

One-page website

Et to-ugers tværfagligt projekt.

Beskrivelse

Med udgangspunkt i et udleveret fysisk produkt, skal der udarbejdes et one-page website, som præsenterer et udleveret produkt. Formålet kan være salg, instruktion, promotion – men ikke begrænset til disse.

Opgaven udføres i to-mandsgrupper. Deltagelse i begge faser er obligatorisk. Formålet er at lave et one-page website, og ikke mindst det nødvendige forarbejde i analyse og konceptdesignfaserne, inden der designs og produceres.

Projektet styres efter SCRUM-principper

Projektet tager udgangspunkt i brugercentreret design, og er således opdelt i to adskilte faser :

Fase 1: Research og design

Mandag og tirsdag	Projektintroduktion Projektetablering Gruppekонтракт Tidsplan Udvælgelse af produkt som emne for projektet Analysefase <i>(listen er vejledende og viser minimumskrav)</i> Identificering af målgruppe Lær målgruppen at kende, først og fremmest gennem field research med en etnografisk (brugercentreret) tilgang User Stories (mindst) to centrale User Stories, der beskriver anvendelsen af siden (men gerne flere) Feature/unfeature liste Indholdshierarki
Onsdag 11:30 Aflevering på WiseFlow 12:00	Konceptudviklingsfasen Ideudvikling på designkoncept Der udarbejdes et mood board, inkl. valg af typografi, farver etc. Der beskrives foto-stil, og vises/produceres eksempler (eks. fra Colorbox) Wireframes/skitser på de tre skærmstørrelser Præsentation af koncept/prototype i form af wireframes/skitser Procesvejledning og feedback på status fra undervisere
Torsdag	Undervisning 8.10 Webdesign i Photoshop Designfase Implementering af skitser i Photoshop/Illustrator Produktfotografi
Fredag	<i>Designfase fortsat</i>

12:00	Præsentation af designs, herunder beskrivelse af processen. Feedback fra undervisere. Deltagelse er obligatorisk.
-------	---

Formidling af resultater fra Research og design

Resultaterne af alle opgaver printes på A4 og sættes på en væg.

Eksempelvis en eller flere sider med etnografisk beskrivelse af målgruppen, herunder fotos der dokumenterer jeres aktiviteter, opdagelser, interessante udsagn mv, en side med User Stories, en side med Indholdshierarki osv. Endvidere placeres Scrumboard og backlog på væggen.

Alle aktiviteter skal dokumenteres på væggen.

Der foregår i udgangspunktet ikke en arbejdsdeling mellem de to gruppemedlemmer, idet begge forudsættes at deltage ligeværdigt i projektarbejdet, inden for de rammer som aftales i gruppekontrakten. Udgangspunktet er at I begge får praktisk erfaring med alle aktiviteterne. Skulle der alligevel opstå en ubalance i arbejdsfordelingen, dokumenteres denne.

Alle siderne samles endvidere i et PDF-dokument som uploades på Wiseflow senest onsdag kl. 11.30. Der forberedes en kort præsentation af jeres design-ide. Præsentationen skal foregå ved jeres væg, det er ikke nødvendigt at lægge indholdet i en Power Point. Præsentationerne afvikles onsdag over middag, hvorefter designfasen indledes. Disse præsentationer foregår udelukkende med underviserne, og er en procesvejledning og feedback på status – men det er absolut tilladt for de andre grupper at lytte med på disse præsentationer.

Designfasen består af en egentlig grafisk fremstilling af jeres wireframes/skitser, og *kan* benyttes som udgangspunkt for den senere implementering af det færdige design.

Designfasen afsluttes med en præsentation fredag over middag. Herefter indledes Fase 2: Implementering.

Fase 2: Implementering

Mandag	Implementer skitsen ved hjælp af HTML og CSS Siden implementeres med anvendelse af responsive teknikker Siden søgemaskineoptimeres ud fra den viden I besidder om SEO, herunder anvendelse af semantiske tags Grafisk materiale optimeres til webbrug Der valideres HTML og CSS med W3C validator Udviklingen sker i et GitHub-repository, med minimum et dagligt commit.
Tirsdag - torsdag	Undervisning Tirsdag 8.10: Fotojustering med Camera RAW/Photoshop <i>Fortsat implementering</i>

Fredag	Siden uploades på akademiets server
11.30 Aflevering på WiseFlow	Siden afleveres senest fredag d. 1/12 kl. 11.30
13.00 Præsentation	<p>Aflevering sker ved at uploade en pdf på Wiseflow med angivelse af gruppemedlemmers navne, et screenshot med en del af websiden og med link til BÅDE siden på en af gruppemedlemmernes server og til et opdateret GitHub-repository.</p> <p>Mellem 12.00 og 13.00 forberedes peer-feedback (en gruppe giver konstruktiv feedback på en anden gruppes produkt).</p> <p>13.00 – 15.00 Websites præsenteres kort (ca. 5 min.) herefter peer-feedback. Slut senest kl. 15.00</p>

Krav til siden

- Skal være et one-page website
- Skal være responsive i minimum 3 skærmstørrelser
- Skal indeholde fotos der lever op til stilbeskrivelsen
- Skal indeholde fotos optaget til formålet (fotoudstyr kan reserveres)
- Må indeholde indhold fra Colorbox
- Skal være uploadet på en eller begge gruppemedlemmers server
- Der anvendes ikke færdige frameworks som Bootstrap og lign.
- Der anvendes ikke mumletekst.

Vejledning og facilitering

Der er i projektperioden ikke faste tider til vejledning. Vejledning kan aftales mod forudgående kontakt via mail, med beskrivelse af emnet for vejledning. Derudover vil både Niels og Carsten cirkulere blandt grupperne i hele perioden (så vidt muligt), og vejlede og facilitere processerne. Det tilstræbes at denne faciliteringsproces foregår mindst én gang dagligt hos alle grupper, og det opfordres dermed til, at man arbejder på projektet på akademiet.

SCRUM

Der anvendes projektudviklingsmetoden SCRUM. Det betyder i praksis, at der skal laves et SCRUM-board med opgaver (og backlog). Prøv også, selvom I kun er to i teamet, mindst én gang dagligt at afvikle en "standup", evt. oftere.

Projektet inddeles i følgende sprint:

Sprint 1: Analyse og konceptudviklingsfaserne (mandag – onsdag i første uge)

Sprint 2: Designfasen (torsdag – fredag i første uge)

Sprint 3: Udvikling (mandag til fredag i anden uge)

Afleveringer

Der gives ikke feedback på afleveringer. Feedback foregår i løbet af uge ift. planen. WiseFlow afleveringer er til, for at konstatere at den obligatoriske opgave er afleveret. Aflevering på WiseFlow og deltagelse i præsentationer er obligatorisk.

Produktet

Opgaven er en bunden opgave – siden skal tage udgangspunkt i det udleverede produkt. Det er dog tilladt at tolke en smule. Eksempelvis kan man, hvis man har fået udleveret en Hancock Sportscola, godt lave en side der promoverer Sportscola som 6-pak.

Studieopgave

VIGTIGT: Da der er tale om reelle produkter der er på markedet, skal der af siden fremgå at der er tale om en studieopgave. Evt. med link til produktets reelle website. Kan evt. ske via en javascript Alertbox (Information herom vil være tilgængelig på fronter).

Læringsmål for projektet

Udarbejdelse af dette projekt bidrager til, at den studerende kan opnå følgende læringsmål, helt eller delvist.

Viden

Den studerende har udviklingsbaseret viden om og forståelse for:

- udviklingsmetoder til multimedieproduktion
- central teori og metode til brugerforståelse og digital indholdsproduktion
- central testmetode i multimedieproduktion.
- grundlæggende principper for komposition og layout af digitalt design i multimedieproduktion
- designprocesser og dokumentation af digitalt design i multimedieproduktion
- medieudtryk i multimedieproduktion
- relevante teknologier til udvikling af digitale brugergrænseflader
- centrale metoder til modellering, strukturering og udvikling af digitale brugergrænseflader.

Færdigheder

Den studerende kan:

- anvende centrale teorier, metoder og værktøjer til styring af enkel multimedieproduktion.
- indsamle og anvende empiriske data om brugere og brugssituationer i praksis
- producere digitalt indhold på et basalt niveau med afsæt i brugerforståelse
- planlægge og udføre brugertest af multimedieproduktion.
- anvende central designproces til multimedieproduktion, herunder dokumentation af designproces
- anvende centrale teorier, værktøjer og metoder til design og udvikling af enkle digitale brugergrænseflader.
- anvende centrale metoder til modellering og strukturering ved udvikling af enkle digitale brugergrænseflader i en multimedieproduktion
- anvende centrale teknologier og udviklingsmiljøer til udvikling af enkle digitale brugergrænseflader i en multimedieproduktion

Kompetencer

Den studerende kan:

- håndtere udvikling af kommunikation til enkle digitale brugergrænseflader.
- håndtere forskellige typer af materiale til produktion af enkle digitale brugergrænseflader
- udvikle enkle digitale brugergrænseflader
- håndtere centrale teknologier og metoder til udvikling og versionsstyring af enkle digitale brugergrænseflader

Links

http://issuu.com/evvmedia/docs/haandbog_innovationsmetoder

<http://www.webdesignerdepot.com/2008/12/why-mood-boards-matter/>

<https://www.webdesignerdepot.com/2016/10/20-essential-css-tricks-every-designer-should-know/>

<https://www.webdesignerdepot.com/2011/07/6-tips-to-create-better-one-page-websites/>

<https://www.usertesting.com/blog/2015/04/30/single-page-design/>

<http://studio.uxpin.com/blog/single-page-vs-multi-page-ui-design-pros-cons/>