

MMD 1. Semester Portfolio

Morten Pontoppidan

-

Kend din vej

"Livet må forståes baglæns, men må leves forlæns"

Søren Kierkegaard - år 1843

Kodning

Vi er blevet undervist i **html**, **css** og derunder brugen af **GRID** og **responsiv**. Vi har også fået undervisning i hvad der er **god kodeskik** og har fået en forsmag på hvad **PHP** kan gøre.

Kommunikation

Vi har gennemgået **Videnskabsterori** med **paradigmer**, **empiri** og hvordan vi skal bruge dette til at lave nogle gode **brugertest**. Og så har vi gennemgået **præsentationsteknikker** og **tekstproduktion**.

Kosmetik

I den mere kosmetiske ende af undervisningen har vi fået undervisning i **Illustrator** og **PhotoShop**. Der har også være mesterlærer i **fotografering** og vi har fået fortællingerne om hvad **typografi** og **Gestaltlovene** er.

Koncept

Vi er både blevet undervist i forskellige koncepter til at forstå og lave gode projekter. Vi har gennemgået **Business Model Canvas** for at forstå vigtigheden af at kunne analysere ens virksomhedsgrundlag. Vi har fået undervisning i **design thinking**, og derunder **wireframe**, **moodbord** og **styletiles**. Vi er blevet introduceret til **informationsarkitektur** og hvordan man **versionsstyre kode** i et projekt med flere deltagere.

Konjektur

Hvad er status for mit studie, hvordan har jeg arbejdet med eksamens opgaven og hvad skal det hele føre til?

HTML

Beskrivelse

HTML er et sprog der bruges af udviklere til at strukturere opbygningen af en hjemmeside. Sproget fortæller browsere hvordan de skal vise en html fil, som en hjemmeside.

For at der er tale om HTML skal filen være af typen xxx.html og indholdet skal være skrevet inde i et html element.

Alt inde i dette element skal være sat op efter reglerne for html. Dette bruger browseren til at vise indholdet for brugeren, med udviklerens tiltænkte struktur.

Elementer

Et html element bliver også kaldt for tags og de fleste består af et < start tag> og et . Elementerne img og br har ikke noget sluttage da de ikke har noget indhold.

Inde i start taget kan der være flere attribute (egenskaber) med tilhørende value (værdi). Mellem start og slut tag er content (indholdet) som skal vises på siden

Der er to primære elementer på en hjemmesiden. Et **head tag** indeholdende meta-data om ombygningen af hjemmesiden og hvordan den skal læses, samt et **body tag** hvor alt det der skal vises på siden skal skrives.

Her er et link med alle elementer i html sat op efter funktion

Semantiske tags

Som med så meget andet i verden kan man dele elementer i html op i to forskellige typer, dem der er semantiske og dem som ikke er.

De semantiske elementer fortæller noget om indholdet. Dette giver søgemaskiner, som f.eks. google, mulighed for at rangere hjemmesider i forhold til hvor relevant indholdet på hjemmesiden er i forhold til søgningen. Googles søgemaskine er en sort boks, så hvordan man bruger semantiske tags er ikke en eksakt videnskab men man må prøve sig frem.

<p>De ikke semantiske elementer fortæller ikke noget om hvilket indhold de indeholder, og giver derfor ikke synlighed i forhold til at blive fundet ved en søgning.

Hvis jeg skal ud og have oplysninger om et nedløbsrør eller andet der ligger uden for min ekspertise, så laver jeg en google søgning på det pågældende produkt. Dette gør jeg da jeg ikke i min dagligdag har behov for at kende til en god hjemmeside om det pågældende produkt. Jeg udvikler min kompetence på at søge efter information i stedet for at kende information eller

vide hvor jeg skal finde den.

Det er min påstand at langt størstedelen af webbrugere vil gøre det samme som mig, derfor er semantiske tags så vigtige når man laver en hjemmeside.

</p></p>

CSS

Beskrivelse

CSS beskriver hvordan layout af en eller flere html filer skal se ud i en browser. Det adskiller altså struktur/indholdet på en hjemmeside(html delen) med layout(CSS delen). CSS kan beskrives som et vandfald af regler "rules" der skyller ned over html delen, hvorefter den flytter, farver og forvandler indholdet til det givne layout som forfatteren havde tiltænkt.

Når man har en mange html filer der skal have ens layout, er det en fordel kun at lave layout et sted, så er der også kun et sted det skal rettes.

Placering af style regler

Der er 3 forskellige steder at placere reglerne til layout for en hjemmeside.

Enten placeres det i en CSS fil som der bliver refereret til fra head i html filen, dette kaldes for external StyleSheet. Dette er den bedste måde at styre layout, da det kun står et sted og det er det eneste der er i denne fil.

Den kan også være embedet i head i html filen hvilket kaldes internal stylesheet. Dette kan godt bruges som nødløsning, men der bør sigtes efter at skrive alt layout i en særskilt fil.

Styles kan også placeres direkte i tags, hvilket kaldes inline style. Dette adskiller dog ikke indhold med layout og man kan ikke lave regler der gælder for flere tags. Derfor bør dette aldrig bruges til den endelige hjemmeside, da det vil være meget svært at gennemskue og rette layout. Det kan dog bruges i testfasen for hurtigt at se hvordan resultatet vil være.

Selectors

Selectors er måden hvorpå CSS kan styre html til at blive vist med et design i en browser.

Der er tre primære typer af selectors:

- Almindelige tags i html såsom body, h1 og p.
- Tags der er udstyret med en class. Dette grupperer tags, der skal have samme style. Måden man giver et tag en class er (Billede: class="MyClass").
- Tags der er udstyret med et id som gør dette tag unikt, hvilket vil sige man kun må bruge dette id en gang. Id'et bruges også til at style og få elementet det rigtige sted hen i et grid. (Billede: id="MyId")

Disse selectors kan kombineres så de kun rammer bestemte tags. Enten tags der er inden i andre tags eller tags der er det (n) barn af en selector.

Derudover kan selectors også udstyres med en pseudo-class. Her vil der ske noget hvis musen er over (:hover).

Syntaks

I eksternal og internal CSS refererer man html delen med hjælp af selectors. Disse selectors er forskellige, afhængig af hvilket tag der skal refereres til.

- et standart tag refereres til ved at skrive tagets navn (F.eks. "section")
- en class refereres til ved at skrive et punktum før navnet(F.eks. ".MyClass")
- et id refereres til ved at skrive et # før navnet (F.eks. #MyId)

Efter referencen laves declararions start og declaration end med curly brackets "{}". Mellem start og end skrives de forskellige regler der skal gælde for den pågældende selector. Dette gøres med en property der skal ændres, derefter en separator og derefter den value den skal have. For at markere der ikke skal ændres mere sluttet reglen af med et semikolon. Der kan stå flere regler efter hinanden, og så længe man husker semikolon giver det ingen problemer ☺ "Laver man ingen fejl, er det højest sandsynligt fordi man ikke laver noget"

Kaskaderegler

Beskriver hvilket hierarki der gælder for ens selektore i CSS

Hvis vi starter opstigningen i bunden af pyramiden, vi står nærmest stadig på jorden. Her vil de første regler være default i browseren. Der er nogle enkelte margin/padding som har en værdi, men ellers er reglerne default sat til 0 eller ingenting.

Første reelle trin op af pyramiden er rækkefølgen reglerne bliver "læst". Her læses fra starten af html filen og nedefter. Hvis man styler på et tag i et "stylesheet.css" i head og efterfølgende styler på det i noget der er embedet, siger rækkefølgen at det er det som står sidst, altså det embedet, der bestemmer, da det er det sidste der bliver "læst". Hvis der er stylet noget inline, vil det være det sidste der bliver "læst", og derved det der bestemmer.

Andet trin er er specificity med kombinations selektors.

Tredje trin er hvis der optræder regel med samme selektor længere nede i CSS.

Fjerde og sidste trin er "!important". Den er ikke rigtig en del af pyramiden da den tilsidesætter alle andre regler. Derfor skal den også kun bruges i særlige tilfælde. Den er spidsen af pyramiden hvilket kan oversættes til at den fylder ikke særlige meget i forhold til resten af pyramiden og at den gør ondt at stå på i længere tid. Især hvis man har barre fødder.

GRID

Grid er forholdsvis nyt i CSS. Det er blevet da der manglede en nem måde at opbygge strukturen af indholdet på en hjemmeside. Før Grid var den udbredte måde at bruge fleksboks, men dette gav

mange problemer og en god hjemmeside var mere resultatet af trial and error end en målrettet udvikling fra start til slut.

Med grid kan man bygge en hjemmeside op i felter som et koordinatsystem med y-aksen nedad. Man bestemmer selv hvor mange kolonner og rækker grid'et skal være bygget op af. Bredden og højen af disse rækker og kolonner kan bestemmes på tre måder. Enten kan man give en fast værdi i form af pixel eller også kan man give en forholdsmæssig værdi i forhold til procent. En ny måde at give værdi til bredden eller højden er fr (fraktion), denne tager den plads der er tilbage og deler ligeligt ud på antallet af fraktions i gridet. Dette er meget naturligt at arbejde med og giver fordele når man skal bygge hjemmesiden op.

Responsiv

En responsiv hjemmeside reagerer på den bredde som den vises i. At en hjemmeside er responsiv er blevet et behov da flere tilgår nettet fra deres smartphones og designeren har derfor et behov for at at designe hjemmesiden efter hvilke muligheder den har for at blive vist. Der behøves altså ikke udvikles 2 eller flere forskellige hjemmesider med forskellige adresser som enten skal tilgås fra en computer eller en tablet. Herved spares der på udviklingsomkostninger til at udvikle to eller flere hjemmesider og vedligeholdelsesomkostninger for at opdatere indhold eller design sideløbende på to eller flere hjemmesider.

Når man koder responsive hjemmesider er det en god regel, og en nødvendighed for at opgaven kan godkendes, at tage udgangspunkt i hvordan hjemmesiden ser ud på en mobil for herefter at indsætte breakpoints som ændre udseendet efterhånden som bredden bliver større. Dette kaldes Mobile First modsat at kode det Mobile Last/Desktop First. Dette gøres for at holde fokus på hjemmesiden til mobilen, da statistikken viser der er flest brugere der tilgår hjemmesider herfra og der kun kommer flere i fremtiden. Derudover vil en hjemmeside til en mobil være læselig på en tablet eller pc, mens det ikke giver et godt resultat for brugeren hvis det modsatte er tilfældet.

Kodeskik

Beskrivelse

Når man arbejder med at kode en hjemmeside, giver det god mening at gøre som man gør. Men hvis andre skal læse koden, eller hvis der går et stykke tid før man skal læse koden igen, skal den være nem at overskue og forstå hvad koden handler om. Her hjælper god kodeskik til at skabe en ensartet struktur fra kode til kode og letter forståelsen

Editor

Editors hjælper brugeren med opstillingen af koden da den klare de fleste indtryk selv.

Navngivning

For at finde rundt i koden, er det en god ide at give id og class navne der siger noget om hvad de er. Der kan ikke bruges mellemrum i navne. Dette kan løses ved Dette kan gøre på mange forskellige måder. To måder er CamelCase eller underlining

Linjeskift

Der skal både være linjeskift i HTML og CSS. Dette gøres for at gøre koden mere overskuelig.

Kommentarer

Kommentarer bruges for at give overblik til læsere af koden.

I html bruges kommentarer primært til at markere hvor et grid felt slutter, men også hvis en kode stump behøver for

PHP

Beskrivelse

PHP eller serverside scripting er som navnet antyder kode som bliver dannet på serversiden. Dette har sine fordele da udviklere så kan lave hjemmesider der bliver tilpasset brugerens indput, browseren som hjemmesiden tilgås fra eller hvad klokken er.

Vi bruger PHP til at skrive en kode et sted, som skal bruges flere gange. Dette kan f.eks. være en menu der skal bruges på flere hjemmesider. Istedet for at skulle rette den på flere hjemmesider, er det en fordel at den kun skal rettes et sted.

Kilder

- [w3schools](#)
- Niels Østergaard
 - PowerPoint
 - Undervisning
 - Noter

Kommunikation

Videnskabsteori

Paradigmer

Paradigmer er en bestemt måde at fortolke verden. Overordnet kan man inddele verden i 3 paradigmer.

Naturvidenskabelige metode. Her laves præcise målinger under beskrevne forhold som vil kunne eftergøres af andre med det samme resultat til følge.

Samfundsvidenskabelige metode. Beskriver hvilket indvirkning det har på samfundet.

Den humanistiske metode. Her beskrives folks oplevelse.

Empiri

Når man indsamler empiri er det vigtigt at have for øje hvad denne skal bruges til. Der findes to overordnede måder at samle empiri på. Enten den kvalitative eller den kvantitative indsamling af data. Disse metoder lægger sig op af paradigmerne. Ved en kvalitativ indsamling er vi interesseret i at vide hvorfor brugeren gør som han gør, ved en kvantitativ indsamling af empiri, er vi mere interesseret i at vide hvor mange der gør.

Brugertest

For at skabe de bedste oplevelser af vores produkter, er det en god ide at spørge brugerne hvad det er de efterspørger og hvad det er som giver dem værdi. Måden man gør det på er ikke lige meget. Henry Ford har et citat omhandlende udviklingen af bilen.

"Hvis jeg havde spurgt mine kunder, hvad de ville have, havde de sagt 'en hurtigere hest'."

Dette gør sig også gældende for alle andre innovations projektor. Derfor er vores fornemmeste opgave at forstå kundens behov og give dem hvad de har brug for, hvilket ikke nødvendigvis er det samme som de efterspørger.

Derfor vil indsamling af data, fra en brugertest, give mere empiri vi kan bruge, hvis vi indsamler empiri med den kvalitative metode end den kvantitative.

Vi er ude med det forehavende, at forstå brugerens behov og ikke brugerens akumulerede besvarelse, af vores forståelse, af deres behov.

Presentations teknik

Beskrivelse

De første 20 sec er vigtige, så det gælder altså om at givet et godt første håndst indtryk. Derudover kommer kun 7% af indtrykket hos modtageren fra den verbale kommunikation. Den nonverbale fylder rigtig meget og skal tages alvorlig, når man arbejder med presentation hvad enten det er uddannelse, job eller salg.

Nonverbale

Kropssprog - Der skal være overensstemmelse mellem det du siger verbalt og det din krop siger nonverbal. Hvis dette ikke er tilfældet kan der let opstå usikkerhed hos modtageren og dette leder til dårlig overførsel af et budskab.

Man kan både snakke om aktiv og passivt kropssprog.

Kropsholdning - En balanceret kropsholdning giver heller ikke støj på linjen, og det er med til at sikre, at modtageren kan fastholde koncentrationen på emnet.

Af andet nonverbalt kropssprog kan nævnes:

- Stemmeleje(betoning, vejrtrækning, taletempo)
- Ansigtsudtryk

- Øjnbevægelser
- Gestus/Fagter
- Håndtryk
- Afstand til andre
- Påklædning

Formål

Der er forskellige formål for hvorfor man skal give en præsentation. Alt efter hvilket formål du har med din præsentation, er der også forskellige forhold at tænke over.

- Informerende
- Overtale - f.eks. til et salg
- Undervisende
- Underholdende - Findes lidt i de andre også
- Skabe og fastholde en interesse for et givent emne

Johari Window

For at forstå ens egen tilgang til præsentations, skal man vide at de ting man gør ikke alle er lige synlige for en selv. Dette kan Joharis vindue være med til at bidrage forståelsesmæssigt til at arbejde med.

Conquer Your Blind Spots—Johari Window Model

		Known to Self	Unknown to Self
Known to Others		ARENA Public: what you and others know.	BLIND SPOTS Blind-self: what others know about you, but you don't see
		MASK Private: what you share or hide.	UNCONSCIOUS Unknown: neither you nor others know

Tekst Produktion

Beskrivelse

Vi har arbejdet med 5 forskellige former for tekstproduktion.

- Artiklen
- Brochuren
- Annoncen
- Webtekster
- Sociale medietekster

Nyhedskriterier

Content is KING

For at en tekst er interessant, kan man opgøre dem i forskellige nyhedskriterier.

AID(C)A(S)

Bruges til at fange og fastholde læserens opmærksomhed.

- A = Opmærksomhed - Vi har fanget læserens opmærksomhed og kan bruge denne
- I = Interesse - Det som læseren læser har også hans interesse
- D = Lyst/Ønske - Vi giver læseren en lyst eller et ønske til at gøre noget
- (C) = Troværdighed - Vi viser vi er troværdige så læseren tror på det han har læst
- A = Handling - Vi giver læseren svaret på hans lyst eller ønske
- (S) = Tilfredshed - Giver kunden mulighed for at udtrykke dennes tilfredshed for handlingen

Handlingen er også brugt i "*Call To Action*"-knapper på en hjemmeside.

Kilder

- Morten Kluw Wøldike Schmith
 - PowerPoint
 - Undervisning
 - Noter

Kosmetik

Illustrator

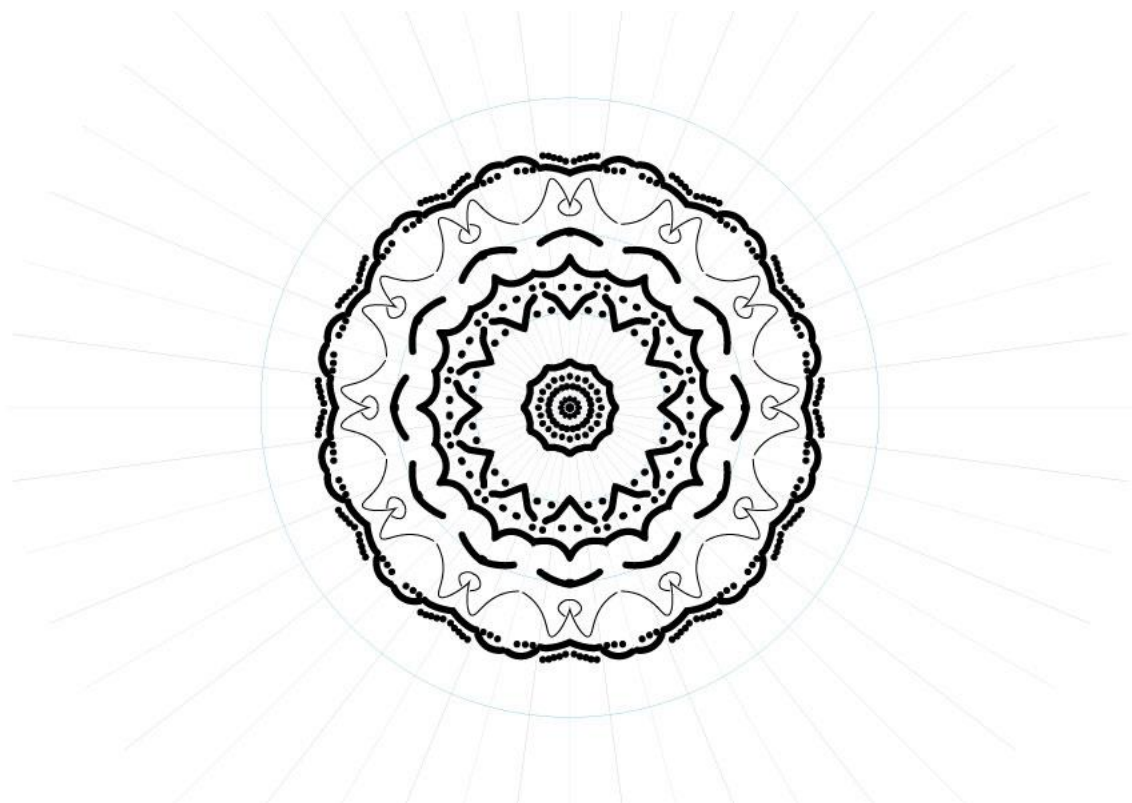
Beskrivelse

Illustrator er et tegneprogram. Men det er ikke frihåndstegning men i stedet vektorer der bestemmer hvordan tegningerne skal se ud. Det har den fordel at kvaliteten ikke forsvinder hvis man zoomer voldsom ind på en tegning. En streg vil altid blive gengivet som en streg og det vil aldrig komme til at se pixileret ud.

Endvidere arbejder man i lag, så istedet for at bryde en tegning op, vil man kunne tage den ud af sammenhængen.

Øvelser

Vi har lavet forskellige tegninger.



Mulighed for dekorativ mandala. Lavet til undervisningen d. 10. Oktober



Flot potte med planter i. Lavet i undervisningen d. 10. Oktober



Eu flag



Skjold til Captain America

[PhotoShop](#)

Beskrivelse

PhotoShop tegner i pixel i modsætning til illustrator. I PhotoShop kan man altså både tegne og arbejde med billeder fra den virkelige verden, og alt det ind i mellem.

Billedredigering

I photoshop er der mulighed for at klippe elementer ud af et billede, blande billeder sammen, ændre farve på forskellige ting på billedet eller fjerne ting. Når jeg så billeder før, viste jeg det var muligt, men nu har jeg fundet ud af hvor skræmmende nemt det er.

Øvelser

Her har jeg tegnet Bruno.



Dette er BRUNO!

Fotografering

Beskrivelse

Fotografering er læren om hvordan man tegner med lys. Vi har fået stillet nogle prosumer-kameraer til rådighed, jeg har selv et lidt billigere, og så har vi eksperimenteret med at instille og tage billeder.

Lukketid

En af de ting som man kan indstille på et spejlreflekskamera er lukketiden. Hvis man tegner med lys, er det med at få den rigtige mængde lys. For lidt lys og fotoet bliver mørkt, for meget lys og fotoet bliver helt overblændet.

Når man har en lang lukketid, kan billedet nå at bevæge sig, så derfor kan skal denne ikke bruges til bevægelige mål. Hvis man har en kort lukketid, kan man få ting der er i bevægelse til at stå helt stille på fotoet. Men det er på bekostning af lyset.

Dybdeskarphed

Med blænden indstiller man dybdeskarpheden. Et lille hul lukker mindre lys ind så den kan bruges med en høj lukketid. Med det lille hul følger også en høj skarphed i dybden, så der er fokus på både det der er foran i billede og det der er bagerst. Det er godt til landskabsbilleder.

Med et stort hul i blænden lukkes meget lys ind, og derfor er den god og bruge med en lille lukketid. Her vil der til gengæld være en lille dybdeskarphed. Der er et eksempel på linkdinlearning-foto-gennemgang, hvor underviseren fotograferer en lille objekt, med en sort hul. Han kan derefter stille skarp på forskellige ting på objektet, og alt andet bliver sløret.

ISO

Den sidste parameter der er at skrue på er iso. Her kan man tvinge kameraet til at tage hurtigere billeder på bekostning af kvaliteten af fotoet.

Anvendelse

Den måde vi anvendte disse tre instillinger var at vælge en lukketid eller dybdeskarphed. Herefter valgte kameraet selv de sidste to parametre. Hvis man har god tid, f.eks. i et studie hvor man også har styr på lyset, vil man kunne vælge alle tre parametre.

Typografi

Beskrivelse

Typografi dækker over hvordan vores skrifttegn er opbygget. Før jeg havde denne lektion, havde jeg aldrig skænket det en tanke, at der sidder mennesker derude og designer hvordan samtlige bogstaver, store/små/kursive, skal se ud. Så jeg blev meget overrasket over hvormeget nogle folk gik op i hvilken skrifttype der bliver benyttet.

Fontfamilie

Tegn der er designet til at passe sammen kommer i den samme fontfamilie. Når man designer en ny fontfamilie, skal man tage højde til hvordan tegnet skal se ud. Man kan ikke opfinde nye bogstaver, men man kan tegne dem på nye måder. Man skal også tage stilling til hvor langt der skal være mellem hvert tegn og hvor høje de forskellige tegn skal være. Man kan også tegne dem med serif eller sans serif, altså med eller uden fødder på hvert tegn.

Læsbarhed

Hvis du tænker over skriften, så er der sket noget forkert. En god typografi er som luft, du vil opdage den hvis den mangler, for så er der intet at læse, men du tænker ikke over den når den virker. Jeg har faktisk kun erfaring med det sidste.

Gestaltlovene

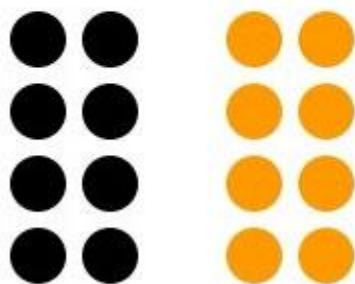
Beskrivelse

Gestaltlovene handler om at se helheder. Vi kan selvfølgelig kun se de helheder vi kan genkende fra vores livsverden, men vores hjerne arbejder effektivt i underbevidstheden, med at danne mønstre og helheder som kan hjælpe og med at tage "livsvigtige" beslutninger.

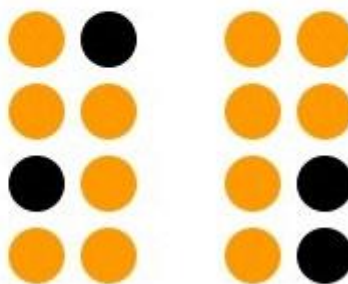
Nærhed

Ting som er tætte på hinanden ses som hørende sammen. Dette er så stærk en gestaltlov at den trumfer ting som har samme farve. På nederstående billede er der ingen tvivl om, hvilke kugler der høre sammen, selv om de til højre har ombyttet to sorte og to gule kugler.

These groups appear to be separated by color or contrast.

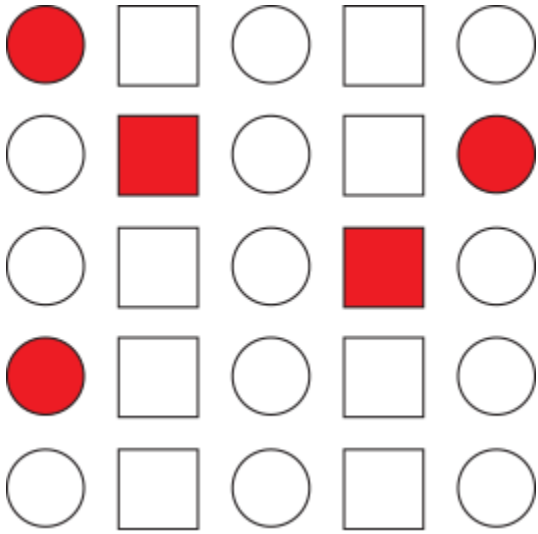


Proximity overpowers other signals of distinction, as seen in this example.



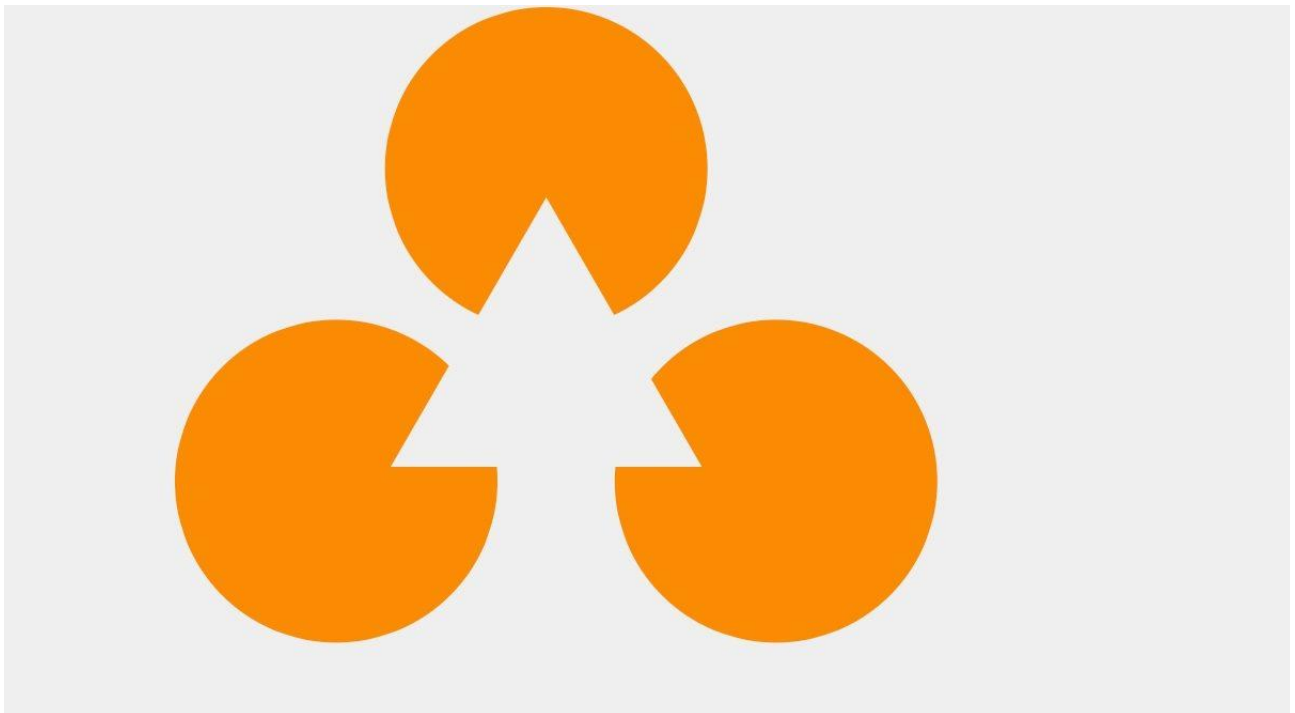
Lighed

Ting som er lige i enten form, størrelse eller farve ses som værende ens.



Lukkethed

Dele af et billede, sættes man sammen og danner billedet i hoved.



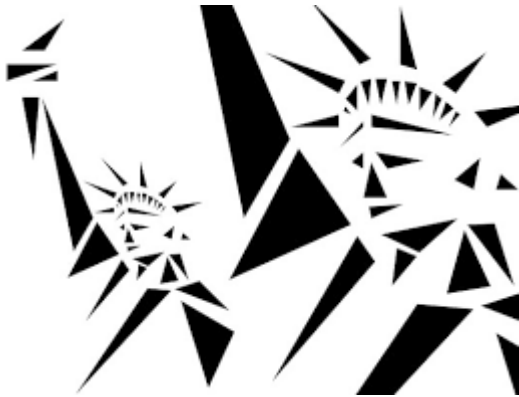
Kontinuitet

Ting som er på linje eller fortsætter en bukning opfattes som værende det samme. På nederstående billede er vi ikke i tvivl om hvor de hvide striber fortsætter, selv om de krydser en anden hvid stribe.



Prægnans

Hjernen leder efter et mønster og sætter selv forskellige figurer sammen i en sammenhæng. Her et billede af trekanter i forskellige former og størrelser. Kan du se hvad de skal forestille?



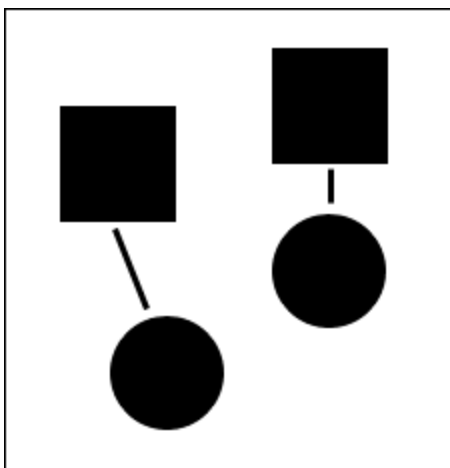
Erfaring

Ting vi ved hvad er ud fra erfaring. Her en vase eller to ansigter.



Forbundethed

Hvis ting er forbundne, opfattes de som hørende sammen.



Kilder

- Carsten Kjeldsen Bogner & Niels Østergaard

- PowerPoint
- Undervisning
- Noter

Koncept

Forretningsmodel

Beskrivelse

En forretningsmodel kortlægger hvordan der bliver skabt værdi. Kunden får/køber et produkt som tilføjer denne værdi. Virksomheden generer overskud gennem salg eller anden form for indtægt og genererer derved værdi for ejerne. For at finde ud af om et produkt har en fornuftig forretningsstrategi, vil det være givtigt at lave en forretningsmodel. Herved kortlægges hvad værdien er, hvem kunden er og hvordan værdien skabes i virksomheden.

Business Model Canvas

BMC er en forretningsmodel som hjælper virksomheder med at analysere hvor deres stærke sider er og hvor de har muligheder for forbedringer. Dette gøres ved hjælp af et lærred og 9 byggesten.

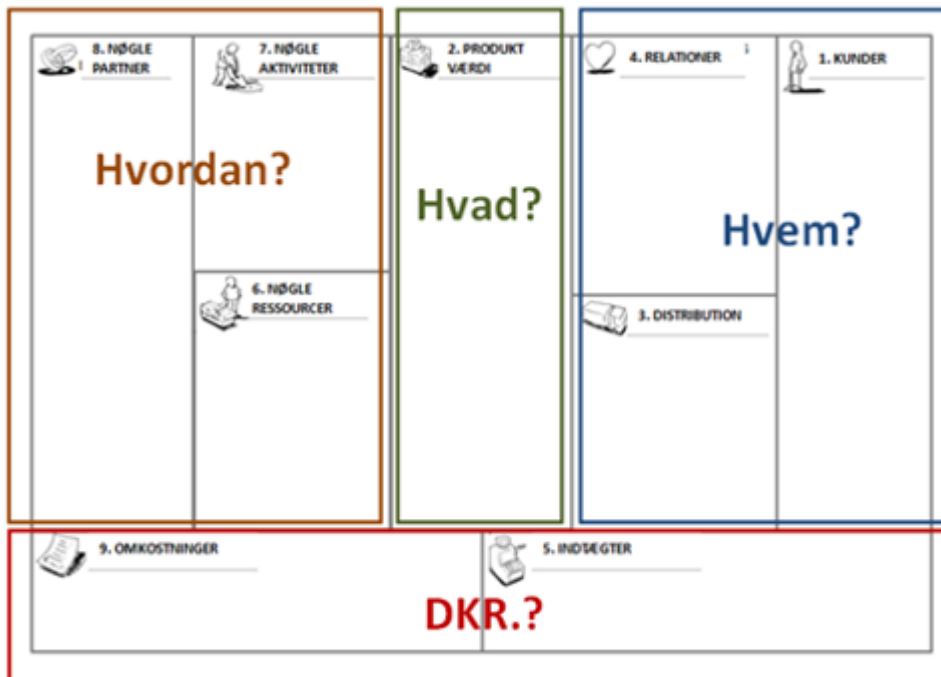
Byggestenene kan inddeles i fire grupper.

Værditilbud byggestenen er en gruppe for sig som beskriver **hvad** der giver værdi for kunden og derved også hvad det skal produceres af virksomheden.

Kunden har tre byggesten som beskriver hvem kunden er. Kundesegmenter beskriver segmentet af personer som virksomheden rammer. Kunderelationer beskriver hvordan kunderne bliver opmærksomme på værdien og hvordan de bliver fastholdt i opmærksomheden. Kanaler beskriver hvordan værdien bliver leveret til kunden.

Virksomheden har også tre byggesten som beskriver **hvordan** værdien bliver produceret. Nøglepartnere beskriver hvilke partnere der skal til for at virksomheden kan levere værditilbuddet. Denne kan deles op i aktive nøglepartnere som skal gøre noget aktivt for at være partner og passive som ikke gør noget aktivt for virksomheden, men som stadig har indflydelse på dennes forretningsmodel. Nøgleaktiviteter beskriver hvilken aktiviteter der skal til for at producere værditilbuddet. Nøgleressourcer beskriver hvilke ressourcer virksomheden skal bruge for at producere værditilbuddet.

De sidste to byggesten beskriver **pengestrømmen**, altså hvilke omkostninger der er forbundet med at lave forretningen og hvor indtægterne kommer fra.



Kilde: PowerPoint til undervisning d. 9. Oktober

Øvelse i BMC

Billedet under er en øvelse på at lave en forretningsmodel for et pizzeria. Vi kom frem til at placeringen af pizzeriaet, er en passiv nøglepartner som, har stor indflydelse på deres forretningsmodel. Klik på billede for at få det større.



Forretningsmodel for et pizzeria. Udarbejdet d. 9. Oktober

Informations Arkitektur(IA)

Beskrivelse

For at kunne finde nemt rundt i den mængde af information der er på en stor hjemmeside, er det meget givtigt at der er udviklet en let forståeligt arkitektur omkring indholdet. Dette er ikke altid lige til, da hjemmesider udvikler sig, men hvis man har planlagt det ordenligt fra starten, vil det give glade brugere og derved mere besøg på hjemmesiden og en gladere hjemmeside ejer.

LATCH

Saul Wurman har indelt organiserings i fem kategorier.

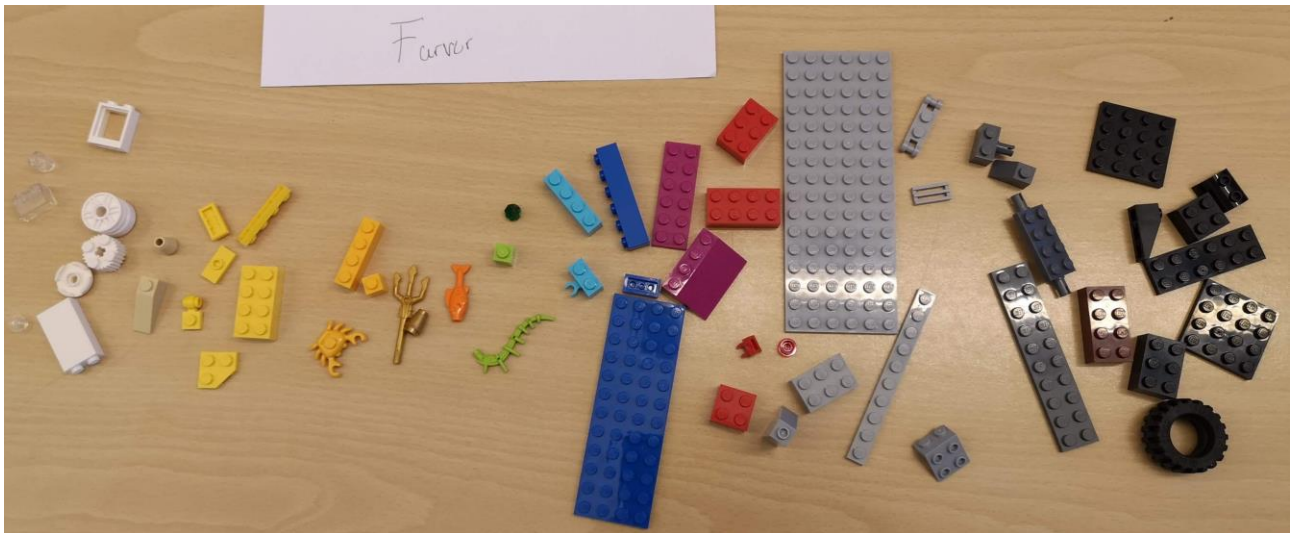
- Location
- Alphabet
- Time
- Category

- Hierarchy

Alle måder at sortere informationer kan ledes ind under en af disse 5 kategorier.

Øvelse

Her er nogle billeder fra vores øvelse med at sortere legoklodser.



Lego sorteret efter deres farver. Udarbejdet d. 5. November



Lego sorteret efter højde når de ligger ned, fra en linje. Udarbejdet d. 5. November



Lego sorteret efter højde fra bordet. Udarbejdet d. 5. November



Lego sorteret efter hvor mange kanter, eller hvilke former, de har. Udarbejdet d. 5. November

Design Thinking

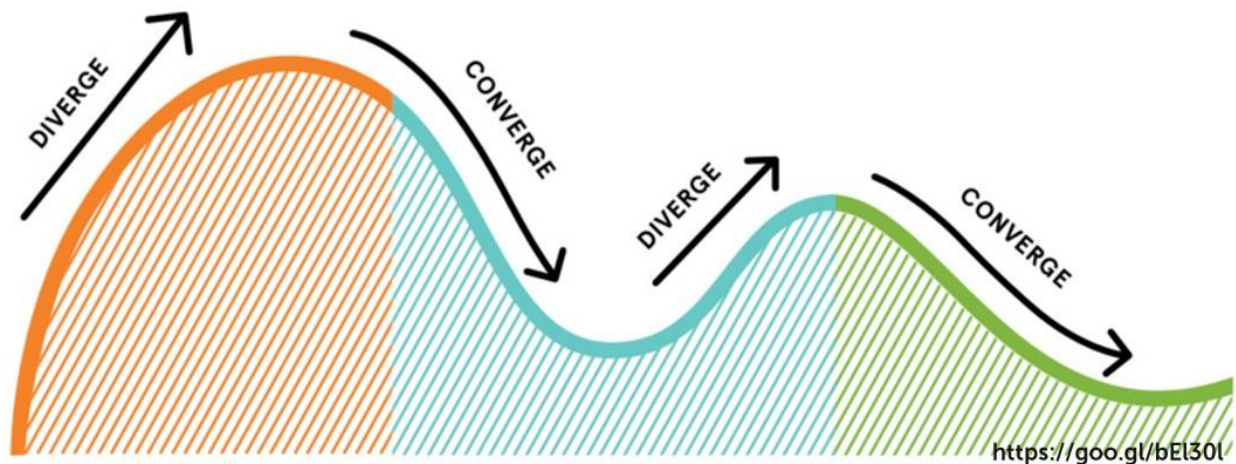
Beskrivelse

Design Thinking handler om at forstå problemet. For virkelig at forstå et problem kræver det at vi sætter os ind i det. Derfor må vi ikke reagere, ved at starte med at tænke i løsninger. Dette er dog stadig en god taktik hvis man står på savannen og en løve kommer løbende. Løsning = løb og se om der ikke er noget man kan bruge. Alle de løsninger vi finder i dette tilfælde er bygget på den begrænsede viden vi har i forvejen.

Ved Design Thinking vil vi tvinge hjernen til at tænke i spørgsmål der kan få os til at komme frem med andre ideer.

Den kreative kurve

Når man skal være kreativ, er det vigtigt at man ikke udelukker ideer, da disse måske kan være vigtige sidenhen.

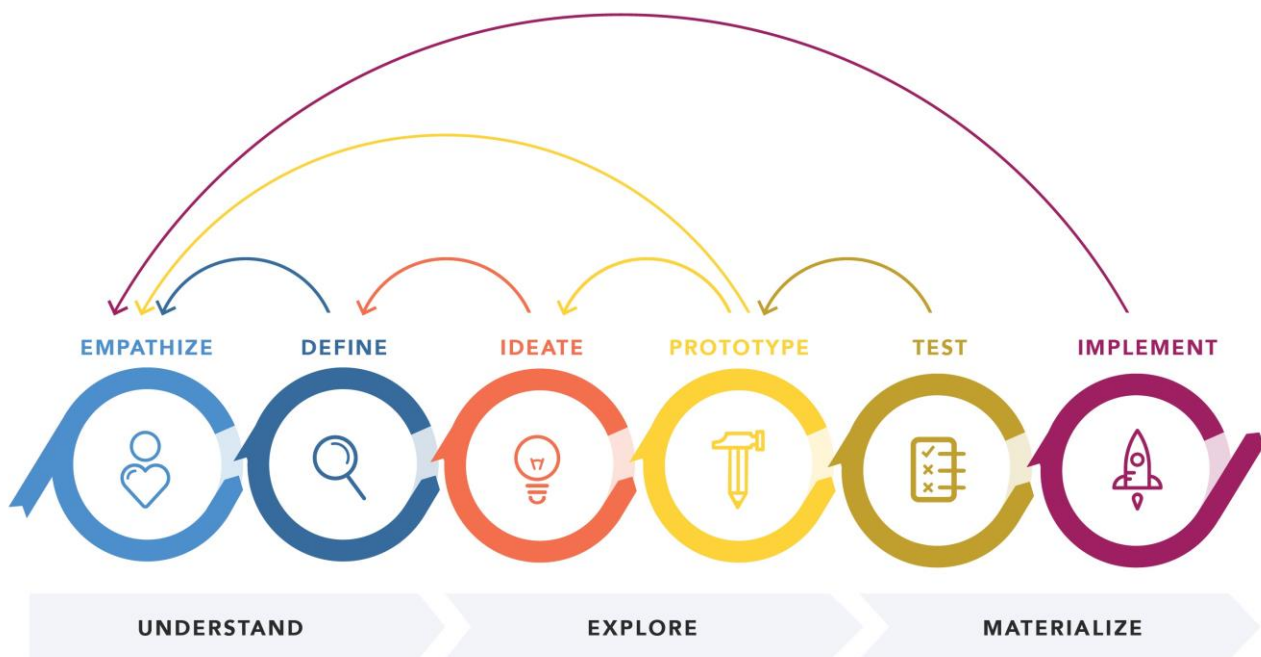


En kreativ proces kræver divergent og convergent tænkning. Kilde: Undervisning d. 24. Oktober

Faser

Når vi arbejder med Design Thinking er der 6 faser vi skal igennem.

- Empathize - Her sætter vi os i andres sted for at forstå, altså det væsentlige i denne metode. Øvelsen i at pakke sig selv væk, og se hvad der er på spil for brugerne gennem interviews og observationer. Vi er i en divergent fase hvor man ikke må sige nej til selv de vildeste ideer.
- Define - Her definere vi problemet som der skal findes en løsning på ved at undersøge hvad det faktisk er vi har fundet ud af. Vi holder os i den divergente fase og er stadig åbne og nysgerrige.
- Ideate - Ideudvikling gennem brainstorming eller asosiationer. Der er et hav af måder at ideudvikle. Hvis vi har fundet 100 ideer, skal disse insnævres til 5 vi vil gå videre med.
- Prototype - Det er vigtigt at prøve sine ideer af. Der bliver lavet wireframe eller andet som hurtigt kan stykkes sammen, det behøves ikke være flot, det er funktionaliteten vi er ude efter at teste.
- Test - De 5 prototyper bliver testet af brugerne. Og der bliver udvalgt én.
- Implement - Her pitches ideen til en investor. Hvis denne godkender ideen sættes produktionen i gang og ideen overleveres til kunden.



DESIGN THINKING 101 NNGROUP.COM

Illustration af de 6 faser i Design Thinking

Hele Design Thinking tankegangen er regressiv. Dette er illustreret på det overstående billede. Det gælder ikke om at komme hurtigt og billigt frem til den første løsning, det gælder om at komme frem til den rigtige løsning. Derfor er der hele tiden muligheder for at springe tilbage i processen, hvis man har fået nye oplysninger der ændre resultatets brugbarhed.

Et godt citat, jeg også har lagt mærke til i spillet civilization:

Perfection is achieved, not when there is nothing more to add, but when there is nothing left to take away.

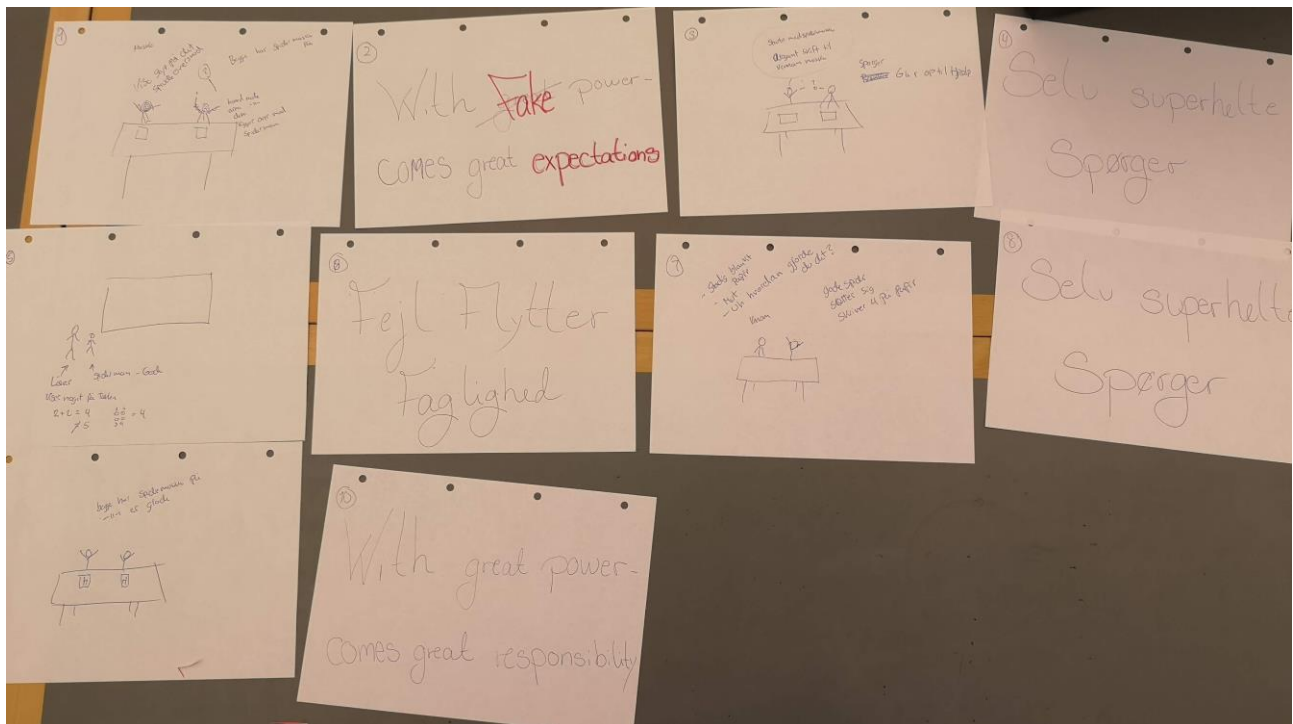
Antoine de Saint-Exupery

Det beskriver hvordan det ikke er nogen kunst at gøre noget mere indviklet. Det svære kommer i at gøre noget så enkelt at alle kan forstå det.

Værktøjer

Storyboard

Jeg har aldrig brugt storyboard før, men jeg blev overrasket over hvor anvendeligt det var, da vi skulle lave en video om spidercan



Vores storyboard til vores videofilm om spiderCAN. Lavet i undervisningen d. 24. Oktober

[Link til vores spiderCan video - A Hero's Journey](#)

MoodBord

Et moodboard kan direkte oversættes til et humør-bræt, og det er lige hvad det er. Et bræt med det humør som man ønsker at udtrykke med ens hjemmeside. Her kan være forskellige farver, billeder, mønstre og andet man finder inspirerende. Nu gælder det om at have dette bræt i nærheden mens man udvikler, for derigennem at få inspiration til hvordan hjemmesiden skal se ud.

sige om designet virker hensigtsmæssigt eller komme med konkrete forbedrings forslag tilbage til udvikleren.

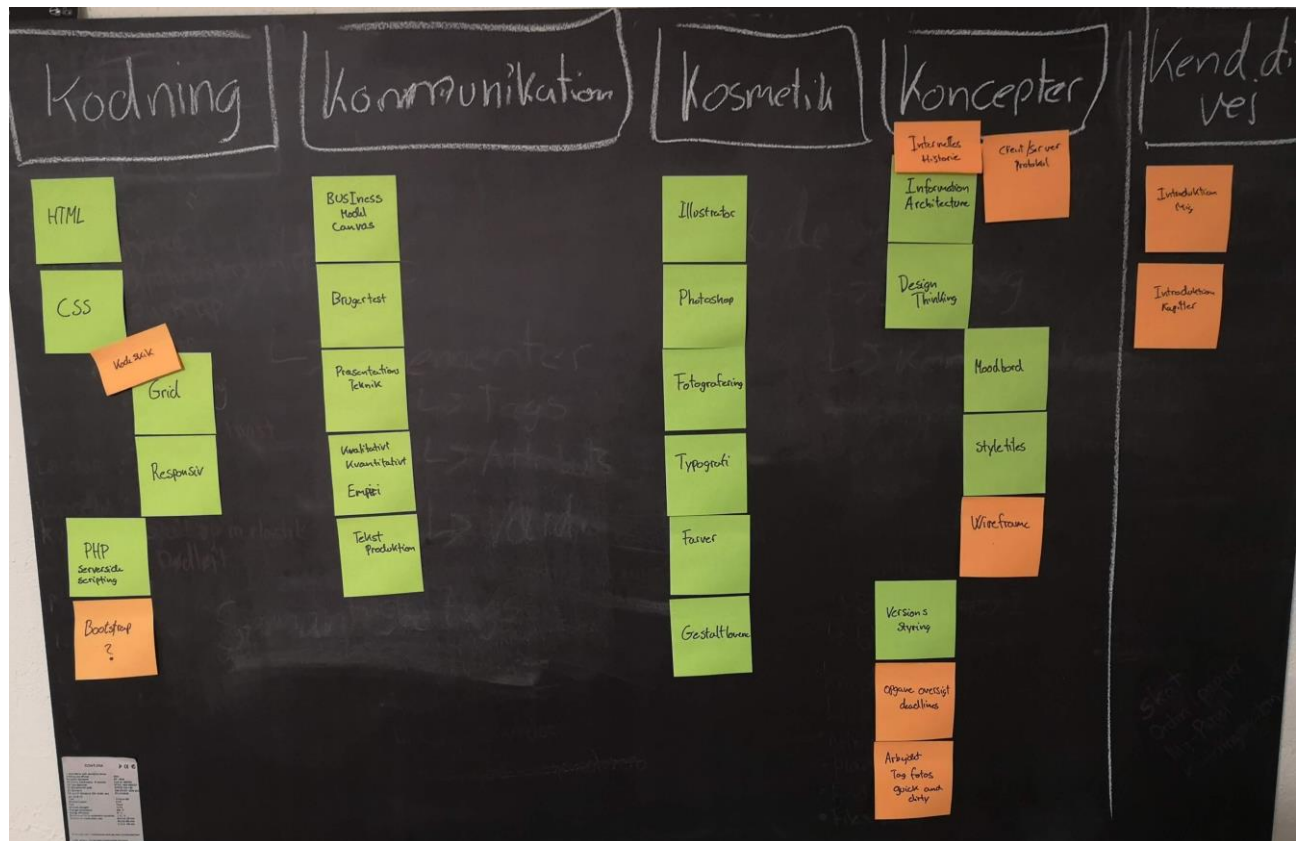
Versionsstyring

Versionsstyring går ud på at styre hvilken version, af ens kode, man arbejder i. Det er en nødvendighed, hvis man arbejder flere personer på et projekt, at der er en form for styring af koden, ellers kan der hurtigt komme til at ske sletninger, overskrivninger eller dobbeltkode

I vores onepage-projekt brugte vi GitHub, hvilket, efter en meget tung start, fungerede rigtig godt. Da vi først havde styr på begreberne som commit, push, pull, merge og branche, og hvordan dette fungerer i samspil med ens editor, GitHub Desktop og på GitHubs hjemmeside. Så hjalp det os virkelig med at holde styr på vores koden og vi delte den forsvarligt med hinanden mellem opdateringerne.

Kilder

- Niels Østergaard, Carsten Kjeldsen Bogner & Morten Kluw Wøldike Schmith
 - PowerPoint
 - Undervisning
 - Noter
- Bog: Business Model Generation 1. udgave, 9. opslag 2018
- Konjektur
- [Hvad er status](#)
- Jeg er ikke god til at studere eller at tage mig sammen og planlægge min tid. Derfor sidder jeg og koder løs op til aflevering af denne hjemmeside. Det er et velkendt problem, jeg er ikke den eneste der lider af det, og jeg ved også hvad løsningen er, det er bare så svært at gøre.
- Jeg er super interesseret i hele kode-delen af studiet og vil rigtig gerne gøre mere i det.
- Jeg har ligeledes været vild med de koncepter og værktøjer vi er blevet præsenteret for gennem undervisningen og projekter indtil nu.
- Kommunikations delen har været meget spændende, men noget svære at få styr på. Jeg har aldrig brudt mig om at skrive opgaver, og vil, hvis jeg havde diciplinen og tiden, sidde og bruger lang tid på at formulere mig ordentligt, så det er skåret ind til benet af mening. Det trækker tænder ud, og bliver derfor hurtigt en enten eller løsning, hvor perfektionismen taber.
- Kosmetik delen har været super spændende, men er også der hvor jeg virkelig føler mig svagest. Jeg er blevet præsenteret for og har arbejdet i illustrator eller photoshop, men jeg har svært ved at se hvor mine interesser, inden for specielt photoshop, kan komme i spil. Fotografering er ikke noget jeg har brugt før. Jeg synes det er spændende og giver mening, men igen er det ikke lige mit område, og jeg skal bruge meget mere tid på at få det ind under neglene.
- [Portfolio arbejdet](#)
- Som opstart på projektet startede jeg med at lave et overblik over hvilke emner, jeg tænkte skulle med på siden. Min tanke var så at lave hjemmesidestrukturen, med wireframe og menuerne, så jeg kunne fylde dem op med de ting, jeg fik skrevet. Her gik jeg i stå, jeg havde svært ved at lave en struktur om noget jeg ikke havde endnu.



- Overblik over emner til læringsportfolio
- Efter noget overvejelse begyndte jeg så at skrive om emnerne til kode-delen. Da dette var gjort fik jeg lavet min forside færdig og fik lavet en emneside som blev til en skabelonen til emnesiderne.
- Jeg kunne nu sideløbende eksperimentere, med hvordan menu skulle laves, og skrive emnerne færdig. Jeg startede med at skive emnerne i et word dokument, men jeg blev dog så presset på tid, at jeg skrev dem direkte i editoren til sidst.
- Med denne opgave havde jeg meget svært ved at fastholde fokus. Jeg har tænkt meget over spørgsmålet - "*Hvordan spiser man en elefant*". Måden jeg skal bruge dette på i fremtiden er at blive bedre til at bryde store opgaver ned i meget mindre bidder, og sætte og overholde deadlines på disse mindre bidder. Jeg taber meget hurtigt modet, hvis jeg løber en marathon. Men hvis det er en sprint, kan jeg hurtigt få lavet noget. Herefter vil jeg have tid til at fordybe mig og perfektionere det.
- **Hvad håber jeg det fører til**
- Jeg har mange ideer i mit hoved, til hjemmesider eller apps. Jeg håber at dette studie kan give mig nogle gode arbejds metoder og rutiner så jeg får mod på at udvikle disse ideer, og får at se om de kan flyve. Det er meget ideer der omhandler præsentations af dato for brugeren, og som skal være med til at give denne en indsigt i egne eller arbejds data og derved kunne tage et valg fra et mere oplyst udgangspunkt.
- Derfor glæder jeg mig også meget, til at skulle arbejde mere med PHP og begynde at blive introduceret til databaser.
- Jeg har taget kurset projektledelse, og det har givet mig en fornyet tro på at jeg kan tage styringen over mit eget liv, og de projekter jeg synes er interessante.

- Jeg har også taget kurset grafisk facilitering, og har herved fundet ud af at jeg godt kan tegne, og det har vist mig styrkerne i at kunne kommunikere grafisk med dem, jeg skal arbejde sammen med.
- Jeg drømmer om at blive selvstændig med mine ideer, og tjene nok penge på dem, så jeg kan leve af dem.
- Denne hjemmeside er lavet i forbindelse med 1. semesters eksamen på multimediedesigneruddannelsen EADANIA i Skive
- C 2019 Morten Pontoppidan
- Email: mort699i@student.eadania.dk