

25. Maj 2018

SYNOPSIS

ZEYNEB KHEDRI
OEAMM17EDA
ANSLAG: 10.126

PROCES PORTFOLIO: *HTTP://WWW.ZEYNEB.DK/BLOG/*

BRANDING PORTFOLIO: *HTTP://WWW.ZEYNEB.DK/*

Vejledere: Erik Østergaard, Anni Grøndal, Andrea Cirone Nørregaard,
Michael Sjørup Christiansen og Kenneth Clausen

Indholdsfortegnelse

3

5

10

16

INDLEDNING

PROJEKT 1

PROJEKT 2

PROJEKT 3

Indledning

I denne synopsis vil jeg præsentere og reflektere over opnåelse af læringsmål i de 3 projekter, som jeg har været igennem i løbet af 1. semester.

1. semester har budt på en masse spændende og udfordrende opgaver, som jeg har lært utrolig meget af.

De 4 fagområder: Virksomhed, kommunikation, interaktion og visualisering har givet mig en masse ny viden der har sat min kreativitet i gang, samt motiveret mig til at sidde med de forskellige udfordringer i min fritid.



**EVALUERING OG RE-DE-
SIGN AF ODENSE BUNKER-
MUSEETS HJEMMESIDE.**

Projektpræsentation

I dette projekt skulle vi i gruppe af 4, lave en evaluering og re-design af Odense Bunkermuseets hjemmeside. Vi skulle udarbejde et re-design af landing page og en selvvalgt underside. Målet med projektet var at lave en systematisk og grundig heuristisk evaluering og derefter udarbejde en klient-rapport samt en prototype af vores forsalg til et re-design af hjemmesiden.

I vores gruppe fokuserede vi på at udarbejde et re-design af landing page og at forbedre sidens navigation. Ved hjælp af C.R.A.P principperne forbedrede vi hjemmesidens æstetiske udtryk, gjorde den mere harmonisk, og hjalp med at gøre hjemmesidens budskab mere tydelig.

Vi forbedrede sidens navigation ved at samle de tre menupunkter "Priser og åbningstider", "Rundvisning" og "Find vej" sammen, således at de mest relevante informationer var under samme menu fane.

For at udviklede en flot og brugervenligheden hjemmeside. Lavede vi sketcher på papir, low og high fidelity wireframes, mock-up, og til sidst en prototype.

I rapporten udpegede vi de forskellige problemer som Odense bunkermuseums hjemmeside havde og anbefalede nogle løsninger til hvordan problemerne kunne løses.

Refleksion over opnåelse af læringsmål

I løbet af de første par uger på 1. semester, fik vi undervisning i nogle forskellige programmer, teorier, værktøjer og metoder som vi kunne bruge i vores 1 projekt.

I projektet blev jeg bedre til at bruge nogle programmer, som Adobe Experience Design (XD), Adobe Photoshop og Adobe InDesign. Jeg havde aldrig før brugt InDesign, så det var lidt udfordrerne men jeg lærte en del af det. Jeg lærte også at analysere en hjemmeside, ved at bruge Nobanet Usability Guidelines (NUG) og C.R.A.P. principperne, det var noget vi fik undervisning i, med det var noget helt andet at skulle sidde med det. Udover det blev jeg også bedre til at finde inspiration til vores re-design igennem

en second research, samt hvordan jeg skulle sammensætte vores ideer, og lave en wireframe, mock-up og prototype ud fra det.

I vores projekt lavede vi også en persona, men den brugte vi ikke rigtigt til noget.

Men når jeg kigger tilbage på dette projekt, kan jeg godt se fordelene ved at inkludere persona'en. En god grund til at have personen med, er at man kan bruge den som augment, for at sælge vores forslag til re-design.

Det jeg lærte allermest af i dette projekt, var hvordan man skulle præsentere produktet til kunden på en forståelig måde, og uden at bruge fagtermer. Udover det skal man vise dem de problemer der er og augmentere hvorfor de forslag vi har præsenterede er gode, ud fra teorierne.



Odense Bunkermuseums

Kom og oplev den 450 kvm store atombunker, der tidligere husede Odense Kommunes kommandocentral.

Det var stedet, hvor borgmesteren og infrastrukturens nøglepersoner skulle sidde, i det værste tænkelige tilfælde, under Den Kolde Krig.

Bunkeren står helt intakt og med flotte udstillinger om det civile beredskab og fjenden fra øst.

[Planlæg dit besøg](#)

Nyheder

Odense Bunkermuseum holder...

I vinterferien holder vi åbent tirsdag til søndag fra kl. 10 til 16. Der er rundvisning kl. 11 og 14. Rund...

Historisk Bunkerdag lørdag den...

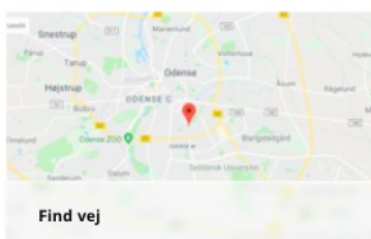
Parken og området omkring bunkeren og Kragtsbjerggården fyldes igen i år, med både civ...

Nye udstilling om "Politiet under..."

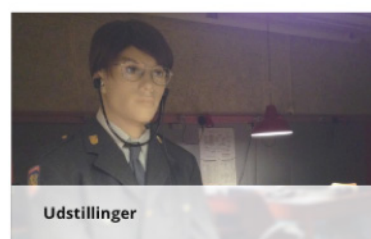
blev indviet af politidirektør Kit Claudi Grøn-Iversen den 13. februar 2018. Udstillingen er lavet L...

[Læs flere nyheder](#)

FØLG OS



Find vej



Udstillinger



Priser



Historiske bunkedag

FØLG OS



KONTAKT

📍 Kragtsbjergvej 99, 5230 Odense M
✉ kontakt@odensebunkermuseum.dk
☎ 50 59 05 99 (Onsdage 15-18)

ÅBNINGSTIDER

Lørdage	10-16
Søndage	10-16
December	Lukket

INSTALLATIONS KONCEPT FOR TIDENS SAMLING



Projektpræsentation

Det andet projekt skulle vi i gruppe, lave en Installations koncept for tidens samling, tilegnet for både normaltseende, svagtseende og blinde. Formålet med projektet var at vi skulle komme med konkrete svar på hvordan museet Tidens Samling, kunne forbedre oplevelsen for deres blinde og seende besøgende under 30 år. Og sikre sig at de ville komme igen og igen.

Vi skulle udarbejde en akademisk rapport samt en funktionel prototype af vores Installations koncept.

I vores gruppe fokuserede på hvordan vi kunne tiltrække den yngre generationer til museet, og sikre os at de ville komme igen. Ved hjælp af Design Thinking metoden som går ud på at man udnytter ens "mindset" som empati og eksperimenterer for at komme frem til nogle innovative løsninger. Man træffer beslutninger baseret på hvad ens fremtidige kunder forventer.

Efter en række undersøgelser og brainstorming, fandt vi frem til en løsning der kunne tiltrække den yngre generationer til Tidens Samling.

For at illustrere vores ide, lavede vi sketcher, storyboards, low fidelity prototype, og til sidst en high fidelity prototype. I rapporten præsentere vi et konkrete svar på hvordan Tidens Samling Museum kunne sikre sig at også de yngre generationer vil besøge dem.

Refleksion over opnåelse af læringsmål

I dette projekt blev jeg udfordret i flere områder. Jeg lærte at bruge nogle programmer som jeg slet ikke havde prøvet eller fået undervisning i før, såsom adobe fuse, som jeg brugte til at forme vores 3D figur i. Og hjemmesiden Mixamo, som jeg brugte til at tilføje animationer til figuren. 3D printning og lasercutting var også noget nyt for mig, det var meget spændende at prøve, og jeg lærte at bruge maskinerne.

Jeg blev også bedre til at bruge programmet cinema 4D, det var lidt udfordrerne men jeg lærte en del af det.

Vi skulle skrive en akademisk rapport, det var noget jeg ikke havde prøvet før. Til rapporten skulle vi bruge Design Thinking som en ramme.

Vi havde fået undervisning i Design Thinking, men jeg fik meget mere ud af det og forstod det bedre, da jeg sad med det i praktisk.

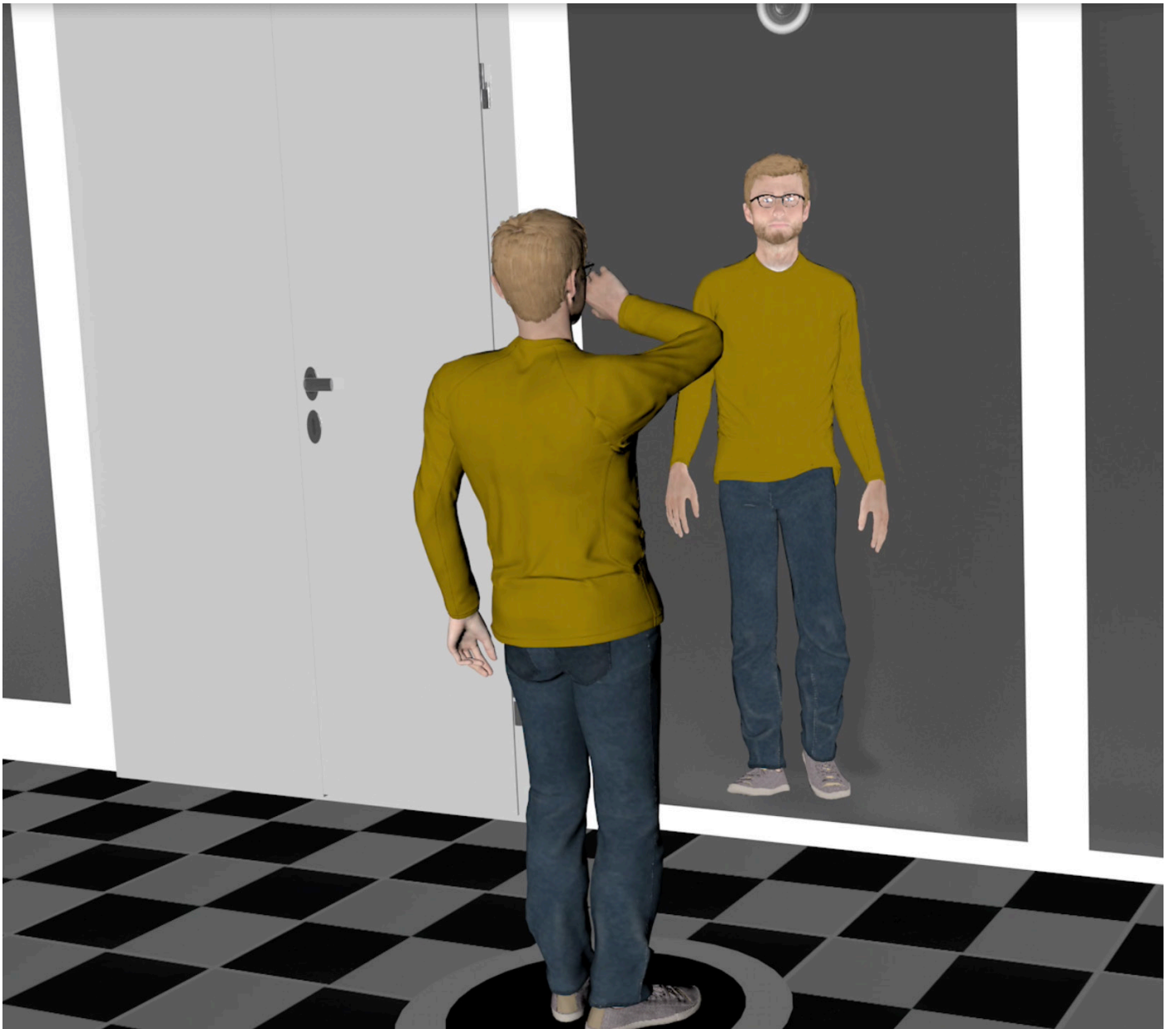
Udover det blev jeg også bedre til at finde inspiration til vores Installations koncept. Det gjorde jeg ved at se, hvad de andre museer havde, samt at tænke ud af boksen.

Vores fokus var ikke helt præcist som tidernes samling ønskede. Da vi fokuserede mere på hvordan vi kunne tiltrække den yngre generation til museet, og sikre os at de ville komme igen. Og ikke så meget fokus på de svagtseende og blinde.

Alt i alt så lærte jeg at bruge nogle nye metoder, samt nye pogrammer i gennem dette projekt.

Link til prototype:

<https://www.youtube.com/watch?v=0UKDvYABtyM>





PRÆSENTATIONS- PORTFOLIO

Projektpræsentation

Dette projekt var det sidste projekt i 1. semester. Det var vores første projekt, hvor vi ikke skulle arbejde i grupper, men i stedet stå på egne ben. Projektet gik ud på at man skulle lave en presentationsportfolio, der har til formål at brande sig selv. Denne presentationsportfolio skulle kodens fra bunden med HTML og CSS. Vi skulle udvælge nogle relevante materialer, som vi har arbejdet med i løbet af 1. semester. De materialer skulle fremhæve hvad vi kunne og hvad vi kan bidrage med hos en virksomhed.

Det jeg fokuserede mest på, var hvordan jeg skulle nå ud til min målgruppe. Hvilket var lidt af en udfordring, da jeg gerne vil være freelancer, når jeg er færdig.

Jeg fik dog klarlagt at min målgruppe skulle være en lille virksomhed, med en online butik, der har brug for at få re-designet deres hjemmeside og visualiseret deres budskab.

Herefter begyndte jeg at lave researche og finde inspiration til hvordan min hjemmeside skulle se ud. Min tanke var at min hjemmeside skulle have samme tema som en online butik, men med min egen stil. Jeg fandt så frem til <https://isangs.com/>, som er en lille virksomhed, i København.

For at udvikle min hjemmeside, lavede jeg wireframes, moodboards, styletile og mock-up som jeg kunne rette mig efter. Da jeg havde et visuelt udgangspunkt, som jeg kunne kigge efter, begyndte jeg med at kode hjemmesiden.

Refleksion over opnåelse af læringsmål

I dette projekt blev jeg bedre til at bruge nogle programmer, såsom Adobe Photoshop, som jeg brugte til at lave moodboards og styletile, Adobe Experience Design (XD) det brugte jeg til at lave et mock-up, Adobe Illustrator til at lave mit hero billede. Og Adobe InDesign til at skrive og designe min synopsis.

Jeg blev også bedre til at bruge C.R.A.P. principperne, til at udarbejde hjemmesidens layout og æstetiske udtryk. Udover det fik jeg en bedre forståelse af hvordan man bruger farver og hvad de betyder. Farve teori er meget vigtigt når man laver et design, det er noget man skal tænke længe og meget over, da ikke alle farver passer sammen.

Jeg prøvede også at lave et logo med Adobe Illustrator, det var ikke noget krav at man skulle have det med, men jeg tænkte at det var en god måde at signalere hvem jeg er og hvad jeg kan.

I forhold til kodning af hjemmesiden, blev jeg også bedre til det. Jeg har tidligere haft en smule erfaring med både HTML og CSS. Jeg har prøvet at kode en hjemmeside fra bunden, men det var ved hjælp af en tutorial, der viste step by step, hvad man skulle gøre, og det var for et par år siden jeg gjorde det.

I løbet af semestret, fik vi undervisning i HTML og CSS og det genopfriskede min hukommelse, så det var forholdsvis nemt nok at kode min hjemmeside fra bunden af. Det hvor jeg blev mest udfordret var da jeg skulle offentliggøre min hjemmeside. Jeg så flere tutorial og læste mig frem til hvordan jeg skulle gøre, indtil det lykkedes.

Jeg prøvede også at bruge PHP til at lave kontakt siden, det var noget helt nyt for mig, så jeg så videoer og læste om det. I starten virkede det men så ved jeg ikke hvad der sket. Jeg brugt landtid på at få det til at virke ikke, men det lykkedes ikke. Så jeg måtte nødt at lave en basic kontakt side

At iconerne brugte jeg denne hjemmeside, <https://fontawesome.com/?from=io>, i stedet for at bruge billeder, med drillede lidt et par gange, men ellers gik det fint.

Alt i alt er jeg rigtig glad for mit endelige resultat, og jeg er overrasket over hvor meget jeg har lært på ét semester og i min fritid.

