

I												GP			GP	E
		GP	GP	GP	GP	GP	GP	GP	GP	GP	GP	GP	GP	GP	GP	E
									K					EP	EP	E
PRAKTIK										E	EKSAMENSPROJEKT					E

Grundlæggende web

Forår 2022

—

Tema nummer:	02
Semester	1. semester
Varighed:	4 uger
Omfang:	6 ECTS
Tema ansvarlig:	Dannie Vinther (DAVI)
Undervisere:	Dannie Vinther (DAVI), Anders Dollerup (ANDD), Marie Christiansen (MADC), Mikkel Nielsen (MNI), Karin Cloos (KARC)

Temabeskrivelse

Formål

Dette første tema giver en grundlæggende indføring til de mest anvendte redskaber i en multimediedesigners værktøjskasse. Redskaberne udgør fundamentet for resten af din uddannelse på MMD.

Du vil blive introduceret til grundlæggende faglige begreber inden for design af digitale brugergrænseflader, digital indholdsproduktion, digital kommunikation og responsivt webdesign.

Du lærer at sætte websider op i html og css og får de første hands-on færdigheder inden for udarbejdelse af grafik og billedbehandling i Photoshop, opsætning af tekst og billeder i Adobe XD.

Forudsætninger for deltagelse

Vi forventer at du som studerende har generelle computerfærdigheder og forståelse for styresystem og filstruktur. At du kan installere et program, hente og gemme filer på din egen computer. Det forventes derudover at du:

- har adgang til din kea-mail og til 1. semester Fronterummet.
- har oprettet et log-in til linkedin-learning og til Colorbox.
- har købt og aktiveret et personligt domæne og et webhotel, hvor du kan uploade de webproduktioner du skal lave i forbindelse med studiet.
- har installeret Adobe Photoshop, Adobe XD og Adobe InDesign **i engelsk version**
- har installeret en ftp client (Filezilla).

Læringsmål og fagligt indhold for temaet

Fagelement

Temaet henter læringsmål fra det nationale fagelement:

Design og programmering af digitale brugergrænseflader 1

Fagelementet beskæftiger sig med grundlæggende principper for design og programmering af digitale løsninger, med særligt fokus på opbygningen og struktureringen af brugergrænsefladen. I fagelementet indgår brugercentrerede metoder til test af design og løsning. Løsninger designes og programmeres under anvendelse af udvalgt udviklingsmetode, ligesom der introduceres til teknologier, der indgår i design og programmering af brugergrænseflader.

Læringsmål

NIVEAU	ID	LÆRINGSMÅL	FAGLIGT INDHOLD I UNDERVISNINGEN
Viden	002	forståelse for i erhvervet anvendte metoder til brugertest af digitale produktioner	Introduktion til peer-review. Validering. Test på holdkammerat.

Viden	003	viden om grundlæggende principper for komposition og layout i digital medieproduktion	Layout og komposition, gestaltlove og kontraster Layout principper, gridbaseret layout Farveharmonier, rytme i layout, rule of thirds. Flow (inline-/block-elementer), Mobile-first, Responsive web design webdesign konventioner
Viden	004	viden om praksisnære designprocesser og dokumentationsformer i digital medieproduktion	Idégenerering, moodboard, skitsering, wireframe, mock-up og styletile Grundlæggende typografi - Webfonte, google fonts & @font-face, tekstop sætning og font-pairing Grundlæggende farvelære (- farvesystemer, farvekontraster mm.) Tilgængelighed
Viden	005	viden om aktuelle digitale udvekslingsformater i digital medieproduktion	Bitmap vs. vektor, arbejdsfiler (som .psd, .ai, .indd) vs. filformater optimeret til web (jpg, gif, png, svg, webP, avif)
Viden	006	viden om grundlæggende metoder til modellering, strukturering og udvikling af digitale brugergrænseflader	Sitemap, mappe- og filstruktur Navigation, navngivning og konventioner HTML dokumentstruktur
Viden	007	viden om centralt anvendte teknologier, herunder client-server relationer, og deres betydning for udvikling af brugergrænseflader.	Webdomæne, mappestruktur, ftp-client og ftp-upload, ftp client (filezilla), Browser (Chrome & Firefox), Developer Tools, Editor (Visual Studio Code), google.doc, google.slide, Adobe Photoshop, Adobe XD
Færdigheder	011	anvende grundlæggende teorier, metoder og værktøj til design og udvikling af brugergrænseflader	Billedredigering i Photoshop Optimering af billeder via XD Producere en simpel responsiv webside med et konsistent udtryk, som følger grundlæggende webkonventioner og har valid kode
Færdigheder	012	anvende grundlæggende metoder til modellering og strukturering i udviklingen af brugergrænseflader	Wireframe & Layoutdiagram Semantisk opmærkning med HTML (og web-tilgængelighed) CSS layout, herunder block- & inline-elementer samt CSS grid og flexbox CSS til styling, Boxmodellen CSS mediaqueries
Færdigheder	013	anvende og vurdere grundlæggende teknologier og udviklingsmiljøer til udvikling af brugergrænseflader, herunder metoder og teknologier til versionsstyring.	Visual Studio Code, Plug-ins til Visual Studio Code, ftp client (filezilla) Introduktion til git (hente filer)
Kompetencer	015	under vejledning tilegne sig grundlæggende viden, færdigheder og kompetencer inden for design og udvikling af digitale brugergrænseflader.	Læringsmålet handler om selv at tilegne sig viden, færdigheder og kompetencer, dvs. at man selv skal opsøge viden (ved f.eks. at slå op på w3 schools eller andre relevante sider) man skal arbejde med implementering af eget responsivt website med vejledning fra underviserne

Læringsaktiviteter/Undervisningens tilrettelæggelse

Temaet er bygget op af 4 moduler. Research og skrivearbejdet vil foregå i samarbejde med andre studerende, mens arbejdet med design og programmering for det meste vil være individuelt.

I det første modul (4 dage) skal du arbejde med research indenfor en given stilart. Sammen med din gruppe skal I præsentere jeres viden om stilarten for resten af holdet.

I det andet modul (6 dage) skal du sætte en simpel mobiludgave af din webside op i HTML og layoute den med CSS så den tilpasser sig en desktop computer efter et udleveret layoutdiagram. Siden skal valideres efter W3Cs anvisninger og uploades til eget domæne.

I det tredje modul skal du arbejde med websidens visuelle udtryk. Du skal bestemme hvilke farver, fonte og visuelle virkemidler din webside skal have. Du skal i denne uge designe et ikon og et splashbillede til din stilartside. Du skal arbejde med Photoshop, beskære og gemme dine billeder i forskellige formater. Udover de praktiske færdigheder bliver du introduceret til grundlæggende farveteori, viden om typografi og ikon-design. Du lærer også hvordan man implementerer de visuelle elementer på din webside med html og CSS.

I det fjerde modul (5 dage) skal du færdiggøre din webside. Du skal lære mere om CSS så du kan gøre din webside responsiv og implementere fonte, farver, ikoner mm. fra dit styletile.

Afleveringer og feedback

Nummer	Navn	Individuel/gruppe	Feedback	Ansvarlig
02.01.01	Stilart Pitch	Gruppe	feedback i plenum	
02.01.02	Indhold til webside	Individuel	Fronter: godkendt /ikke godkendt	
02.02.a	Øvelse med kæledyr	Individuel	feedback i plenum	
02.02.01	Valideret visitkort	Individuel	Fronter: godkendt /ikke godkendt	
02.02.02	HTML tag opgave	Gruppe	feedback i plenum	
02.02.b	Øvelse - HTML klip	Gruppe	feedback på holdet	
02.02.c	Øvelse - 16 bokse	Individuel	feedback på holdet	
02.02.03	Website_v1	Individuel	bedømmes endeligt senere	
02.02.d	Debug øvelsen	Individuel	feedback på holdet	

02.02.e	Grid-øvelsen	Individuel	bruges i det videre forløb	
02.02.f	Grid layout-øvelse 1	Individuel	bruges i website_v2	
02.02.g	Grid layout-øvelse 2	Individuel	feedback på holdet	
02.02.h	Grid layout-øvelse 3	Individuel	feedback på holdet	
02.02.i	Grid/flex layout-øvelse 4	Individuel	feedback på holdet	
02.02.j	Grid layout-øvelse 5	Individuel	feedback på holdet	
02.02.04	Website_v2	Individuel	feedback - på studiestartsprøven	
02.02.05	Studiestartsprøve	Individuel	WiseFlow: bestået/ikke bestået	
02.03.01	Styletile_v1	Individuel	Fronter: godkendt/ikke godkendt	
02.03.02	Ideer og udkast	Individuel	feedback på holdet	
02.03.03	Endeligt udkast	Individuel	Fronter: godkendt/ikke godkendt	
02.03.04	Opgave	Individuel	Fronter: godkendt/ikke godkendt	
02.03.05	Ikon og Styletile_final	Individuel	Fronter: godkendt/ikke godkendt	
02.04.01	Øvelse - 20 bokse	Individuel	Fronter: godkendt/ikke godkendt	
02.04.02	Responsive_site_v1	Individuel	bedømmes endeligt i Responsive_site_v2	
02.04.03	Responsive_site_v2	Individuel	peer to peer samt skriftlig feedback i Fronter	

NB! Antal og navn på afleveringer kan ændre sig inden modulstart - det vil altid være de afleveringer som er anført i fronter som er gældende.

Feedback

Der gives forskellige former for feedback (se under afleveringer).

Skriftlig feedback på temaopgaven gives i Fronter senest 14 dage efter afleveringen.

Case-samarbejde

Der indgår pt. ikke et case-samarbejde i det første tema.

Evaluering og bedømmelse

Tema 1 "grundlæggende webdesign" evalueres ved hjælp af temaevaluering på fronter efterfulgt af mundtlig evaluering i klassen.

Bundne forudsætninger

Ved slutningen af temaets 2. uge skal der afleveres en studiestartsprøve som beskrevet i studieordningen (§5 stk. 10).

Studerende, der ikke består kan aflevere i 2. forsøg i temaets 3. uge (se detaljer i præsentation fra introugen).

Studerende som ikke består studiestartsprøven på et af de 2 forsøg, vil blive udskrevet fra uddannelsen.

Andet
