



Synopsis

Navn: Daniel Berg Ejlersen

URL præsentations: [Præsentations portfolio](#)

URL portfolio: <http://work-proces.dbejlsersenworkshop.dk/>

Hold: OEAMM19EDB

Antal anslag: 12.418

Navne på vejleder:

Andrea Cirone Nørgaard

Anni Grøndal Nielsen

Thomas Bøye Jessen

Sanne Riber Baun Kristensen

Jesper Fromm

Afelveringsdato: 16/12/2019

Projekt 1.

Indholdsfortegnelse

Projekt 1.	1
Projekt 2.	5
Projekt 3.	8

Vi fik til opgave, at re-design en hjemmeside for foreningen Fyens Rideklub. Vi blev bedømt på designet og hvordan vi havde brugt C.R.A.P modellen. Vi skulle aflevere en klientrapport, som kort skulle sælge og forklare vores produkt til kunden, derudover skulle vi præsentere produktet for kunden i form af fremlæggelse.

Vi blev inddelt i en gruppe af fire personer. Det er typisk den mest optimale gruppe størrelse, for at alle har noget at lave og giver de bedste diskussioner.

Vores første mål efter den første dag (kickoff) blev brugt på at lave gruppekontrakt. En gruppekontrakts formål er at skabe overenskomst og enighed iblandt gruppen. Vi blev enige om hvordan vi skulle behandle hinanden, og blev enige om at vi alle var meget demokratiske, og derfor tog vi beslutninger på samme måde. Vi blev enige om straffe hvis man ikke overholdt vores planlagte mødetid eller ikke lavede lektier. Til sidst valgte vi en som skulle være gruppeansvarlig. Han skulle tage de vigtige beslutninger, hvis der var uenighed og have det generelle overblik. Dog blev denne rolle ikke brugt det store i denne opgave, da vi var meget enige om hvordan vi greb opgaven an.

Vores næste step var at gå i gang med selve opgaven, hvilket vil sige vi gik i gang med at vurdere og analysere problemerne Fyens Rideklub havde. Dette gjorde ved hjælp af en vurderings metode ved navnet NUG. Det står for Nobanet Usability Guidelines og det en ekspertvidens model, der gør os til eksperter der skulle vurdere hjemmesiden. Modellen består af en lang række spørgsmål, der tvinger en til at vurdere hjemmesidens design og brugervenlighed.



Aktuelt

- Referat Bestyrelsesmøde d. 3/10
- Referat FU-møde d. 17/10
- 15-17/11: C-slævnere Dressur for hest/pony m. indiv. mesterskab for hest.
- 22-24/11: Juleridelejr UDSOLGT
- 14/12: Klubmesterskab FYR
- 14/12: Julefrokost
- Sidste tilmeldning/betaling d. 1/12.
- 18/12: C-Aftenslævnere med D-klasser spring for hest



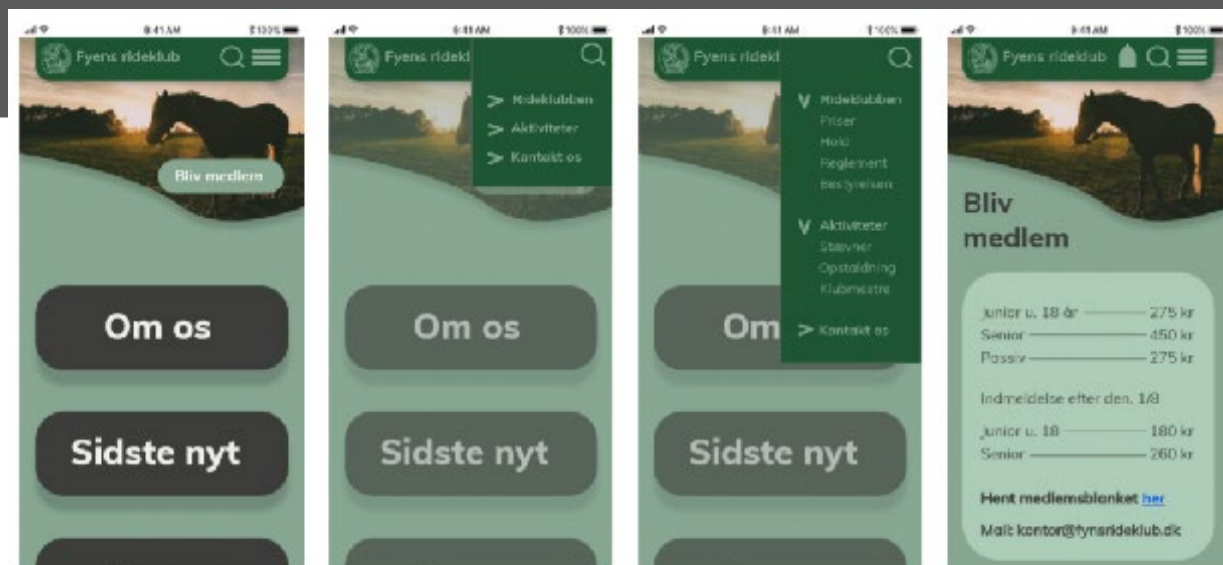
Projekt 1.

Vi fik til opgave, at re-design en hjemmeside for foreningen Fyns Rideklub. Vi blev bedømt på designet og hvordan vi havde brugt C.R.A.P modellen. Vi skulle aflevere en klientrapport, som kort skulle sælge og forklare vores produkt til kunden, derudover skulle vi præsentere produktet for kunden i form af fremlægelse.

Vi blev inddelt i en gruppe af fire personer. Det er typisk den mest optimale gruppe størrelse, for at alle har noget at lave og giver de bedste diskussioner.

Vores første mål efter den første dag (kickoff) blev brugt på at lave gruppekontrakt. En gruppekontrakts formål er at skabe overenskomst og enighed iblandt gruppen. Vi blev enige om hvordan vi skulle behandle hinanden, og blev enige om at vi alle var meget demokratiske, og derfor tog vi beslutninger på samme måde. Vi blev enige om straffe hvis man ikke overholdt vores planlagte mødetid eller ikke lavede lektier. Til sidst valgte vi en som skulle være gruppeansvarlig. Han skulle tage de vigtige beslutninger, hvis der var uenighed og have det generelle overblik. Dog blev denne rolle ikke brugt det store i denne opgave, da vi var meget enige om hvordan vi greb opgaven an.

Vores næste step var at gå i gang med selve opgaven, hvilket vil sige vi gik i gang med at vurdere og analysere problemerne Fyns Rideklub havde. Dette gjorde ved hjælp af en vurderings metode ved navnet NUG. Det står for Nobanet Usability Guidelines og det en ekspertvidens model, der gør os til eksperter der skulle vurdere hjemmesiden. Modellen består af en lang række spørgsmål, der tvinger en til at vurdere hjemmesidens design og brugervenlighed.



Projekt 1.

Efter at have brugt sekundære researches om markeds tendenser og virksomhedens konkurrenter, begyndte vi at definere målgruppen. Vi startede med en segmentering, for at præcisere vores målgruppe bedst muligt. Efter en grundig segmentering med brug af Minerva-modellen lavede vi en persona, for at give et visuelt billede og forklarelse på hvem vores målgruppe var. Vores næste step var at lave en mock-up så vi kunne lave en brugertest og begynde på en prototype. Efter brugertesten rettede vi vores mock-up og gjorde den mere funktionel. Vi lavede både mock-up til mobil og desktop for at besvare målgruppens behov. Til sidst skrev vi klientrapporten og gjorde os klar til at frem-

Vores endelige design ændrede en del fra det forrige design. Vi havde fokus på at gøre navigationen mere overskuelig for forbrugeren. Det gjorde vi ved at fjerne nogle af deres mange menuer og samlede op til flere af dem. Derudover vurderede vi at det var en skam de ikke gjorde brug af deres logo, så vi sørgede for at det blev tydeligt på deres sider. Vi brugte C.R.A.P til at gøre designet så stilrent som muligt.

Projekt 1.

Refleksion/læringsmål:

"Den studerende kan anvende grundlæggende metoder til modellering af strukturer i udviklingen af brugergrænseflader."

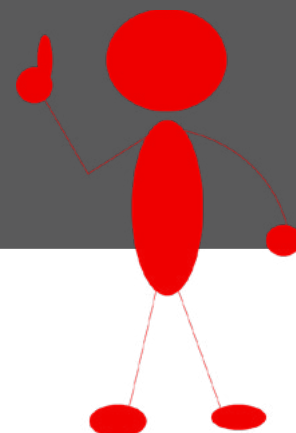
Ud fra det her projekt har vi brugt wireframes for at skabe overblik fra starten af. Det giver muligheden for at opretholde et skelet til når man kommer til selve designet af hjemmesiden. Man undgår på denne måde at skulle starte helt forfra med et helt nyt design. Det var netop det jeg brugte det til. Det gav et indblik i hvor vi ville placere billeder, tekst og knapper før vi overhovedet havde skrevet noget tekst, fundet nogle billeder eller designet nogle knapper. Hvis jeg ikke havde brugt denne metode, ville designet typisk blevet meget mere rodet og det havde krævet op til flere re-designs fra bunden. Det er en metode som jeg vil anbefale alle der skal lave et design at bruge.

"Den studerende har viden om grundlæggende principper for komposition og layout i digital medieproduktion."

Uden den grundlæggende viden om kompositioner og layout vil alle produkter jeg har lavet være utroligt rodet og uoverskueligt. C.R.A.P modellen har været en hjælpende hånd til hvert design jeg har lavet. Især i dette projekt hvor vi har flere forskellige produkter. Nu kan ikke undgå at se modellen hver gang jeg ser et digitalt medieprodukt. Nu ligger C.R.A.P modellen i baghovedet hver gang jeg skal arbejde med et medieprodukt eller hvis jeg ser medieprodukter i min fritid. Det giver en naturlig overgang til opstille et design ved at skabe orden og gøre det nemmere for en selv og forbrugeren.

"Den studerende kan under vejledning tilegne sig grundlæggende viden, færdigheder og kompetencer inden for design og udvikling af digitale brugergrænseflader."

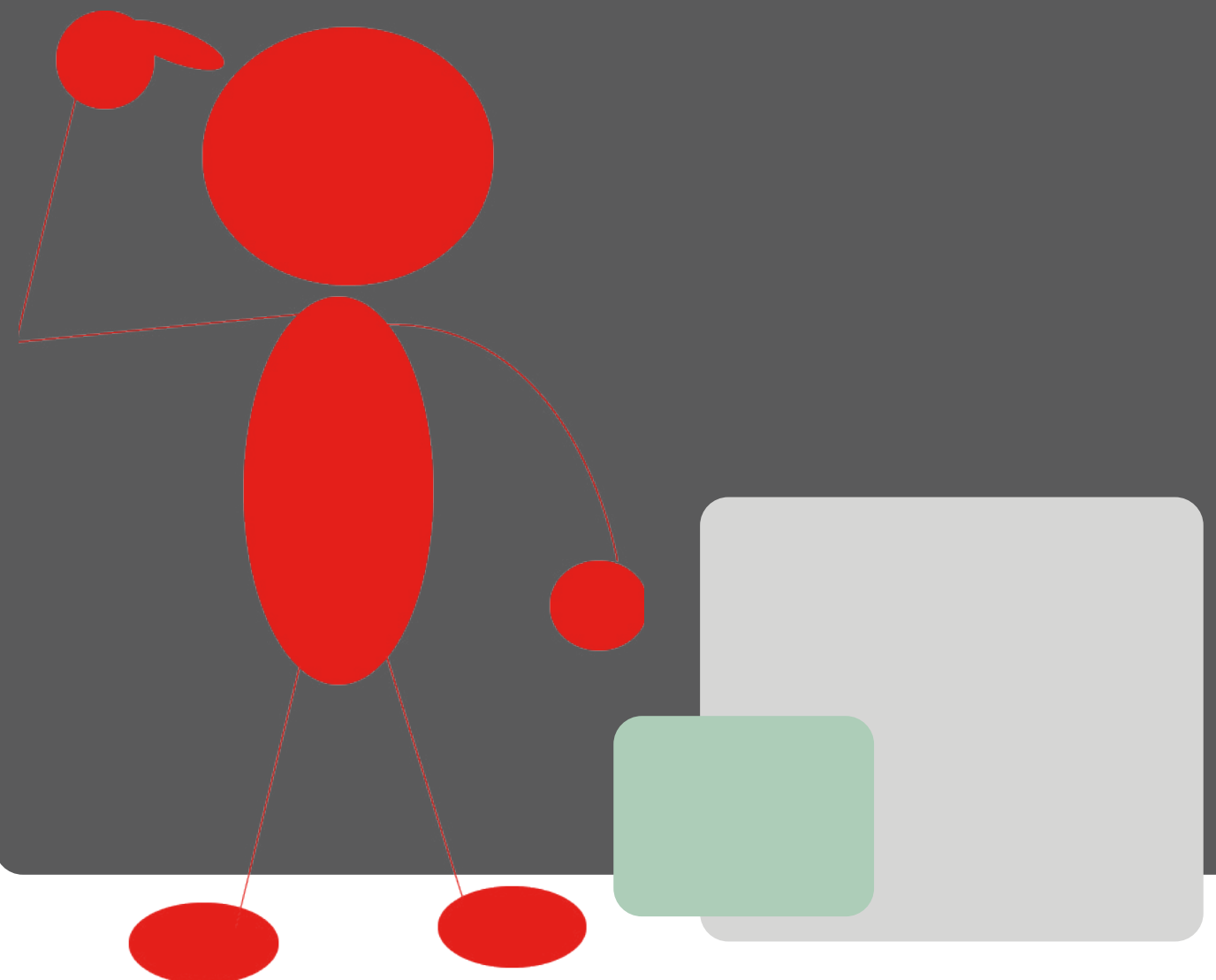
Under projekt 1 havde jeg og min gruppe problemer med at forstå hvordan en klientrapport skulle stilles op. Ingen af os havde erfaringer indenfor området, derfor gik vi til en vejleder og fik klarhed over hvad vi skulle prioritere og hvordan den skulle sætte op. Det eneste vi kunne sammenligne klientrapporten med, var en akademisk rapport som vi alle havde skrevet før. Uden egenskaben til at modtage den viden vejlederen gav os ville vi ikke kunne gennemføre en klientrapport rigtigt. Det vigtigt at kunne spørge om hjælp men det er endnu vigtigere at bruge vejledning rigtigt. Vi brugte desværre ikke vejlederne til at vejlede med vores design af hjemmesiden. Det kunne have hjulpet os til et mere gennemtænkt design.



Projekt 2.

I dette projekt fik til opgave at udarbejde en installation for H.C Andersens Museum i Odense. Den skulle være interaktiv og have en eventyrlig tilgang. Det skulle formidles i form af en klientrapport, en udstilling hvorpå, der skulle udstilles en poster, en prototype og en elevator salgstale. Derudover skulle der udarbejdes en akademisk rapport og en præsentationsvideo.

I dette projekt lavede vi en fælles gruppekontrakt, for at skabe fælles spilleregler nøjagtigt som projektet før. Vi startede projektet med at lave primær researches, ved at besøge museet for at observere, de allerede eksisterende installationer. Derefter brugte vi sekundære researches i form af researches på andre museer på deres hjemmesider. Vi fandt hurtigt ud af at mange museer benytter sig af interaktive udstillinger for at fange de besøgendes interesse. Vi lavede et spørgeskema og slå det op på vores personlige Facebook. Derudover lave vi mere primære research i form af kvalitativt spørgeskema. Vi tog rundt og spurgte mennesker det lige havde besøgt museet. Derefter udvalgte vi en målgruppe og udarbejdet et styletile og moodboard ud fra målgruppen. Vi brugte Design Thinking Process til at opsætte vores akademiske rapport og til at komme frem til vores endelige produkt. Vi lavede op til flere wireframes i hånden og digitalt for at vi fik et skarpt billede af vores produkt. Vi brugte også wireframesene til at udtænke vores prototype, klientrapport og posters.



Projekt 2.

Vores næste step var at idegenerer og udvælge tre ideer. Det gjorde vi ved hjælp af flere forskellige idegenerations metoder så som mindstrom. Vi fulgte Design Thinking Process modellen igennem hele processen og brugte den som vejleder igennem projektet. Derefter kom vi frem til den endelige ide, efter at have vejledning hvor vi fik feedback på vores 3 ideer. Vi fik at vide ideerne ikke var interaktiv.

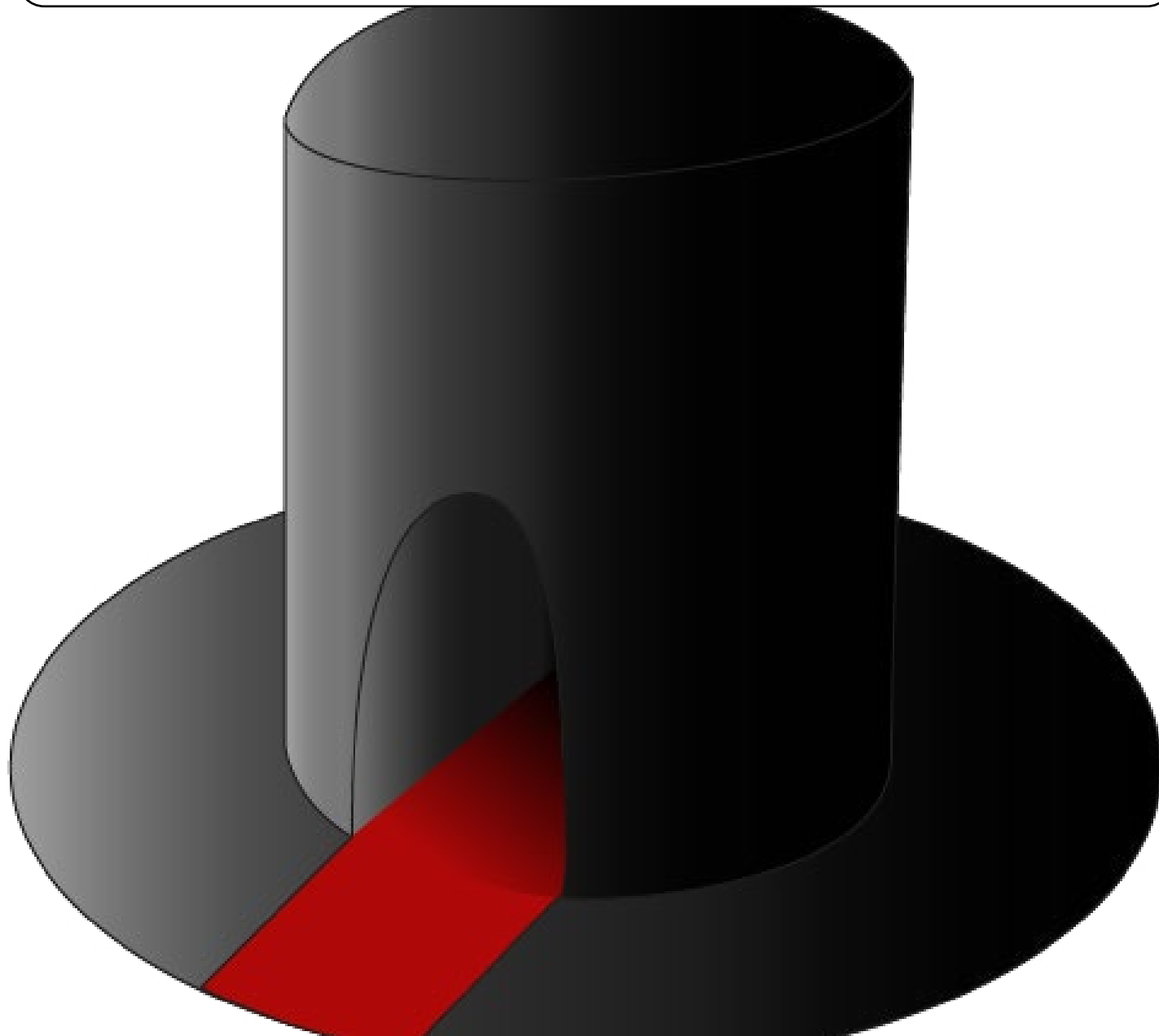
Vores endelige produkt hed Eventyrs hatten. Det var et rum formet som en hat hvori man kunne genskabe H.C Andersens eventyr. Man sammensatte eventyrene ved hjælp af klodser som skulle sættes i rigtig sammenhæng for at eventyret på en skærm foran en ville fortsætte. På denne måde blev de besøgende nød til at interaktiv med installationen.

”Den studerende kan indsamle og anvende empiriske data om brugere og brugssituationer ”

En stor del af dette projekts forløb sig igennem dataindsamling omkring marked og ikke mindst forbrugeren.

Det har givet os et klart indblik i hvordan brugeren tænker om både vores produkt og museets allerede eksisterende installationer. Vi fandt hurtigt ud af hvad museet i forvejen gjorde rigtigt og hvad det manglende.

Det er derfor en vigtig proces at foretage sig for at få et produkt, forbrugeren rent faktisk ønsker. Man kan ende med at lave et produkt man selv synes er perfekt men målgruppen til produktet kan have en helt anden holdning. Det derfor meget vigtigt at finde ud af hvad målgruppen tænker ens koncept.



Projekt 2.

”Den studerende kan anvende og vurdere teknologier til præsentation og produktion af digitalt indhold”

I dette projekt skulle vi producere mange forskellige produkter, hvilket betød vi var nødt til at vurdere hvordan vi vil præsentere hvert produkt. Vores stand havde størstedelen af produkterne, derfor var de nødt til at passe sammen men samtidigt skulle de hvert især kunne sælge vores produkt. Vi lavede en prototype i pap og papir derudover lavede vi en demonstration på hvordan skærmen ville reagere. Dette krævede færdigheder i Adobe Premiere Pro. Vores posters blev lavet i InDesign og Photoshop. Det vigtigt at kunne bruge mange forskellige platforme skabe den bedste prototype til netop det koncept man vil lave.

”Den studerende kan dokumentere centrale processer i design og udvikling af digitale medieproduktioner samt formidle processerne til interessenter med faglig indsigt.”

Vi skulle udarbejde en klientrapport der både skulle have fokus på at sælge vores koncept samt have en faglig indsigt. Vores kunde skulle kunne forstå hvad konceptet gik ud på samt få lyst til at købe det. Derudover skulle vi lave en akademisk rapport, der skulle have en faglig indsigt. Det er vigtigt at kunne adskille dem fra hinanden. Det var et problem i projekt 1, som jeg havde lært fra.

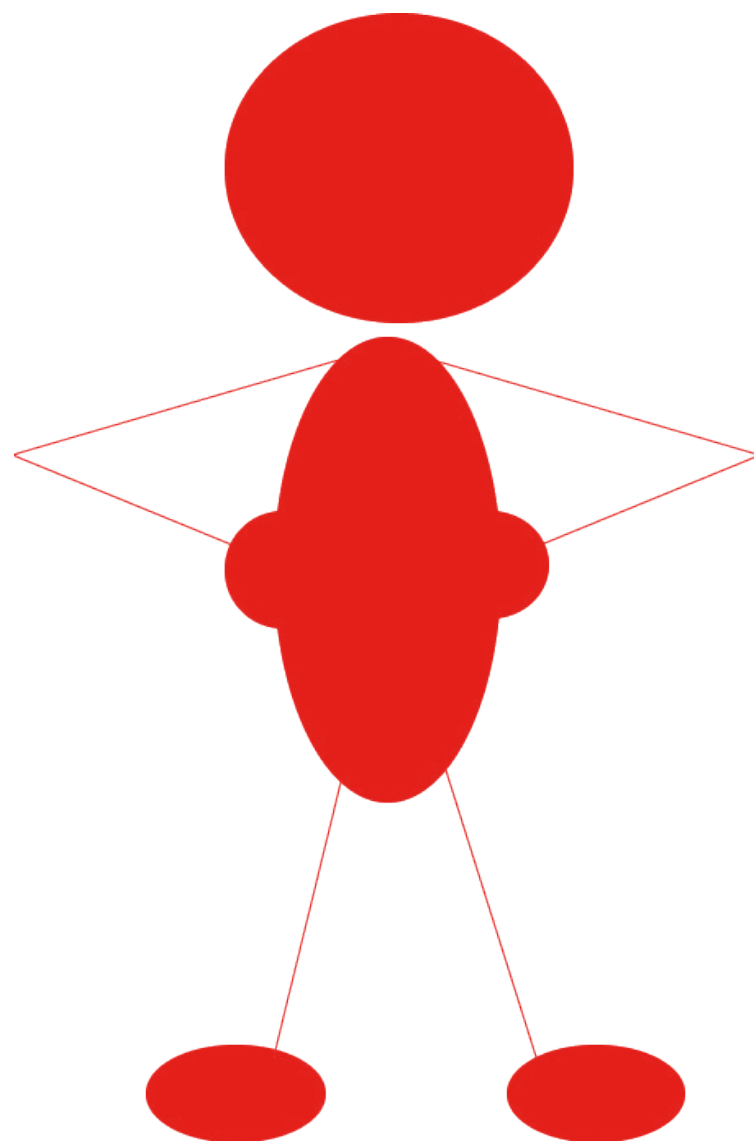


Projekt 3.

Projekt 3 skal jeg udarbejde en portfolio og en synopsis. Portfolioen skal være i to dele, en præentions portfolio der skal kodes fra bunden og en proces portfolio der skal laves ved hjælp af WordPress. Præentions portfolioen skal henvende sig til fremtiden arbejdsgiver og derved have et brand. Proces portfolioen skal have projekter med fra hele semesteret og skal have refleksioner med fra semesteret.

Som det første valgte jeg mig en målgruppe, da det er svært at komme ud med et brand eller budskab uden en. Jeg valgte at henvende mig til nystartet virksomheder, der har brug for en medarbejder, der har styr på at bevæge sig på forskellige digitale platforme. Derefter gik jeg i gang med at lave en blanding af et moodboard og et styletile, for at skabe en skabelon til mig selv med den ønsket stemning. Derudover brugte jeg moodboardet til den silentfeedback vi fik til rådighed. Jeg brugte feedbacken til at forbedre mit design og derefter kunne jeg starte på at visualisere mit design.

Jeg begyndte at arbejde på et setup til præentions portfolioen. Jeg vidste fra mit moodboard, at jeg ville lave en onepage side. Da jeg først havde skelettet til præentions portfolioen begyndte jeg på at lave proces portfolioen. Synopsisen var det sidste step jeg gik i gang med, da jeg vidste kodningen ville tage lang tid.



Projekt 3.

”Den studerende kan indgå i tværfaglige arbejdsprocesser i design og udvikling af digitalt indhold.”

Ved hjælp af tværfaglig viden, lavede jeg en animation i HTML5 og Adobe XD. Dette er eller to vidt forskellige produkter, der normalt ikke arbejder sammen. Jeg sammensatte en form for stop-motion film inde i HTML5. Jeg lærte at professionelle programmer ofte kan overraske med hvor meget forskelligt det kan og det kan samarbejde med. Dette er et emne jeg vil udforske mere i, i fremtiden.

”Den studerende har viden om centrale og aktuelle programmeringsparadigmer til programmering af komplekse digitale bruger grænseflader og kan med afsæt i praksis redegøre for valg og fravalg af programmeringspraksis.”

Ved hjælp af HTML5 og CSS har jeg programmeret en hjemmeside fra bunden. Jeg har brugt de mest relevante redskaber såsom Grid og Flex Box. Jeg har valgt at bruge begge da de har hvert deres fordele og ulemper. Flex box har svært ved at arbejde med for mange elementer, der ikke skal være på samme række. Men derimod er Grid svær at arbejde sammen med hvis der er for få elementer. Derfor tog jeg det bedste fra dem begge og brugte deres styrke sidder.

”Den studerende kan anvende, dokumentere centrale designprocesser i komplekse digitale medieproduktioner samt formidle dem til interessenter fra den digitale mediebranche.”

Efter projekt 3 er færdig har jeg lært både at uploade og formidle det til den digitale mediebranche. Efter at have kodet hjemmesiden fra bunden kan jeg uploade den via FileZilla og dermed bringe den til den digitale verden. Dette er en utrolig brugbar egenskab, da man nu kan blive set af omverden og kan kommunikere med den. Dette er banebrydende for en multimediedesigner.

