**2 – grundlæggende web**

Formål: gennemgå de mest anvendte/grundlæggende værktøjer som en multimediedesigner bruger. Formålet er at skabe fundament for resten af uddannelsen.

**Opgaver jeg tager med:**

Stilartsite v1

Responsive site v2

I temaet Grundlæggende Web gennemgik nogle af de mest grundlæggende værktøjer som en multimediedesigner bruger. Temaet havde til formål at lægge grundsten for resten af vores uddannelse. Der var adskillige afleveringer undervejs som skulle forberede os til den endelige aflevering ”02.04.02 responsive\_site\_v2”. Denne aflevering fik vi hver især uddelt en stilperiode som vi skulle lave et website omkring. Websitet skulle til dels beskrive stilperioden, samt afspejle den designmæssigt. Jeg trak stilperioden Art Deco som opstod i 1920’erne.

Vi fik en introduktion til at opbygge et HTML skellet fra bunden, men mere interessant var da vi begyndte at gøre websitet responsivt via flexbox og mediaqueries. Det er vigtigt at et website er overskueligt og brugervenligt på flere platforme hvilket opnås ved at tilpasse layoutet til de forskellige skærmstørrelser. Min endelige aflevering bestod af et responsivt website som ser nogenlunde brugervenligt ud i alle skærmstørrelser. Dog er der brugt mere end en form for positionering af diverse elementer fx menuen som er fikseret i toppen.

**3 – grundlæggende ux**

Formål: at give dig erfaring med udvalgte UX-metoder samt at lære dig, hvordan du præsenterer dit produkt, samt formidler dine research- og testresultater for interessenter.

**Opgaver jeg tager med:**

Dataindsamling

Prototype

designsprint

I temaet Grundlæggende UX gennemgik vi udvalgte UX metoder som skal forbedre vores evne til at undersøge og producere til individuelle målgrupper. Under forløbet gennemgik vi blandt anden hvordan man bedst præsentere sit produkt under en pitch, samt hvordan man formidler resultater fra det dokumenterede data. Jeg har efterfølgende ikke haft så stærk fokus på UX som i dette forløb, men jeg er sikker på at netop dette emne er utroligt vigtigt når man arbejder med en virksomhed. Specielt design sprint i dette forløb var utroligt interessant for mig. Det er en utrolig effektiv måde at arbejde på når et mindre team består af individer som i dette tilfælde ikke kendte hinanden specielt godt på forhånd.

På nedenstående billeder ses resultatet af forskellige former for research. I denne opgave gjaldt det om at udforske forskellige former for research og efterfølgende formidle det. Formidlingen i disse eksempler er reduceret til et flertal af indsigter som jeg fandt mest betydende for det gældende emne. Til sidst ses en oversigt over min erfaring med de forskellige researchmetoder.

Denne individuelle opgave havde fokus på at udvikle en interaktiv prototype via Adobe XD. Jeg valgte at udvikle en online frugthandel som giver mulighed for at bestille eksotiske frugter fra nettet. Her har jeg taget udgangspunkt i et tema som på forhånd var udviklet for at gøre selve ”flowet” så strømlinet som muligt. Denne opgave var en stor øjenåbner for mig da jeg aldrig selv har været opmærksom på mængden af copy og microcopy på ecommerce websites.

Denne prototype har jeg udviklet i samarbejde med en gruppe. Dette projekt var mere omstændigt og derfor også mere passende som en gruppeaflevering. Udover det færdige produkt var der også krav på en såkaldt pitch, samt en gennemgang af designsprint. Designsprint består af flere faser som normalt gennemgås over et antal dage. Vores designsprint er en mere simpel udgave da man typisk ville være opdelt i flere teams og roller. Designsprint er til for at skabe håndgribelige løsninger til dit produkt, teste produkt samt ide og involvere alle gruppemedlemmer i udviklingen.

Første trin i designsprint er at forstå problemet, dette har vi gjort ved at kortlægge foskellige aspekter såsom mål i fremtiden, mulige udfordringer og nedskrive HMW spørgsmål.

Andet trin i designsprint består af at tegne skitser til løsningen for at definere og sortere de mange ideer.

**4 – grundlæggende animation:**

Formål: gennemgå processen fra ideudvikling til færdigt spil samt introduktion til javascript. Planlægning af spil vha. aktivitets- og statemachinediagrammer. Grafisk design, specielt karakterdesign.

**Opgaver jeg tager med:**

Assetliste og designdokumentation

Animationsopgaven

Projekt: billeddeling

I temaet Grundlæggende Animation gennemgik vi processen fra ideudvikling til færdigt spil. Alle under dette tema skulle benytte JavaScript til at udvikle et simpelt spil samt finde på et unikt design. Jeg tog inspiration fra et tegnestudie i japan og endte med et design som er en del anderledes. Dette skyldes dels at jeg har valgt en utrolig svær stil at efterligne, samt at jeg kom lidt på afveje fra mit grundkoncept. Jeg lærte klart mest under forløbet da vi begyndte at skulle kode JavaScript. Jeg har personligt aldrig kodet i JavaScript så dette forløb var både udfordrende og lærerigt.

**5 – grundlæggende indhold:**

Formål: indførsel af videoproduktion og fotoproduktion (forarbejde, under optagelse og efter optagelse).

I Grundlæggende Indhold gennemgik vi fotoproduktion og videoproduktion fra start til slut. Jeg har taget to eksempler med her som er to af de større opgaver fra temaet. I den første opgave ”pilotvideo” skulle vi i par optage et interview på video og klippe det sammen individuelt. Selve forarbejdet var meget fokuseret på at skaffe udstyr, finde personen vi skulle interviewe og strukturere vores interview så godt som muligt. Jeg har selv rykket mig meget i forhold til postproduktionen da jeg ikke har haft meget erfaring med videoredigering. Jeg fik prøvet kræfter med at klippe, justere farver, lys og lyd.

Den anden opgave jeg har med her handler om redesign. Vi skulle i en gruppe, kontakte en virksomhed og lave et nyt design til deres hjemmeside. Vi fik kontakt til en butik som sælger lokal kunst, design og keramik. Designmæssigt er det her personligt min favorit, da slutresultatet er utroligt pænt og velfungerende. Vi brugte i dette projekt al viden fra tidligere opgaver til at lave et projekt og derfor giver det også rigtig god mening at det her er løftet over de andre. Det eneste nye ved denne opgave var at vi havde personlig kontakt med en virkelig virksomhed så vi havde utroligt meget ansvar hvilket krævede præcis og punktlig planlægning.

**Opgaver jeg tager med:**

Pilotvideo

Redsign og temadokumentation

Under den individuelle Animationsopgave fremstillede jeg spillet Canard. I spillet skal man forsøge at redde 3 ællinger før tiden løber ud. Jeg er selv tilfreds med udseendet af spillet, men set i bakspejlet er der få tilføjelser som kunne have forbedret spiloplevelsen. Blandt andet ville jeg gerne have tilføjet en ”math.random()” for at få de bevægelige elementer til at komme frem mere tilfældigt. Dette ville naturligvis være mere relevant hvis der var indsat flere bevægelige elementer ind i mit spil.

Dette forløb var den sidste del af grundlæggende animation. Ligesom overstående forløb skulle vi designe et spil, men dertil også stå for annoncer til sociale medier og holde en form for fernisering af projektet. Dette gjorde opgaven mere virkelighedsnær og i sin forstand også mere spændende. Det færdige spil har som fokus at gøre yngre teenagere opmærksomme på alvorligheden af nøgenbilleder. Gruppen var utrolig fleksibel og derfor har jeg ikke noget større område som kun er mig.