**Lærings portfolio til eksamensprojekt januar 2020**

Indeholde forløbene fra 1 semester.

Teori, dokumentation, tekst med tilhørende illustrationer.

Skal også indeholde nøglebegreber, indeholde en eller flere sider.

***Webudvikling***

* **Introduktion til HTML:** HTML står for *Hyper Text Markup Language*, som er med til at strukturer indholdet på hjemmesiden bliver bygget op. Men det er ikke det eneste der hjælper HTML, der bliver også brugt nogle forskellige elementer, disse HTML-elementer består af tags og i disse tags kan man skrive tekst eller andet data som er relevant for ens hjemmeside.
* **Introduktion til CSS:** CSS er et computersprog som bruges til at beskrive hvordan man ønsker et HTLM-side bliver præsenteret. CSS står for *Cascading Style Sheets*. På en måde så kan man sige at CSS farvelægger og visualiserer ens HTML-sider. Layoutet for ens sider når man bruger CSS er at man kan bestemmer skrifttyper, tekststørrelser, farver, marginer, baggrundsbilleder, farven på ens baggrund osv.
* **HTML og CSS-workshop:** Under denne workshop, der gik det ud på at lave noget forskelligt, fx man blev delt ud i grupper hvor så sammen laver noget kodning.
* **Server:** Forskellige typer af server med hver deres funktion, print-server, web-server, FTP-server, mail-server, database-server, SSH-server og RDP-server. En server tilgås med en klient, som er et program der kobler sig til serveren, her udveksler den informationen. En webserver kommunikerer med en web-klient (også kaldet browser), derudover kommunikerer en FTP-server med en FTP-klient (altså en FTP-program, eller indbygger i eks. dreamweaver). En printserver kommunikerer med en printklient som er en (usynlig) del af styresystemet. Disse forskellige typer af server passer alle sammen så det få tingene til at fungere.
* **Internettets historie:** Internettet er gennem tiden blevet udbredt, så alle har mulighed for at koble sig på og gå online kun blot ved et enkelt klik. Det er først i 1990’erne at internettet fik sit gennembrud og på dette daværende tidspunkt vides ikke med sikkerhed hvor mange kunne have adgang, men i 2012, var der cirka 2,4 milliarder bruger verden over, i dag vokser tallet stadigvæk.
* **Versionsstyring:** Github og Git. Det er for at undgå fejl, men at man også kan gå tilbage hvis de alligevel opstår. Versionsstyring kan også bruges til at holde styr på flere end et projekt, man bruger det også for at kunne samarbejde med andre. Hvor man bruger versionsstyring, er fx hos store organisationer, iværksættere, til hobby

***Kommunikation***

* **Præsentationsteknik:** Formålet med at give en præsentation er informere, overtale(salg), uddanne folk, underholde og at man skabe og fastholde menneskers interesse. For at få en god præsentation så skal man også kunne kende ens modtagere, gøre sit budskab klart og forståeligt da man er afsenderen og så skal man også tænke på hvad man siger til hvem.
* **Tekstproduktion:** Inden for tekstproduktion er der tre ting man skal have styr på, selvfølgelig er der også andre ting der er vigtige når det gælder tekstproduktion. Fx til et Website, så er det vigtigt hvordan man reklamerer kundens krav, hvad der skal være på websitet, hvilke nyheder der indebærer de forskellige ting, fx kan man tage udgangspunkt i en kunstners hjemmeside. Hvor mange kunstneren har, hvor meget de koster, osv. Derudover hvis man har lavet en nyhedsartikel, så er vigtigt for afsenderen at modtageren forstår hvad der bliver reklameret på artiklen.
* **Kvantitativ og kvalitativ empiri: Kvantitative** metoder er fx spørgeskemaer hvor kvalitative metoder er fx interviewundersøgelser. I bund og grund så er det lige meget hvilke af disse metoder man bruger, så længe der bare kommer et resultat ud af det. Da man i begge samler oplysninger for kunne løse opgaven. Der findes forskellige måder at lave et spørgeskema på, fx et spørgeskema over telefonen *CATI (Computer Assisted Telephone Interviewing),* den fungere teknisk på samme måde som *CAPI (Computer Assisted Personal Interview)*. Selvom de minder om hinanden så er der stadigvæk en forskel på dem, den første af dem forgår via telefonen hvor man er anonyme, mens den anden der sidder man over for hinanden, man bliver mere intime.
* **Brugertest:** Dette er hvor man involverer brugere, og denne test er den mest anerkendte usability test-metode, da en ekspertmetode ikke ville kunne give samme resultat, derfor er formålet med brugertesten er at tjekke, om hvordan brugerne anvender det digitale produkt.
* **Humanistisk paradigme:** De hovedsaglige humanistiske fagområder er sproget, kulturen, psykologi, læring, organisation, antropologi, kunst, informationsteknologi m.fl. For at man kan opbygge viden i det humanistiske paradigme, så er det nødvendigt at man anvender nogle undersøgelsesmetoder, som er med til at give en mulighed for at opnå en dybere forståelse, for hvad modtageren oplever. Det man også kalder det humanistiske paradigme, er *interaktionsparadigmet*, fordi det er grundlæggende optaget af interaktion mellem mennesker og her opfatter man mennesker som et aktivt og behovsstyret.
* **Samfundsvidenskabelige paradigme:** Dette paradigme, har inden for kommunikationsforskning fokus på afsenderen som bliver set som den mest styrende i kommunikationsprocessen. I forhold til det humanistiske paradigme så er det samfundsvidenskabelige paradigme mere over i det overvejende karakteriseret ved en højere grad af tro på, at verden er forudsigelig. Her planlægger man et udgangspunkt som har mere stabile omgivelser og faste strukturer.

***Design***

* **Gestaltlovene:**
* **Farver:** Inden for farvecirklen findes der forskellige farvekontraster. Fx. så er der de tre primærfarver (Rød, Gul og Blå) derefter kommer sekundærfarver, det er en blanding af primærfarverne. Tertiære farver, er en blanding af en primær og sekundær farve. Disse farver spiller en stor rolle for ens layout, hvordan farvekontrasterne passer sammen så de kan skabe noget der er nyt og spændende at se på.
* **Typografi – typografiens historie:** Typografi spiller en stor rolle når det gælder hvordan ens tekst skal være læseligt, men også spændende at se på,
* **Illustrator:** Er et program hvor man sidder og designer, fx hvis man skal lave noget til en kunde, der har en bestilling til sit firma. Det kan også bruges til at lave noget unikt, fx en logo der repræsentere ens arbejdsplads, uddannelsessted osv.
* **Phopshop:** Dette er også et program, men her der kan man merge forskellige billeder sammen så de kan skabe noget andet, men at man stadigvæk holder sig til en af original billederne, som fx et landskab og man så putter noget nyt ind på billedet.
* **Design thinking:**
* **Fotografering:**

***OnePage-projekt***

1. **Projektet**

* Projektetablering (11/11)
* Research (11/13)
* Design (14/19) – moodboards og wireframes
* Produktion (20/28)