

Indlæringsmål

Brugergrænseflade

Jeg har arbejdet med at identificere og forstå grundlæggende principper inden for UI-design, såsom feedback, konsistens, synlighed, og brugerfeedback. Da jeg har arbejdet lidt med det i projekt 2. Jeg har kendskab til brugercentreret design. Dette har jeg gjort, da jeg har arbejdet med et projekt om at undersøge dating apps. Der anvendte jeg brugercentreret design på brugerundersøgelser, personas og brugerscenarier i designprocessen. Jeg anvender mange adobe programmer såsom XD og mere. Jeg har ikke kendskab til Figma, da jeg bruger adobe XD som min UI-designværktøjer. Jeg bruger meget wireframe og laver interaktive prototyper for at visualisere og teste brugergrænsefladedesign. Mit responsivt design er noget jeg prøver at arbejde hårdt på, da man benytter forskellige platformer såsom pc, mac, iphones, ipad og andre mobiler. Det er lidt svært at få det til at fungere. Jeg har været med til at forstå typografi og farvesans. Der skal kunne understøtte mine forbrugere.

Brugeroplevelse

Jeg har lavet noget brugertest og fået noget feedback tilbage. Dette har været både mange positive og negative sider. Dette er derfor en udviklingsfase for mig. Jeg har kommet med nogle lowfie prototyper såsom (animation, app og andet). Det første man starter på er at lave design thinking. Det første er at sige empathize som betyder at forstå personen. Så man kan få henblik på hvem de er. Det ville sige, hvilken person eller personer jeg ville tage henblik på. Jeg havde til projekt 2, en målgruppe der hedder de ældre 50+. Define er finde ud af hvilke problemer jeg står med. Dette viser sig at være en sart målgruppe, hvor man skal tage max hensyn til brugervenligheden, når jeg kommer med mit form for et produkt. Det ville sige at vi skal gøre den mere enkel at kunne benytte. Ideate er, hvad man kunne gøre for at løse dette problem. Jeg og min gruppe har sat hovedene sammen. Derfor kom vi til den ide. Deres problem var at være gangbesværet og nogle kan demente. Løsningen var at genskabe en oplevelse, som man kan bruge sine sanser, hvis man ikke kan komme ind på en bunker på grund af gangbesvær. Der er også en prototype fase i design thinking. Hvor jeg generelt oplevede, man laver og eksperimenter med alt muligt. Dette giver muligheder for mange ting, men der er ikke muligheder når man får et fast budget. Der er til sidst også en testing fase, hvor det ikke har været let at få testet vores prototyper. Typisk hvis man laver brugertest, eks low fidelity prototype. Det er med at fremvise så lidt som muligt. Men selve brugeren skal kunne forstå sin oplevelse igennem prototypen. Det ville sige at ikke alle bare ved hvordan mobiltelefon fungere, hvis du er enten en nyfødt baby eller gammel. Jeg har testet både ældre, unge og voksne. Alle har noget forskelligt brugeroplevelse som man retter sig til før det kan blive et produkt.

Teknologi

Jeg har brugt adobe programmer hvor jeg demonstrerer mine evner inden for photoshop, illustrator, indesign, after effect, premier pro, xd osv. Der har jeg fået en masse viden som altid skal forbedres. Dette gør via det man kalder øvelse. Man kan også få mere ekspert hjælp af andre såsom vores studiemakker på tværs. Dette kræver meget viden indenfor teknologi som jeg gør mit bedste for at det kan være noget der virker og jeg kan bruge mit liv og tid på. Jeg har hørt om HTML, Css og javascript før jeg endelig valgte min uddannelse som multimediedesigner. Jeg kan reflektere det, da jeg har haft en lignende uddannelse som Webintergrator. Det er ikke alle som designer, som bare kan kode. Derfor er der nogen som også kan vælge forskellige retninger, hvor jeg ser kodning som også har en form for relevans. Man starter altid med små bidder af gangen, når man koder. Jeg er ikke den bedste til at skrive eller noget mundtligt, men vist jeg er opslugt af noget, bliver man også fanget i at lave det man skal lave. Jeg har også lært om motion og animering, da det er en af de ting som jeg prøver at finde mine forbedringer på.