

— AFLEVERINGSSIDE —

REBECCA HAUKOHL RASMUSSEN
MMOF251

AFLEVERINGSDATO: 28/5-2025

— INFORMATIONER —

Præsentationsportfolio:

<https://rebecca-h-rasmussen.dk/>

Procesportfolio:

<http://proces.rebecca-h-rasmussen.dk/>

Github:

<https://github.com/Rebecca-Haukohl/1.-semester-projekt>

Total anslag i refleksion: 3.430

Vejledere:

Andrea Cirone Nørregaard

Thomas Bøye Jessen

Jesper Fromm

REFLEKSIONER

BRUGERGRÆNSEFLADEN

I dette semester har jeg lært at integrere fundamentale designprincipper og metoder, når jeg har udviklet brugergrænseflader (User-Interface). Brugergrænsefladen sørger for at brugeren kan interagere med for eksempel hjemmesiden. Vi som designere kan med forskellige principper og metoder gøre interaktionen mere brugervenlig ved at benytte elementer som virker intuitive. Jeg har arbejdet mest med grafisk brugergrænseflade (GUI), hvor jeg især er blevet bidt af det visuelle design. I workshoppen Prototype, hvor jeg var med til at udarbejde en dating-hjemmeside til ældre mennesker, lærte jeg hvor forskelligt det er fra målgrupper, hvad man finder intuitivt. Dette betyder altså at en god UI (i dette tilfælde GUI), ikke kun kan vurderes god for dets visuelle udseende, men også for, hvor tilgængelig den er for den specifikke målgruppe, da brugervenlighed og adgang for målgruppen er altafgørende i ethvert design.

BRUGEROPLEVELSER

I dette semester har jeg lært at indsamle viden om hvordan brugere interagerer med et produkt eller en service. Det kan være gennem observationer, interviews eller spørgeskemaer. Derefter analyseres de indsamlede data for at finde mønstre og indsigt, som bruges til at forbedre designet. Jeg har lært om UX-metoder såsom Wireframe, personas, prototyping og brugervenlighed. I mine projekter har lært at tilrettelægge og udføre brugertests, og vigtigheden i at få testpersonerne til at føle sig trygge i omgivelserne. Vi som digitale udviklere kan tænke bæredygtighed ind på flere områder bla. Digitale løsninger med længere holdbarhed (færre opdateringer), eller brugertest i omfang som belaster miljøet mindst muligt.

INDHOLD

Jeg har fået kompetencer inden for hvilket indhold man bruger på de forskellige platforme. Det er vigtigt at forstå hvor når man skal bruge de forskellige formater: tekst, billede, video, lyd, animation og interaktive elementer. Uden forståelse for dette kan ens design give et andet udtryk end man forsøger at give. Et eksempel på en opgave hvor jeg har arbejdet med forkert brug af indhold, var på min studietur til Hamborg. Har fundt jeg flere eksempler på forkert typografi, som gjorde at virksomheder eller budskaber let blev tolket forkert. Jeg har fået forståelse for at man planlægger en produktion med struktur, for at have kontrol. Jeg har for eksempel arbejdet med storyboard og manuskriptudvikling (anvendt i bla. Markedsføringsvideo).

FORRETNING

Jeg er fået forståelse for hvad jeg som multimediedesigner kan forvente at få som opgave i en virksomhed eller et bureau. Det er alt fra UX/UI-designer som laver wireframes og sørger for at kontinuerlig visuel identitet. Front-end-udvikler som koder det design de bliver tildelt, til en fungerende hjemmeside. Det vil være min opgave at kende til rettigheder og licens og undgå at disse overskrides.

TEKNOLOGI

Jeg har lært og arbejdet med teknologier som HTML og CSS som bruges til at skabe brugergrænseflader, samt brugt værktøjer som videoredigering, billedredigering og optimering. Jeg har ikke blot læst om teorien, men jeg har haft arbejdet i hånden både til undervisning, workshops, projekter og i min fritid. Jeg har fået kendskab til at der er sikkerhedsmæssige regler som man skal overholde når man har med både at skulle bygge en hjemmeside, men også eje en (bla. CVR-nummer). Jeg har lært at det ikke er tilladt at bruge videoklip, billeder, farver og Fonts som man ikke har licens på.