Tema 01 - Intro Uge

**Her var introduktionen til studiet var i fokus. Ugen gav et grundlag for, hvad vi skulle igennem de første 4 måneder af studiet.  
Her blev vi introduceret til flere redskaber, vi skal bruge igennem skoletiden. Som fx:**

* **Ideudvikling**
* **Domæne og webhotel samt køb af disse**
* **Brug af FileZilla til upload af filer**
* **Videoproduktion**

**Desuden fik vi kendskab til multimediedesignerens placering i værdikæden og fik besøg af tidligere studerende.**

**Link til den færdige titelsekvens findes her:** [**https://www.youtube.com/watch?v=LjFbwzxLcLA**](https://www.youtube.com/watch?v=LjFbwzxLcLA)

Udvalgte erfaringer

|  |  |
| --- | --- |
| Billede | Beskrivelse |
|  | Titelsekvens  I grupper lavede vi en titelsekvens ud fra en selvvalgt inspirationskilde.  Dette handlede især om at blive rystet sammen, men gav også noget erfaring til at skulle arbejde struktureret med videoproduktion. Noget, vi lærte meget mere om i ”Tema 05 – Indhold” |
| Et billede, der indeholder tekst  Automatisk genereret beskrivelseEt billede, der indeholder tekst  Automatisk genereret beskrivelse | XD Præsentationskort  Individuelt skulle vi lave et præsentationskort i Adobe XD med billede af os selv og en kort tekst, så alle kunne læse om hinanden. |

Tema 02 – Grundlæggende web

**Her var fokus på de grundlæggende elementer i webdesign. Herunder:**

* **Idéudvikling og processen bag**
* **Kodning af hjemmeside – HTML, CSS og arbejde med responsive websites**
* **Forståelse af, hvilke formater og redskaber der skal bruges i produktion af medier**

**Vi afsluttede temaet med at aflevere en hjemmeside med et selvvalgt emne, som var kodet og designet fra bunden ud fra en specifik stil.**

**Se det færdige produkt her:** [**https://madvigux.dk/kea/02\_web/04\_responsive/website\_v1/**](https://madvigux.dk/kea/02_web/04_responsive/website_v1/)

Udvalgte erfaringer

|  |  |
| --- | --- |
| Billede | Beskrivelse |
|  | Pitch af stilart, research og idéproces.  Vi skulle i grupper lære om en specifik stilart og fremlægge om den. Her fik vi indblik i at lave en grafisk analyse ved fx at kigge på:   * Farver * Layout * Komposition * Typografi   Alle ovenstående punkter er noget, vi senere gik mere i dybden med.  Desuden fik vi grundlag for at kunne gennemgå en designproces med elementer som:   * Idégenerering * Moodboard og styletile * Skitsering |
|  | VS Code, HTML og CSS  Brug af VS Code og de basale funktioner for at kunne kode.  Læring om HTML med fokus på:   * Semantik * Opbygning af HTML-struktur   Bred viden om CSS. Her var der især fokus på:   * Layout (Grid, Flex, block- / inline-elementer) * Mediaqueries * CSS Styling |
|  | Teknologier til webudvikling  Vi fik dybere gennemgang af centralt anvendte teknologier som:   * Webdomæne * Mappestruktur på site * FTP Client (FileZilla) og brug af denne * Developer tools   Desuden lærte vi at finde svar på egen hånd (gennem W3 schools eller developer.mozilla fx) |

Tema 03 – Grundlæggende UX

**I dette tema fik vi en grundlæggende forståelse for, hvordan vi benytter os af teorier og metoder til at opnå et solidt grundlag mellem brugergrænseflader og brugeroplevelse.  
Under temaet fik vi kendskab til:**

* **Researchmetoder**
* **Designteknikker**
* **Copywriting**
* **Testmetoder**
* **Adobes programmer (Photoshop og XD)**

**Temaet blev afsluttet med aflevering af en prototype af en webshop for t-shirts, hvor vi selv valgte stil. Denne pitchede vi foran andre elever med feedback fra underviserne og medstuderende.**

**Link til XD prototypen:** [**https://xd.adobe.com/view/1f694ad9-bb4e-42b3-9fa8-4a3e96378860-4a3a/**](https://xd.adobe.com/view/1f694ad9-bb4e-42b3-9fa8-4a3e96378860-4a3a/)

**Link til pitch:** [**https://studkea-my.sharepoint.com/:p:/g/personal/jona08n9\_stud\_kea\_dk/EWG8o72WGP5BqKwjpVPXsrcB8yHOh5NMQrTiJFep6dvfBA?e=xZWibE**](https://studkea-my.sharepoint.com/:p:/g/personal/jona08n9_stud_kea_dk/EWG8o72WGP5BqKwjpVPXsrcB8yHOh5NMQrTiJFep6dvfBA?e=xZWibE)

Udvalgte erfaringer

|  |  |
| --- | --- |
| Billede | Beskrivelse |
|  | Research og idéudvikling  Læren om desk-research, og hvordan man organiseret samler data til at underbygge sin idéfase.  Designsprints og de redskaber, man kan anvende til at finde på et produkt.   * Art Museum Method * Ligtning Demos * The Four Step Sketch |
|  | Surveys  Læren om testmetoder og interviews for at forstå brugeres tanker og meninger samt oplevelse af et produkt.  Nogle af de testmetoder, der blev benyttet, var:   * Surveys * Researchinterview * Five act interview |
|  | Hi-Fi prototyper  Ved brug af gratisprogrammet <a href=” [https://excalidraw.com/”>Excalidraw</a](https://excalidraw.com/”%3eExcalidraw%3c/a)> og Adobes XD, lærte vi hvordan vi laver hhv. et lofi hihi layout. Dette kan bruges til at demonstrere et potentielt færdigt produkt, og hvordan det skal kunne fungere i store træk. |

Tema 04 – Grundlæggende Animation

**I dette tema fik vi kendskab til JavaScript for at kunne lave vores eget spil. Foruden at lære at kode skulle vi også lære at arbejde med grafiske elementer og konventioner for UI-elementer samt det bagvedlæggende arbejde i form af diagrammer og planlægning af flows.**

**Før selve udviklingen af spillet, skulle vi producere et designgrundlag gennem forskellige teknikker, som:**

* **Idégenereringsteknikker**
* **Skitseringsteknikker**
* **Mood boards og styletiles**

**Spillet, som jeg udviklede, skulle tage udgangspunkt i en allerede eksisterende stilart, jeg tog inspiration fra. Alle illustrationer skulle jeg selv lave i Adobe Illustrator.**

**Det færdige spil samt forklaringshjemmeside om idéen, teknisk information, grafik og assets kan ses her:** [**https://madvigux.dk/kea/04\_animation/spil/**](https://madvigux.dk/kea/04_animation/spil/)

Udvalgte erfaringer

|  |  |
| --- | --- |
| Billede | Beskrivelse |
|  | Diagrammer  Vi blev undervist i forskellige typer af aktivitetsdiagrammer for at give bedre forståelse for samt oversigt over spillets gang.  Disse diagrammer dækker over:   * UML aktivitetsdiagrammer * State Machine diagrammer |
|  | Adobe Illustrator og designprocesser  Brug af Adobe Illustrator til at gøre skitser fra den kreative idéudvikling til designs som fx start- og slutskærm, baggrundsdesigns, figur- og UI-elementer |
|  | CSS og JavaScript  Ved at benytte CSS til at animere vores grafik lærte vi at benytte JavaScript til at styre disse animationer og få spillet til at fungere.  Et eksempel fra mit eget spil er flasken, som ses ved siden af. Den knuses, og der afspilles en lyd, hvorefter flasken kommer igen. |

Tema 05 - Indhold

**I dette tema var der fokus på video, hvor både pre- og postproduktion var i fokus.  
Det var derfor både, hvordan man planlægger en optagelse, hvilke skud man kan benytte sig af samt behandling af lyd til videoen.**

**Ud over selve video- og billedmaterialet skulle der også arbejdes med en virksomhed, hvor vi producerede et redesign af deres nuværende side. Dette indebar brug af research og test for at kunne udvikle et nyt produkt til virksomheden.**

**Afsluttende opgave gik på at producere indhold samt lave et redesign af virksomhedens hjemmeside. Dette redesign skulle pitches foran resten af klassen.   
  
Redesign:** [**https://liljenogfuglen-redesign.netlify.app/**](https://liljenogfuglen-redesign.netlify.app/)

**Procesdokument:** [**https://docs.google.com/document/d/1xRCvLkagoB-gayo4JrVQaYt4zhTQ2PWmpdp83oj6FkM/edit**](https://docs.google.com/document/d/1xRCvLkagoB-gayo4JrVQaYt4zhTQ2PWmpdp83oj6FkM/edit)

Udvalgte erfaringer

|  |  |
| --- | --- |
| Billede | Beskrivelse |
|  | Videoproduktion  Planlægge, filme, klippe og redigere videoklip for at kunne sammensætte en video. Gennem processen har jeg lært om:   * Storyboards * Klippeteori * Filmens grammatik |
|  | SCRUM og procesdokumentation  Læren om og brug af SCRUM til at planlægge og udføre projektet med andre studerende.  Under forløbet anvendte vi Trello som board for de arbejdsopgaver.  Udover SCRUM brugte vi en metodisk tilgang til at have styr på alle del-elementer i projektet gennem et større procesdokument. |

Tema 06

**I dette tema blev alle de tidligere temaer samlet under én portofolio. Det primære formål er at samle den viden og de læringsmål, vi har været igennem på ét site, som den studerende selv koder.   
  
Der er ingen deciderede læringsmål, men der bliver benyttet mange af de ting, der er blevet lært fra de forhenværende temaer.**

Arbejds Process for Portofolio

|  |  |
| --- | --- |
| Billede | Beskrivelse |
|  | SCRUM Arbejdsplan  Lavede et trello board til at have styr på alle de dele der skulle laves for den færdige portofolio. |