12pt. Brødtekst

14pt. Overskrifter

16pt. Opgave afsnit

1.5 linjeafstand

Afstand mellem afsnit

Sidetal starter første side efter indholdsfortegnelse, slutter med konklusion/perspektivering

Max 15-20 ord pr. sætning

**Figur 1.** Figurtitel. Kilde: Forfatter (hvis selvlavet = ”Egen tilvirkning”) {henvis til figur nr. i tekst}

Fortæl nyt til præsentation som ikke var i rapporten. Sæt modeller bagerst i Powerpoint.

Værktøjer der forventes at benyttes:

* HTML og CSS
* GitHub
* Photoshop, Illustrator og/eller Lightroom Classic
* InDesign

# Forside

Student

* + - Peter Riemer Bjørn

Vejledere:

* + - Ida Marie Hvitved Knudsen
    - Sheena Ann Bilde Healy
    - Marie Louise Haagensen

Opgavens titel

* + - Slipgate Ironworks Website Re-Design

Opgavetype

* + - 1. Semester Prøve

Uddannelse

* + - Multimedie Designer AK

Antal anslag

* + - #Anslag

Uddannelsessted

* + - Erhvervsakademi Dania Games, Grenaa

Eksamensår

* + - 2022?

Afleveringsdato

* + - 23/12/2022

Link til produkt(er)

* + - <https://prb.software>
    - Evt. andre (Xd prototype etc.)

# Indholdsfortegnelse

# Indledning

Oplæg / forklaring

Emnets relevans (Hvorfor er det interessant at beskrive/producere samt for hvem?)

Observationer / antagelser der lægger grund for problemformulering

# Problemformulering

I denne opgave vil jeg præsentere mig som en professionel multimediedesigner overfor spilvirksomheden ”Slipgate Ironworks” (herefter ’Slipgate’).

Dette vil jeg gøre ved at lave et re-design af deres virksomheds hjemmeside, hvilket jeg selv koder i HTML/CSS, for at fremhæve mine multimediekompetencer samt min interesse for stillingen hos dem.

Til at lave dette re-design vil jeg analysere virksomheden ved brug af forskellige metoder for at opbygge en forståelse for virksomheden, dets produkter, værdier, målgruppe m.m., således at jeg kan lave et re-design der passer virksomheden bedst muligt.

For at ansøge hos Slipgate vil jeg også lave en ansøgning, hvilket vil bestå af et CV samt et ansøgningsbrev.

Spørgsmål jeg vil besvare:

* + SLIPGATE:
    - Hvem er Slipgate?
    - Hvad laver Slipgate / Hvordan tjener de penge?
      * Hvilke værdier tilbyder de?
      * Hvordan kan deres værditilbud forbedres / skabe mere værdi for kunder?
    - Hvad er Slipgate’s styrker og svagheder
      * Hvordan kan de udnyttes til at gøre firmaet bedre?
    - Hvem er Slipgate’s målgruppe[r]?
      * Hvordan og hvor kommunikerer Slipgate med deres målgruppe[r]?
      * Hvordan opfatter deres målgruppe[r] Slipgate som firma?
      * Hvordan vil Slipgate gerne opfattes?
  + REDESIGN:
    - Hvad skal en hjemmeside for en spilvirksomhed indeholde?
      * Hvem er målgruppen for Slipgate’s hjemmeside?
        + Hvilken indflydelse har det på layoutet af sidens indhold?
  + ANSØGNING:
    - Hvordan laver man et iøjefaldende multimediedesigner CV?
      * Hvad skal et CV indeholde?
    - Evt. noget om at skrive en ansøgning?

# Definitioner

Begreber / fagtermer

# Afgrænsning

Hvad vil og vil ikke snakke om

* + Vil ikke snakke om markedsføring af deres brand og produkter udover deres placering på hjemmeside (ie: ikke marketing og promotion mix etc.)
  + Ingen PEST analyse
* Da jeg vil fokusere på Slipgate’s hjemmeside og min ansøgning til dem, vil jeg ikke komme ind på hvordan de markedsfører deres brand eller værditilbud, med mindre at det er direkte relevant for min ansøgning eller re-design.
* Jeg vil udelukkende kode hjemmesiden i HTML/CSS, hvilket betyder at den ikke vil føltes helt moderne, da forskelligt funktionalitet som de fleste hjemmesider i dag benytter sig af, ikke vil kunne implementeres.

# Metode

Oversigt over teorier / metoder anvendt

Redegørelse for relevans af overstående

Metode anvendt til at samle og bearbejde data

# Kildekritik

Redegør for kilders troværdigheder eller mangel derpå

# Projekt

Præsentation og analyse af virksomheden

Slipgate er… [Intro]

## BMC

For at danne et overblik over virksomheden har jeg lavet et Business Model Canvas som ses på figur x.

Gennemgang af BMC…

## SWOT (se Markedsføring 2022.pdf)

Til re-designet er det relevant at vide, hvordan virksomheden kunne udvikle sig i fremtiden, således at det stemmer overens med, hvad virksomheden laver, både nu og i de næste par år. Derfor er det relevant at kigge nærmere på, hvad deres styrker og svagheder er i øjeblikket således at vi bedre kan forestille os, hvilken retning virksomheden kommer til at udvikle sig i.

Gennemgang af SWOT…

## Målgruppe (hvem laver de produkter og henvender sig til?)

For at finde frem til, hvem re-designet af hjemmesiden egentlig skal henvende sig til, er det relevant at kigge på, hvad målgruppen for virksomhedens produkter er. Når vi kender deres målgruppe, skulle det gerne blive betydeligt lettere at træffe designvalg til re-designet, da vi kan forestille os – eller hvis der er tid til det – afprøve om designvalgene har den ønskede virkning på målgruppen.

## Produkt target audience

Hvem er produkterne til?...

* + - * Segmenter / segmentering
      * Evt. Gamer personligheder / typer
      * Kriterier (Geografiske, Demografiske, Psykografiske, Adfærdsmæssige, Teknografiske) (se Målgrupper E2022.pdf)
      * Homogen eller sammensat målgruppe? Antal målgrupper?
      * Evt. undersøg muligheder for nye målgrupper / udvid eksisterende etc.
      * Personas?

## Hvem er målgruppen for Slipgate’s hjemmeside?

…

Fokus på strategi og forretningsområde (produkt og marked)

* + - Evt. boston model (cash cow etc.)
    - Kommunikationsmodel (vælg, se kommunikationsmodeller2022.pdf)
    - Brand analyse (firma og produkt(er))
    - Firma positionering (pris ift. kvalitet) og positioneringsstrategi (se MarketingogBranding2022.pdf)
    - Brand equity (se MarketingogBranding2022.pdf)
      * Brand awareness
      * Percieved Quality (hvad forventes?)
      * Brand Association
      * Brand Loyalty
    - Menneskelige behov – produkt (se MarketingogBranding2022.pdf)
    - Evt. Brand personlighed
    - Brand Voice & Tone
    - Evt. collabs?
    - Mission, Vision, Values
    - Evt. Storytelling? (deres oprindelse)
    - Paid, Owned & Earned Media

Planlægning og evt. udførelse af brugertest (se Testmetoder.pdf og KvalitativMetodeE2022.pdf)

* + - Kvantitativ metode
      * Spørgeskemaer
      * Polls?
    - Kvalitativ metode
      * Interviews (+ transskribering)
      * Fokusgrupper?
      * Usability test
      * Tænke-højt-test (THT)

Dokumentation for teknisk løsning (produkt)

Beskriv brugt HTML/CSS, responsiveness etc.

Beskriv værktøjer (adobe programmer etc.)

Skoleopgave disclaimer

Styleguide

GitHub og versionsstyring redegørelse

Design teori

Gennemgå anvendte principper med eksempler

* + - AIDA E (Se Visuel brandidentitet2022.pdf)

Universelle principper

* + - * + …
        + Consistency

Ansøgning

Gennemgå CV

Gennemgå ansøgning (hvis skrevet en)

Konklusion

Sammenfatning

Besvar problemformulering

Fik vi svar på det vi spurgte om?

(skal kunne læses separat fra resten)

Perspektivering (evt.)

Se ud fra andre sammenhænge og synsvinkler, fremtidigt scenarie, samfundsmæssigt, økonomisk eller andet perspektiv. etc.

Litteraturliste

* <https://brailleinstitute.org/freefont>