**Portfolio tekster**

**Viden / færdighed / kompetancer**

*Grundlæggende web:*

I temaet ”grundlæggende web” lærte jeg de grundlæggende arbejdsredskaber at kende, som er en del af en multimedie designers hverdag, herunder HTML og CSS.

Derudover tillærte jeg viden indefor gestraltpricipperne, skitsering og selve forarbejdet i at designe og kode en webside.

Jeg har også erfaret hvordan man uploader en hjemmeside til internettet gennem filezilla.

I temaet har jeg arbejdet med 2 hjemmesider, først en studiestartsprøve, og derefter en hjemmeside om investeringer i biler.

Klik ind for at se processen i begge projekter.

**Opgave 02.01.02**

I denne opgave blev vi intoduceret for basale html og css tags, såsom h1-h6, div, article, classes og mange andre. I den kontekst skulle vi blot copy/paste dem ind i html-filerne.

Herefter fik vi rig mulighed for at gå amok med styling, og her lærte jeg vigtigheden af margin og paddingen, hvilket er det indre og ydre mellemrum på elementet.

Jeg gik med et mørke- grønt/blåt design, hvilket jeg syntes så lækkert ud. Nu ville jeg havde valgt en kontrastfarve som sekundær farve, for at fremhæve call to action knapper og andre vigtige budskaber på hjemmesiden.

Min største udfordring i denne opgave var, at få styr på de forskellige grids. Altså hvor tekst og billeder er placeret i forhold til hinanden.

**Opgave 02.02.01**

Denne opgave var en forlængelse af det, vi lærte i den første opgave. Hvilket betød at vi skulle gøre præcis det samme, bare hvor vi lavede det hele selv.

Jeg startede med at lave et moodboard, som jeg brugte til at vise og udfolde den stil jeg ville udtrykke på hjemmesiden.

Derefter begyndte processen med wireframes, mockups og layout diagrammer. Wireframes og mockups brugte jeg til at få et visuelt syn på hvordan sitet skulle se ud. Hvorefter layout diagrammerne skulle give mig et syn på hvordan det skulle kodes.

Jeg blev også meget opmærksom på gestaltprincipperne. Herunder benyttede jeg mig af loven om lukkethed, på de 5 investeringsbiler ved at sætte en baggrundsfarve bag hver anden bil.

Det sværeste ved denne opgave var at få kontinuerligtet på alle sider, da jeg havde forskellige billeder at arbejde med.

*Grundlæggende UX:*

I temaet ”grundlæggende web” fik jeg lært hvordan man forbereder sig bedst muligt til at udarbejde en hjemmeside til en bestemt målgruppe.

På baggrund af desk research, observationer, spørgeskema og diverse test lærte jeg at udvikle, den bedst mulige prototype til en t-shirt shop.

Selve t-shirten skulle været et nyt koncept som jeg selv skulle udvikle idéen til, hvilket jeg vil komme ind på i opgave 03.02.02.

Til slut blev vi introduceret for begrebet pitch, hvilket er en kort og klar præsentationsform. Vi skulle så pitche vores koncept og vores løsning til t-shirt shoppen, som jeg kommer ind på i opgave 03.03.02.

**Opgave 03.02.02**

I denne opgave var det vores kreative del af hjernen, som satte gang i hele processen. Vi skulle finde på et nyt koncept til en t-shirt, og derefter skulle vi lave en prototype af en webshop til t-shirten.

Jeg kom hurtigt på ”tyngde t-shirten” som skulle gøre folk mere afslappet og mindre stresset.

Næste step i processen var research, så jeg startede med en desk research, hvor jeg fandt incitament for at tyngde t-shirts kunne blive en ting.

Dernæst gik jeg i fisketorvet for at se på menneskers adfærd. Der blev jeg igen bekræftet i at nogle godt kunne få deres stressniveau ned.

Til sidst i research delen lavede jeg et interview af min mor, som er pædagog. Det gjorde jeg for at undersøge om t-shirten også ville give mening hos børn.

Vi skulle efterfølgende i gang med selve prototypen. Det startede med wireframes, som var en velkendt opgave for mig efter tema 2.

Til slut lavede jeg selve mockuppet/prototypen, med forside og et købsflow.

**Opgave 03.03.02**

Pitchen er en præsentationsform, hvor man skal komme ud med sit budskab, kort og præcist. Her nævner man bl.a. ens USP (unique selling proposition), altså hvordan man skiller sig ud fra mængden.

Jeg valgte at lægge vægt på hvorfor mit produkt burde blive ført ud i livet, og mit valg af design på mockuppen.

Der blev udført test efterfølgende, som gjorde det tydeligt for mig, hvad der kunne være lavet anderledes.

Det sværeste var at holde tiden til pitchen og vænne mig til den måde at fremlægge på. Det vil jeg gerne blive bedre til i fremtiden.

*Animation:*

*Om mig:*

Mit navn er Phillip Kongstad, og jeg er 23 år gammel.

Jeg bor i sydhavnen men jeg flytter til Charlottenlund d. 31/1-23.

Jeg er fra en lille by i Nordsjælland der hedder Allerød.

Jeg bruger meget tid på arbejde, og det kan ses ved at jeg har flere forskellige job.

Jeg er herunder meget arrangeret i mit frivillige arbejde. Der hjælper jeg unge mennesker gennem ensomhed, ved forskellige sociale arrangementer.

Ved siden af studie og frivilligt arbejde, har jeg arbejder som rustvognschauffør. Også i dette job føler jeg, at jeg gør en forskel, for de familier jeg hjælper.

Min fritid bliver brugt på at træne, være sammen med venner, tage i byen og hygge med en god film.

Jeg har i mange år været interesseret i biler, og jeg har været inspireret af hvordan nogle designere kan skabe et eksklusivt og æstetisk design på en bil.

Min drøm og vision med mutimediedesigner uddannelsen er, at jeg en dag bliver bil designer. Dette håber jeg at mit portfolio afspejler.

*Min stil:*

Min stil er inspirret af det minimaistiske, og jeg bliver oftest draget mod rene linjer, og rolige designs.

Gennem mit første semester på MMD har jeg udfordret og udviklet min stil, ved eksempelvis gruppearbejdet i tema 5.

Min stil blev også udfordret på tema 4 (animation), da jeg besluttede mig for at lave et børnevenligt spil, med masser af farver og tegninger.

I andre projekter har jeg prøvet at dyrke det minimalistiske som kom mere naturligt til mig, med nedtonet farver og rene linjer. På den front har synes jeg også at jeg har rykket mig, med et større kendskab til designprincipper, gestaltlove og farvernes betydning.

*Skills:*

HTML/CSS = 70%

Javascript = 40%

XD = 90%

Illustrator = 80%

Premiere Pro = 70%

Photoshop = 40%