at starte spillet.

Hjemmesiden er designet til at guide dig kronologisk igennem **alle punkter**. oppe i toppen under menu baren vil du kunne se den **farvet user-journey** (blå-grøne stribe) der viser hvor langt du er kommet på siden.

**Dyk ned i verdenen af Dungeons and Dragons og skab din egen legendariske karakter!**

Vores hjemmeside handler om at lære dig hvordan du spiller Dungeons and Dragons som nybegynder.

Dette kan du forvente:

- Basal viden om Dungeons and Dragons.
- Guide til at bygge din egen karakter.
- Guide til at starte spillet.

Hjemmesiden er designet til at guide dig kronologisk igennem. oppe i toppen under menu baren vil du kunne se den (blå-grøne stribe) der viser hvor langt du er kommet på siden.

### 9/5/2024 Torsdag Helligdag (Kristi Himmelfartsdag) -

Ghadir-work kl. 8-16

### 10/5/2024 Fredag -

Bjørn-work kl. 17:30-22:30



ift interaktiv Klasse oversigt - blev der taget en beslutning om at skrive text ind i javascript i stedet for html pga. readability.

Arbejdet videre på video'er (Ghadir og Bjørn)

Lagt puslespil med anden gruppe (Emil, Gustav, Maria & Sophia)

Skrevet på udkastet til vores dokumentation.

#### **11/5/2024 Lørdag -**

Ghadir-Hamborg

Bjørn tager afsted til Japan

#### **12/5/2024 Søndag -**

#### **13/5/2024 Mandag -**

**Note: Kik på milestones og navbar color/gradient, klar til (TESTDAG d. 15 Maj)**

Snak med Bjørn

Jeppe: lokale videoer, komprimer - små filer, evt kig på FPS (frames per second)

Vis skal skrive om vores kode, men kun det relevante - dvs nok primært JS

Luca har lavet en færdig styleguide i illu + kontaktside - den virker ikke endnu

Ghadir har lavet fab illustrationer til videoer

Bjørn - gjort videoer om stats.

Ellers er der blevet skrevet på vores dokumentation. Fundet AI billeder til racer?

#### **14/5/2024 Tirsdag -**

Luca-SPS send tekst, hun kan hjælpe med at rette

projekt doc delt med Luca's sps vejleder

Spil side - terninger og tekstdel lavet

race tekst swap lavet - ændret layout idé, så nu er det samme system som "classes"

Bjørn og Ghadir knoklet videre med video'er

Ghadir har færdiggjort codning af Vores Vision siden.

#### **15/5/2024 Onsdag -**

Luca-SPS snakker kl. 14:30 - 16

**Note: TEST DAG AF WEBSITE**

Iconer til Karakter sheet er lavet.

Terninger er lavet færdige, og virker på både pc/mobil versioner.

Luca lavede popup window til forsiden. Videoer komprimeret og sat ind i popups- Karakter ark, stats, amor og våben.

**Test:** Vi har testet på 2 personer og fået svar på vores spørgsmål om layout. funktionalitet, læsbarhed, osv.

Noter fra test:

#### **Hvad mangler vi:**

Mere padding/margin

Tilbage knap

Større knap



Størrer Titler

Fyld lidt mere plads

Ryk overskrift længere til højre

Stavefejl

pil ved terninger (mobil version)

guide: skriv i hvilken side navbaren ligger. (oppe i toppen is not enough)

Gro laver race iconer. (næsten færdig)

### **Til at lave imorgen:**

Lav simplere og mere beskrivende billeder, så nybegyndere kan se hvordan spillet er opstillet og hvordan det ser ud at spille spillet.

### **16/5/2024 Torsdag -**

Det vi mangler:

karakter ark - Ghadir

billeder til siden

sætte race + klasse tekst ind

justere efter feedback

sætte videoer ind - Luca

dokumentation

### **17/5/2024 Fredag -**

Gro - tager til Aarhus kl 10

Ghadir-work kl.14

Videre arbejde med karakterark

finjustering af side

billed produktion

Omskrivning af guide til guiden, der er øverst på forsiden:

Hej! Jeg er Bob

- og jeg er her for at hjælpe dig igennem denne guide til Dungeons and Dragons!

Dette kan du finde på siden:

- Basal viden om Dungeons and Dragons.
- Guide til at bygge din egen karakter.
- Guide til at starte spillet.

Jeg har designet siden til at guide dig kronologisk gennem indholdet. Under menuen, er der en blå og grøn stribe som viser hvor langt du er på siden.

### **18/5/2024 Lørdag -**

Luca-work kl. 12-20

Ghadir-work kl. 8-16

19/5/2024 Søndag -  
Ghadir-work kl. 8-16

**20/5/2024 Mandag** Helligdag (2.Pinsedag)-  
Ghadir-work kl. 9:30-12:30  
Gro - tilbage Kbh kl 13  
Vi arbejder alle selvstændigt

**21/5/2024 Tirsdag -**  
Ghadir-work kl. 13-15  
Luca-SPS send tekst, hun hjælper med at rette

Merete:

hvordan skal vores OBS skrives? - spørg Frederik?  
-vi har tænkt os at gøre det og det hvis det var IRL

er der et fagord for den første test man laver? -

der findes forskellige test metode - tænke-højt test - der forbereder man nogle spørgsmål til testpersonerne. testerne får konkrete opgaver, og taler højt imens de gør det. en der observerer og en der stiller spørgsmål.

kortsortering - til at sortere menu  
gangster test -

er de kilder man har brugt til hjemmesidens indhold også vigtige at angive i dokumentationen, og hvordan? - ja

vil det give mening at vedlægge vores logbog?

- alt "skrammel" i bilag - sørg for at link til bilag i reporten hvis der er noget man gerne vil have lærene skal se - og så linke tilbage til opgaven

2 eksaminatorer + ekstern censor

[gangster-test](#)

Skrevet mere dokumentation

- vi mangler :

refleksion

konklusion

SEO

begyndt på SEO -

ord: \*

DnD guide,

DnD spil guide,

Begyndervennlig DnD,

ny til DnD

Dansk DnD guide

Din DnD – Din DnD er den ultimative begynder guide til alt om Dungeons & Dragons! Her finder begyndervenlig DnD spil guide, skræddersyet til nye spillere. Vores begyndervenlige DnD guide hjælper dig med at forstå spillets grundlæggende regler. Din DnD tilbyder en dansk DnD guide med værdifuld indsigt og tips, der gør dit eventyr endnu mere spændende. Gå på opdagelse i Din DnD og lad os være din guide i det magiske univers af Dungeons & Dragons.

Plan til onsdag:  
rette dokumentation  
skrive refleksion + konklusion  
SEO optimere  
+ In Design

**22/5/2024 Onsdag -**

**23/5/2024 Torsdag -**

dagsorden:  
start ID  
små justere site - ift videoer  
læse dokumentation igennem  
hente kage  
ikoner til ID spice  
lave mapper i dok. mappe  
modificere gantt skema

- husk:  
hvorfor nogle termer i stats stadig er på engelsk - så DM, der nok læser fra engelsk ikke skal oversætte everything bob bob.

**24/5/2024 Fredag - (Note: husk aflevering d. 27 OM 3 DAGE)**

- tekst side til alle vores AI prompts - som bilag
- kode-dokumentation ? på gitten - flere kommentarer i koden? + ReadME fil i root'en
- vi mangler forretningens behov - nævn til mundtlige eksamen?
- mangler billeder til figma prototype - både pc og tlf

[cph-bk197@cphbusiness.dk](mailto:cph-bk197@cphbusiness.dk)  
[cph-gh68@cphbusiness.dk](mailto:cph-gh68@cphbusiness.dk)  
[cph-gc71@cphbusiness.dk](mailto:cph-gc71@cphbusiness.dk)  
[cph-lk364@cphbusiness.dk](mailto:cph-lk364@cphbusiness.dk)

**25/5/2024 Lørdag -**

Ghadir-work kl. 8-16  
Individuelle små opgaver ?

**26/5/2024 Søndag -**

**kig readme filen igennem for ændringer på dokumentations siden**

Gruppe 4  
Bjørn, Ghadir, Gro & Luca

Multimedie Design

knapper til dokumentationen  
tilføje sidste billeder til dokumentationen  
indholdsfortegnelse og sidetal  
rette igennem

**27/5/2024 Mandag - (Note: AFLEVERING AF OPGAVE KLOKKEN 12:00 OM DAGEN)**

Luca arb. kl 17

mødes på skolen  
print og aflever! 8D

28/5/2024 Tirsdag -

29/5/2024 Onsdag -

30/5/2024 Torsdag -

31/5/2024 Fredag -

1/6/2024 Lørdag -

2/6/2024 Søndag -

3/6/2024 Mandag -

4/6/2024 Tirsdag -

5/6/2024 Onsdag -

6/6/2024 Torsdag -

7/6/2024 Fredag -

8/6/2024 Lørdag -

9/6/2024 Søndag -

10/6/2024 Mandag -