

Portfolio:

<http://15347.web.dania-studerende.dk/eksamensopgave/index.html>

Repository:

<https://github.com/Marvelous2810/Eksamen1semester/tree/main/portfolio>

Indholdsfortegnelse

[Indledning 2](#_Toc90632358)

[For rapporten gælder følgende krav: 3](#_Toc90632359)

# 

# Indledning

Dette eksamensprojekt er stillet af Dania Skive.

I dette eksamensprojekt er målet at der skal laves en hjemmeside over alle emner vi har lært, på 1 semester.

Alle emner skal have en beskrivelse af nøglebegreber og forklaring af vanskelige forhold eller andre særligt vigtige ting ved emnet. Læringsportfoliet bør også være rigt illustreret af gengivelser af modeller og naturligvis med egen frembringelser af kodning, webdesign og general design fra Photoshop og illustrator.

Sitet baseres på de ting som der er lært på 1 semester, og skal vises at det kan bruges i praksis.

Sitet skal ligeledes ligge på akademiets server, og link til sitet samt repository fra GitHub skal fremgå på forsiden af rapporten.

Det er tilladt at bruge et CMS-system eller kode selv ved hjælp af HTML og CSS. Hvis du vælger at bruge et CMS-system skal mindst én side være kodet ved hjælp af HTML og CSS.

Det er tilladt at bruge JavaScript samt bootstrap, men da dette ikke er noget vi har lært om på 1 semester endnu, er dette ikke et krav og giver ingen point.

Der skal anvendes versionsstyring på GitHub som er det sidste emne vi har haft om inden eksamens start.

Der er ikke krav om særligt design eller struktur, jeg kan derfor udforme og organisere som jeg vil.

Der er lavet wireframes, informationsarkitektur, userflow, feature/unfeature liste, sitemap, designmæssige overvejelser, indholdshieraki og user stories. Alt dette er nødvendigt for at man kan skabe et ordentligt produkt og have styr og ordne på tingene.

## For rapporten gælder følgende krav:

Opgaven skal skrives ud fra arbejdet med porteføljen, hvor alle væsentlige valg præsenteres og begrundes. Der skal også være en begrundelse for hvorfor den er struktureret som den er samt en refleksion over udformning og design.

Opgaven indeholder en sammenfatning over arbejdet med læringsportfolien. Opgaven SKALderudover også indeholde en forside, indholdsfortegnelse og kildeliste.

Rapporten må maksimalt indeholde 15 normalsider (2400 anslag inkl. Mellemrum) (Forside, indholdsfortegnelse, kildeliste og bilag tæller ikke med). Forsiden SKAL indeholde links til repository og hjemmeside.

# Redegørelse

Forinden designet af hjemmesiden er det vigtigt at tænke over nogle få ting. Det er godt at finde ud af hvad man vil have på siden som er vigtigt, og vide hvad der ikke skal være der på, altså det som ikke er nær så vigtigt, dette kaldes en ”feature/unfearture” liste. Det kan også gøres ved hjælpen af at lave et indholdshieraki.

Det er også godt at have lavet en low fidelity wireframe over din hjemmeside, så du ved hvor du skal have hvad henne på hjemmesiden.

Derudover er det også vigtigt at man sætter sig i modtagerens sted, og gøre siden meget brugervenlig og let tilgængelig. Det skal ikke være forvirrende at dirigere rundt på siden. Til dette er et ”userflow” og ”sitemap” rigtig godt at bruge. I dette tilfælde er hjemmesiden lavet til mig selv, og der er derfor taget udgangspunkt i hvad JEG føler mig tilpas i.

Der skal ikke alene tages udgangspunkt i hvordan hjemmesiden skal struktureres og sættes op, men også hvilke farver der skal bruges til designet, hvad farverne betyder for dig og eller modtageren og der skal sættes en tidsplan, for der vil ALTID være en kunde, chef, lærer eller noget helt andet, som forlanger produktet færdigt på et bestemt tidspunkt.

Og da der er meget der, skal laves, er det godt at have en god orden og timing til hver ting man foretager sig.

# Analyse

For at kunne lave en god hjemmesiden som er relevant og i øjenhøjde med forbruger og modtager, er det vigtigt at man har styr på indholdet. Til dette er værktøjerne ”indholdshieraki” og ”feature/unfeature” listen gode. De er med til at holde styr og orden, og giver et godt indblik og oversigt over vigtigheden af det.

## Feature/unfeature

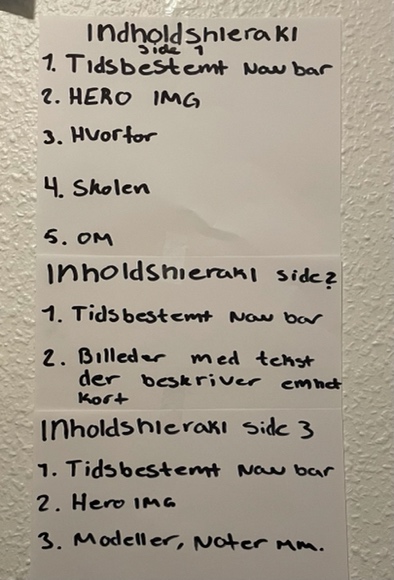
Inden man laver indholdshieraki, er det vigtigt at lave feature/unfeature listen. Denne liste hjælper dig med at finde ud af hvad du skal have på siden og hvad du ikke skal have på den. Denne liste udarbejdes normalt mellem opgavestiller og udvikler, men da jeg selv er opgavestiller og udvikler, har jeg selv bestemt hvad der er vigtigt og ikke vigtigt for mig, da projektet er et hjælpeværktøj til mig selv.

Især unfeature delen er vigtigt her, da det er vigtigt at projektet ikke vokser og tager tid.

## Indholdshieraki

Efter feature/unfeature listen har man nu fundet ud af hvad man skal have på siden og det er nu tid til at finde ud af hvad der er vigtigt at have med på siden, og hvad der er mindre vigtigt.

Et indholdshieraki beskriver hvad der er vigtigst, næst vigtigst, mindre vigtig osv. Den laves for hele sitet med udgangspunkt i feature/unfeature listen. For at lave et indholdshieraki skal man have indblik i burgeren og emnet. Når der er lavet inddeling i sider, laves der også her indholdshieraki for disse sider. Da jeg kun har 3 sider der er forskellige, er det ikke nødvendigt at lave for alle mine sider, da det er samme design og indhold på alle sider.

Man skal huske at bruge indholdshierakiet til at tjekke at det vigtigste også er let tilgængeligt. Dette er mit indholdshieraki over hjemmeside. Tingene er sat op efter hvad jeg føler der er vigtigst at have med på siden.

Min tidsbestemte navigations bar betyder at den rækkefølge tingene kommer i, i min navigations bar, er den rækkefælge vi har haft emner i på skolen. Der er altså derfor også brugt ”time” fra ”LATCH Methods of organization”.

Denne metoder har hjulpet mig med at holde styr på hvad der er vigtigt, og hjalp mig med ikke at stresse helt vildt, da jeg vidste hvad jeg skulle have på siden, og hvad der var vigtigt at komme i gang med.

## Sitemap

Et billede, der indeholder tekst, whiteboard

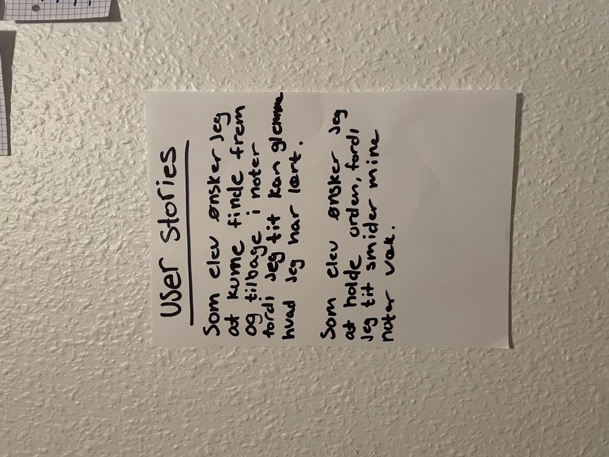
Automatisk genereret beskrivelseDa jeg så har fået lavet mit hierarki, og fundet ud af hvad der er vigtigt og ikke nær så vigtigt at have på siden, så var det tid til at lave sitemap. Denne sitemap havde jeg ikke glædet mig til, da jeg havde regnet ud at der var 32 sider jeg skulle kode.

Det var en uoverskuelig opgave at gå i gang med, da jeg ikke selv var helt klar over hvordan siden skulle struktureres, og da jeg allerede her i starten af fasen følte mig meget stresset.

Sekundet efter sitemappet var lavet, kunne jeg mærke hvordan mine skuldre faldt på plads og min hovedpine forsvandt. Det var blevet så overskueligt og jeg kunne se en vej igennem mørket.

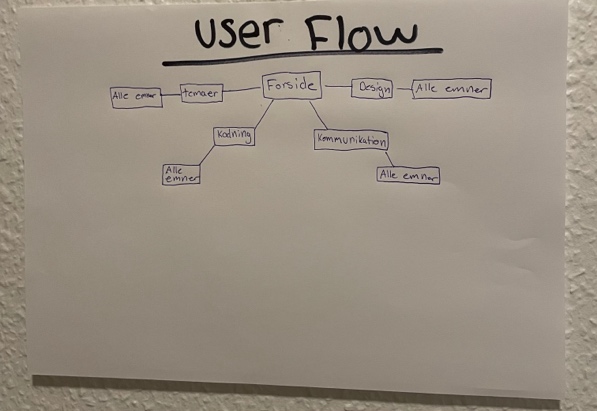
På billedet til højre er det svært at læse hvad der står, men der er navngivet indhold i relevante kategorier, så under HTML står der ”alt om” hvilket også er min section id i min kodning. Dette hjalp mig også meget at se tilbage på i den senere proces med kodningen af siden.

## Userflow



Userflow er den forventede måde at bruge sitet på. Hvad sker der hvis man trykker her? Hvad sker der hvis på denne side? Osv. Dette kan være forskelligt alt efter mål med siden, men da denne side er personlig og til mit eget formål, er den meget enkel og navngivet efter ønske. Ment på den måde at man ved nøjagtigt hvad man kommer ind på, når man trykker på en knap. Userflows kan bruges på mange måder alt efter user stories.

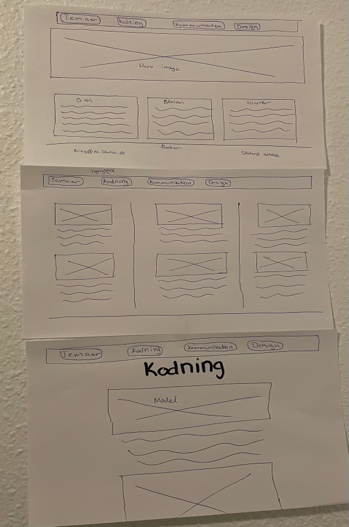
Til højre ses mine user stories. Der er taget udgangspunkt i forbrugeren som er mig selv, derfor er det hvad jeg ønsker med hjemmesiden og hvad jeg har brug for.

Derfor ser mit userflow sådan ud. Det er simplet, ligetil og overskueligt. Jeg er typen der har brug for at der er orden og styr på tingene, ikke alt for mange ting på én gang. Derfor er min side også oprettet i bokse, selvom det godt kan ligne noget fra en avis. Jeg har brug for at vide hvad der hører til hvad, og hvor noget slutter.

Mit userflow er meget simplet, og ligetil. Alle sider er meget ens, derfor er der ikke mere til det end det design der er stillet op. Det gælder meget om bare at trykke sig videre, på de ting man gerne vil vide mere om. Det er et opslagsværktøj.

## Wireframes

Wireframes laves i første omgang som low fidelity, for at se om designet og userflowet holder. Når testen er lavet efter første wireframe, kan man gå i gang med at lave lidt større og mere seriøse wirerframes. Jeg har valgt at holde mig til low fidelity da jeg snakkede med Niels, og han sagde det var ligemeget med high fidelity, så længe man havde styr på det og var tilfreds med sit design.

Det første jeg gjorder, var at lave en wireframe for min mobil version først, så designet var på plads der. Her var det vigtigt at det første emne vi har haft om var det der lå øverste, så det ikke var noget af det vi havde om sidst på semestret som lå øverst.

Derefter lavede jeg for tabletversionen og dernæst desktop.

Til højre ses min desktop version side for side. Det øverste stykke papir er min forside. Her har jeg en navigations bar øverst, der skal henvise mig til de forskellige emner. Trykker man ind op én af dem kommer man videre til side to. Side to viser hvilke forskellige ting vi har arbejdet med under det emne. Under kodning kan det for eksempel være

* HTML.
* CSS.
* Responsivt design.
* Versionsstyring og immaterielret.

Herfra kan man frit vælge hvad man vil læse om.

Der er lagt vægt på hvad JEG syntes der er vigtigt, og hvad jeg selv har haft det vanskeligt med. Da det er et værktøj til mig selv på de kommende semestre, har jeg derfor taget udgangspunkt i mig selv og KUN mig selv.

# Gestaltlovene

Lovene har været omdrejnings punktet for mig design vedrørende min hjemmeside. ”*Gestaltlovene handler om at se helheder*”

## Whitespace

Der er ikke det helt store på min forside, og det er der ikke da mit hero image skal være i fokus som det første. Det skal være let at finde ud af hvad man skal, og hvor man kan komme hen. Derfor er der god luft mellem mine emner i navigations baren.