1. semester eksamensprojekt

Indholdsfortegnelse

[Tekst indhold 1](#_Toc531692315)

[Generelle tanker om studiet 1](#_Toc531692316)

[Tanker om Sweetbot 2](#_Toc531692317)

[Links til Github og hjemmeside 3](#_Toc531692318)

[Byg en app 3](#_Toc531692319)

[Eksamensprojektet 4](#_Toc531692320)

[HSF Hjemmeside 4](#_Toc531692321)

[Besvarelser af opgaver 5](#_Toc531692322)

[Byg en App 5](#_Toc531692323)

[Links 6](#_Toc531692324)

[Idéer til fede effecter og layouts 6](#_Toc531692325)

[Noter jeg skal huske inden aflevering 6](#_Toc531692326)

[Tak for lån af 7](#_Toc531692327)

# Tekst indhold

## Generelle tanker om studiet

**Inden skolen**

Jeg har altid gået meget op i layout, om det så var en danskstil, matematikopgave, fødselsdags invitation eller noget helt fjerde. Det har altid været vigtigt for mig at tingene så ordentlige ud og var godt opsat. Jeg har senere hen kastet mig over billede redigering (med GIMP), og blevet helt betaget af alle de muligheder der findes i det. Senest er jeg begyndt at selv studere kunsten i kalligrafi og typografi. I gymnasiet tog jeg Info-Teknologi som valgfag på C-niveau, og har der opdaget det spændende i at kode, programmere og have muligheden for at producere utallige forskellige produkter.

**Hvordan var multimediedesign i starten?**

Jeg havde en masse forventninger til hvad jeg skulle lære. Og jeg så gerne flere timers toturial videoer på Lynda.com om dagen. Det har virket godt til at forstå hvordan de enkelte programmer virker. Men når det kommer til at skulle redigere et billede eller opbygge en hjemmeside, så er ’at prøve sig frem’- metoden den eneste rigtige løsning for mig.

**Hvordan er det nu?**

Mange af mine forventninger, til hvad jeg skulle lære i løbet af uddannelsen, synes jeg allerede, at jeg har nogenlunde styr på. Det program der var fjernest for mig, var Adobe Illustrator, men jeg er blevet rigtig glad for det og hele idéen med vektor baseret illustrationer. Derudover er jeg blevet markant bedre til at kode i HTML og CSS, og for hvert projekt lærer jeg endnu mere eller finder bedre løsninger end førhen. Jeg er rigtig glad for uddannelsen og jeg ser frem til at lærer endnu mere.

**Udfordringer**

Jeg kan godt være en lidt utålmodig person, nar jeg ikke ser nogen tydelig fremskridt for min udvikling. Så jeg har været nødt til at affinde mig i, at jeg ikke kan lære det hele ved at fx se videoer eller høre på læreren. Nu, prøver jeg altid at fokuserer på de små sejrer undervejs, og på den måde holde min motivation oppe i store projekter.

## Tanker om Sweetbot

**Hvad har jeg lært under forløbet?**

Sweetbot projektet var vores første gruppeprojekt, hvilket jeg ofte kan have lidt svært ved. Da jeg ofte har nogle klare idéer, men ikke altid er så god til at få dem forklaret videre, og der derfor opstår misforståelser. Men vi valgte at bruge meget tid på WBS (Work Breakdown structure) og PBS (Product Breakdown structure), hvilket jeg aldrig har brugt før. Det var en god måde, til at sikre os at alle er med på hvad vi skulle nå i løbet af projektet. Desuden var det meget vigtigt (i opgave beskrivelsen), at vi havde styr på responsive design. Da nogle af de andre i gruppen havde svært ved det, brugte vi noget tid på at jeg hjalp dem med at kigge over skulderen. Derfra har jeg lært meget om, hvordan man skal forklare ting tydeligt og det har gjort at jeg har gjort at jeg nu har 100% styr på det.

**Hvordan hænger det sammen med mit forhåndskendskab til emnet og denne opgavetype?**

Jeg har jo førhen lavet gruppeprojekter, men når man ikke har arbejdet med folk før, kan det nogle gange være en svær proces. Men de førnævnte metoder gjorde processen nem, og vi var ikke tidspresset eller stresset på noget tidspunkt, fordi vi i forvejen havde gennemtænkt hvor meget tid vi skulle bruge på hver del.

**Hvad forventede jeg at lære?**

Jeg forventede at blive bedre til gruppearbejde og hvad det vil sige at skulle lave et produkt sammen. Derudover forventede jeg at lære GitHub, og hvordan det fungerer.

**Hvad har jeg mere brug for at lære?**

Vi fik aldrig GitHub til at fungere, og vi havde svært ved at få hjælp til det.

**Hvad vil jeg foretage mig for at komme til at lære dette?**

Jeg har tænkt mig at prøve at bruge GitHub til alle fremtidige projekter, da det er et redskab jeg meget gerne vil have styr på.

### Links til Github og hjemmeside

Original hjemmeside:

<https://github.com/Banazir1979/sweetbot-original-design?fbclid=IwAR2Ci4tcIosPLgVBorEZVD4ED1yoHMQcZ13DQFEL-CaKCb_U1NnD8HcAQZI>

Opdateret hjemmeside:

<https://github.com/Banazir1979/sweetbot?fbclid=IwAR38hdTWvkQ0aiYPANqmoV2Ia0lZN0cipmMUPE0bbgZSMlbChiUg7e5xVZU>

<http://www.banazir.dk/sweetbot/index.html>

## Byg en app

**Hvad har jeg lært under forløbet?**

Jeg lærte hvor vigtig det er med brugertest, og bruge forskellige typer. Jeg opdagede at mange af de problemer man havde (fx i forhold til layout) kan man finde løsninger på, når man ser hvordan en anden person ville bruge appen, eller hvordan de vil finde frem til en given side. Derudover fik vi nogle værktøjer til idéudvikling, hvilket gjorde at jeg meget bedre kunne stå inde for det jeg havde valgt.

**Hvordan hænger det sammen med mit forhåndskendskab til emnet og denne opgavetype?**

Førhen har jeg altid været god til at gå direkte fra brainstorm til produktion. Jeg har virkelig fundet ud af hvor vigtig det er at lave f.eks. moodboads, wireframes, sitemaps, flowcharts osv. Da det bliver nemmere at skabe det, meget mere velovervejet og nemmere at holde inde for en tidsramme.

**Hvad forventede jeg at lære?**

Jeg forventede ikke at lære så meget andet end at blive bedre til Illustrator, da jeg gerne ville have mere detaljeret figurer med end bare navigations ikoner. Jeg havde ikke tænkt over hvor nyttig de redskaber, vi havde fået, egentlig var.

**Hvad har jeg mere brug for at lære?**

Jeg skal helt klart blive bedre til at bruge idéudvikling og Informationsarkitektur.

**Hvad vil jeg foretage mig for at komme til at lære dette?**

Jeg kommer til at være meget mere struktureret i hvornår idéudvikling begynder og slutter, og hvornår jeg begynder at kode eller programmere.

## Eksamensprojektet

**Hvad har jeg lært under forløbet?**

Jeg har lært en masse om at strukturere min tid. Førhen fik jeg kun gjort ting, når jeg var under tidspres. Men da jeg havde fra starten sat nogle milepæle og små deadlines, så kunne jeg nemmere holde motivationen (om at få noget gjort) oppe. Så opgavekravende i opgaven har været til stor hjælp for mig for at kunne fuldføre projektet på en måde, så jeg er blevet tilfreds med udviklingen undervejs.

Jeg forventede at lære at kunne anvende de værktøjer vi havde fået i undervisningen til noget praktisk. F.eks. kan det være svært at forstå hvor nødvendige Work Breakdown Structure kan være, når man ikke har brugt det før. Derudover ville jeg gerne bruge noget javascript, da der er det som jeg har sværest med lige nu.

Jeg nåede mit mål om at bruge noget javascript, men jeg mangler noget mere teori om det. Fordi ét er at finde nogle eksempler på nettet om hvordan man f.eks. kan swipe imellem projekterne, men jeg vil gerne kunne 100% forstå hvad der er i min kode. Som det er lige nu, har jeg ikke nok viden om opbygningen og sproget i javascript til at jeg ville implementere det i dette projekt. Så fremadrettet vil jeg målrette mig efter at lære sproget (javascript) fra bunden, så jeg fremover kan kreere en mere brugervenlig hjemmeside.

## HSF Hjemmeside

Helsingør Salonskytte Forening, er som ordene siger er en salonskytte forening i Helsingør. Skytterne i foreningen har et stort sammenhold og er hovedsageligt bestående af lokale. De bruger en facebook gruppe til at give beskeder hurtigt ud, men alle vigtige ting bliver printet ud og hængt op på nyhedstavlen i klubben. Der har derfor ikke været brug for en hjemmeside i mange år.

Men i de sidste par år har de manglet nye medlemmer, derfor spurgte de mig, om jeg ville lave en hjemmeside, som er brugervenlig og som afspejler foreningen. Hjemmesiden skulle altså hovedsagelig bestå af brugbar information til mulige nye skytter.

Før i tiden havde foreningen et nyhedsbrev de printede og sendte det til folk med posten. Men i dag er det på computeren. Nyhedsbrevet består af referater, invitationer og beskrivelser fra kampe eller aktiviteter. For at være sikker på at alle medlemmer har adgang til at læse nyhedsbrevet ville de også gerne havde det oploadet til hjemmesiden.

Designmæssigt havde jeg en masse idéer. Men da foreningen består af mange ældre mennesker, så fandt vi frem til at et helt simpel og firkantet layout var den bedste løsning. Fonten er valgt til at være Times new Roman, eller browserens standart sans-serif font. Det er valgt fordi den er let læselig, og igen, der er ikke behov for et spændende design, da det vil forvirre mere end det vil gøre godt.

# Besvarelser af opgaver

## Byg en App

#### Refleksion fra rapporten

* Hvis jeg skulle arbejde videre med appen, så ville jeg overveje om hvor vigtigt ”nyheder” siden er for appen. Da det ville kræve meget tid at lave artikler. Man kunne i stedet for at lave videnskabelige artikler lave noget ”information” eller lign måde at formidle information om vigtigheden i at lave øvelser.
* Derudover skal der måske undersøges lidt omkring, om folk mener om at dele sin træning.
* Der skal selvfølgelig mange flere øvelser og træningsprogrammer i. Og man skal have mulighed for at oprette sit helt egen unikke træningsprogram og ikke kun standarterne.
* Jeg har opdaget af hudfarven på pigen ser underlig ud når jeg tester appen på min mobil. Og at de valgte skrifttyper ikke kan vises, så det vises bare i default font.
* Mor kunne ikke rigtig trykke på lokalnavigationen i profilen.

#### Besvarelse fra lærer

Hej Sara  
  
Formelle krav til opgaven…  
PDF afleveret med navn og XD links til Smartphone og Tablet  
Målgruppe og 2 personaer er beskrevet  
Flowchart er vedlagt  
Dokumenteret udvikling er vedlagt  
Dokumentation af ikon udvikling er vedlagt  
Opsummeret test er indskrevet  
  
Meget flot opgave med alle de rigtige ting inkluderet. En god dokumentation som viser fremskridt og proces for hvad du har lavet og et rigtigt godt layout. Overvej om du skulle lave layoutet i skærmformat i stedet, da der ikke er nogen som printer dem ud længere, men den er meget let at læse og overskueligt sat op. Alt dokumentation er lige i skabet og er veludført og det er præcis sådan en opgave skal tilgås. Det er flot at se al din grafik i analog form med skitser på papir og frem til det færdige digitale produkt du når hen til. FlowChart er også godt lavet og viser lige den progression du vil have brugeren igennem. Særdeles godt at du får lavet to tests og vedlagt resume af dem.  
Appen er særdeles nem at navigere i og har en flot dybde med meget indhold. Den er lys og behagelig i tonen som indbyder til noget sjovt og noget som brugeren gerne vil bruge tid på. Ikonerne er dog lidt forskellige i stregtykkelsen på din menu, så det ser ud som om de ikke hører til i samme serie af grafik. Prøv at gøre dem lige tykke/store når du arbejder med ikoner.

# Links

### Idéer til fede effecter og layouts

#### Links til projektgalleriet

#### <https://github.com/web-tiki/responsive-grid-of-hexagons/blob/master/hexagons.css>

HUSK AT SKRIVE TAK

#### Link til lokal navigation til projekter

Måden man kan komme videre til næste og forrige projekt på: <http://peterkstudio.com/mission/>

# Noter jeg skal huske inden aflevering

* Få lige tjekket de grønne farver på forskellige skærme og find den bedste
* Sociale medier:
  + Facebook
  + Instagram
  + Linkin
  + Github
  + Pinterrest

## Tak for lån af

Mockup af computer: rawpixel.com

Mockup af mobil og tablet: pixabay.com

<a href='https://www.freepik.com/free-vector/technology-digital-device-icon-vector-concept\_3201438.htm'>Designed by Rawpixel.com</a>