

# 1. Semester Eksamen

Anders Christian Vinther

Multimediedesigner – EADANIA

Link til Hjemmeside: <http://ande6267.web.eadania.dk/>

Link til GitHub: <https://github.com/VVinther/1stSemesterPortfolio>

## Indholdsfortegnelse

Interaktionsudvikling .....	4
HTML.....	4
CSS.....	4
GIT .....	5
Responsive Design .....	5
Frameworks – Bootstrap.....	6
Refleksion.....	6
Kommunikation og formidling .....	7
Design- og Kommunikationsstrategi .....	7
Produktionsmodeller .....	7
Idégenerering.....	7
Tekst som medie .....	7
Artikel.....	7
Facebook-opslag .....	8
Visualiseringsværktøjer.....	8
Rough Sketching.....	8
Storyboarding.....	8
Storytelling.....	8
Simpel storytelling eksempel (Reklame).....	9
Refleksion.....	9
Virksomhed .....	11
Ophavsret.....	11
Udviklingsmetoder .....	11
Licenseringsmetoder.....	11
Refleksion.....	12
Visualisering og Design .....	13
Farvelære, Gestaltlove og Typografi.....	13
Foto .....	13
Adobe.....	13
Photoshop .....	13
Illustrator.....	13
InDesign.....	13
Video .....	13
Refleksion.....	14
Projekter .....	15

Prototyping .....	15
Onepage .....	15
Refleksion.....	16
1. Semester eksamen .....	17
Refleksion.....	17

# Interaktionsudvikling

## HTML

HTML er det kodesprog man bruger til at skrive websites med, som en browser derefter læser og oversætter til noget synligt ved hjælp af CSS.

HTML har forskellige elementer der anvendes til at gøre det nemmere for maskiner at forstå hvad der foregår på websitet, selvom man ikke som menneske kan se forskel på det der kommer op på skærmen disse er semantiske tags.

For eksempel kan man have stylet et `<h2>` element til at have samme fysiske tekststørrelse og tekstfont som et `<h4>` element, så selvom du ikke kan se forskel på `<h2>` og `<h4>` vil en søgemaskine såsom Google, opfatte at `<h4>` er mindre betydningsfuld end `<h2>`.

Eksempel på head information der bestemmer hvilke karakterer der skal indlæses, hvad den er kompatibel med, om hjemmesiden skal skaleres, hvad der skal stå i fanebladet, og hvordan siden skal se ud via to CSS filer.

```
<head>

<meta charset="utf-8">

<meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">

<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">

<title>HTML</title>

<link href="css/bootstrap.min.css" rel="stylesheet">

<link href="style.css" rel="stylesheet">

</head>
```

Noget der er vigtigt at udpege er at websitet vil indlæse filerne i den rækkefølge de bliver vist i koden, så hvis man har noget der overskriver noget der står i en tidligere CSS fil. Det kan ændre ens website design hvis man indsætter en anden CSS fil senere fordi der er nogle få ting man gerne vil tilføje senere, men man ikke har tænkt sig at gennemse en hel CSS fil for hvorhenne i koden det som man gerne vil ændre er. I stedet kan man bare lave en ny fil med ændringerne og sætte den bagefter i rækkefølgen.

## CSS

Cascading Style Sheets er det kodesprog man bruger til at style et HTML dokument med.

Ved at bruge selectors kan man definere hvad man gerne vil style.

Der er to hoved selectors `#id` og `.class`.

`#id` er lavet til individuelle elementer der er blevet angivet individuelle id'er, imens `.class` er lavet til grupper af elementer der er blevet givet bestemte klasser.

Man kan også style alle p, div og section elementer man har i sit HTML ved bare at skrive p, div eller section.<sup>1</sup>

Eksempel på en class selector

```
.indholdWrapper {  
    max-width: 1000px;  
    margin: auto;  
    padding-top: 30px;  
    padding-left: 50px;  
    padding-right: 50px;  
    padding-bottom: 30px;  
}
```

## GIT

Versionsstyring er en måde at holde styr på forskellige versioner af filer, det kan man gøre manuelt ved f.eks. at gemme filen som "X-(dato-tidspunkt)" og arkivere dem. Dog er der blevet lavet softwareløsninger til versionsstyring, en af dem er Git, som semi-automatisk gemmer de forskellige versioner af filer.

GitHub er en webtjeneste man kan bruge til at lave versionsstyring ved at lave commits til filerne man arbejder med inde i et Git-repository. Man kan arbejde med forskellige branches, hvilket gør at man kan have flere forskellige folk til at arbejde på filerne på samme tid, typisk uden at de kommer til at forstyrre hinandens arbejde.

Når man arbejder i forskellige branches, skal man lave pull requests for at kunne opdatere andre branches med det man har lavet i ens branch. Når man laver en pull request sammenligner Git de to versioner og ser om der er nogen konflikter imellem dem, hvis ikke bliver den branch man sammenligner med opdateret.

På GitHub kan man også se de forskellige ændringer fra version til version, for nemmere at kunne holde styr på hvad der sker fra version til version.

Git og GitHub er dog ikke den samme ting, Git er protokollen der sørger for versionsstyringen, og GitHub er en webtjeneste der anvender Git til sin versionsstyring.

## Responsive Design

Der er fire overordnede måder at lave layout til websites på, statisk, flydende, responsiv og adaptiv.

Statisk webdesign er defineret med faste mål, typisk pixels, og bliver ikke ændret på andre skærmstørrelser eller hvis man ændrer størrelsen på browseren. Dette gør det nemmere at designe til direkte definerede skærmstørrelser. Hvis der er andre skærmstørrelser i spil vil det nødvendigvis ikke se godt ud, pga. beskæring af siden.

Fluid webdesign er defineret med relative bredder, typisk procenter, og ændrer sig kun på andre i bredden på de forskellige elementer der er på skærmen, uden at ændre på placeringen.

---

<sup>1</sup> [https://www.w3schools.com/cssref/css\\_selectors.asp](https://www.w3schools.com/cssref/css_selectors.asp)

Responsiv webdesign består typisk af et fluid layout, såvel som op til flere breakpoints (@media) der definerer en bestemt skærmstørrelse hvoraf designet skal ændre sig.

Adaptiv webdesign er en mellemting af statisk og fluid, idet at selve designet er statisk med faste mål, imens der stadig er breakpoints (@media) der ændrer på designet.

### Frameworks – Bootstrap

Bootstrap er et CSS-framework der er lavet af Twitter. Frameworks kan hjælpe med nemmere at lave et standardiseret website, fordi der er mange funktioner der er lavet i forvejen, så man ikke selv behøver at lave alt ens CSS, men i stedet anvende Bootstrap til at spare tid.

Det betyder at man hurtigere kan lave et pænere website, fordi man i forvejen har størstedelen af udseendet man typisk har brug for, hvorefter man kan lave sit eget CSS for at ændre på de ting man gerne vil ændre på. Fordi Bootstrap er lavet i forvejen og altid indeholder det samme, sker det oftest at der er funktioner som man ikke kommer til at bruge, hvilket betyder at ens side kommer til at fylde mere end nødvendigt.

### Refleksion

Jeg føler personligt at jeg har lært rigtig meget omkring opbygningen af websites, såvel som hvordan man selv laver dem.

Før jeg kom ind på uddannelsen troede jeg personligt at HTML og CSS ville være langt sværere end det føles lige nu.

Jeg føler at bootstrap virkelig gjorde det meget nemmere for mig at lave en navbar, og at jeg kommer til at bruge igen næste gang jeg skal lave en hjemmeside fra bunden.

GitHub er også et dejligt værktøj at arbejde med, fordi det fungerer som et failsafe hvis ens kode går totalt amok og man ikke kan finde grunden til det. Så tager man bare og går et par versioner tilbage indtil man finder en version der fungerer, og så sammenligner man forskellene på de to versioner og ser om man kan finde grunden.

Responsive design føler jeg personligt er en udfordring, fordi jeg ikke har arbejdet så meget med det endnu. Jeg syntes at det kan være svært at få ting til at passe ordentligt sammen, og blive på den måde, uden at det bryder det design jeg har i tankerne. Selvom det nok er en af de fedeste ting designmæssigt jeg har set indenfor websites, tror jeg at det kommer til at tage noget øvelse fra min side, at kunne lære at bruge responsive design i en fornuftig stand.

## Kommunikation og formidling

### Design- og Kommunikationsstrategi

Når man skal lave en social mediestrategi der også tager hensyn til ens målgruppes præferencer for brugerdesign, skal man først se hvilke relationer målgruppen har til hindanen, før man kigger på teknologi.

Det betyder, lad være med at bruge Twitter hvis du ved at din målgruppe ikke bruger Twitter, vil din målgruppe nemt kunne tage brug af funktionerne der bliver lavet, er det gratis eller betalt, etc.<sup>2</sup>

### Produktionsmodeller

Produktionsmodeller hjælper med at igangsætte ens opgave med en klient. De hjælper med at planlægge det konkrete produkt sammen med ens klient, så man begge har overblik over hvad der skal blive lavet. To produktionsmodeller er *De 29 Spørgsmål* og den nye bollemodel.

De 29 spørgsmål er lavet af Jan Krag Jakobsen og er en mere dybdegående model af Lasswells model: "Who says What in Which channel, to Whom, with What effect?". I stedet for én sætning med fem spørgsmål, har han skrevet en bog om emnet, hvor der bliver stillet 29 spørgsmål, der giver et mere detaljeret og brugbart svar.

Den nye bollemodel er en model der fokuserer på de forskellige relationer imellem seks forskellige boller, hvor man skal udtænke hvad effekt de forskellige boller har over for hinanden, og hvad der vil ske med andre boller hvis man ændrer noget i en bolle.<sup>3</sup>

### Idégenerering

Når man begynder på en opgave, skal man typisk finde ideer til hvordan ens produkt skal være, der er mange idegenereringsmetoder, men to af dem er brainstorming, omvendt brainstorming.

Når man brainstormer skal man først og fremmest ikke være kritisk for ideer, der kommer på bordet. Man skal igennem størstedelen af processen bare have en stor ja-hat på, og blive ved med at komme med ideer, viderebygge ideer, etc.

Når man har brainstormet i et stykke tid og har en masse ideer, skal man derefter nedskære nogle ideer der ikke er mulige, og i stedet fortsætte med ideer man kan arbejde med i virkeligheden.

En omvendt brainstorm fungerer meget som en brainstorm, hvoraf i stedet for at komme med ideer der er gode, så kommer man med ideer der er dårlige, og måske ikke giver nogen mening.

Når man så har en samling af dårlige ideer, kan man se hvordan ens produkt *ikke* skal udforme sig, og hvad man burde holde sig væk fra. Dog kan der også udspringe nogle dårlige ideer, som en anden måske ser som en strålende ide, og derfra kan man snakke om hvorfor og hvorfor det ikke burde komme med.<sup>4</sup>

### Tekst som medie

#### Artikel

En artikel er en form for tekstmedie der er relativ lang i forhold til nutidens standard Facebook-opslag, eller Tweet på Twitter. En klassisk artikel arbejder med nyhedstrekanten, hvor det vigtigste står i toppen og de finere detaljer af artiklen står til sidst. Det gør at man hurtigt og nemt kan finde

---

<sup>2</sup> KiM kapitel 4

<sup>3</sup> KiM kapitel 8

<sup>4</sup> KiM kapitel 13

ud af hvad en artikel handler om, og hvad der er sket, bare ved at have læst overskriften, underoverskriften, og højst nogle af de første linjer af artiklen.

Eksempel på artikel <https://www.dr.dk/nyheder/indland/forsvaret-stiller-nye-fysiske-test-krav-nu-er-squats-og-burpees-med>

### Facebook-opslag

Et Facebook-opslag er kort, fordi det er en tekst på et socialt medie, og derfor skal det ikke se ud til at være alt for overvældende, men i stedet let læselig og nem at fordøje mentalt.

Man kan på en måde sige at Facebook-opslag bare er starten af en nyhedsartikel, da der ikke burde komme for mange detaljer i, for ellers vil læseren bare fortsætte og læse et andet opslag på Facebook i stedet.

Eksempel på Facebook-opslag <https://www.facebook.com/dennys/posts/10155636540633141>

### Visualiseringsværktøjer

Der findes mange forskellige visualiseringsværktøjer, som kan hjælpe med at gøre ens arbejde nemmere ved at man først visualiserer det man skal lave, før man rigtig begynder på det.

### Rough Sketching

En vigtig kunnen er at kunne skitsere eksempler hurtigt og simpelt, hvis man f.eks. er i en samtale med en klient der gerne vil have et logo. De kan have op til flere ideer, du kan have op til flere ideer, og hvis man hurtigt kan skitsere nogle eksempler på papir med det samme, vil man hurtigere kunne komme i gang med at arbejde på det endelige produkt.<sup>5</sup>

### Storyboarding

Storyboarding bliver brugt til når man skal lave et videoprodukt, såsom en kort reklamefilm, til fjernsyn, på egen hjemmeside etc.

Storyboarding er vigtigt at kunne gøre fordi man vil nemmere kunne skabe overblik over hvilke scener der skal filmes. Ikke nødvendigvis i hvilken rækkefølge de skal filmes i, fordi nogle scener vil være nemmere at filme back-to-back, i stedet for andre. Det kan være at to scener foregår det samme sted, men der er en scene mellem dem, der foregår et andet sted.

Man behøver ikke at være den bedste kunstner i verden for at kunne lave storyboards, selvom det godt kan hjælpe, selv stickmænd kan bruges til storyboarding til scener med mennesker i. Det vigtigste er at man får vist hvad der skal ske, ikke nødvendigvis hvordan det skal se ud.

### Storytelling

Storytelling er en af de mere klassiske måder at kommunikere et budskab ud på. Der findes mange forskellige former for storytelling, både gammel og ny, og der findes også måder at påvirke budskab på via storytelling.

Det vigtigste i en fortælling er den røde tråd, plottet. Hvis du i din historie ikke har en rød tråd, kan det ende med at man kommer til at tilføje noget der ikke behøvede at være der, hvilket kan skabe støj hos dem der skal optage historien. Vi vil ikke have at de tænker på en ting der ikke var vigtig på nogen måde, imens de ender med at ignorere det vi vil have dem til at holde fokus på, det vi vil have dem til at huske.

---

<sup>5</sup> Billede <https://alistapart.com/article/sketching-the-visual-thinking-power-tool>



Derimod, hvis du har en rød tråd, der er skab og går igennem, vil folk kunne huske hvad du ville have dem til at huske, job well done.

Men måden man kommer effektivt fra den ene ende af den røde tråd til den anden, kræver at man har styr på nogle få ting.

Budskab – Hvad vil du have at folk får ud af din historie?

Rollefordeling – Hvem skal udføre din historie?

Konflikt – Hvorfor findes din historie?

Handling – Hvordan udfolder din historie sig?

### Simpel storytelling eksempel (Reklame)

Hele grunden til at du vil lave en historie er at du vil have et BUDSKAB ud, og det kan være hvad som helst, f.eks. vil man måske sælge en bil.

Hvis du vil sælge en bil, skal der være en der gerne vil købe den, dette vil være den bedste ROLLE at give, da det vil være den rolle dem der ser reklamen burde sætte sig ind i, når de ser den, KØBEREN. Og da du gerne vil sælge bilen får du også en ROLLE, SÆLGEREN.

I din historie har du nu en der gerne vil købe en bil hvilket er en KONFLIKT i sig selv, da de ikke har en bil, men gerne vil have en.

Derfor vil HANDLINGEN være at de kommer hen til dig og køber bilen.

Dette var et oversimplificeret eksempel, men det giver et billede på de forskellige dele af storytelling.<sup>6</sup>

### Refleksion

Når det kommer til strategier, er de noget af det mere besværlige for mig at forklare, selvom jeg godt kan finde ud af at bruge dem. Så noget jeg tænker jeg skal forbedre mig på er at forklare hvorfor jeg gør noget, i stedet for hvad jeg gør.

Ved produktionsmodellerne er f.eks. de 29 spørgsmål meget langhårede, de vil tage lang tid at komme igennem og besvare, selvom de nok vil være nemmere at arbejde med i længden, fordi man vil få mere brugbar information ud af dem, som man kan se tilbage på, hvis man får brug for det. Det kan godt få mig til at holde mig lidt på afstand fra den, fordi det føles som meget arbejde, selvom det i længden kan ende med mindre.

Derimod er den nye bollemodel hurtigere at komme i gang med, men man kommer højst sandsynligt til at ændre på den et par gange når man kommer længere hen i processen, fordi man har ændret på produktet, hvilket betyder at man kommer til at bruge mere tid med bollemodellen senere i stedet. Som tiltaler mig mere, fordi jeg godt kan lide at være "on the move" og bryder mig ikke så meget om at side i én proces i for lang tid.

Idegenerering er noget jeg tidligere har arbejdet med tidligere i min gymnasiekarriere, grundet et fag kaldet innovation, hvor vi skulle være så nytænkende som mulige og lave produkter hvor vi også idegenerede. Det eneste nye jeg umiddelbart lige har lært har været omvendt brainstorm, og jeg syntes at det er lidt interessant at man skal prøve at lave noget som ikke burde kunne fungere, men så finde ideer der måske alligevel godt kan virke.

Tekster er også noget jeg tidligere har stødt på i gymnasiekarrieren, dog med undtagelse af sociale medietekster, som giver meget god mening med den udvikling som mange firmaer har nu om dage.

---

<sup>6</sup> OKei kapitel 4

Der er en stor mængde kæmpekorporationer der har sociale mediesider hvor de jævnligt opdatere, fordi næsten alle og enhver bruger sociale medier nu om dage, og det har et kæmpe omfang, uden at de nødvendigvis skal betale for reklameplads.

Jeg har tidligere arbejdet med storyboards, igen gymnasium, men aldrig med rough sketching, som jeg føler vil være en meget vigtig færdighed, som jeg burde øve mig i. At kunne have fem eksempler klar på under 10 minutter er en evne der lyder meget effektiv.

Jeg har haft en del med storytelling at gøre som en forbruger, men ikke rigtig som en der skulle bruge det til at lave produkter med, og tænker at det vil blive spændende at arbejde med når tiden kommer til det.

## Virksomhed

### Ophavsret

Ophavsret er retten til at have ens originale værker beskyttet i ens land, såvel som internationalt til ens hvis grad<sup>7</sup>. Ophavsretsloven dækker langt størstedelen af alle værker, såsom musik, foto og koder i form af programmer. Ophavsretsloven dækker også hvem der har ophavsretten for et værk, såvel som i hvor lang tid ophavsretten gælder.<sup>8</sup>

### Udviklingsmetoder

Når man skal lave et digitalt produkt, er man nødt til at gå igennem en hvis mængde faser og aktiviteter for at kunne levere produktet i en tilfredsstillende kvalitet, for at gøre det vil man følge en produktionsmodel. Der findes en del modeller man kan bruge, såsom den lineære vandfaldsmodel, eller den agile Scrum metode.

Kort sagt så virker vandfaldsmodellen på den måde at man går fra en fase til den næste, og arbejder i meget generelle dele af projektet af gangen.

Kort sagt så virker Scrum på den måde at man laver små men brugbare bidder af projektet en af gangen, men med en fast rytme.<sup>910</sup>

### Licenseringsmetoder

Licensering er når man får lov til at bruge noget til en aftalt grad, betalt eller gratis, dette kan være både fysisk og digitalt, dog oftest digitalt. Hvis man f.eks. køber photoshop som en normal bruger, så køber man egentlig ikke photoshop, men i stedet en licens til at bruge photoshop, og nu om dage køber man typisk retten til at bruge photoshop i en måned, hvorefter man skal forny sin licens.

Der findes en form for softwarelicens kaldet open source, som meget ofte er gratis programmer. Open source betyder at kildekoden til programmet er åbent tilgængeligt og nogle former for open source licenser tvinger en til at offentliggøre ens kildekode, hvoraf nogle ikke nødvendigvis gør det. Det med at tvinge en til at offentliggøre ens kildekode er kaldet at have en stærk copyleft, som navnet siger, det omvendte af copyright, altså retten til at softwaren kan deles.

To former for open source licenser er:

GNU – Har en stærk copyleft, så hvis man bruger noget der har en GNU licens skal hele ens projekt laves under en GNU licens og alt kildekode skal offentliggøres.

MIT – Har en svag copyleft, behøver ikke nødvendigvis at dele kildekoden

Creative Commons er en måde at lade andre bruge ens kreative værker på, hvis copyright er for begrænsende.

Creative Commons består af fire forskellige elementer:

*Navngivelse (Attribution)*: Du lader andre kopiere, distribuere, vise og anvende dit værk – og afledte værker baseret på det – men brugeren skal kreditere værket på den måde, du har angivet.

*Ikke-kommerciel (Non-commercial)*: Du lader andre kopiere, distribuere, vise og udøve dit værk – og afledte værker baseret på det – men brugeren må kun bruge værket til ikke-kommercielle formål.

*Ingen bearbejdelse (No Derivative Work)*: Du lader andre kopiere, distribuere, vise og udøve dit værk, men brugeren må ikke ændre, bearbejde eller bygge videre på det.

---

<sup>7</sup> <https://www.copyright.gov/fls/fl100.html>

<sup>8</sup> <https://www.retsinformation.dk/forms/r0710.aspx?id=164796>

<sup>9</sup> KiM kapitel 9

<sup>10</sup> <https://www.scrumalliance.org/why-scrum/scrums-guide>

*Del På Samme Vilkår (Share alike):* Du lader andre ændre, bearbejde eller bygge videre på dette værk, må brugeren kun videresprede det resulterende værk under en identisk licens. Under disse elementer vil man så kombinere dem til hvad man mener der passer til lige netop det værk man har lavet, og hvor meget man føler andre må gøre med det.<sup>11</sup>

## Refleksion

Jeg har lært en del nyt og brugbart omkring ophavsret og licensering, jeg vidste f.eks. ikke at hvis noget var under en GNU licens, så skal alle værker der har brugt dele af det også laves under en GNU licens.

Jeg havde hørt en smule omkring Creative Commons før, men aldrig læst ind til det, og dens mængder af kombinationer hvorpå man kan blande sin egen Creative Commons licens for et værk man har lavet, så man kun deler på sine egne vilkår.

Jeg startede ud med ikke at kende til udviklingsmetoder før, nu kender jeg et par stykker. Jeg føler personligt at jeg har arbejdet meget med vandfaldsmodellen i min gymnasiekarriere, selvom jeg ikke engang kendte til den på det tidspunkt, hvilket jeg syntes er en smule morsomt. Og så er der Scrum, som bliver beskrevet som let at bruge, men svær at mestre, som jeg vil give helt ret i. Jeg føler at man virkelig skal have arbejdet med Scrum et par gange, før man virkelig kan bruge metoden effektivt, ved at lære hvordan dens faser fungerer.

---

<sup>11</sup> Licenseringsmetoder.pdf (Forelæsning)

## Visualisering og Design

### Farvelære, Gestaltlove og Typografi

I Visualisering og Design var jeg med i en tomandsgruppe til at fremstille en brochure der indeholdte information og forklaring omkring farvelære, gestaltlove og typografi.

Du kan downloade brochuren her i PDF format.

### Foto

Vi har lært de mest basale egenskaber om hvordan et kamera virker, i forhold til blænde, lukketid og ISO.

Blænde er hvor meget lys ens objektiv lukker ind, lukketid er hvor lang tid ens kamera lader sensoren opfange lys, og ISO er hvor lysfølsom sensoren er.

Herunder er et lille cheat sheet om de tre ting lavet af hamburger-fotospots.de.<sup>12</sup>

Vi har også lært om hvidbalance, som er det der balancerer farverne på et billede i forhold til hvordan "hvid" burde se ud i forhold til belysningen.<sup>13</sup>

### Adobe

#### Photoshop

Photoshop er et billedbehandlingsprogram. Photoshop kan bruges til at producere og redigere en stor mængde af visuelle projekter, såsom fotos, plakater, logoer, bannere og andre illustrationer.

Typen af grafik der bliver lavet i Photoshop er bitmaps, som indeholder pixels, hvilket kan betyde at nogle former for projekter vil være mere optimale at lave i andre programmer der i stedet arbejder med vektorer.

#### Illustrator

Illustrator er lidt ligesom photoshop, men arbejder i stedet med vektorgrafik, hvilket gør Illustrator optimal til f.eks. logoer, ikoner og tekst, men meget uegnet til foto.

Vektorgrafik fungerer anderledes i forhold til bitmaps, hvor i stedet for at arbejde med pixels, arbejder Illustrator med koordinater, som gør at man f.eks. kan gøre en grafik 200 gange større uden at det vil blive sløret.

### InDesign

InDesign er et program der bliver brugt til layout når ting skal sættes til tryk, f.eks. plakater, magasiner og brochurer.

InDesign er lidt speciel i dens måde når det kommer til håndtering af billeder, der bliver sat ind i et projekt. I stedet for at kopiere billedet og gøre InDesign filen større, så henviser den fysisk til billedet på harddisken. Det har både plus og minus til det, da det gør filen lettere og hurtigere at indlæse og redigere, men hvis man kommer til at flytte et billede på harddisken, så vil InDesign ikke længere kunne vise billedet.

### Video

Hvis man skal lave en videoproduktion, såsom en reklame er det vigtigt at have et storyboard, der fortæller hvad der foregår, og i hvilken rækkefølge. At have et storyboard at gå ud fra, vil gøre ens

---

<sup>12</sup> <http://www.foto9300.dk/piwigo/data/i/upload/2016/01/15/20160115222622-5af6706d-me.jpg> (billede)

<sup>13</sup> <http://www.boostyourphotography.com/2014/04/white-balance.html> (billede)

videoproduktion en del nemmere at forstå og arbejde med i et større perspektiv, end hvis man bare arbejder med hvad der end lige kommer til en i sekundet man skal bruge noget nyt.<sup>14</sup>

## Refleksion

Gestaltlove er et helt nyt koncept for mig, i forhold til design, i hvert fald bevidst. Jeg har ofte set billeder og illustrationer rundt omkring uden at vide at de fulgte forskellige gestaltlove. Og gestaltlove kan have en rigtig stor effekt på et design, om det så er simpelt eller kompleks. For hvis man kan lave noget der får folk til at kigge en ekstra gang, øger det chancen for at de husker det.

Jeg har ikke personligt lært noget nyt omkring foto, da jeg allerede selv har haft en stor interesse for fotografi indenfor de sidste fem år, hvoraf jeg brugte tre måneder på højskole hvor jeg deltog på et fotohold hvor vores lærer var en professionel fotograf der var god til at motivere os til at eksperimentere med fotografi. Så i stedet for at lære om foto, lærte jeg mere fra med omkring foto.

Adobe er ikke helt nyt for mig, har personligt brugt photoshop til at redigere fotos i en længere periode, så det program er noget jeg allerede havde erfaring i fra starten af.

Illustrator og InDesign derimod, er helt nyt for mig.

Illustrator var lidt af en udfordring når det kom til mere komplekse former og figurer, men ellers relativt simpel at forstå, og tænker at jeg godt vil kunne blive bedre med programmet med mere øvelse.

InDesign føles som Microsoft Publisher, men med mere mulighed for at kunne arbejde frit med tingene. Det kan måske bare være fordi jeg aldrig kom ind i dybden med Publisher. Den eneste ting jeg måske kan ende med at gå galt i lige umiddelbart er det med filplacering, hvis jeg måske vælger at flytte min mappe fra et sted til et andet, eller hvis jeg ændrer navnet på en mappe som nogle filer ligger i.

Jeg føler ikke at vi fik lært særlig meget omkring videoproduktion grundet den korte mængde tid vi havde til at arbejde med det, men har allerede haft noget erfaring med at lave videoer i Sony Vegas Pro før, så jeg tænker godt jeg vil kunne lære Premiere.

---

<sup>14</sup> <https://accad.osu.edu/womenandtech/Storyboard%20Resource/> (billede)

## Projekter

### Prototyping

I Prototyping projektet skulle vi lave en prototype af et mobilt website der skulle gøre det nemmere for bygherre og håndværkere at kommunikere og koordinere et byggeprojekt.

Vores designproces var baseret på design thinking og brugercentreret design.

For at se hvad brugere gerne vil have ud af produktet spurgte vi både håndværkere og privatpersoner der har haft byggeprojekter kørende hjemme hos dem selv.

Imens vi arbejdede på designet, prøvede vi at sætte os ind i hvordan en bruger vil have det med at bruge servicen. Dette gjorde at op til flere dele af designet blev totalt ændret og nogle ting fjernet helt.

Video af endelig prototype

<https://youtu.be/Xn4KfZZDEwg>

[embed video]

```
<iframe width="1280" height="720" src="https://www.youtube.com/embed/Xn4KfZZDEwg"
frameborder="0" gesture="media" allow="encrypted-media" allowfullscreen></iframe>
```

### Onepage

I onepage projektet fik vi til opgave at lave et onepage omkring Grøn Balance Koncentreret Opvaskemiddel.

For at finde ud af hvad vores fokus på hjemmesiden skulle være valgte vi at lave en spørgeskemaundersøgelse der spurgte ind til, hvilken type opvaskemiddel de anvendte, hvad er årsagen til at de bruger lige netop det, om de anvender opvaskemiddel til andet end opvask, og om de er bevidste om miljøet til daglig.

Vores spørgeskema blev besvaret af cirka 150 personer og ud fra besvarelsene kom vi til konklusionen at størstedelen af dem brugte deres nuværende opvaskemiddel grundet økonomi, selvom en stor portion gerne vil skifte til mere miljøvenligt opvaskemiddel hvis det var økonomisk muligt.

Så var der også en god del der ikke brugte opvaskemiddel til andet end opvask, og vi valgte primært at fokusere på denne målgruppe, i stedet for den økonomiske del af det, da vi mente at det ville være for svært at lave en onepage hjemmeside om, hvorfor man burde købe Grøn Balance når det kun koster 10 kr per flaske, når en tilbudsavis typisk vil gøre et bedre arbejde.

Vi mente at det ville være bedre at arbejde med en side, der nærmest var en inspirationsbog i stedet for, sådan at vi kunne have mere frihed i forhold til designet.

Der blev også lavet et moodboard, som blev vores primære inspiration af farvevalg, da disse farver var noget vi begge sammenlignede med natur, da produktet er Grøn Balance, som går op i at være miljøvenlig.

Til indhold endte vi med at have et "månedens tip", en boks om grøn balance generelt, en lille boks om miljøet, en infoboks med kontaktinformation til Grøn Balance, og en boks til tilmelding af nyhedsbrev.

Vores onepage skulle også være lavet i et responsiv designlayout, selvom det mere endte op i et adaptiv designlayout, grundet problemer med at få baggrundsbillederne i boksene til at passe ordentligt, når man ændrede på størrelsen af browseren.

Link til hjemmeside

<http://ande62672.web.eadania.dk/>

## Refleksion

Jeg føler at jeg arbejder godt i grupper og har styr på hvad der skal laves til hvornår, hvis jeg aftaler det med gruppen.

Der har været tidspunkter hvor jeg medierede to gruppemedlemmer, fordi de næsten kom om at skændes om noget de var enige i, men hvor de snakkede forbi hinanden og misforstod hinanden. Så jeg føler at jeg fungerer godt som en konfliktløser, idet at jeg personlig ikke bryder mig om at folk har konflikter med hinanden, i hvert fald imens jeg skal have med dem at gøre.

På samme måde prøver jeg selv at undgå konflikter ved f.eks. at lade folk holde de pauser de nu føler de har brug for i et gruppeprojekt på et dagligt basis, især når de stadig er produktive. For hvis jeg sagde at de ikke skulle holde en pause, men i stedet arbejde videre og bare holde en pause senere, ville jeg muligvis skabe konflikt mellem mig og mit gruppemedlem, selvom de stadig er produktive, selv med deres pauser.

Jeg har også lagt mærke til hvilke typer jeg faktisk arbejder godt sammen med, som komplimenterer min arbejdsstil.



## 1. Semester eksamen

Det her er mit læringsportfolio for første semester af MMD uddannelsen på EA Dania i Skive.

Jeg startede med at organisere emnerne i kapitler i forhold til de forskellige forløbsplaner, dette er grunden til at min navbar er opsat som den er. Grunden til at jeg lavede en til projekter var fordi projekterne var tværfaglige og jeg følte at det ville være bedst at de havde en kategori for sig selv.

Min side er ikke det pæneste, det er MEGET simpelt fordi jeg tænkte at det bare skulle være en form for opslagsværk, så der ikke var nogen grund til at gøre alt for meget ud af udseendet, men i stedet sørge for at det bare var funktionelt.

Den måde jeg har arbejdet med indholdet i det her portfolio var at jeg først skrev det i et word-dokument, for at have en samling af al tekst fra siden, såvel som kilder, som også er overskuelig for mig selv, hvilket også hjalp med strukturen af det.

Jeg startede med at lave en navbar til siden, ved hjælp af bootstrap, og en meget generel skabelon for siderne, sådan at jeg bare kunne kopiere skabelonen ind i de forskellige HTML filer, for derefter at kopiere indholdet ind fra word-dokumentet.

[Link til PDF version af dokumentet her.](#)

### Refleksion

Jeg føler helt klart at jeg kunne have gjort det her bedre, ingen tvivl om det, det føler man altid at man kunne have gjort. Men jeg har også lært en hel del om min arbejdsstil når jeg arbejder alene, oppe imod når jeg arbejder i en gruppe.

Jeg endte med at arbejde meget minimalt på dette projekt i de første tre uger, hvorefter jeg rigtig begyndte at arbejde seriøst på det. Det overraskede både meget, og på samme tid, slet ikke. Jeg har nemlig før i tiden oplevet det samme, at jeg ofte venter til sidste øjeblik inden jeg begynder på en opgave hvis jeg arbejder alene på den. Selvom jeg egentlig havde troet at jeg havde efterladt den selvdestruktive måde at arbejde på. Det samme gælder med at tage noter.

Jeg føler virkelig at når det kommer til mig selv, så har jeg en lidt ligegyldig tilgang til det, hvorimod hvis jeg arbejder i en gruppe lægger jeg langt mere kraft i det, fordi jeg personligt ikke vil have at andre fejler fordi jeg fejler, og at jeg til gengæld også forventer at jeg ikke vil ende med at fejle fordi de fejler.

Til gengæld giver det mig en ny mulighed at forbedre mig på når det kommer til at arbejde på den her type projekter. Jeg skal egentlig bare sørge for at jeg finder en at arbejde sammen med, på en måde at vi bliver enige om at lave den samme mængde arbejde, finder en deadline og laver det. Så vil jeg personligt ende med at lave ting i løbet af hele varigheden af projektet.

Så min plan for det kommende semester vil være at finde en at arbejde sammen med, aftale at skiftevis tage noter til fag, fordi så vil jeg rent faktisk ende med at tage seriøse noter og ikke bare stikord/bruge de slides der bliver uploadet. Og selvfølgelig også arbejde sammen med en når det kommer til større projekter, såsom dette.