

FLOWERFIELD

Inlämningsuppgift 1: Computational Data

Steg 1 - Koncept och Skiss

Vi började projektet med att sätta oss ner tillsammans direkt efter introduktionen och brainstorma olika idéer. De idéer vi kom på skrev vi ner på en lista på Canva, som vi sedan gick igenom för att tillsammans välja ut en som vi ansåg verkade roligast att arbeta med samt mest anpassade för våra kunskaper och motivation inom programmering. Efter lektionen med Maria Engberg, som gick igenom många konstnärliga hemsidor, så fick vi ideér och en känsla på vad vi ungefär skulle vilja skapa. Speciellt hemsidan [Patatap](#) vilket vi har tagit idén från men har skapat det till vårt egna. Hemsidan utgår ifrån att varje tangenttryck på datorn har en speciell effekt och ljusslinga vilket vi tyckte var roligt. Typeatone gav oss många ideér om hur vi skulle kunna utveckla den på vårt vis samt skapa en egen som kändes något lite enklare för oss att koda, då det inte är något som är vår starka sida.

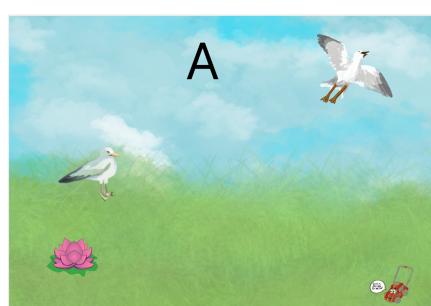
Vi gav oss ut på en resa för att skapa något som skulle vara mer än bara en webbplats – det skulle bli en upplevelse. Vi ville skapa något som skulle väcka känslor av glädje, lugn och kärlek hos alla som använder det, stora som små. Det var då idén om FlowerField föddes. Föreställ dig en stor äng av blommor, där varje bokstav och siffra är en unik blomma. Det är vad FlowerField handlar om – skapa din egen blomsteräng genom att förvandla varje bokstav och siffra till en blomma. Det är en plats där du kan fly från stressen och kaoset i vardagen

och fördjupa dig i naturens skönhet. Vi tyckte även att idéen var passande nu till att våren är på väg och att det snart är dags att ställa om till sommartid.

Steg 2 - Research och planering

När vi hade bestämt oss för den idéen började vi researcha vilka blommor vi ville ha med och skrev ner dem i en lista. Vi försökte matcha varje bokstav med en blomma som hade namn som började på samma bokstav (t.ex så är bokstaven V en Violblomma). Vi delade sedan ut ett jämt antal blommor till var och en att rita till kommande möte/föreläsning eftersom alla i gruppen är intresserade av de grafiska och ska få möjligheten att rita. De program vi använde oss utav för att rita blommorna var Illustrator och Procreate. Vi ritade individuellt lite under hela processens gång, när man själv fick tid till det då våra privata scheman inte alltid matchade varandra. Vi satte dock en deadline på när blommorna skulle vara klara, så att man hade det redo till den slutgiltliga koden och kunde få en helhet relativt snabbt.

Handledningen/lektionen måndagen den 6/3 började vi spåna på vår figma samt arbeta lite med koden. Under lektionen bollade vi idéer om vad som skulle hända på hemsidan och dess funktioner som skulle komma att krävas för att skapa det vi tänkt. Figma kom vi igång med snabbt och blev även klara snabbt då vi hade en deadline för när illustrationerna skulle vara färdiga och användbara direkt. Detta gjorde att vi kunde komma igång fort och att figma-strukturen blev nästan likadan som hemsidan. På figma skissade vi ner väldigt simpelt hur vi tänkte oss att hemsidan skulle se ut, och utifrån det började vi sedan tänka på och diskutera hur koden potentiellt sett skulle se ut. Där använde vi oss utav våra illustrationer som vi tidigare hade skapat för att få en bild om hur vi ska använda oss av dem.



Steg 3 - Experimenterande och genomförande

Vi experimenterade med olika färgscheman och typsnitt för att göra webbplatsen mer visuellt tilltalande och användarvänlig.

Vi började koda på tisdagen, vilket var bra då vi kände att vi var ute i god tid då. För oss som inte riktigt var beredda eller brinner för kodning, så var det viktigt för oss att få tillräckligt med tid för det. Dock blev koden enklare än vad vi trott, då många funktioner och CSS-delar gick att söka upp på nätet och det enda som tog tid var att få in alla blommor till rätt bokstav samt lite extra funktioner som flygande fåglar och gräsklippare som "refreshar" sidan. Detta var dock en rolig hemsida att koda då den var så pass simpel och man kunde göra lite rolig grafik och design. Eftersom vi lyckades göra den mer grafisk och designinriktad så upplever vi att vi fann mer motivation även till kodningen vilket gjorde att vi satt lite längre och la till "extra" funktioner, så som fåglarna, ljuden och rörelser på hemsidan.

Presentationen började skapas på torsdagen den 9/3, alltså nästan en vecka innan presentationen, för att få tillräckligt med tid för att öva och finslipa på resten av arbetet.

Presentationen skapades också på Canva med samma känsla som hemsidan - mycket färg, glädje och blommor. I presentationen har vi med alla de 3 olika stegen i processen: koncept & skiss (brainstorming), research & planering (figma, illustrationer) och experimenterande & genomförande (kodning). Samt en liten bonus som handlar om vidareutveckling. Detta presenterar vi då tillsammans genom att dela upp så alla i gruppen får vars en del att呈现出, så att alla får vara delaktiga.



Steg 4 - Vidareutveckling

Vi har nu i efterhand diskuterat lite kring möjlig vidareutveckling av hemsidan, vad man kan göra för att få den ännu mer interaktiv och anpassa sidan mot Crossmedia. Vi har då tänkt att man kan vidareutveckla genom att lägga till en funktion som gör det möjligt att skicka en hälsning till en annan person via till exempel e-mail eller post. Lite som att man själv skapar ett vykort som man vill skicka till en annan person där skickar sin hälsning och ängen som skapas av hälsningen.



Ytterligare ett till potentiellt tillägg hade kunnat vara en liten knapp som i form av en pop-up vid sidan visar en lista på alla blommor och vilken bokstav blomman tillhör. Skulle man ha en sådan lista så kan man kanske i längre sikt även vara anpassade för fler målgrupper, som till exempel föräldrar som vill lära sina barn om blommor. Alltså kan man även på så sätt göra det till en lärorik hemsida för den yngre publiken, och inte bara en lugnande hemsida för den äldre publiken som vill lugna själen med lite blommor. Detta gör att sidan inte endast behöver vara en ”konst-sida” utan även kan utvecklas till lärande för yngre eller de som intresserar sig för blommor och deras namn.

Länk till Presentation:

https://www.canva.com/design/DAFcxxQz7Xc/aJYYEN6rWqRylGdsa9A-nQ/edit?utm_content=DAFcxxQz7Xc&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Länk till Figma:

<https://www.figma.com/file/GuLZOeAnuRIVDbRZK2U5Nk/Flowerfield?node-id=0%3A1&t=MpGJVEx1O0EGtVgp-1>

Länk till Github:

<https://github.com/SarahFlodin/FlowerField>

