

AFLEVERINGSdokUMENT

Vincent Wiederhold

Holdnavn

MMOE241

Vejledere

Andrea Cirone, Projektansvarlig
Thomas Bøye Jessen
Anni Grøndal Nielsen

18.12.2024

Procesportfolio

<https://proces.visualwin.dk/>

Præsentationsportfolio

<https://visualwin.dk/>

GitHub

<https://github.com/vincent-wiederhold/Eksamen-1.Semester>

3.560 anslag i refleksionen

Individuel refleksion over min opnåelse af semestrets læringsmål

Jeg kom på UCL med en lyst til at arbejde visuelt og med forskellige medier (foto, film, animation, reklame og SoMe...). Dog var min teoretiske viden og praktiske kompetencer ved uddannelsens begyndelse begrænset til fotoshoots af venner og familie. Det var et stort skridt at gå fra noob/ingenting til at håndtere design på en professionel måde. Det første semester har givet mig udviklingsbaseret viden som jeg har anvendt og afprøvet i praksis.

I forhold til brugergrænseflader har jeg fået en forståelse for udviklingsmetoder og modeller, som jeg har anvendt i næsten alle mine opgaver. Det var givende at have design thinking modellen så tidligt på semestret, da det har gjort mig mere bevidst om de forskellige faser der er i multimediedesign.

I forhold til digitale udvekslingsformater har jeg lært at bruge de forskellige filformater som

PDF, SVG, PNG, JPG, WEBP. Derudover kan jeg bruge RGB, CMYK og HEX-CODES der er fagtermer for de farveformater som jeg har fået godt styr på. Dem har jeg anvendt i bl.a. Illustrator, InDesign, Figma og CSS.

I forhold til frontend-teknologier og kodning er jeg blevet både positivt overrasket og dybt frustreret. Inden vi havde om emnet var min indstilling til disse teknologier tilbageholdende. Jeg var ret sikker på det ikke var noget for mig. Gennem undervisningen blev jeg dog grebet af de muligheder der ligger i HTML og CSS. I CSS har jeg blandt andet lavet en animation ud fra en serie af tegninger lavet i Adobe Illustrator. I Html har jeg lært hvordan de forskellige tags som head og body fungerer. Derudover kan jeg undersøge og analysere det bagvedliggende elementer på en hjemmeside og ville kunne ændre designet. Frustrationen opstår der, hvor jeg har en ide men ikke fået nok kompetencer endnu til at kode den lige som jeg ønsker. I forhold til kode delen i eksamensprojektet har jeg brugt meget tid på den uden at føle at jeg kom i mål med mit ønskede design. Jeg mener dog selv at jeg har lært at forstå kodningens logiske principper og anvendt dem i min præsentationsportfolio.

Vidensmæssigt har jeg fået et kendskab til CLI Command line interface, GUI Graphical user interface, NUI Natural user interface, TUI Touch user interface, VUI Voice user interface, NLI Natural language interface. Udover det også til Lo-fi & hi-fi wireframes & Mockups og Figma. Figma er et godt redskab for mig for at vise mine tanker.

Ud fra H.C. Andersens festivals oplæg har jeg anvendt centrale principper, teorier og metoder i forhold til festivalens ønsker om design af brugergrænseflader. Til præsentationen formidlede jeg praksisnære løsninger til medarbejderne fra H.C. Andersen festival. Ved produktion, optimering og præsentation af digitalt indhold ud fra oplæg, har jeg lært at have fokus på optimering. For eksempel kunne vi i gruppen nemt have optimeret vores video ved at gøre den mere professionel. F.eks. havde vi ikke været opmærksomme på baggrunden, som trak hele videoen ned. Dette kunne vi uden den helt store indsats have fået til at shine mere.

I H.C. Andersens projektet har jeg også vist at jeg kan bære idéer frem til et produkt og derefter vurdere brugeroplevelsen samt komme med forbedringer. Tilbagemeldingen fra brugerne var positivt og overrasket over multifunktionaliteten i vores idé og at robotten ville kunne bruges i mange forskellige sammenhænge. I gruppearbejdet har vi arbejdet praksisnær med en systematisk tilgang, og vores forskellige baggrunde har givet os mere tværfaglighed end vi hver især havde alene.