

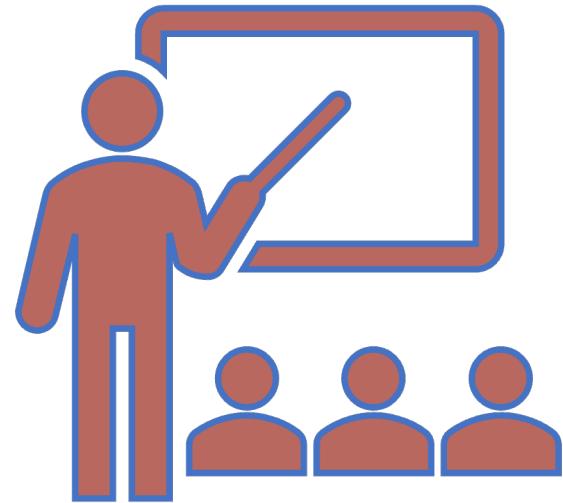


Min website

Keramik

Agenda med præsentationen

1. Indledning til min præsentation → valgt emne og formålet med sitet.
2. Research: resultat og målgruppe
3. Inspiration og idéudvikling
4. Indhold: tekster og billeder
5. Wireframes
6. Test af første idé/udkast
7. Dokumentation af visuelle valg
8. Dokumentation af arbejdet i Figma
9. Test og resultater
10. Dokumentation af kode
11. Afrunding af præsentation



Indledning til min præsentation

Siden jeg var helt lille har jeg leget med ler på min farmors værksted og keramik og skabelsen af det, er derfor noget der ligger mig nært.

Derfor har jeg valgt at skrive om keramik, skabelsen deraf/processen og specifikt om min farmors stel og design.

I begyndelsen havde jeg ikke godt overblik over hverken kodning og brugte meget tid på at stresse over opgaven fordi den var så stor – men lyt med, så fortæller jeg hvordan jeg skabte både overblik og fik en vellykket arbejdsproces!



Research og idé

Formålet er at give interessererde brugere/købere en platform til at finde informationer og få svar på de hyppigst stillede spørgsmål ang. keramikken og så skal der være kontaktinformationer.
Det skal være en overskuelig side, og den skal være brugervenlig.

Brugeren skal kunne læse om min farmors vej ind i keramikkens verden, om designprocesserne, skabingsprocessen af keramikken og om valget af farver.



(Research) Målgruppe

- Målgruppen er bred, men retter sig mest mod mennesker interesseret i design og keramik.
 - Kvinder samt mænd, mest i alderen 30+

Inspiration og idéudvikling

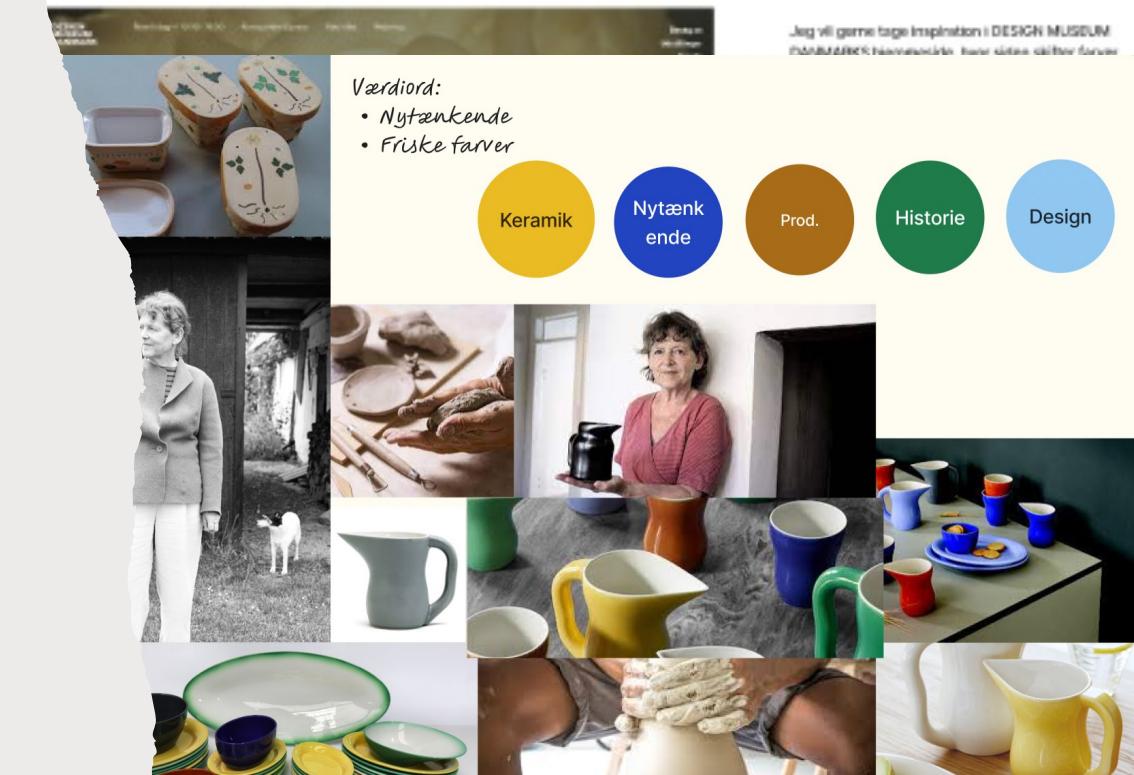
Design Museum Danmarks hjemmeside : Jeg tog inspiration af siden (siden skifter farver hver gang man ruller ned på hjemmesiden)

- Jeg inspicerede koden, men måtte erkende at det var for svært at kode på min egen.

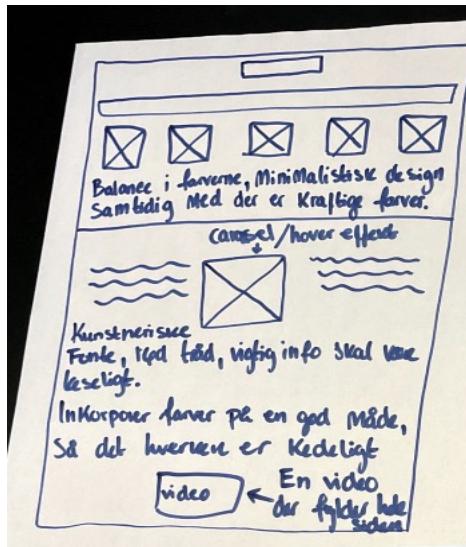
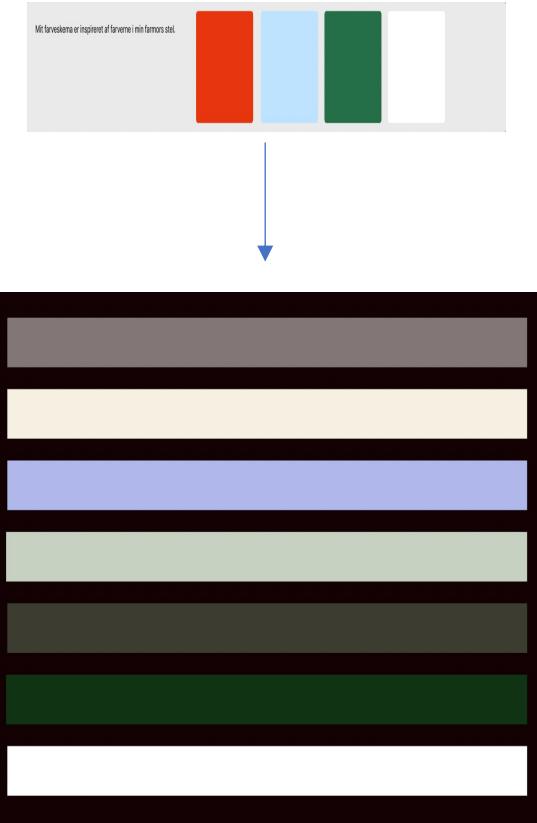
Creative Space: Jeg tog inspiration fra deres forside (stort billede der fylder hele siden).

- Dette lavede jeg på min egen website.

Deres side er farverig og man er ikke i tvivl om at det er kunst hjemmesiden omhandler.
<https://christofferegelund.dk/>



Inspiration og idéudvikling - fortsat



Unikt, dansk keramik anno 1991

Formgivning

Formgivning af keramik er en kunstnerisk proces, hvor ler bliver forvandlet til smukke og funktionelle objekter.

Keramikeren Ursula bruger sine hænder og værktøjer til at skabe unikke former, og hver skabelse bærer Ursulas personlige præg.

Denne form for kunst kombinerer æstetik med funktionalitet, da keramiske genstande kan tjene både dekorative og praktiske formål.

Fra skåle og vaser til tallerkener og krus er keramik en alsidig kunstform, der fortsætter med at fascinere med sin skønhed og kreativitet.

URSULA

Instagram

Facebook

Email

Indhold: billeder og tekster

Billedestil

- Skarpt skårne billeder → giver det et moderne, simpelt og “clean” udtryk på min hjemmeside.
- Sort/hvid billeder → til de billeder hvor der er menneskehænder på. Det menneskelige arbejde der ligger bag keramikken → skaber en rød tråd på.
- Mit faktiske produkt: farverigt → de andre billeder jeg har brugt i min prototype er farverige = stellet er farverigt. (Blev nødt til at nedtone nogle af farverne, da farverne i stellet er forholdsvis kraftige, og jeg stadig gerne vil formå at gøre siden minimalistisk, overskuelig og simpel)



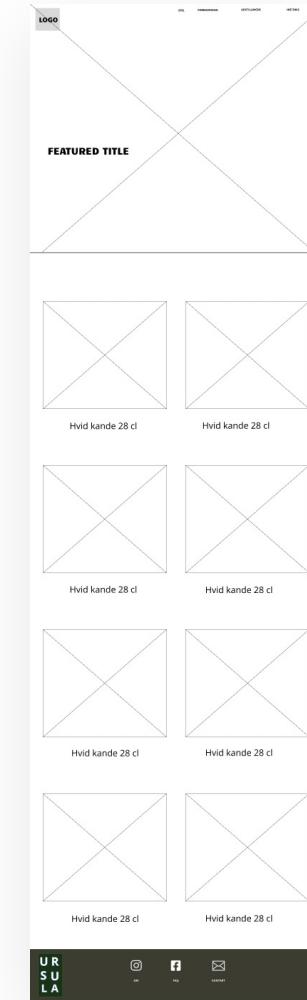
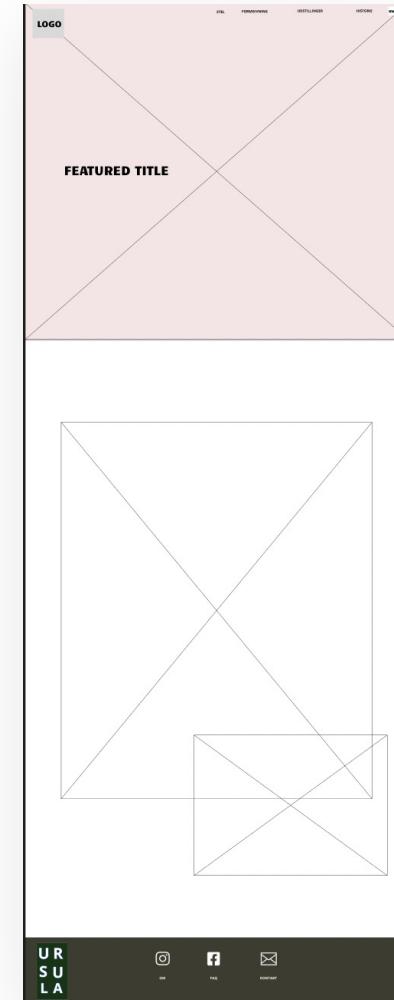
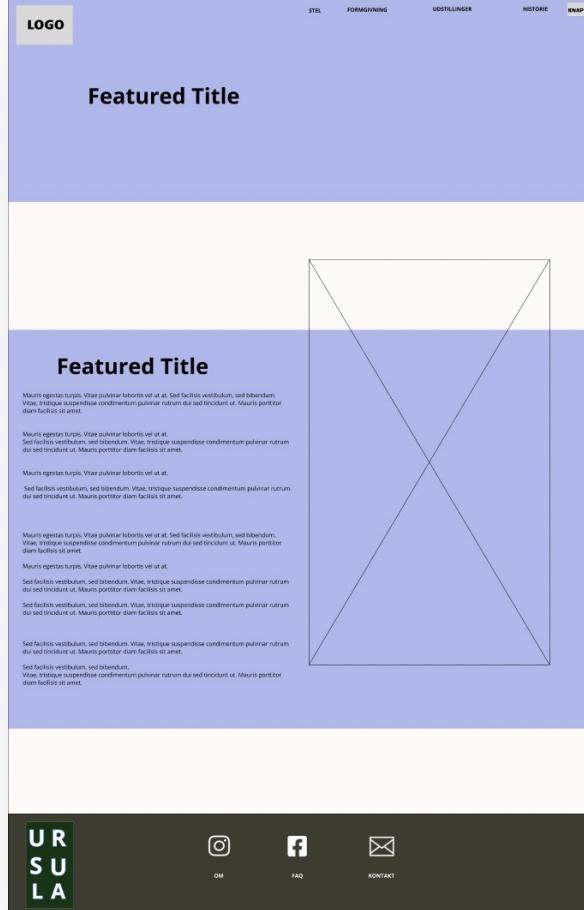
Tekster

- Skriftypen “Open Sans”: den har et moderne og rent udseende og dermed synes jeg det passer godt til min hjemmesides design. Derudover er der ikke “fødder” på bogstavernes ender, hvilket er et plus.
- Jeg har brugt stroke på overskrifterne i Frame 1, 2 og 3 for at få teksten til at “poppe” mere ud. Jeg har brugt hhv. stroke på 30, 40 og 50%.
- Jeg har brugt chat gpt til at skrive teksterne på min hjemmeside.

I starten havde jeg tænkt mig selv at tage billeder til min hjemmeside, men det fungerede ikke godt på hjemmesiden eller stellet.

→ Jeg brugte derfor billeder af stellet, som allerede var brugt på andre hjemmesider.
Jeg brugte også billeder fra siden UnSplash.

Wireframes



- Lo-Fi

- Hi-Fi

Test af første idé

Test af første idé/udkast

“Fedt at det er et helt billede der fylder starten af hjemmesiden.”

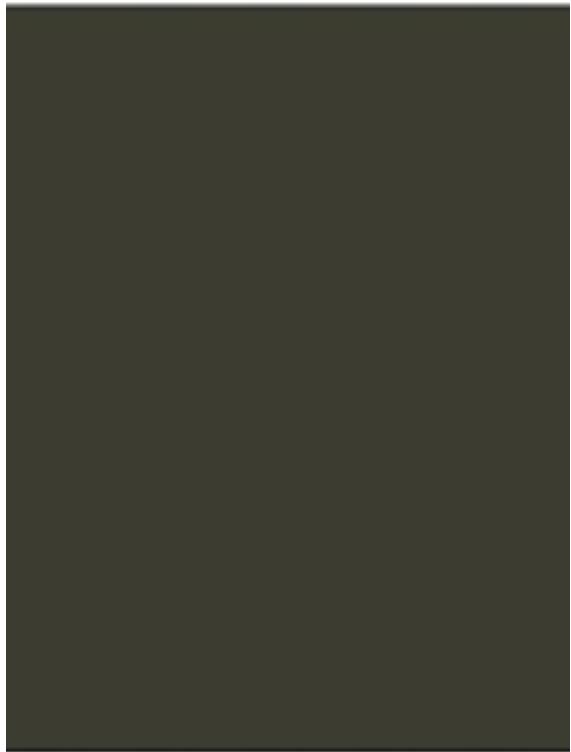
“Flot med logo henne i siden - hjemmesiden virker let og overskuelig.”

“Den er minimalistisk og virker stilren.”

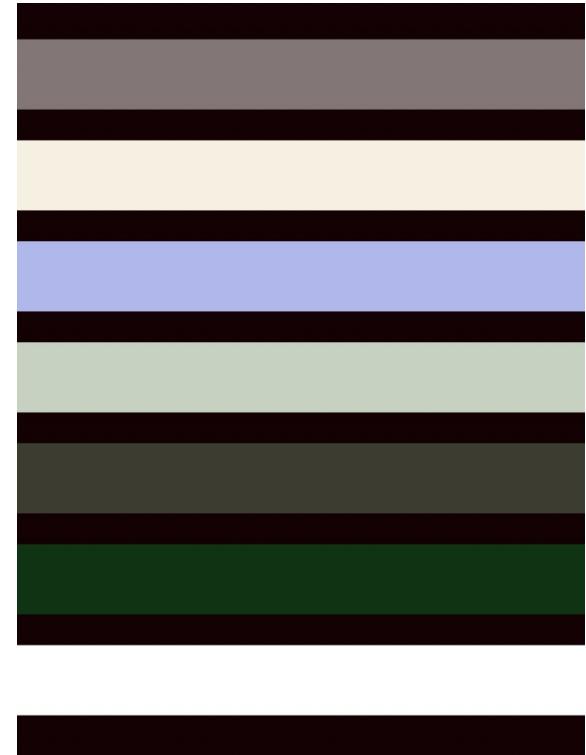
“Fedt med variation af opsætningen af hjemmesiden.”

Jeg har vist min veninde og min kæreste mine wireframes (lo-fi).

Dokumentation af visuelle valg



U
R
S
U
I
A



Dokumentation af arbejdet i Figma (Digitalt prototype)



Om designerens historie

Ursula Munch-Petersen

Ursula Munch-Petersen repræsenterer den fjerde generation i en familie af keramikere og har opnået talrige priser samt opnået international anerkendelse.

Hendes uddannelsesmæssige baggrund inkluderer en periode på Kunsthåndværkerskolen i 1960, hvor hun senere selv underviste fra 1973 til 1990.

Siden 1978 har hun drevet sit eget keramikværksted, og i 1988 blev hendes ekstraordinære talent officielt anerkendt med tildelingen af et af Statens Kunstfonds treårige arbejdsgaver.

→ Læs mere om Ursula Munch-Petersen

URSULA

ORM FAQ KONTAKT

Tests og resultater

Hvad er formålet?

"Siden omhandler keramik"

Hvilket element husker du bedst?

Forsidebildet med ler, der var ved at blive drejet.

Beskriv siden med ét ord.

Rolig.

Hvad ville du sige nogle af mine værdiord er når du kigger på den?

Lille værksted vibe.

Hvad er formålet?

Formålet er keramik. Evt. hvordan man selv øver det.

Hvilket element husker du bedste?

Mit store billede på forsiden samt logo.

Beskriv siden med ét ord.

Afslappende, samt header bryder ved at give den afslappende look noget kant.

Jeg har lavet tænke-højt-test med min veninde Malene. Malene er 27 år gammel, og holder af pænt køkkenudstyr - deriblandt keramik. Malene læser til læge og ville ikke kalde sig selv den mest tekniske på en computer + hun shopper mest online. Derfor synes jeg hun er en god kandidat.

1. Kan du finde frem til hvor kontaktoplysningerne er på min hjemmeside?

Observationer:

Malene fandt forholdsvis hurtigt frem til hvor der stod "kontakt", dog sagde hun at fordi teksten står så tæt under ikonerne, at det godt kan virke lidt misvisende samt forvirrende, at det står så tæt op af ellers kendte ikoner som instagram og facebook. Mail var ikonet over "kontakt", men det ville hun måske separerer lidt.

2. Kan du finde information om historien bag "Ursula" keramikstellet og dets skaber?

Observationer:

• Malene fandt hurtigt frem til historien bag "Ursula", det gik hurtigt ved at hun læste oppe i menulinjen "Historie". Det var godt det lå synligt i headeren.

3. Kan du finde ud af hvordan man kommer tilbage til forsiden, hvis du er inde på fx side to på hjemmesiden?

Observationer:

Malene synes det var lidt svært at finde ud af hvordan man kom tilbage til start siden. Det var ikke så ligetil da der fx. ikke står "hjem" nogen steder. Dog fandt hun ud af det efter lidt tid, og forklarede det med at hjemknappen ofte kan findes på fx. ikoner - eller andre ikoner der ligner fx en knap.

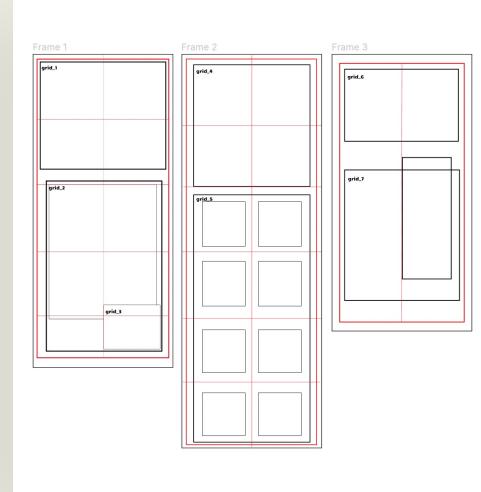
Overvejelse: jeg kunne evt. lave en brødkrummesti på min hjemmeside hvor der står "hjem" for at gøre det

Dokumentation af kode



Formgivning

Formgivning af keramik er en kunstnerisk proces, hvor ler bliver



```
<!DOCTYPE html> </body> </main>
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="da">
3   <head>
4     <meta charset="UTF-8">
5     <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
6     <meta name="robot" content="index,follow">
7     <title>URSULA - keramik og design</title>
8     <link rel="stylesheet" href="layout.css">
9     <script src="script.js"></script>
10    <script src="https://kit.fontawesome.com/your-code-here.js" crossorigin="anonymous"></script>
11  </head>
12  <body>
13    <header class="backgroundMobile-for-side">
14      
15    </header>
16    <div class="header-menu">
17      
18      <div class="text">Formgivning</div>
19      <div class="text">Stel</div>
20      <div class="text">Udstillinger</div>
21      <div class="text">Om designeren</div>
22    </div>
23    <div class="content">
24      <div class="grid">
25        <div class="grid-item">Formgivning</div>
26        <div class="grid-item">Stel</div>
27        <div class="grid-item">Udstillinger</div>
28        <div class="grid-item">Om designeren</div>
29      </div>
30    </div>
31  </body>
32  </html>
```

- Jeg har brugt enormt langt tid på min burger-menu, og selvom den ikke er placeret præcis hvor den skulle, ville jeg nu vide hvad jeg skulle gøre til en anden gang.
- Jeg er blevet mere sikker i kodning efter denne opgave.
- Blandt andet flexbox har jeg fået meget bedre styr på og forstået pointen med.
- Til en anden gang har jeg fået dannet en god fremgangsmåde at gå ud fra, samt hvor de forskellige koder skal placeres (fx style.css)

Perspektivering

- Det har været en stor og svær opgave, men jeg har lært meget om både Figma og VSCode samt blevet mere fortrolig med programmerne.

Jeg tog opgaven i små bider. Selvom opgaven ikke blev helt som jeg gerne ville, har jeg lært en masse og fået god erfaring.

- De forskellige tests har givet mig indblik i hvor mange ting jeg kommer til at skulle ændre i når jeg laver websites, og det gør at jeg fremover vil forholde mig mindre kritisk overfor de ting jeg laver i fx min prototype.

- Sidst men ikke mindst; jeg har fået godt kendskab til ai.

