# Indhold til portfolio

## Grundlæggende web – 01.04.02 Responsive site v2:

I tema 1 udarbejdede jeg en hjemmeside om stilarten dadaisme. Under temaet fik jeg tilegnet mig viden om design, samt færdigheder inden for HTML, CSS, Photoshop (splashbillede), InDesign og Adobe XD.

I designprocessen startede jeg med at undersøge dadaisme, og udviklede derudfra et moodboard i InDesign som afspejlede dadaisme visuelt. Efter jeg havde lavet et moodboard, lavede jeg et mockup over mobil- og desktopversion i Adobe XD ud fra en wireframe som underviserene havde givet os.

Derefter kodede jeg websitet i HTML og CSS, stadig ud fra wireframen som underviserene havde givet os. For at lave det hjemmesiden ud fra wireframen brugte jeg flexbox. Jeg valgte at følge mit moodboard, og bruge de jordiske og røde farver som dadaisme var kendt for, selvom det ikke altid er lige brugervenligt med lidt mørkere farver som baggrunde. Sammen med selve websitet lavede jeg også et styletile med fonte, iconer og farver.

Derudover har jeg benyttet media queries, så hjemmesiden blev responsiv i hhv. mobil, tablet og desktop.

## Grundlæggende indhold – 03.03.08 Redesign af website + virksomhedsvideo:

I dette forløb udarbejdede min gruppe og jeg en virksomhedsvideo samt et redesign af en selvvalgt virksomheds website. Jeg kontaktede min veninde, som arbejder for F.C. Københavns Fanklub, og vi fik lov til at indlede et samarbejde med dem.

Under delen med virkesomhedsvideoen fik vi øvet færdigheder i optage- og redigeringsteknik, samt brugt viden omkring interviewteknik, billedkomposition og dramaturgi.

Vi startede med at lave et storyboard over vores interview, og udarbejdede derefter nogle interviewspørgsmål som vi godt ville komme ind på. I selve interviewet fik vi rigtig mange gode svar, og skulle faktisk ikke klippe sætninger sammen for at de gav mening. Vi var også rigtig heldige med lyset indenfor, og skulle derfor kun color grade nogle af vores b-rolls klip, så farverne blev lidt lysere og mere indbydende.

I redesign delen startede vi med at foretage brugertests i form af BERT-test og 5 sekunderrs test, for at fastslå brugernes opfattelse af den eksisterende website, og derudfra fandt vi nogle forbedringspunkter som vi ville arbejde med. Vi besluttede os for, at arbejde på at gøre websitet mindre rodet, og gøre de vigtigste punkter for FCKFC tydelige.

Virksomhedsvideoen kom ikke ind på hjemmesiden, da vores gruppe havde forstået opgaven sådan, at det skulle være et interview, og ikke som sådan en video for selve hjemmesiden. Derfor kørte vi på det følelsesmæssige aspekt i videoen, og ikke det informative som hjemmesiden er.

Forud for produktionen lavede vi et trelloboard, hvor vi satte opgaver ind og fulgte dem. Vi lavede også styletile, moodboard, wireframes og layoutdiagrammer, som kan ses på dokumentationssitet.

På dokumentationssitet kan man også se resultaterne af de brugertests, som vi lavede for den eksisterende website, samt brugertests af redesignet som vi have udarbejdet. I BERT-testen kunne vi se fremgang i de ting vi arbejdede med. Og samtidig fik vi også en god lighthouse-test. Det eneste i lighthouse-testen var, at forsiden var lang tid om at loade, da billede var rigtig stort.

## Grundlæggende UX – 04.03.01 Design sprinte native app:

I dette tema lærte jeg at bruge projektmetoden Design Sprint, samt blevet mere øvet i Adobe XD og InDesign. Design sprint har styrket mine færdigheder indenfor struktureret konceptudvikling og udførsel. I starten var det svært at forså hvorfor man skulle igennem så mange faser (specielt i map- og sketchfasen), men det begyndte at give mening i slutningen, da man kunne se resultatet af at gå faserne slavisk igennem.

I min gruppe udviklede vi ’Projects’, som er en app der hjælper studerende med at finde hjælp til projekter, og samtidig giver studerende mulighed for at komme med på projekter, de normalt ikke ville være en del af, og derfor styrker deres kompetencer, CV og netværk.

I gruppen brugte vi design sprint og gik alle faserne igennem, som man kan se i vores dokumentationssite.

Hver dag havde vi et daily scrum meeting, hvor vi alle fortalte hvad vi lavede dagen før og hvad vi skulle nå i dag. Samtidig valgte vi også en facilitator og decider til hver dag. Vi lavede alle sketches, vi kom alle med idéer, og blev for det meste enige om, hvordan appen skulle fungere og se ud, men hvis der var lidt uenigheder trådte decideren frem med sin supervote.

Vi lavede også et trelloboard som vi fulgte og opdaterede hver dag, og fordelte opgaver derigennem. Udover selve design sprintet, stod jeg sammen med et andet gruppemedlem for dokumentationssitet, og jeg var decider torsdag, hvor jeg tog beslutningen om ikke at ændre vores baggrundsfarve, selvom vores test sagde, at folk sagde at de synes baggrunden var for mørk. Samtidig stod jeg også for at lave vores skelet til vores pitch, hvor vi fulgte NABC-modellen. Alle var med til at lave selve pitchen, og vi blev rigtig glade for NABC-modellen, og jeg vil klart have den i baghovedet, hvis jeg skal pitche noget igen.