

# Refleksionsrapport

Jeg har nu været *Multimediedesigner* studerende på *Erhvervsakademiet Lillebælt* i nu godt og vel et halvt års tid, og nu hvor 1. semester er ved at være over, kigger jeg tilbage på tiden der gik og hvad jeg har opnået samt lært på studiet.

Jeg ved, at jeg har allerede opnået meget bare ved at se mit Showreel igennem, som er propfyldt med diverse projekter – fra gyser film til interaktiv 3D verden. Jeg har haft rigeligt at lave når der var projekter og gruppearbejde.

Gyser filmen, hvor jeg stod for redigeringen samt havde hovedrollen, krævede meget arbejde og tog en hel weekend at filme. Jeg lærte meget om opsætningen af scener, heriblandt opførelse af lys, og hvor lang tid det egentlig kan tage for at få den til at sidde som den skal. Denne erfaring kan jeg nu bruge til at opføre en tidsplan, som er mere præcis i forhold til mængden af tid brugt. Jeg føler, at det er en vigtig erfaring at have, og er derfor nu glad for at det egentlig tog så lang tid som det engang gjorde. Jeg havde allerede en stor mængde erfaring med videoredigeringen, både i programmet *Adobe Premiere Pro*, men også andre programmer, som f.eks. *Sony Vegas Pro*. Dette betød, at jeg ikke udviklede mine evner inden for det emne. Det gjorde dog at den kreative proces i vores gruppearbejde gled som smurt end som f.eks. hvis vi sad med redigeringsproblemer og det resulteret i en bedre film.

Den interaktiv verden, som blev konstrueret og opsat i *Unity3D*, var det projekt, som helt uden tvivl tog den største mængde af tid af alle projekter. Med en deadline på en uge arbejdede min gruppe hver dag fra kl. 8 til kl. 16 med at modellere 3D objekter og dernæst sætte dem ind i *Unity*, hvor de blev tekstureret. I dette projekt viste jeg mine styrker inden for udvikling af interaktiv verdener. Jeg har tidligere arbejdet med *Unreal Engine*, et konkurrerende program til *Unity3D*, og herfra hev jeg mine tidligere erfaringer med. Det resulteret i, efter min ydmyg mening, den bedste og største verden af alle de, som blev skabt til modulet. Jeg havde ikke før modelleret 3D objekter, men det har vist sig at være en styrke for mig, og det har taget let til mig.

Jeg er langt mere teknisk orienteret end at jeg er kreativ orienteret. Det betyder, at jeg foretrækker at arbejde med computeren end at skulle skrive et manuskript. Det har ført til at i projektarbejde har jeg sprunget hurtigt til værks med redigeringens- og opsættelsesopgaverne. Jeg har forsømt at presse mig selv til at tage de opgaver jeg er svagest i fordi at jeg er fokuseret på at lave det bedste projekt, og ikke på at lære mest. Når jeg begynder på 2. semester vil jeg presse mig selv til at tage hånd om mine svagheder

samt vil jeg forsøge at vælge opgaver, som ikke nødvendigvis lægger mig til ryggraden, og dermed lære mere. Dette forbereder mig også til erhvervslivet, hvor en bred erfaring og viden kan være essentielt for et projektarbejde, specielt hvis man skal lede eller planlægge det. Det handler ikke altid om at lave det bedste projekt på studiet, men nærmere om at have lært mest og det har jeg taget mig til.

Jeg foretrækker helt klart den *agile* arbejdsproces, hvilket betyder at hvert skridt i projektet foregår gentagelsesvis og man gennemarbejder opgaven indtil den opnår den ønskede kvalitet. De fleste af vores projekter har ikke fulgt denne arbejdsproces, derimod har de været planlagt efter *vandfaldsmodellen*, som f.eks. med storyboards og manuskript. Dette kan betyde for mig at min kreativitet i projektarbejdet formindskes.

Jeg håber at i næste semester vil vi arbejde mere med projekter, og får mindre undervisning i programmerne, da jeg har været udsat for i 1. semester at næsten hvert program har jeg haft en eller anden erfaring med før. Det har gjort at jeg har været inaktiv i undervisningen, og jeg befinder mig i en situation, hvor jeg ikke fået dannet det nødvendige *networking*, som tit kommer fra lære ting sammen. Det har dog gjort at flere medstuderende kommer til mig når de skal bruge hjælp, og det har givet mig en slags status som ham der er god til hvad vi skal arbejde med af programmer, hvilket jeg har nydt i hvad angår grupper, og håber på at det fortsætter.