**Semesteroppgave**

**Tema 2:**

Oppgave beskrivelse:

I tema 2 arbeidet vi med grunnleggende HTML, og hvordan vi kan bruke disse ferdighetene til å lage en responsiv nettside. Nettsiden skulle lages i HTML og CSS basert på et selvvalgt konsept med satte rammer rundt design. Min gruppe fikk utdelt Flat design, og jeg valgte å bruke dette designet til å lag en El bedrift kaldt «EL-Huset».

Layouten og oppsettet på nettsiden måtte kodes basert på en gitt wireframe, som viste hvordan bilder, tekst og overskrifter skulle være i både mobil og web versjon. Dette oppsette ble først utprøvd i XD, hvor man kunne se hvordan bilder og layout fungerte sammen. Videre ble nettsiden kodet i Visual Studio Code. Denne oppgaven ga meg en god innføring i hvordan man lager grid, og gjør en nettside responsiv.

Design beskrivelse:

Designet på nettsiden skulle lages basert på en gitt stiltype, men valgene man gjorde innenfor denne stilgruppen var valgfritt. Min gruppe fikk utdelt Flat design, dette er en stil som benytter todimensjonale figurer med sterke farger. Den minimale bruken av skygger og unødvendige elementer gjør flatdesign til et brukervennlig og responsivt web design som er hyppig brukt. Jeg startet med å undersøke de viktigeste elementene innenfor stiltypen, og laget et moodboard med det jeg syntes passet best til El-Huset. Jeg valgt ut komplementærfargene blå og orange som hovedelement i mitt design. Disse ble brukt både på overskrifter og skygger, men også på faviconet og splashbildet. Jeg undersøkte også de beste fontene å bruk ved Flat design og valgte de to som passet best til mitt konsept. Både farger og fonter ble satt opp i et styletile. Dette var hjelpsomt både til å ha en oversikt over farger og font valg, men også for å se at de passet sammen og utgjorde et stilrent og fint design.

**Tema 3:**

Prototype:

Tema 3 sitt hovedfokus var å lære oss om, og skape forståelse omkring samspillet mellom bruker og produktutvikling. Dette gjorde vi ved bruk av ulike teorier, verktøy og metoder som hjelper oss med å finne ut hva den faktiske brukeren ønsker og syntes er viktig både når det gjelder UI elementer og design. Temaet innenfor grunnleggende UX gikk ut på å lage en prototype til en nettside og stadig gjennomføre tester og undersøkelser for å bedre brukeropplevelsen på siden. I prosjektet sin startfase intervjuet jeg flere personer om deres handlevaner på nett, og fant ut hva de liker og ikke liker med netthandel. Dette ga meg et innblikk i hva det var ekstra viktig å ta med meg videre til ide og utviklingsfasen. Prosjektet gikk ut på å lage en nettbutikk med fokus på salg av T-shirts. Jeg ønsket å lage t-shirts laget av ull, for å finne ut om dette var noe folk ønsket lagde jeg en survey. Jeg syntes en digital survey er den mest effektive måten å samle inn mye og spesifikk informasjon på. Resultatene fra undersøkelsen var positive, og jeg gikk dermed videre med moodboard og designfasen. Den mest avgjørende fasen for mitt prosjekt var testfasen. Ved å la de i målgruppen navigere seg fram på siden og se de ulike løsningene ga meg mye innsikt i hva som fungerte og ikke. Dette temaet var veldig hjelpsomt da det ga en ny forståelse om hvor viktig brukerne og deres meninger er for det ferdige resultatet og kvaliteten.

Pitch:

En viktig del av produktutvikling er å overbevise og selge produktet sitt til brukeren. Dette kan man gjøre blant annet gjennom en pitch. Målet er å overbevise om at det du har er et bra produkt som kommer til å selge. I min pitch la jeg lik vekt på å selge inn ideen og produktet som jeg gjorde på testene og tilbakemeldingene. Dette valgte jeg fordi jeg syntes produktet og dens egenskaper selg seg selv. Etter å ha fortalt om hvordan jeg kom fra til den endelige prototypen vise jeg rundt på siden, og hvordan det er å bruke den. Jeg syntes denne øvelsen var veldig lærerike da den gir et godt innblikk i hvordan man må prioritere viktigheten av de ulike elementene. Når man har begrenset med tid er det viktig å velge innholdet nøye. Dette var også en god øvelse i å snakke faglig foran andre.

**Tema 4:**

I tema 4 startet vi med grunnleggende animasjon, hvor målet var å lage et fungerende animert spill. Hovedfokuset var å lære om css animasjoner og JavaScript, men det var også stort fokus på de grafiske elementene i spillet som ble laget i Adobe Illustrator. Oppgaven startet med å utvikle en ide og lage en papirprototype til denne ideen. Etter design og ide var på plass utviklet vi et aktivitetsdiagram for siden. Dette var et veldig hjelpsomt verktøy da det tydelig viser spillet fungerer, og man får en ide av hvordan spillet kan se ut. De ulike figurelementene, spill skjermer og UI elementer ble rentegent og eksportert til SVG i Adobe Illustartor. Med ferdig designede figurer skulle spillet ferdigstilles og kodes. Ved hjelp av et state-maskin diagram får man en detaljert oversikt over alle elementene i spillet. Dette gjelder både hva som skjer når man trykker på de ulike elementene, men også hvor lang tid man har og hva som kreves for å vinne. Med et ferdig state-maskin diagram er det lettere å kode i JavaScript, og få spillet til å fungere som man ønsker. Ved hjelp av en digital survey sendte jeg ut spillet og spørsmål knyttet til hvordan det fungerer til brukere i målgruppen. Dette ga meg et godt innblikk i hvordan spillet virker for brukeren, og tilbakemeldingen hjalp med å endre blant annet hastigheten på spill elementene. Med denne innsikten kunne jeg bedre brukeropplevelsen, og lage et bedre spill.

Spillet:

Ideen til mitt videospill er når man som barn var med moren sin på matbutikken og hadde lyst på alt man så av søtsaker, men som man ikke fikk. Dette spillet går derfor ut på at man har muligheten til å ta så mye man ønsker mens moren ikke ser, uten å få med seg noen grønnsaker. Siden jeg fokuserer på den barnlige gleden, ønsker jeg å benytte sterke og glade farger. Jeg har blitt inspirert av de klassiske videospill godteriene som alltid så gode ut når man var barn. Dette gjelder særlig Candy crush og fruit Ninja. Reglene i spillet er at du har 25 sekunder på deg til å plukke 15 slikbiter, trykker du på en grønnsak mister man 1 poeng. Trykker man feil 3 ganger er spillet over, eller om du ikke greier å samle nok godteri

Presentasjonen:

For å presentere spillet og de ulike delene knyttet til det lagde jeg en enkel nettside. Denne er bygget opp med ulike HTML sider, en side for hvert tema. Designet er enkelt med mye whitespace. Fargene er inspirert av spillet og er derfor ulike nyanser av rosa. Ved å holde nettsiden enkel er det enklere å flytte fokuset over på de ulike spill elementene. Samtidig som de rosa innslagene er med på å skape en helhetlig og sammensatt nettside.

**Tema 5:**

Pilotprosjekt:

I tema 5 fikk vi en innføring i video produksjon, både opptagelsen og postproduksjon. En av de to hovedoppgavene i dette tema var å produsere en kort 1 minutts pilotvideo. I denne videoen skulle vi filme en som har en Passion. Jeg og min partner filmet Rikke Vigander. Hun er opptatt av klesdesign og mote, og tar en bachelor innenfor dette. Filmen ble opptatt på i Phone, med et telefonstativ og knappenålsmikrofon. Både intervjuet og de ulike bi-rolls ble redigert i Premier pro. Her fikk man øvd seg på ulike effekter, klipping og endring av lyd. Dette prosjektet ga meg en god innføring i hvordan man kan produsere og lage videoinnhold. Den viktigste erfaringen jeg tar med fra dette er viktigheten av å ta mange bilder og bi-rolls for å kunne variere innholdet i videoen mest mulig.

Redesign:

Det andre prosjektet vi arbeidet med innenfor grunnleggende innhold var å redesign en selvvalgt nettside. Oppgaven skulle løses som en gruppe hvor vi skulle produserer både video, bilder og det nye designet på siden. Vi valgte å arbeide med Vinhanen.dk. Intervjuet, filmingen og fotoene ble tatt og gjennomført av hele gruppen på bedriften sin vinbar på Nørrebro. Med gode innspill etter båre BERT og 5 Seconds test hadde vi en god oversikt over hva det var viktig å endre. Videre ble vi enige om et felles moodboard og stiltile vi skulle følge, og lagde en wirefram for hver side. Hvert gruppemedlem ble ansvarlig for å kode hver sin side, samt redigere bildene som skulle brukes. Vi hold daglige SCRUM møter som gjorde det lett for oss å følge med på prosessen til de ulike medlemmene, samt hjelpe hverandre med feil eller problemer. Dette ble en veldig oversiktlig og effektiv måte å nå de daglige målene våre på. Prosjektet endte i en presentasjon avholdt av deler av gruppen, hvor vi presenterte vårt redesign

**Dokumentasjon:**

For å holde god oversikt over viktige elementer i både designprosessen og undersøkelser vi har gjennomført samlet vi alt i et dokument. Under ligger noen eksempler, dette er blandt annet styletilen vi brukte til redesignet, en bert undersøkelse og wireframen til champagne siden.

**Fargeteori:**

-Komplimterfarger:

-Rød/rosa psykologi:

-Grønn psykologi:

**Blomster:**

-Psykoligi

**Webdesign:**

-Whitespace:

-Luftig:

-Font: <https://dribbble.com/tags/soft_fonts>

Font teori: <https://dribbble.com/tags/soft_fonts>