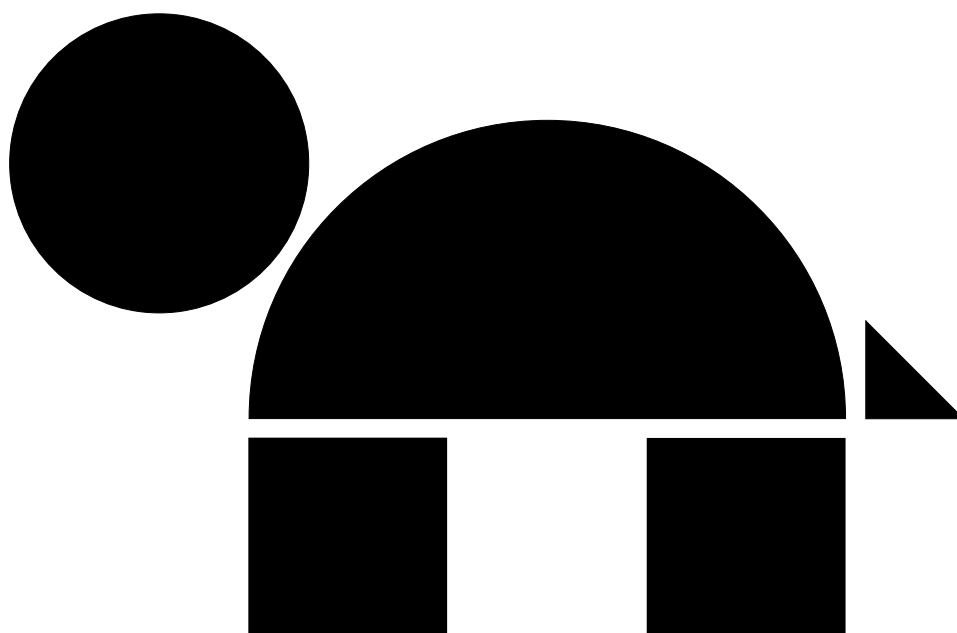


1. Semesterprøven

Frederik Trondhjem

OEAMM19EDC
16-12-2019



Hjemmesiden indlæses optimalt i 969px
X 1920px

Vejledere:

Andrea Nørregaard
Anni Grøndal
Jesper Fromm
Sanne Kristensen
Thomas Jessen

Antal anslag inkl. mellemrum
21.305 anslag.

Rapporten skal læses som tosidet!

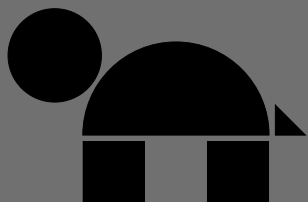
Links:

Procesportfolio:

<https://procesportfolie.feht.dk/>

Præsentationsportfolio:

<http://feht.dk/projekt3/index.html>



<Indholdsfortegnelse>

<Projekt 1>

| | |
|---|--------|
| Præsentation af projekt 1 | Side 1 |
| <i>Opgaven</i> | Side 1 |
| <i>Research</i> | Side 1 |
| <i>Analyse</i> | Side 2 |
| <i>Produktionen</i> | Side 2 |
| <i>Fremlægelsen</i> | Side 3 |
| Refleksion over læringsmål for projekt 1 | Side 4 |

</Projekt 1>

<Projekt 2>

| | |
|---|---------|
| Præsentation af projekt 2 | Side 7 |
| <i>Opgaven</i> | Side 7 |
| <i>Research</i> | Side 7 |
| <i>Analyse</i> | Side 8 |
| <i>Produktionen</i> | Side 8 |
| <i>Fremlægelsen</i> | Side 9 |
| Refleksion over læringsmål for projekt 2 | Side 10 |

</Projekt 2>

<Projekt 3>

| | |
|---|---------|
| Præsentation af projekt 3 | Side 13 |
| <i>Opgaven</i> | Side 13 |
| <i>Research</i> | Side 13 |
| <i>Analyse</i> | Side 14 |
| <i>Produktionen</i> | Side 14 |
| <i>Fremlægelsen</i> | Side 15 |
| Refleksion over læringsmål for projekt 3 | Side 16 |

</Projekt 3>

</Indholdsfortegnelse>

Præsentation af projekt 1

Opgaven:

Til vores første projekt lød opgaven på, at vi skulle lave et redesign, til en hjemmeside, som vi fik tildelt til gruppen. Her fik vi tildelt fyens ride klub. Grupperne vi var i, var nogle som lærerne havde lavet til os. Udover at lave et redesign af hjemmesiden, skulle vi også lave et en klient rapport.

Research:

Det grundlæggende, som vi startede med i opgaven var vores research. Dette skulle ligge til grunde for vores analyse, og senere produkt.

Udfordring:

Vi havde en udfordring i, at vi ikke havde noget research, eller nogen form for kendskab, til klientens målgruppe.

Løsning:

Her var det min opgave, at finde noget data, som vi kunne bruge. Jeg gik struktureret til værks og valgte at bruge deskresearch, og gik efter kvantitativt data, som kunne danne rammerne, for vores målgruppe. Jeg brugte Danmarks statistik, som jeg på forhånd havde kendskab til, og fandt der igennem statistik på, hvor og hvem der går til ridning.

Til den kvalitative data valgte vi i gruppen, at vi sammen lavede nogle spørgsmål til et interview, og herefter foretog vi hver især et interview, med en person, som enten ridder nu, eller som tidligere har redet.

Ud fra vores research lavede vi 3 personer, som vi brugte til, at finde ud af, om vores hjemmeside kunne klare nogle af de udfordringer, som vi satte op for vores personer.



Analyse:

Udfordring:

Da vi skulle lave et redesign af en nuværende hjemmeside, var det vigtigt at finde ud af, hvad der ikke fungerede, og hvad der fungerede.

Løsning:

Til at løse det problem gjorde vi brug af nogle værktøjer. Et af de værktøjer var en NUG-analyse. Denne NUG-analyse blev brugt til, at finde de fejl og mangler der var på siden, og herefter ranglistede vi fejlene alt efter, hvor slemme vi syntes de var, så vi herefter vidste hvad, der var vigtigste at arbejde med.

En anden analyse vi også foretog på hjemmesiden var en C.R.A.P. analyse, som også viste nogle problemer på baggrund af brugeroplevelsen, men også problemer på det rent layout mæssigt.

Produktionen:

Udfordring:

I form af vores analyse af hjemmeside fandt vi nogle fejl på hjemmesiden, som vi så skulle få gjort op med.

Løsning:

Her blev vores løsning et redesign af hjemmesiden. Vi lavede endnu en research, hvor jeg havde til opgave, at finde konkurrenter til vores klient, og kigge på deres løsninger, og tage de bedste ting fra hver konkurrent, og så samle det hele, så vi havde alle de bedste kriterier for hjemmesiden. Her kiggede jeg ekstra på konkurrenternes menuer, og tog de væsentligste ting, på den måde fik jeg sammensat en helt ny menu.

Herefter lavede jeg nogle low-fi wireframes, hvilket resten af gruppen også gjorde, og her tog vi de bedste ting fra hver, og fik sat sammen til en hi-fi wireframe, som endte med, at blive vores redesign.

Fremlæggelsen:

For at få noget feedback på min hjemmeside, fremlagde jeg den for venner og familie, ved at foretage thinking out loud teste, og bede dem gøre forskellige ting.

Udfordring:

Udfordringen blev, at vi var tidsbegrænset af, hvor lang tid vi måtte fremlægge, og hvem der skulle sige hvad. Vi havde i gruppen også forstået, at vi i alt kun havde 5 minutter.

Løsning:

Løsningen blev, at vi hver især tog det stykke, som vi havde arbejdet mest med, derfor fik fremlagde jeg om vores research og målgruppe. Vi lavede en Google slides, og endte faktisk ikke med, at snakke mere sammen om fremlæggelsen end det. Til selve fremlæggelsen fandt vi så ud af, at vi havde 10 minutter i stedet for 5 minutter. Jeg følte, at jeg skulle snakke meget mere, og i min egen nervøsitet endte jeg med, at bruge 5 minutter på målgruppen, i stedet for blot det 1-2 minutter, som ellers var planlagt.



Refleksion over læringsmål for projekt 1

Indsamle og anvende empiriske data om brugere og brugssituationer

Det her var første projekt, og der var meget empirisk data, som vi fik samlet. Jeg fandt meget data på, hvem det er, som bruger rideskoler og rideklubber. Denne data stammede blandt andet fra Danmarks statistik, men der var også data, som statistikken (talmaterialet) ikke kunne udfylde, og dertil brugte jeg interviews til, at komme i dialog med personer inden for målgruppen. På den måde indsamlede jeg empirisk data.

For at sætte tingene i perspektiv, og komme ud i nogle brugssituationer dannede vi nogle personaer. Disse personaer havde alle nogle forskellige scenarier, altså nogle brugssituationer, som de skulle have klaret, og derved arbejdede jeg med, at indsamle dataen, bruge den til personaer, og ud fra dem komme ud i nogle brugssituationer.

Vurdere og behandle givet visuelt materiale til at sikre et konsistent udtryk i en digital medieproduktion

I projekt 1 modtog vi jo en hjemmeside (visuelt materiale), som jeg vurderede og behandlede ved hjælp af en NUG- og C.R.A.P.- analyse. Herefter fandt jeg med min gruppe en række fejl.

Vi valgte derfor at redesignet hjemmesiden, for at sikre et både professionelt og konsistent udtryk. Vi holdte fast i nogle af de ting, som rideklubben allerede havde, som fx logoet, men gjorde så det blev en større del af klubbens hjemmeside. Vi sørgede for, at de samme farver gik igen hele tiden, men noget som vi ikke fik klaret særlig godt var vores alignment. Vores alignment fandtes ikke på hjemmesiden, og på lige det punkt endte vi faktisk med, at forværre siden, hvilket set i bagespejlet selvfølgelig er meget ærgerligt, men det var noget, som jeg lærte noget af.



Viden om digitale medier og digitale medieplatforme, der anvendes i erhvervet

I dette projekt fik jeg tilegnet mig viden om, hvilke digitale medieplatforme, der anvendes inden for denne klients erhverv. Det er vigtigt, at ved hvert projekt, kigger på hvilke digitale medier og medieplatforme, som anvendes inden for klientens målgruppe, og ikke blot i erhvervet generelt.

Det er dog vigtigt at vide, at selvom der er findes mange digitale medieplatforme, så er det for rigtig manges vedkommende ikke et spørgsmål om "enten eller", men er gået hen og blevet mere "både-og".

Jeg undersøgte for eksempel fyens rideklub og konkurrenterne, og undersøgte nogle af deres medieplatforme. Her fandt vi ud af, at rideklubberne typisk gør brug af hjemmeside, som primære medieplatform, som sekundær medieplatform brugte de flest en Facebook-side, og som tertiær medieplatform brugte de Instagram, og enkelt brugte Youtube.

Anvende centrale teknologier til håndtering og visning af digitalt indhold

I dette projekt skulle jeg anvende Adobe programmet Adobe XD. Programmet blev brugt til, at lave en hi-fi wireframe af, af det redesign, vi i gruppen havde lavet af hjemmesiden fyensrideklub.dk. Dette program er særlig godt, da man kan sende et link af hjemmesiden, til en eventuelt klient. Klienten kan derved prøve hjemmesiden, og komme med ændringer eller modsigelser, inden man går i gang med, at kode hjemmesiden fra bunden.





Planlægge og vurdere projektstyring i teambaserede digitale medieproduktioner

Da dette er en refleksion over første projekt (og problemet på baggrund af dette er fikset), har jeg taget en ting med, som gik helt galt. Vi oplevede i gruppen rigtig mange problemer, pga. miskommunikation blandt gruppens medlemmer. Problemet blev klaret, da jeg som enkelt person gik direkte til gruppelederen, og fik snakket tingene ud.

Præsentation af projekt 2

Opgaven:

Til projekt to, skulle vi skabe en interaktiv brugeroplevelse for HC Andersen museet. Vi skulle etablere et brud, med den eksisterende formidling og bringe HC Andersens eventyr til live, på en legende og forunderlig vis.

I denne opgave skulle der fremstilles en prototype, en klient folder, en plakat, en video og en akademisk rapport.

Research:

Det grundlæggende, som vi startede med i opgaven var vores research. Dette skulle ligge til grunde for vores analyse, og senere produkt.

Udfordring:

Vi havde en udfordring i, at vi skulle have fundet noget data, som vi kunne bygge en ny bruger oplevelse ud fra. Vi havde fået mulighed for, at sende spørgsmål til Henrik Lübker, som er museumsinspektør på HC Andersen museet, det tog ham dog lang tid, at svare på spørgsmål, og ikke alle svar var uddybende nok, derfor måtte vi selv foretage noget mere research.

Løsning:

Til dette havde vi en masse løsninger. Vi startede med deskresearch, hvor vi undersøgte, hvilke konkurrenter der er til HC Andersen museet, og hvad de kan tilbyde. Ud over dette havde jeg til opgave, at finde yderligere data og informationer, som vi kunne bruge. Her fandt jeg frem til nogle rapporter fra Odense kommune, hvor vi fik indsigt i besøgstal, forventninger og åbningstider.

Vi foretog også noget fieldresearch, hvor jeg stod for at foretage observationer i form af shadowing på HC Andersen museet, for at se hvem der kom, og hvordan de på nuværende tidspunkt interagerede med udstillingen.

Ud over dette foretog vi også nogle interviews med personer, som havde været på museet, personalet, og folk som ikke gider, at besøge museer.



Analyse:

Herefter kom vi til analyse og idégenereringen.

Udfordring:

At lave et godt produkt, som lever op til klientens krav.

Løsning:

Vi lavede et moodboard, og foretog en idégenerering ud fra dette. Da vi havde fundet 3 løsninger vi kunne lide foretog vi os en krav-matrix, samt vi pitched vores idé for 1 lærer, og 3 multimediedesign studerende fra 3. semester, og fik dem til, at foretage en teoretisk "thinking out loud" test. Ud fra dette kom vi frem til vores idé "eventyrlig glasmontre". For at finde produktets svagheder, så vi vidste hvad vi havde at arbejde med, foretog vi en SWOT-analyse.

Produktionen:

Efter at have fundet idéen og konceptet skulle vi producere et produkt. Her foretog vi to forskellige prototyper inden for samme koncept, begge blev produceret på skolens fablab.

Udfordring:

Udfordringen var, hvilken af de 2 prototyper der var bedst, og hvilken vi skulle arbejde videre med.

Løsning:

Løsningen på dette problem blev, at vi lavede brugerteste af begge idéer. Dette gjorde vi ved, at jeg lavede nogle spørgeskemaer, og gik så rundt til forskellige elever på UCL, og spurgte dem mundtligt spørgsmålene fra spørgeskemaet. Herfra fik vi så nogle svar og data, som vi kunne arbejde videre på. Og ud fra denne undersøgelse fik vi dannet en 3. prototype, som var de bedste dele fra de to prototyper.

Fremlæggelsen:

Vi skulle ud over en klientfolder og video også have en bod på UCL, hvor vi fortalte lærerne og andre elever, om vores produkt og idé.

Udfordring:

Her var det en udfordring, at skulle formidle vores idé på en eventyr måde, til et besøgende, så de også kunne forstå konceptet.

Løsning:

Løsningen var, at vi havde alle vores prototyper, 2 plakater, og en video til, at vise vores idé. Min opgave var primært, at være ham som skulle fortælle og forklare idéen for folk. Dette gjorde jeg ved, at fortælle om vores idé, og på samme måde hele tiden ruffere til noget, som de besøgende havde kendskab til.

Refleksion over læringsmål for projekt 2

Forståelse for virksomhedens omverden, herunder virksomhedens interesser og virksomhedens ressourcegrundlag

For at danne en forståelse for virksomheden og den omverden, ressourcegrundlag og interesser lavede vi en masse research. Snakkede med museumsinspektøren, interviewet det daglige personale, læste rapporter fra Odense kommune angående museet, observerede og interviewede de besøgende, samt interviewede almindelige personer i samfundet, som normalt ikke har interesse i, at besøge museer.

Dette brugte vi til, at fremstille og finde på det produkt, som vi på sigt gerne vil have produceret. For det er mange faktorer, som man skal tage højde for, når man lavet noget for en klient, derfor var denne forståelse hovedsagelig for, at kunne lave et godt produkt.

Viden om multimedie-designerens placering i værdikæden i digital produktion

Efter at have forståelsen for selve virksomheden, er det vigtigt, at vi ved, hvor i hele sammenhængen, at vi står. Alle virksomheder har en værdikæde, som er de aktiviteter der i sammenhæng skaber en værdi for virksomhedens kunder.

Man kan diskutere hvor i, i værdikæden multimediedesigneren hører til, da det kan variere meget, fra gang til anden. I dette tilfælde for eksempel kan vi for eksempel allerede indgå ved den indgående logistik, hvis klienten ønsker vores produkt. Så kan vi i den primære aktivitet blive sat til, at stå for, hvilke dele, som skal købes ind til produktet, samt at producere et produkt for kunden, og der derfor i "produktionen".

Man kan også sige, at inden kunden beslutter sig for, om de vil gå med vores idé eller ej, så er vi blot ved supportaktiviteter under teknologiudvikling. Dette er et felt som tit bliver kaldt research og udvikling, hvilket er det vi hovedsageligt har haft gjort under dette projekt.



Anvende grundlæggende teorier, metoder og værktøjer til styring af enkel multimedieproduktion, der knytter sig til praksis i erhvervet

For at have en grundlæggende arbejdsform, arbejdede vi ud fra konceptet "Design thinking". Vi gjorde brug af mange metoder og teorier, som værktøj for at styre vores multimedieproduktion.

Til den helt overordnet plan, lavede vi en tidsplan, som var opbygget ud fra hvert produkt der skulle laves. Derudover var alt i tidsplanen samlet set sat op efter design thinking, hvor der kom forskellige metoder og teorier inden for de forskellige områder.

Vi i gruppen sørgede også for, at lave en gruppekontrakt, som vi alle skrev under på. Dette gjorde, at vi fik aftalt nogle helt klare og faste rammer, som gjorde det nemt for os, at overholde og arbejde inden for noget, vi alle kunne stå inden for.





Formidle og redegøre for løsninger til digitale brugergrænseflader til samarbejdspartnere

For at formidle og redegøre for vores løsning ved dette projekt, lavede gruppen en klientfolder, video og plakat. Det var vigtigt, at formidlingen er i øjenhøjde med samarbejdspartneren, og ikke komme til, at tale ned til vedkommende.

På baggrund af den formidling, som vi i gruppen sendte vores klient, fik vi senere meget positiv respons på, af vores klient, som mente at konceptet sagtens ville kunne fungere.

En anden form for formidling og redegørelse af løsninger (også) til digitale brugergrænseflader, er face to face. Her er det nemmere at snakke sammen, om tingene, og klienten kan stille spørgsmål, hvis der skulle være tvivl om noget.

Præsentation af projekt 3

Opgaven:

Opgaven for projekt 3 var, at lave en præsentations website, som var kodet fra bunden med HTML og CSS. Målet med hjemmesiden var, at brande mig imod arbejdsmarkedet.

Research:

På trods af, at jeg havde en milliard million idéer til, hvordan hjemmesiden skulle se ud, så vidste jeg, at jeg måtte holde lav profil, og starte med noget research. Dette gjorde jeg på grund af, at jeg har arbejdet med design thinking, og syntes at det gav et rigtig godt resultat.

Udfordring:

Så hvilke tema skulle jeg gå med, på min præsentations website?

Løsning:

Jeg endte med, at undersøge hjemmesider, som mindede om det, som jeg gerne vil opnå. Det var små virksomheder eller folk som var freelancer.



Analyse:

Herefter skulle jeg finde ud af, hvad, hvordan og hvorfor!

Udfordring:

Jeg valgte at droppe det med, at have et tema i første omgang, da jeg var bange for, at det ville virke for useriøst, med de evner jeg besidder på nuværende tidspunkt. Jeg kunne dog godt lide det udtryk, som jeg fik fra nogle af de hjemmesider jeg undersøgte, der var noget professionalitet over det. Jeg var dog stadig præget af, at jeg syntes det personlige ved deres sider forsvandt, og jeg vil derfor gerne på sigt tilbage til, at kunne have et tema og noget personlighed på min hjemmeside.

Løsning:

Jeg prøvede at tage nogle af de elementer, som jeg godt kunne lide, og bygge videre på de idéer. Jeg holdte mig bevidst væk fra, at vælge et tema lige nu, og gik derfor efter noget, som kunne være simpelt og se professionelt ud. Ud fra dette endte jeg med, at lave nogle low-fi wireframes, som jeg kunne bygge min hjemmeside op efter.

Produktionen:

Herfra skulle hjemmesiden "bare" kodes, og så op og køre.

Udfordring:

Ja udfordringer.. Dem var der nok af! Jeg har aldrig kodet eller programmeret før, og gik hurtigt fra, at have alverdens ambitioner til, at være glad for, at jeg alligevel havde valgt, at gå med et simpelt design. For hvordan koder man egentlig? Og hvilke elementer kan være "børn" for hvilke elementer? Og når man så endelig tror man er "færdig", hvordan kan man så validere sin hjemmeside?

Løsning:

Der findes ingen nemme løsninger, når man skal lære noget nyt, det er bare at kæmpe og blive ved! Jeg kunne dårligt nok starte et html dokument, men havde heldigvis mine gamle test hjemmesider, som jeg har lavet i skolen. Så var det ellers bare, at starte ud med dem og undersøge samt forstå logikken bag dem – igen. Når der så skulle laves noget andet, så var det ellers bare med, at researche. Læse om tingene og få dem forklaret på 100 måder, og så selv prøve sig frem.

Da jeg endelig troede at jeg så var færdig skulle hjemmesiden valideres, og der lærte jeg endnu mere om hjemmesider. For nogle elementer kan man ikke skrive under andre elementer og omvendt, men jeg fik researchet noget mere, og fik det klaret, blandt andet ved, at bruge ``, i stedet for `<div>`.

Fremlæggelsen:

For at få noget feedback på min hjemmeside, fremlagde jeg den for venner og familie, ved at foretage thinking out loud teste, og bede dem gøre forskellige ting.

Udfordring:

Her fik jeg både positiv og negativ respons tilbage, alt fra farver, tekst til oplysning og billeder blev nævnt, på både positive og negative måder. Herfra, er det så, at finde ud af, hvordan man får udryddet de negative, og kun har de positive tilbage.

Løsning:

Jeg ville ønske, at jeg havde en løsning klar på det lige nu, men løsningen er blot, at jeg har skrevet alt kritikken og rosen ned, og må i gang med, at redesigne og kode videre på min egen side for, at kunne optimere den, så det vil jeg få gjort til fremtiden.

```
...ation-->
...-->
...in-menu">
...refererer til hjemmesidens forside-->
...--Logo-->
<li><a href="kontakt.html">Kontakt</a></li>
<li><a href="cases.html">Cases</a></li>
<li><a href="om.html">Om mig</a></li>
<!-- Viser hvilken side man er på-->
```

Refleksion over læringsmål for projekt 3

Viden om grundlæggende principper for komposition og layout i digital medieproduktion

Jeg havde på forhånd en viden omkring princippet for kompositionen og layoutet for hjemmesider generelt. Jeg vidste blandt andet, at det med bruge grid til, at vise noget hænger sammen var en rigtig god idé. Det har jeg også prøvet at gøre brug af ved, at sætte billeder og tekst der passer sammen, ved siden af hinanden. Noget jeg gerne ville have lavet, hvis mine færdigheder havde været til det vil være, at lave min hjemmeside responsive, så min hjemmeside vil fremstå så professionelt som muligt, på tværs af platforme (mobil, tablet computer). Noget jeg også vidste og har forsøgt at udnytte er det så kaldte "F-pattern". Det er den måde, som brugerne typisk kigger på hjemmeside på, med mindre de er vokset op med, at man læser fra højre mod venstre. Da min målgruppe er virksomheder i Danmark har jeg dog taget højde for "F-pattern" og har derfor valgt, at sætte mit logo oppe øverst til venstre.

Tilegne sig ny viden og færdigheder inden for programmering og udformning af komplekse brugercentrerede brugergrænseflader.

Jeg har i den grad tilegnet mig ny viden og en masse nye færdigheder inden for programmering, og har nu lagt større indsigt i, hvad det vil sige, at udforme komplekse brugergrænseflader ud fra brugerens oplevelse, og hvilke problemer man kan løbe ind i.

Et sted i dette projekt, hvor mine evner inden for programmering desværre gik ud over brugergrænsefladen var ved mit logo oppe i venstre hjørne. Jeg havde programmet det til, at gå tilbage til forsidens, når man trykkede på det, men da koden skulle valideres, fik jeg en "error". Efter mange forsøg måtte jeg droppe, at gøre logoet til et link, hvilket blev opdaget, da jeg testede min hjemmeside. Dette er noget jeg må lære ud fra, og arbejde videre og hårdt på, for at få både programmering og brugergrænsefladerne til, at spille bedre sammen.

or hjemmesiden feht.dk" title="FEHT logo">
venstre, derfor skal menuerne stå spejlvendt-->

Producere digitalt indhold på et grundlæggende niveau med afsæt i brugerforståelse og med afsæt i et givet strategisk oplæg

Ud fra den viden og færdigheder, som jeg har tilegnet mig, producerede jeg et digitalt produkt, på et grundlæggende niveau. Dette gjorde jeg ud fra, at jeg skabte mig en forståelse for hvilken bruger min målgruppe skulle være, og ud fra den opgave/oplæg jeg havde fået på baggrund af opgavebeskrivelsen.





Planlægge og udføre brugertest af digital medieproduktion, herunder vælge den rette brugertest til en given digital medieproduktion

Jeg valgte at foretage nogle thinking out loud brugerteste på min hjemmeside, for at fejl og mangler, i min brugergrænseflade. Det optimale vil være, at gøre det med 5 personer, da man teoretisk ikke finder mange nye fejl efter de 5 testpersoner. Alligevel valgte jeg, at foretage testen på 9 personer.

De 9 personer var delt op i 3 forskellige grupper. Jeg lavede testen på 3 multimediedesign medstuderende, 3 venner, som ikke studere multimediedesign, 3 familiemedlemmer på 50+.

Formålet med, at teste de medstuderende var, at jeg vidste, at de også har stor viden inden for hjemmesider og var i gang med samme projekt, så jeg på den måde kunne få ekstra sparring.

Formålet med, at teste mine venner var, hvordan den almindelige "ungdom", som ikke studere multimediedesign, ville gribe de forskellige opgaver an, frem for den ældre generation.

Formålet med, at teste familiemedlemmer på 50+ var, jeg gerne vil have at min hjemmeside, vil kunne bruges på tværs af alle aldre, samt at folk med eget firma, som kunne være interesseret i, at hyre mig, vil være på forskellige aldre.