



Project 5: Portfolio Remake

"Art is a tree of life." William Blake

December 2014 – Januar 2015

1. semester, Mula,
Multimediedesigner uddannelse
Copenhagen Business Academy, Lyngby

Anastasia Keller
annastacy.k@gmail.com

Indholdsfortegnelse

1. Forberedelse	1	3.3. Grid.....	13
1.1. Opgavens analyse og formulering	1	3.4. Wireframes.....	14
1.2. Brugertest af den gamle hjemmeside	2	3.5. Skitser af siderne	15
1.3. Inspiration	4	4. Visuel identitet	16
1.3.1. Moodboard	5	4.1. Videre-udvikling af det gamle koncept: "3-Identitets Træ".....	16
2.1. Design Brief.....	6	4.4. Skrifttype	21
2.2. Website Content Map (PBS).....	7	4.5. Andre visuelle elementer	21
2.3. Work Breakdown System (WBS).....	9	5. Kodning	22
2.4. Gantt-diagram	10	5.1. Kodning med grid.....	22
2.5. Risk Management	11	5.2. Kode struktur	23
3. Informationsarkitektur	11	5.3. Validering og redigering.....	24
3.1. Content skrivning.....	11	6. Konklusion.....	24
3.2. Website hierarki.....	12		

1. Forberedelse

Jeg begyndte at arbejde på dette projekt ved at undersøge alle mulige emner: andre studerendes hjemmesider fra tidligere år, web-agencys hjemmesider og andre spændende designerwebsites. Jeg har også gennemgået nogle undervisningsmaterialer på Fronter og kigget igennem studiebøgerne for at danne et overblik over hvad jeg skulle skrive på min ny hjemmeside og hvordan den burde se ud.

Men først og fremmest skulle jeg definere opgaven selv, ikke kun følge lærernes krav, men også mine personlige mål med den.

1.1. Opgavens analyse og formulering

I opgave beskrivelsen, som vi fik fra lærerne, står der at "formålet med porteføljen er at præsentere og dokumentere vores faglige niveau og vise vores **faglige udvikling** samt gøre os bevidst om, hvad vi har arbejdet med, og hvad vi har lært". Således består opgaven i

- at redesigne den nuværende portefølje (projekt 1)
- at opdatere porteføljens indhold

Som jeg forstod det, skulle man gennem redesign af websitet demonstrere sin tilegnede viden inden for de **4 læringsområder** som vi fik undervisning i gennem 1. semester.

De områder er:

1. Kommunikation
2. Design og visualisering
3. Interaktion
4. Virksomhed

Krav til porteføljens indhold var at:

- *dokumentere* udviklingsprocessen under design af porteføljen: projektplanlægning, informationsarkitektur, designskitser, wireframes, mockups etc.;
- inkludere dokumentation af tidligere projekter, som linker til de oprindelige løsninger, projektbeskrivelser og rapporter;
- inkludere remakes af tidligere projekter (i betragtning af lærernes kommentarer og egne forbedringsideer);
- *reflektere* over sin læring på en gennemskuelig måde for at vise sin udvikling. Spørgsmål til svar:
 - Hvad har jeg lært under forløbet?
 - Hvordan hænger det sammen med mit forhåndskendskab til emnet og denne opgavetype?
 - Hvad forventede jeg at lære?
 - Hvad har jeg mere brug for at lære?
 - Hvad vil jeg foretage mig for at komme til at lære dette?

Udover ovenstående krav har jeg også sat mine egne mål med opgaven:

- 1) at vise hvad jeg kan lave ved hjælp af mine tidligere kompetencer (projektledelse, kommunikationsplanlægning, konceptudvikling, tegning),
- 2) at anvende mine nye tilegnede evner og viden (kodning, designteorier) og
- 3) at øve mig i de kundskaber (fx visse programmer), som jeg ikke nåede at udvikle tilstrækkeligt i løbet af semestret.

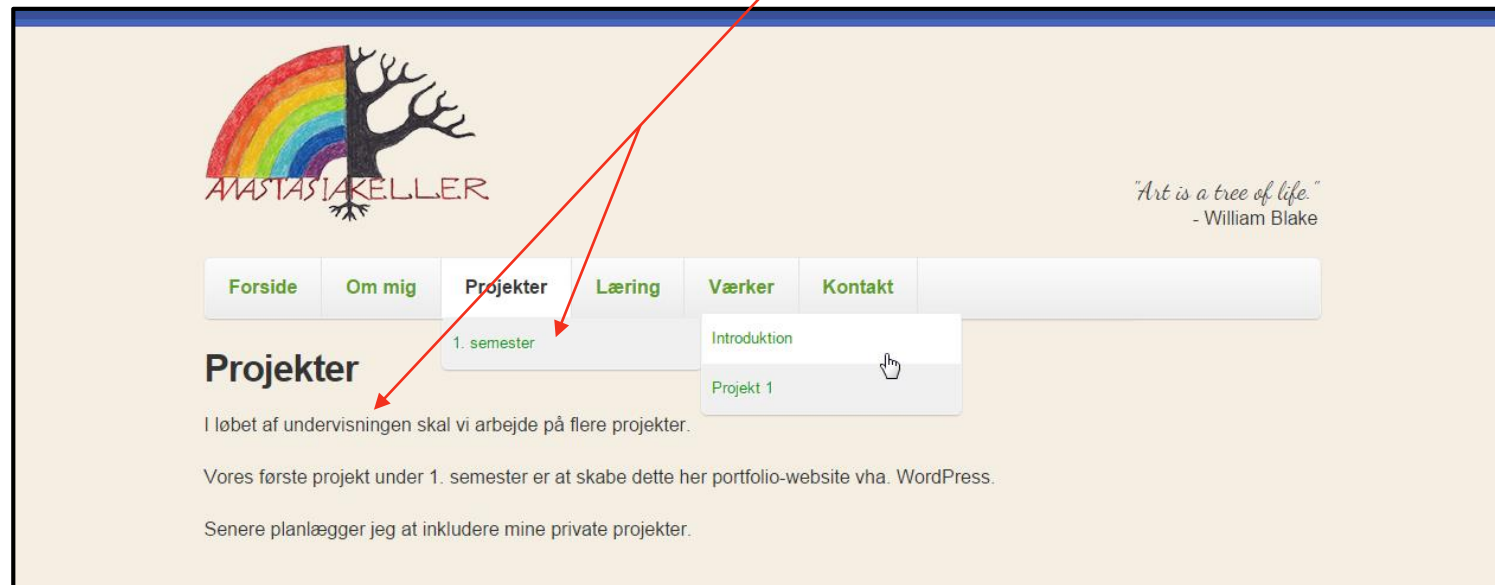
1.2. Brugertest af den gamle hjemmeside

En af opgavens krav var også at lave en brugertest af den gamle hjemmeside før man begynder at redesigne. Tilsyneladende var formålet at finde fejl som skal rettes og at evaluere websitets udseende i forhold til brugbarhed og designprincipperne som vi lærte senere i semestret.

Jeg har lavet gangstertest og bruger evaluering på **Forsiden** og **Projekter-siden**.

På **Projekter-siden** nedunder er der et problem med navigation til undersider, hvor Header ikke svarer til undersidens navn.

Der er også forbedringsanbefalinger til **Forsiden** nedunder.



Gangstertest og anbefalinger

1. Website identification:

Anastasia Keller - uklar skrift, hvem er Anastasia Keller?

1 point

3. Underside:

Forside

3 points

5. Placerings-indikatorer:

Markering af aktuell placering kan ses her, men brødkrummesti mangler

2 points

2. Sektioner:

Forside, Om mig, Projekter, Læring, Værker og Kontakt

3 points

4. Lokal navigation:

findes ikke på denne side

(ikke relevant på forsiden, derfor ikke scored)

6. Søgefunktion:

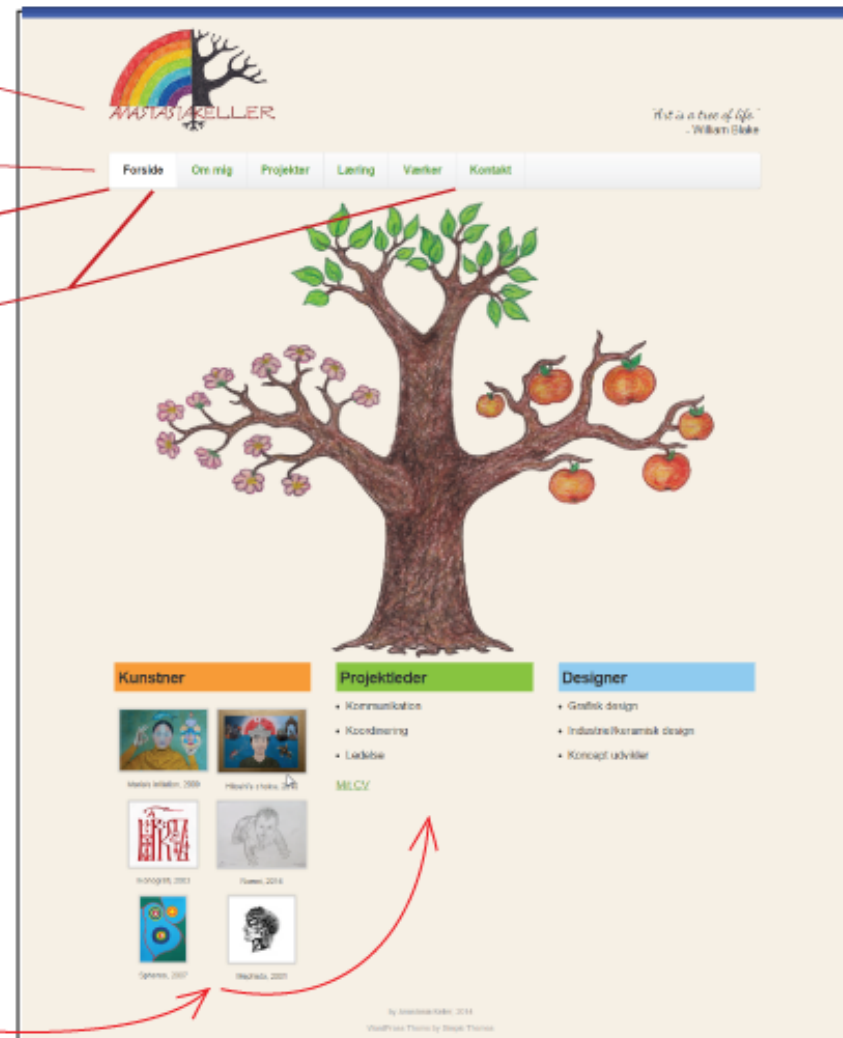
findes ikke

0 points

Score: 9 points (ud af 15)

Anbefalinger til forbedring:

1. Udskift navntæk med en mere læselig skrifttype. Definer websitets emne.
2. Tilføj brødkrummesti på hver side.
3. Flyt Menuen til midten. En aktiv side skal være markeret mere tydeligt (stærkere farvekontrast).
4. Visuelt ville billeder blok til venstre i bunden passe bedre i den midterste spalte.
5. Tilføj kontakt oplysninger og sociale media links.



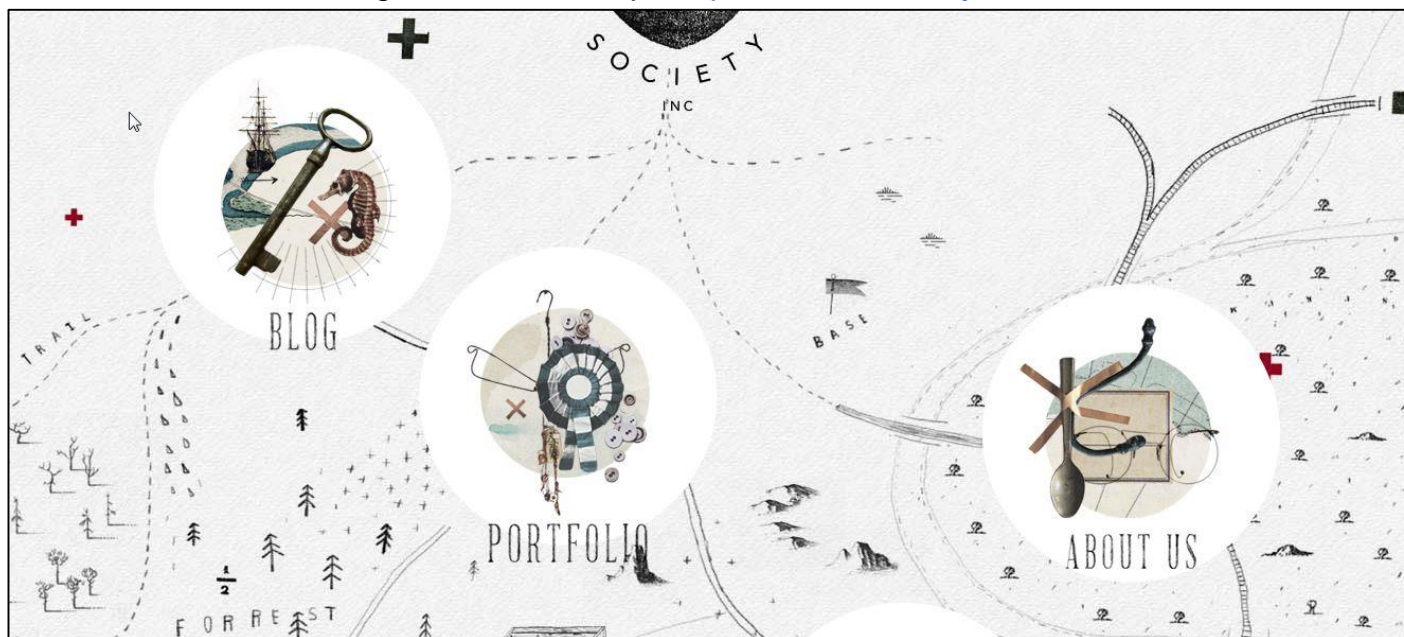
Lavet af Anastasia Keller, 2014

1.3. Inspiration

Jeg har kigget gennem hundredevis af hjemmesider under hele projektforløbet - først for at få overblik over det jeg skal lave og så senere for at lede efter designideer og en rigtig stemning. I begyndelsen var det interessant at se hjemmesider af andre studerende fra forrige år. Jeg blev især imponeret af en hjemmeside af Olena Mi-
khanosha i forhold til dens struktur og grundighed.

Jeg fik også inspiration fra <http://www.awwwards.com> som udstiller de bedste designer- og web-agencies' hjemmesider. Der fandt jeg en hjemmeside, <http://www.thesocietyinc.com.au/>, som udstrålede den helt rigtige stemning, jeg ville have på min egen hjemmeside. I stedet for menu på dens forside er der en tegning af et kort, hvor side-titler virker som stednavne. Jeg synes den er meget kreativ og stadig funktionel.

En fragment af forsiden på <http://www.thesocietyinc.com.au/>



1.3.1. Moodboard

Når vi lærte om designprocessen, blev vi introduceret til moodboards - en metode, hvor man indsamler og sammensætter inspirerende billeder eller andre objekter omkring et projektet-relaterede

emner. Mange designere bruger denne metode. Det gjorde jeg også ☺

Moodboard



Oprindeligt var min porteføljes designkoncept bygget op omkring et billede af et æbletræ (3-identitets træ). Dette billede ville jeg beholde på den nye hjemmeside, men den skal selvfølgelig udarbejdes videre.

Dette moodboard viser forskellige slags billeder af æbletræer. Nogle af dem valgte jeg fordi de kunne hjælpe mig med at tegne træelementer, såsom æbler og blomster, rigtigt. Nogle andre billeder viser bare en stemning, som jeg gerne ville formidle gennem visuelle elementer på min hjemmeside. Oprindeligt tænkte jeg på at inkludere et animeret dyr, som et egern eller en kanin på forsiden. Men jeg droppede ideen, fordi den var for kompliceret i forhold til konceptet og dens implementering.

2. Projektplanlægning

I andet trin af projektforsløbet nedbryder jeg opgaven i mindre dele og udarbejder en plan over hvordan og hvornår jeg skal implementere dem. For at forstå opgaven endnu bedre skriver jeg først et designbrief, som er en kort beskrivelse af projektets omfang, målgruppe, formål og nogle andre formalia. Jeg har allerede defineret projektets krav og mål, både eksterne og interne, i sektionen [1.1 Opgavens analyse og formulering](#). I designbriefet skriver jeg også om projektets formål, men mere specifikt.

2.1. Design Brief

I design briefet ville jeg give svar på nogle af spørgsmålene fra studiebogen *"29 spørgsmål. En moderne retorik til planlægning af kommunikation"*¹. De spørgsmål er almindelige når man vil lave et design, hvis formål er at kommunikere noget til en gruppe af modtager, fx en reklame eller pr kampagne. Ved dette her projekt promoverer jeg mig selv, som en dygtig studerende (forhåbentlig) og som en god designer i fremtiden, samt som et interessant og kreativt menneske.

Jeg valgte kun at svare på få basale spørgsmål:

Hvem? Laver Hvad? Til Hvem? Vil sige hvad? Til hvilken effekt?

Hvem er afsenderen?

Jeg, som er en studerende på multimediedesigner uddannelse på CPH Business, samt en projektleder og kunstner.

Hvad er produktet?

Primær definition: Produktet er et website som læringsprojekt på multimediedesigneruddannelsen.

¹ "29 spørgsmål. En modern retorik til planlægning af kommunikation" af Jan Krag Jacobsen (s. 17-18), 1. semester, multimediedesigner uddannelse

Sekundær definition: En prototype af en designerportefølje, som jeg løbende vil udarbejde og bruge i fremtiden som min personlig profil til arbejdsgivere eller evt. kunder (hvis jeg bliver en selvstændig designer).

Hvem er målgruppen?

Primær målgruppe er lærerne, som vurderer mine kundskaber og den viden jeg har tilegnet mig under 1. semester. I fremtiden, når jeg begynder at søge arbejde, ville arbejdsgivere blive den primære målgruppe. På det tidspunkt ville jeg justere hjemmesiden til det formål.

Sekundær målgruppe er andre interesserede og studerende på CPH Business.

Hvad vil jeg sige?

Ud over lærernes krav til indhold på min hjemmeside, der var nævnt tidligere i sektionen [1.1 Opgavens analyse og formulering](#) (projektrapporter, links til tidligere udarbejdede løsninger og deres remakes, og beskrivelse af læringsprocessen), ville jeg også demonstrere andre kundskaber, som jeg havde udviklet tidligere.

Jeg ville også vise min personlighed gennem designet af hjemmesiden. Jeg tror det er lige så vigtigt at kommunikere klart om mine personlige evner og tilbøjeligheder, som om mine professionelle kundskaber.

Hvad vil jeg nå med det?

Som jeg har defineret før, er det primære formål med opgaven at demonstrere sine kundskaber til lærerne og beskrive læringsprocessen. Derfor er den primære målgruppe er lærerne.

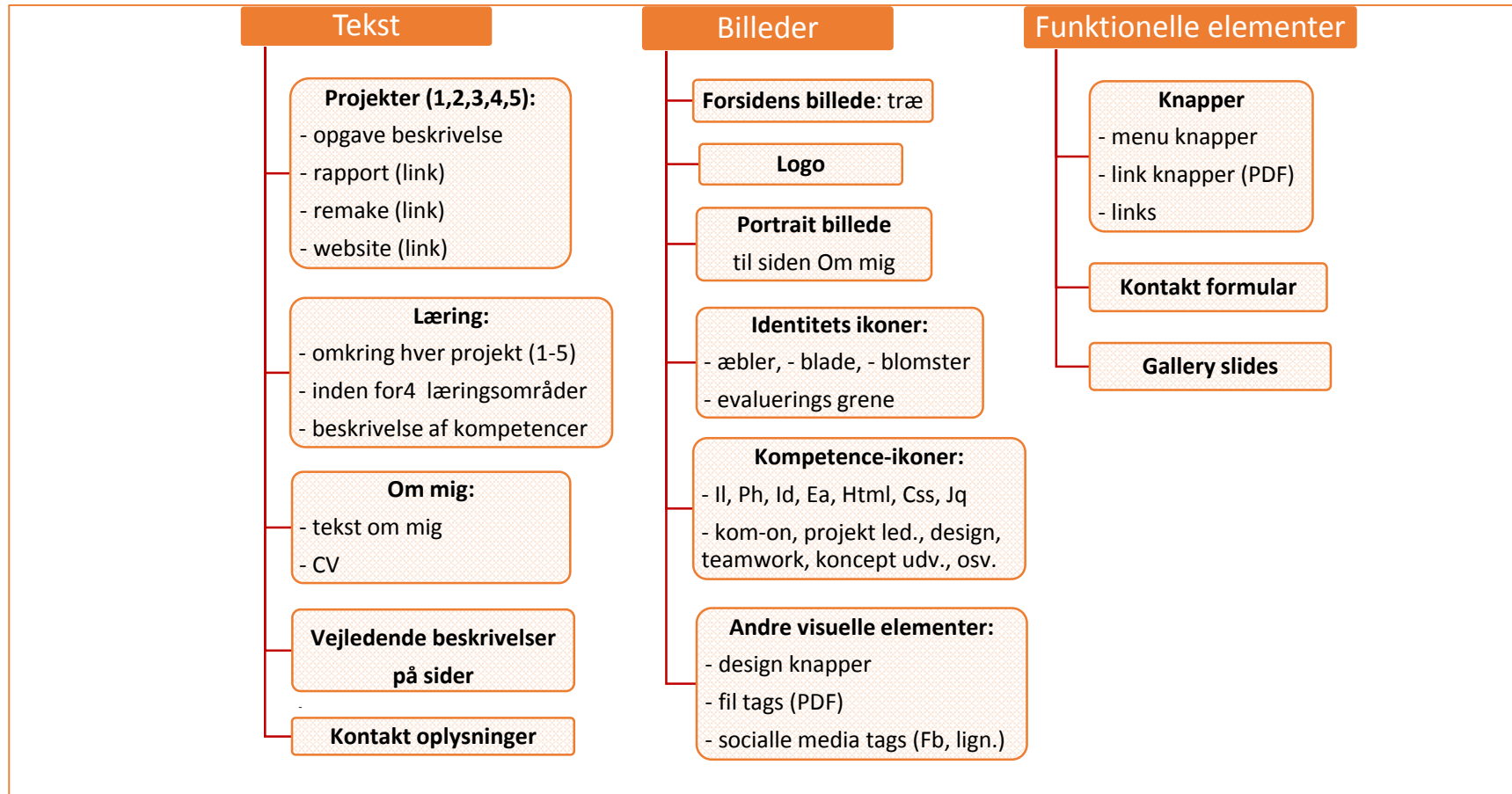
Desuden fungerer porteføljen som et præsentationsmedium til 1. semesters eksamen. Mit formål er således at præsentere mine medlærte kundskaber bedst muligt og at få dermed en god karakter.

2.2. Website Content Map (PBS)

I forberedelsesfasen har jeg indsamlet nogle filer og billeder relaterede til tidligere projekter, som jeg ville bruge i porteføljen. Men da omfanget over alle hjemmesidens elementer var så stort, besluttede jeg at sortere dem i en slags *Content Map* (Indholdskort), for at få bedre overblik over hvilke sektioner ville der være brug for på hjemmesiden.

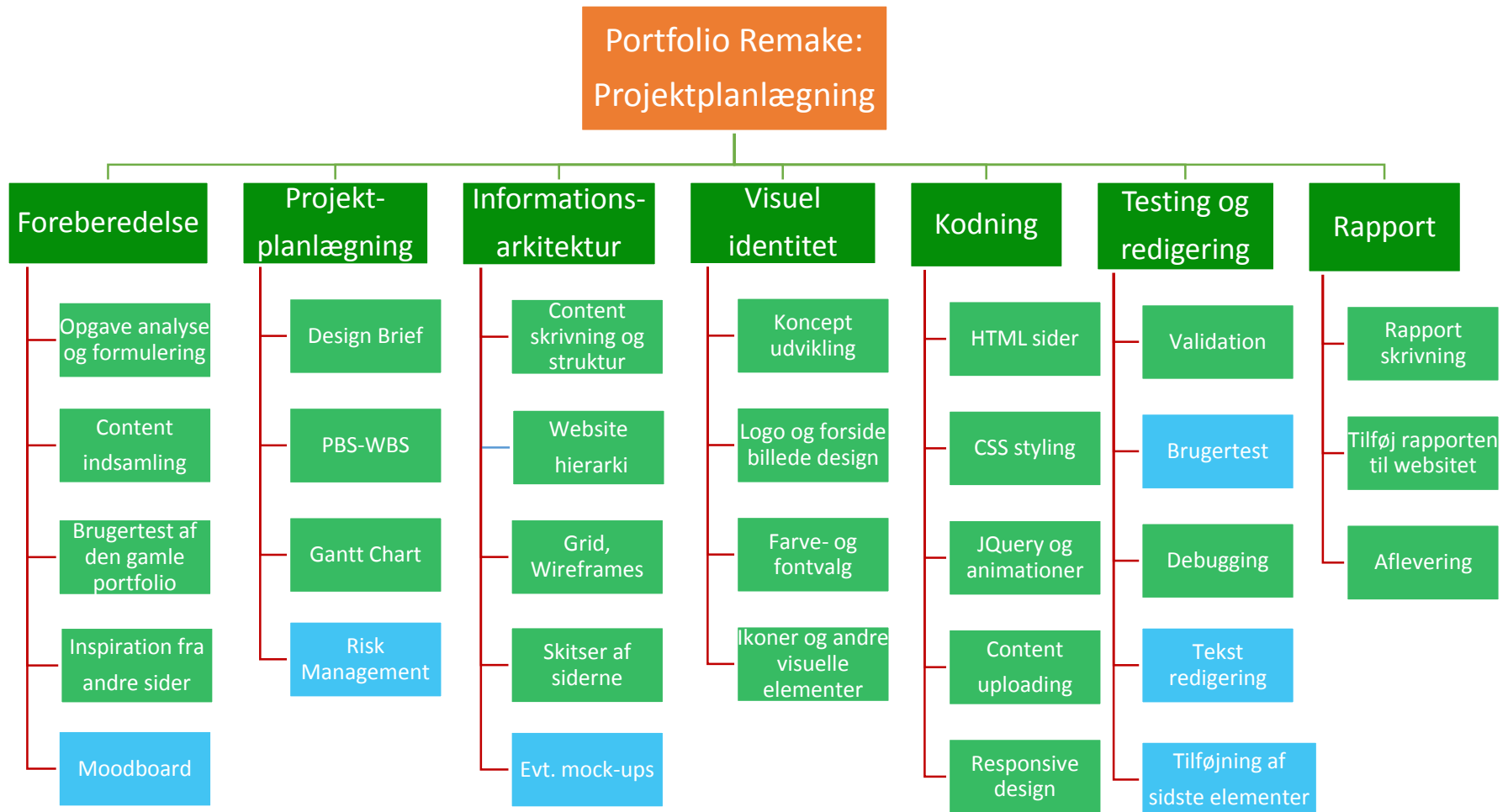
Under lektionerne om projektplanlægning hos Frederik lærte vi om **Product Break System (PBS)**, som er en sorterings- grupperingsmetode omkring alle produkt-elementer med henblik på at identificere de opgaver, man skal udføre i produktionsfasen. I begyndelsen var det klart for mig at indholdet på fleste hjemmesider falder i 3 hoved kategorier: **tekstuelle**, **visuelle** og **funktionelle**.

Website Content Map nedunder viser alle elementer inden for hver kategori.



2.3. Work Breakdown System (WBS)

Efter jeg fik styr på indholdet, lavede jeg WBS. Opgaverne, som evt. kan nedprioriteres, er markeret i lyseblå.



 - Projekt-trin

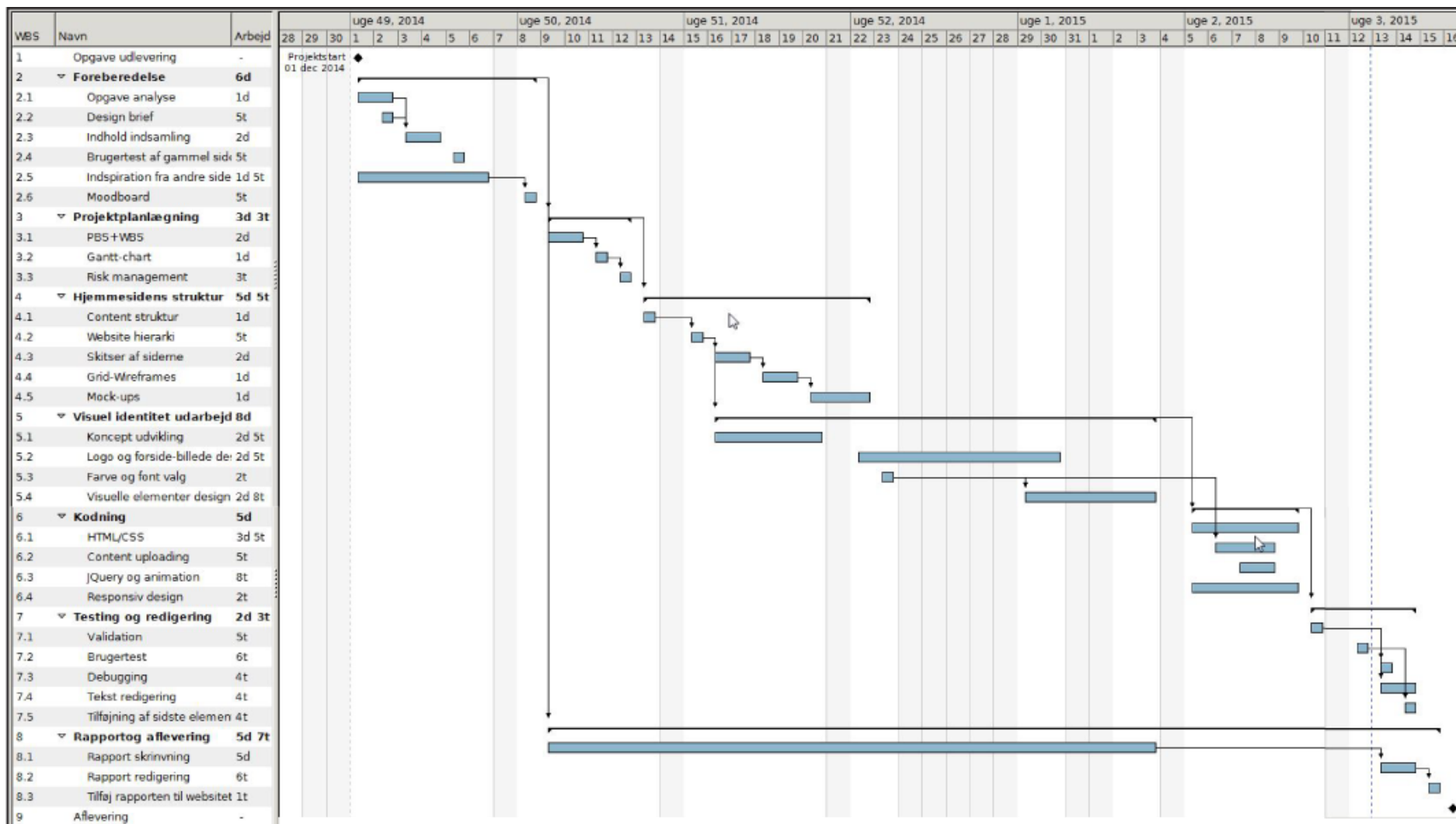
 - Hoved opgaver

 - Ekstra opgaver (kan undgås, hvis ikke der nok tid)

2.4. Gantt-diagram

Så udarbejdede jeg et **Gantt-diagram**, som viser opgavernes rækkefølge og varighed. Men jeg har ikke fulgt

det præcist, da der stadig er en masse opgave, som jeg har ikke nok erfaring i, især i design og kodning.



2.5. Risk Management

Jeg var usikker på hvor meget tid nogle af opgaverne ville tage, primært fordi jeg gjorde nogle ting for første gang. Derfor lavede jeg Plan A og Plan B. I WBS skemaet ovenfor er alle opgaverne markeret enten i **lysegrøn**, som betyder høj-prioriteret eller i **lyseblå**, som betyder nedprioriteret.

Plan A er den oprindelige plan, som kan ses i WBS. Plan B består af at jeg skal droppe alle eller nogle af opgaverne markeret i blå hvis jeg kommer til at mangle tid. *Risk Management* er selv markeret som en 2. prioritet i WBS, men jeg syntes det var vigtigt at nævne hvad jeg mener med sådan en farvekode.

Senere i forløbet har jeg besluttet at droppe *Mock-ups* og *Brugertest* pga. sygdom. Den slags uventede tilfælde skal man også forudse i sin plan. Til gengæld har jeg reserveret noget buffertid i den sidste uge af projektforløbet, hvor der kun er *Testing* og *Content uploading* tilbage.

3. Informationsarkitektur

For at forstå hvordan man organiserer information på en hjemmeside på en struktureret måde, skal man først analysere indholdet man vil have på sin hjemmeside. Jeg har allerede tidligere lavet et content map i afsnittet **2.2. Website**

Content Map (PBS), som viser 3 forskellige indholdskategorier til hjemmesiden: **tekstuelle**, **visuelle** og **interaktive** elementer. Først fokuserer jeg på at udarbejde alle de tekstuelle elementer, fordi der er særlige krav til hvilke oplysninger jeg skal have på hjemmesiden. Og så skal jeg bygge det visuelle design omkring teksterne.

3.1. Content skrivning

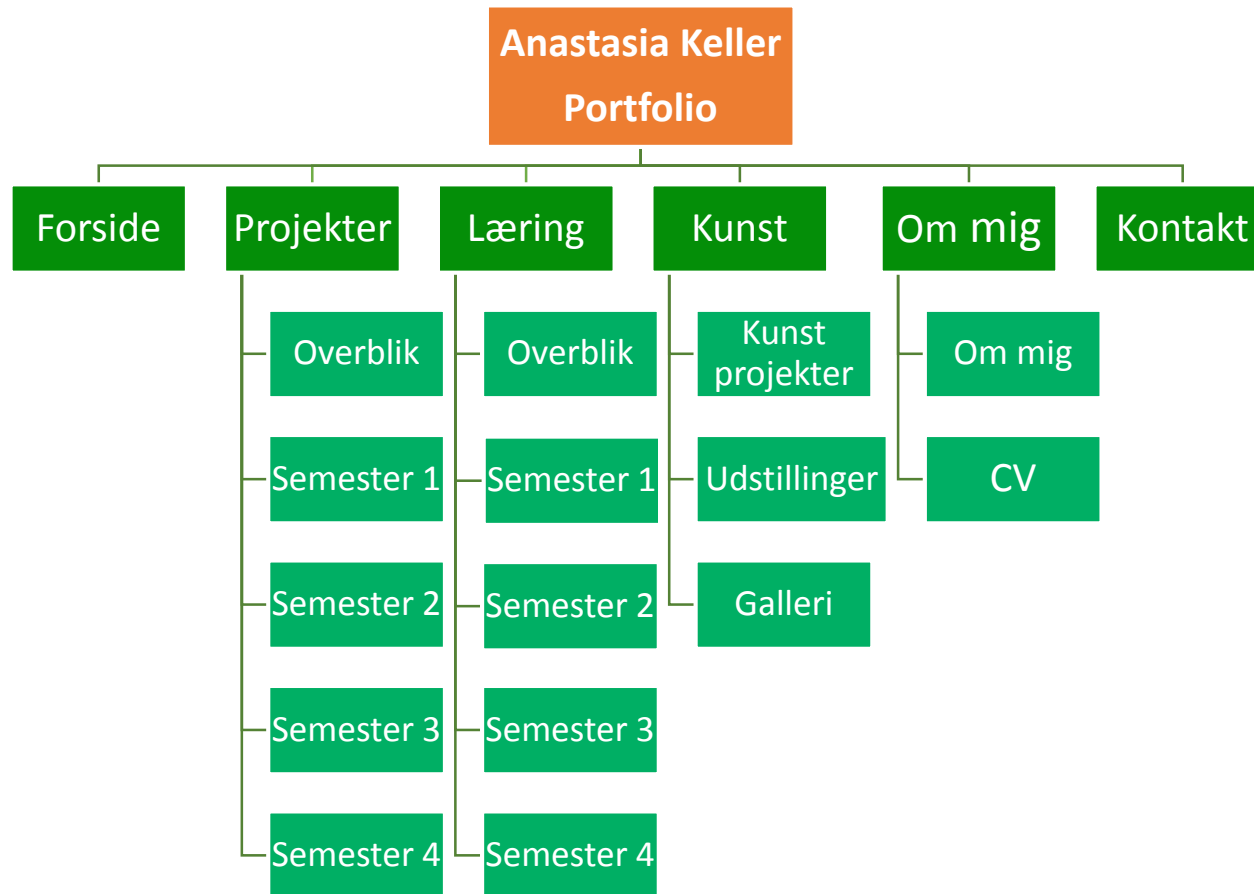
I begyndelsen har jeg defineret alle krav og mål med projektet (i sektion **1.1. Opgavens analyse og formulering**) og opsamlet de oplysninger jeg allerede havde fra tidligere projekter: rapporter, designdokumentation, content fra den gamle hjemmeside, osv. Men jeg skulle også skrive masse af nye tekster: beskrivelse af dette projektets forløb, samt beskrivelser omkring læring gennem alle andre projekter.

I dette trin handler hjemmesiden om at vise min læringsudvikling. Derfor ville jeg også beskrive læringen omkring de kompetencer vi fik undervisningen i løbet af semestret. Alle kompetencer ligger inden for 4 undervisningsområder: **Design og visualisering**, **Interaktion**, **Virksomhed** og **Kommunikation**. Blandt kompetencerne er der alle de programmer vi øvede os i: Photoshop, Illustrator, InDesign, EdgeAnimate, DreamWeaver, samt viden omkring designprincipperne, projektledelse metoder og brugbarhedstest.

Så skrev jeg tekster omkring 15 forskellige kompetencer og beskrev min læringserfaring til hvert projekt. Jeg besluttede at bruge den gamle beskrivelse om mig fra den tidligere hjemmeside med hensigt på at skrive den om i fremtiden.

3.2. Website hierarki

Efter jeg var færdig med at skrive, kunne jeg se at der var for meget tekst til kun at have det i en sektion, "Læring". Derfor besluttede jeg at fordele læringsbeskrivelse på 2 sider: **Projekter** og **Kompetencer**. Således ser **Websitets Hierarki** sådan ud:

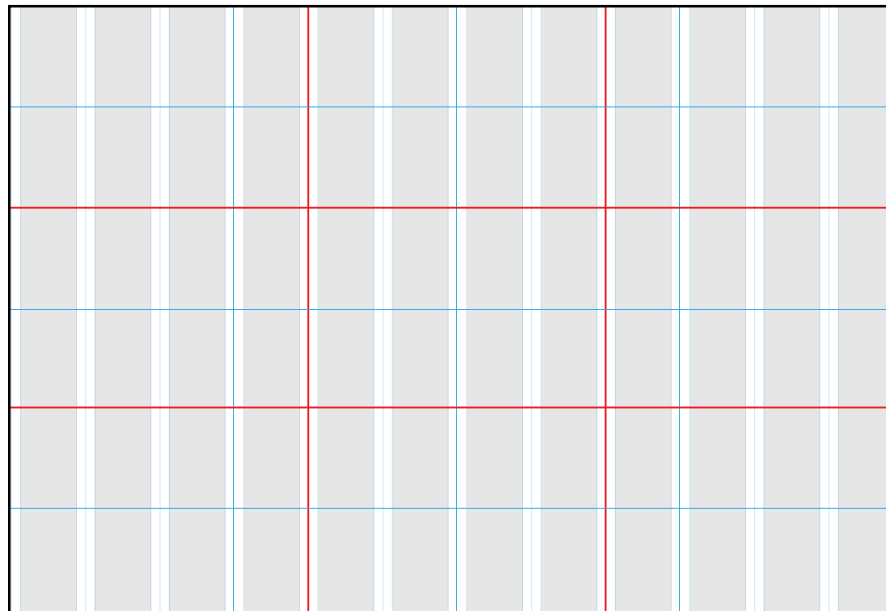


3.3. Grid

I løbet af design- og visualiseringsundervisningen lærte vi at det er meget nyttigt at bruge grids i sit design. De hjælper med at sætte struktur på information, samt at designe alle elementer ifl. designprincipperne, såsom *princippet om det Gyldne snit*², hvor man skal sikre at vigtige oplysninger og designelementer ligger inden for øverste eller nederste tredje dele af feltet. Derudover er det lettere at genskabe det samme design på alle sider med et grid, hvilket er vigtigt for genkendeligheds skyld.

Der findes mange forskellige typer grids: fx med 7, 8, 12 og 16 spalter. Jeg valgte et standard 12-spaltet grid i 960 px x 650 px størrelse fra <http://960.gs/>. Det er let at skille i 4, 3 og 2 lige grupper spalter (60 px hvermed 20 px imellem) for at placere forskellige mængder af oplysninger og adskillige design elementer. Jeg brugte det som skabelon, når jeg tegnede skitser og wireframes, og også under kodning.

På billedet kan man se at jeg har også opdelt grid'et i 6 horisontale lige rækker. Gylden snits linjer er fremhævet i rød.



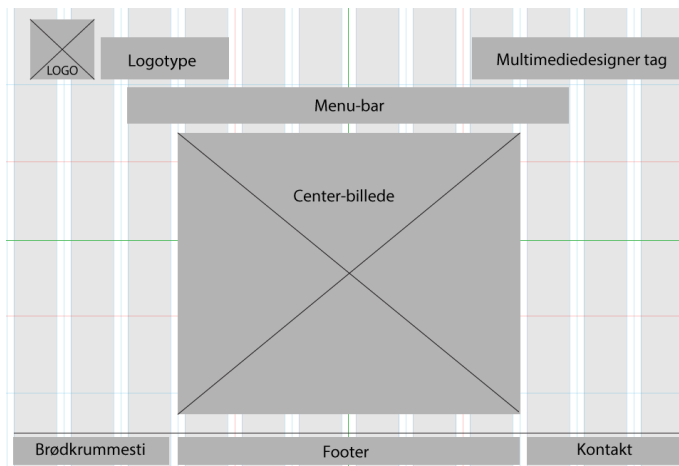
² "20 Designprincipper" af Ian Wisler-Poulsen (s. 22-27)

3.4. Wireframes

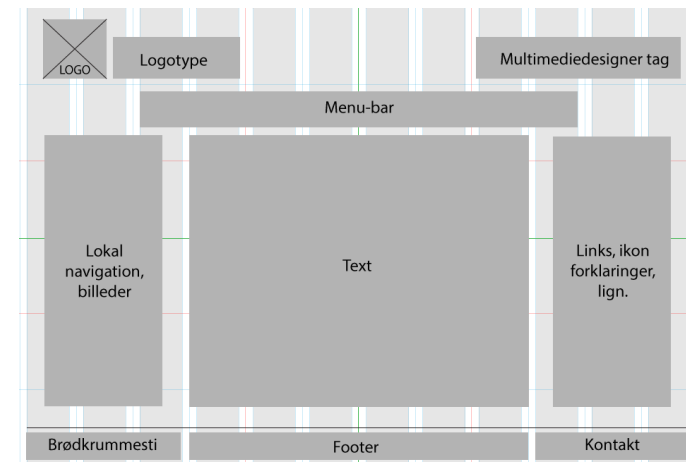
Baseret på det valgte grid lavede jeg wireframes af 3 typer sider: Forside, en side med tekst og en galleriside. Under udarbejdelsen tog jeg hensyn til de fejl jeg fandt på min gamle hjemmeside ved hjælp af Gangstertest i afsnit 1.2. [Brugertest af den gamle hjemmeside](#). Blandt de forbedringer jeg lavede på den nye hjemmeside er der:

- Brødkrummesti er tilføjet;
- Menuen er flyttet til midten og lokal navigation er markeret tydeligere (evt. med hjælp af farver);
- Kontakt og sociale media tilføjet til footeren;
- Website id tag om Multimediedesign tilføjet.

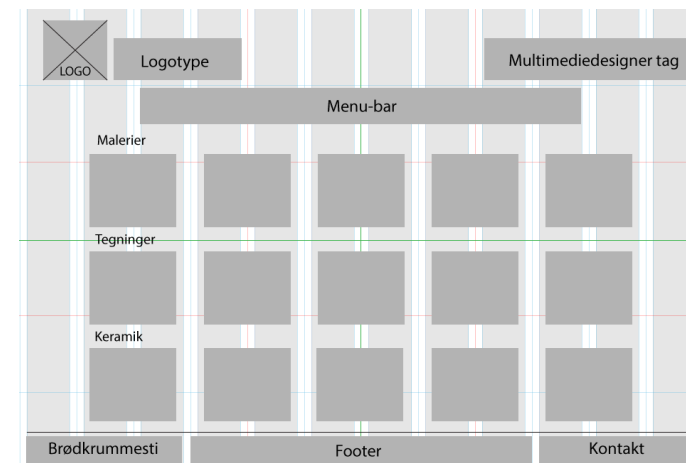
Wireframe 1: Forside



Wireframe 2: Tekstuel-side



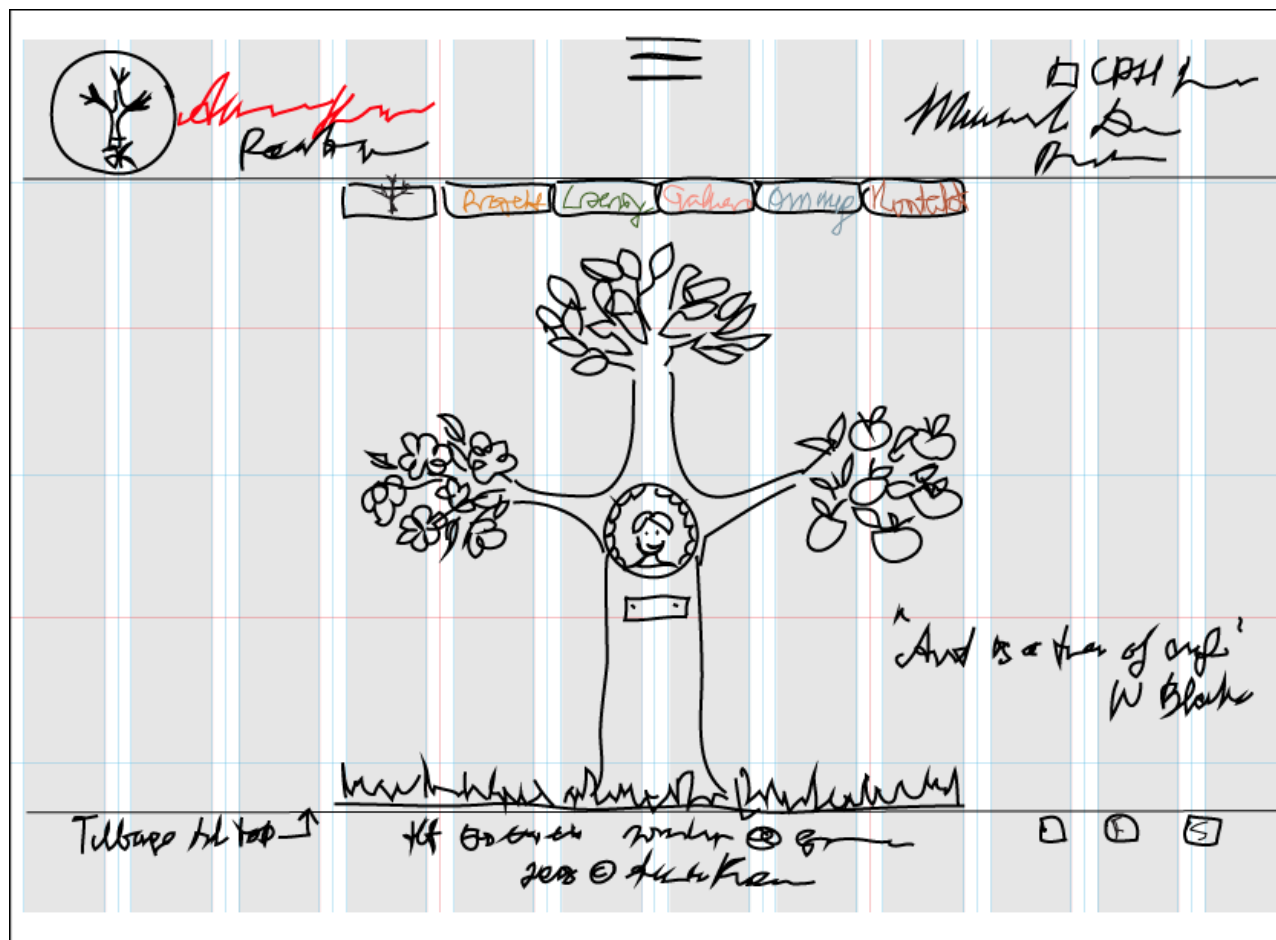
Wireframe 3: Galleri-side



3.5. Skitser af siderne

Både før og efter jeg havde lavet wireframes, tegnede jeg mange forskellige varianter af siderne i hånd. Det var vigtigt for mig at visualisere præcist

hvor forskellige elementer skulle være på siderne: både tekstuelle og visuelle. Her kan ses en hurtig tegning af Forsiden lavet i Illustrator.



4. Visuel identitet

Da websitets struktur var klar, gik jeg i gang med at tegne de visuelle elementer. Men først ville jeg færdiggøre websitets koncept. Jeg har allerede besluttet at bruge konceptet fra den gamle hjemmeside, som jeg dog vil tilpasse til nuværende indholds krav.

I sektionen **1.3.1. Moodboard** fandt jeg på en stemning til min hjemmeside, hvor hovedelementet er et æbletræ på Forsiden, tegnet i en eventyrlig tegnefilmsstil blandet med illustrationsstil. Det betyder, at alle linjer skal tegnes nøjagtigt igennem med stærke, klare farver. Således er farvevalg meget vigtigt.

4.1. Videre-udvikling af det gamle koncept:

"3-Identitets Træ"

Den oprindelige ide bag det 3-identitets træ var at det viser 3 retninger i min personlige udvikling: erfaring som projektleder og kommunikator (baseret på min første uddannelse og arbejds erfaring), som kunstner (baseret på min hobby) og som designer (som jeg drømmer om at blive). Tilsvarende har træet 3 grupper grene:

- en med blomster der symboliserer min kunst,
- en med blade der symboliserer min uddannelse og professionelle baggrund, og

- en med æbler der hentyder til resultater fra tidligere erfaringer, nemlig designprojekter.

For at imødekomme projektets indholdskrav, havde jeg ændret definitionen på de 3 grupper grene sådan, at

- de blomstrede grene skal stå for min kunst (som før),
- grenene med blade repræsenterer mine kompetencer og
- æblerne på den 3. gruppe grene står for mine projekter i løbet af undervisningen i skolen.

Derudover vil jeg lave de 3 greneområder til navigations knapper, som fører til tilsvarende menu-sektioner: Projekter, Kompetencer og Kunst. Det 4. tekstuelle sektion "Om mig" vil jeg præsentere med min portræt på træet med et skilt "Om mig" under, der man kan også trykke på. Undersiden "Kontakt" behøver ikke at være præsenteret på træet.

Ideen med re-design var at lave træet selv til en navigationsobjekt på forsiden i stedet for menuen. Jeg tænkte på at lave en ekstra knap i toppen af forsiden, som man kunne trykke på for at evt. åbne menuen. Selvfølgelig ville menuen være visibel på alle andre sider. Men jeg droppede ideen for enkelheds skyld. Desuden ville det være svært at kode.

Nedunder kan man sammenligne det gamle 3-identitets træ med det nye 3-identitets træ:

Gammel 3-identitets træ



Nye 3-identitets træ



4.2. Farvevalg til 3-identitets træ

Farverne på træet er en del af konceptet, derfor tror jeg det er ok at jeg bruger mange farver. Der er dog kun 4 hoved farver, som navigationsmenu punkter:

- lyserød som på blomsterne til Kunst-siden,
- grøn som på bladene (en af de grønne nuancer) til Kompetencer-siden,

- orange som på æblerne (blanding af rød baggrund og gule højlys på æbler) til Projektersoden og
- blå som på skiltet "Om mig" og min bluse på portrættet til Om mig-siden.

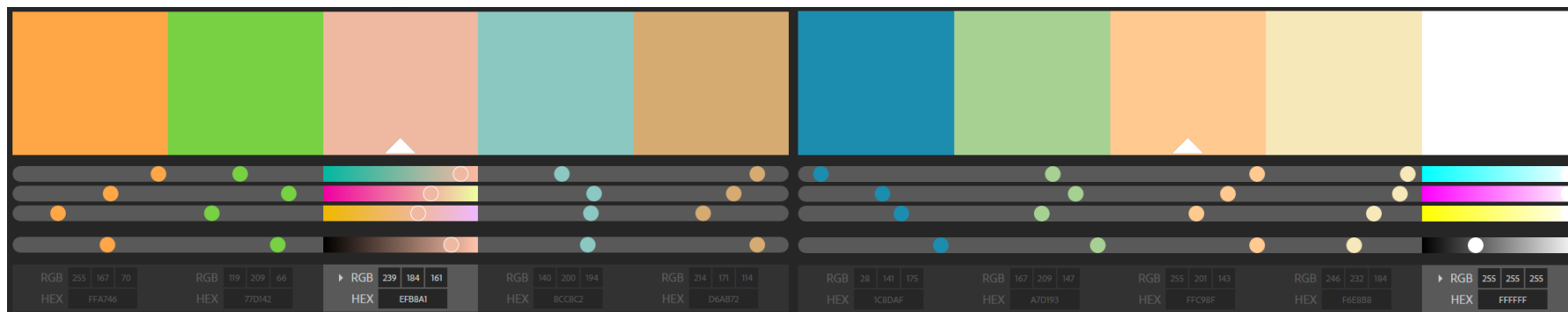
Alle andre farver er enten nuancer af de hoved 4 farver eller farver til en naturlig træ-palet, fx brun.

Farverne og deres id numre kan ses nedunder på **den Basic Palet**.



Jeg valgte at bruge de samme hoved farver, men mindre mættede på menu knapper, når de bliver aktiveret med "hover" funktion. De kan ses i **Menu-paletten** nedunder.

Til undermenu punkter, Projekter og Kompetencer, bruger jeg endnu mindre mættede farve, som kan ses i **den Sekundære palet**.



Alle andre visuelle elementer på hjemmesiden er tegnet ved brug af disse farver. Til teksterne bruger jeg sort og

mørkebrun fra den Basic palet og 2 nuancer af orange til links i almindelig og hover funktion.

4.3. Logo redesign

4.3.1. Det gamle logo

Selv om det gamle logo også inkluderer et billede af et træ (halvdelen af det), repræsenterer det et helt anderledes koncept. Regnbuen på den anden halvdel af logoet står for kreativitet og inkluderer 7 regnbuefarver.

Det tænkte jeg ville være for meget, både i forhold til farverne og til konceptet. Derudover er 3 konceptuelle gren-retninger ikke ordentligt fremhævet. Og mit navn er ikke tydeligt nok i denne håndtegnede skrift. Derfor besluttede jeg at ændre logoet.



Det gamle logo

4.3.2. Logo version 1

Da jeg ville lave min hjemmeside enkel, men elegant, besluttede jeg at bruge 3-identitets træet også på logoet. Men til gengæld skulle det være enklere end hovedbilledet for at få det til at fungere i forskellige størrelser, med og uden farver. Så jeg prøvede først at sætte en sort silhuet af det træ jeg havde tegnet i en cirkel. Sådan ser den første nye version ud.



Logo version 1

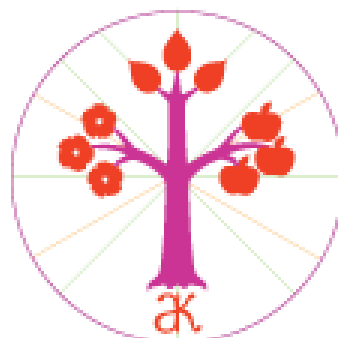
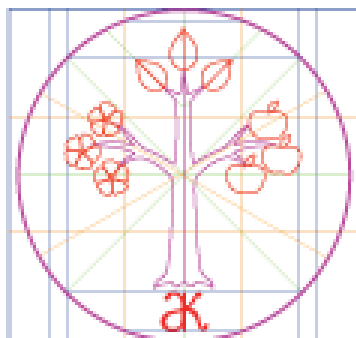
4.3.3. Logo version 2 – final logo

Der er for mange detaljer i den første version. Så tegnede jeg et andet billede af et træ, hvor 3 gren-områder er markeret på en enklere måde med kun 3 elementer (blomster, blade, æbler) på hver gren.

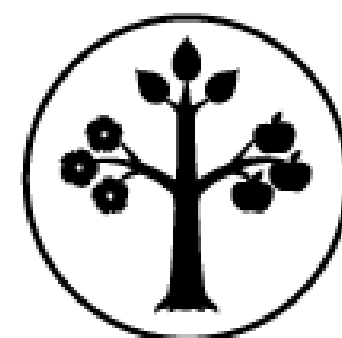
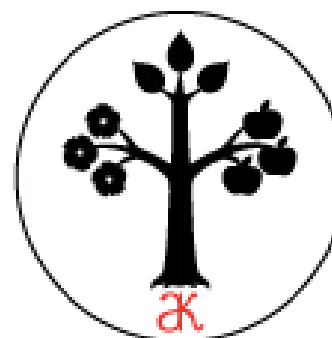
Træet er let at se i forskellige størrelser. Jeg har også tilsat mine initialer i rødt under træet, samt mit navn med en flot kaligrafisk skrifttype til højre fra

bogmærket. Under navnet står der en motto: **Art-Concept-Design**, som beskriver de områder jeg positionerer mig selv inden for.

Under design processen brugte jeg *princippet om Det Gyldne Snit*, som kan ses på skitserne nedunder.



Logo version 2 i alternative farver (med grid linjer)



Final logo version uden og med navnetræk



4.4. Skrifttype

Til logoet brugte jeg 2 skrifttyper:

- *Pinyon Script* til navnet og
- **Nunito** til motoen.

Den første skrifttype er elegant og kalligrafisk. Den ser ud som en signatur på et kunstværk og det var min mening. Den anden skrift er mere læsbar, men stadig kreativ. De bløde, afrundede kanter giver en behaglig afslappet fornemmelse og passer godt med initialerne under træet.

På hjemmesiden anvender jeg 2 andre skrifttyper:

- **Raleway** til menuen og Multimediedesigner-teksten,
- **Lato** til resten af indholdet.

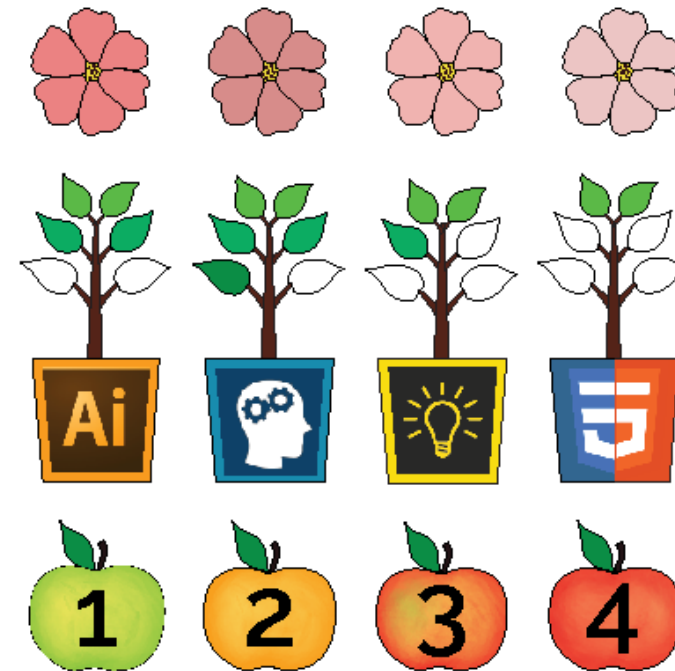
Den første er enkel nok, men stadig dekorativ og spiller godt sammen med **Nunito** skrifttypen på logoet. Lato skrifttypen er en Open Sans Serif skrift, som er godt tilpasset til at anvende i mindre størrelse til konventionelle tekster på hjemmesider.

4.5. Andre visuelle elementer

For at vise de andre sideres tilknytning til konceptet demonstreret på Forsiden bruger jeg nogle visuelle ele-

menter fra forsidens billede på de andre sider. Iflg. navigationsindikationen på 3-identitetstræet fører æblerne til Projekter-siden, bladene til Kompetencer-siden og blomsterne til Galleri-siden. Tilsvarende ville jeg bruge æble-ikoner for at indikere projekter på Projekter-siden (i en individuel farve til hvert semester), bladene som evalueringsskala til Kompetencer-siden og blomsterne i forskellige lyserøde toner for at indikere forskellige typer kunstværker på Galleri-siden.

Her er eksempler på designet af de visuelle elementer:



Alle visuelle elementer har jeg tegnet mest i Illustrator.

5. Kodning

Det tog mig rigtig meget tid at tegne alle visuelle elementer til hjemmesiden, fordi der var mere arbejde i det end jeg troede. Så der var kun 1 uge tilbage til kodning og redigering. Jeg har også besluttet at droppe **Testing**-trinnet (Brugertest). Jeg ville koncentrere mig om at kode hjemmesiden så præcist som muligt iflg. min vision.

5.1. Kodning med grid

Igen brugte jeg grid som et baggrund billede i min design, som kan ses nedenunder. Med grid'et er det meget lettere at placere elementerne på det rigtige sted og at give dem den rigtige størrelse.

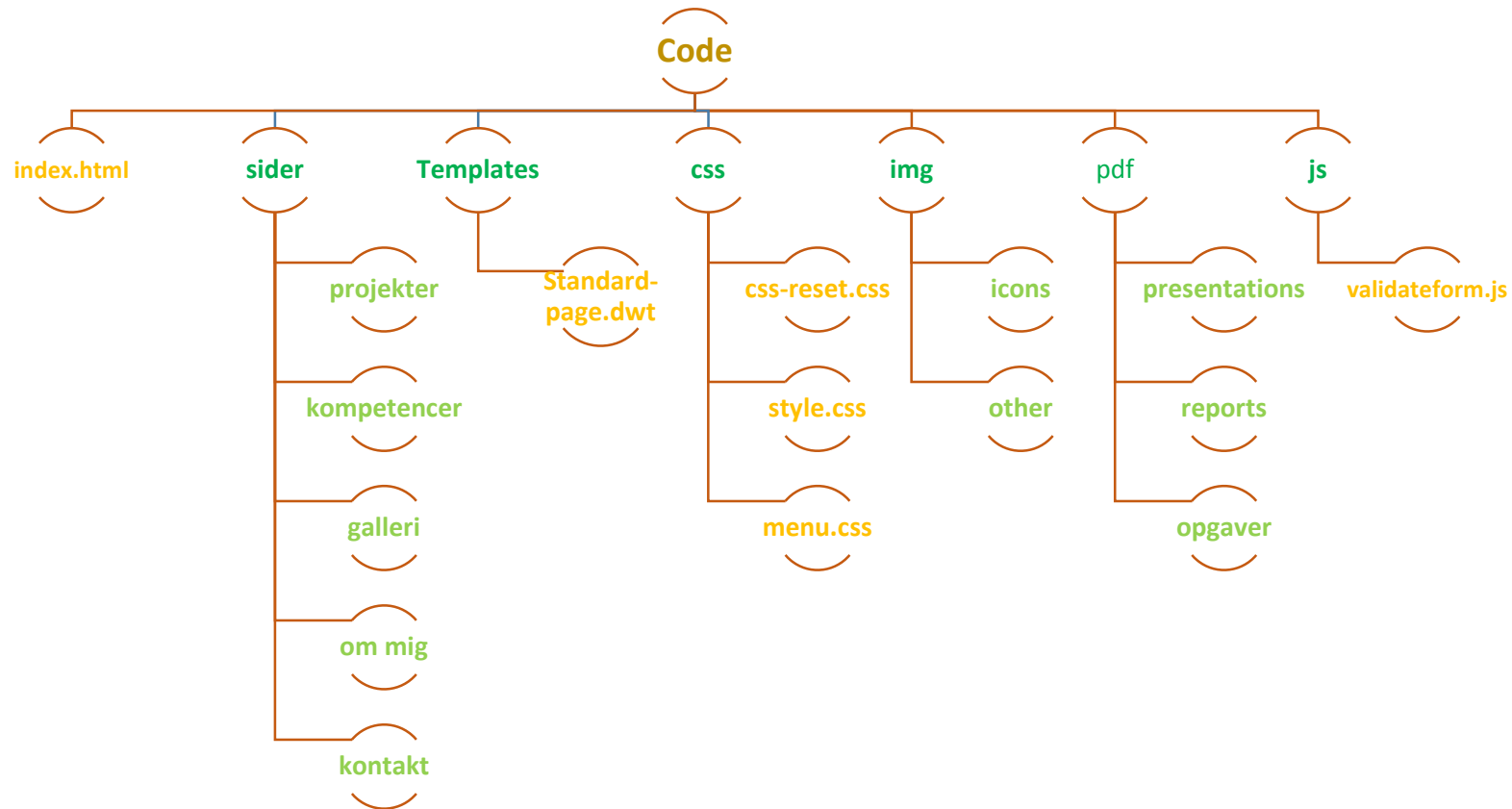


5.2. Kode struktur

Det var en ren fornøjelse at skrive koden i DreamWeaver, som er meget lettere at arbejde med end Notepad++, som jeg havde brugt før. Blandt andre muligheder i programmet anvendte jeg template funktion til alle sider, hvilket hjalp med at bevare konsistensen og genkendelighed på hjemmesiden og at spare tid når jeg ændrede i bl.a. menuen. Det var stadig en udfordrende

opgave at færdiggøre koden, samt opstille alle elementer og validere det hele.

Jeg har arrangeret koden i flere mapper ifl. de regler vi havde lært i interaktionsundervisningen. Websitets kode struktur kan ses nedunder:



På kodestrukturen kan man se at jeg har ændret websitets struktur lidt. Jeg har nemlig udskiftet menu-sektionen **Kunst** med **Galleri** og fjernet underpunkterne til den. Jeg gjorde det for at forenkle websitets struktur og designprocessen. Oplysningerne i sektionen **Kunst** var ikke en del af opgavens krav og havde til formål af at vise min personlige udvikling uden for undervisningen i skolen. Det kan jeg sætte ind senere. Indtil videre vil jeg sætte nogle af mine kunstværker der.

Jeg kom ikke til at bruge jQuery til den her hjemmeside, men jeg planlægger at gøre det som videreudvikling senere. Det samme gælder for responsive design. Jeg planlagte faktisk at gøre det, men det var svært at forstille mig hvordan hjemmesiden skal ser ud til sidst, så begyndte jeg at kode uden hensyn til responsive design, og så blev det for kompliceret at ændre det til sidst. Jeg håber at lave hjemmesiden responsive senere.

5.3. Validering og redigering

Efter jeg var færdig med at sætte alle elementer ind på siderne, validerede jeg koden. Det er heldigvis rigtig let at gøre i DreamWeaver. Og der var oprindeligt heller ikke mange fejl i koden. Til **Kontakt**-siden brugte jeg en eksisterende valideringsformular fra http://www.w3schools.com/js/js_form_validation.asp.

Jeg har også tilpasset styling på siderne lidt mere og redigerede tekst i steder hvor det var nødvendigt. Og

så uploadede jeg koden på min domain: www.anastasiakeller.com Hvorefter skrev jeg den her rapport færdig. Jeg håber den giver god overblik og refleksion over designprocessen af min første hjemmelavede hjemmeside.

6. Konklusion

Det var et både spændende og udfordrende projektforsøg. Jeg synes der var for mange krav til tekster, så til sidst var jeg nødt til at skrive nogle af dem hurtigt færdigt. Så jeg bør sige at web-skrivning og det tekstuelle indhold var ikke mit fokus i dette projekt. I stedet valgte jeg at koncentrere min indsats omkring konceptudvikling og design af visuelle elementer. Selvom det måske stod i vejen for et af mine personlige mål om at udvikle de svageste kundskaber, føltes det på en måde som det rigtige at gøre.

På den ene side tror jeg at design handler om en god ide eller et koncept som skal skinne igennem hele websitet. Det giver en følelse af helhed og mening. På den anden side hjalp denne tilgang mig med at udvikle mine kompetencer inden for de mest interessante områder, såsom design og billedredigering i Photoshop og Illustrator, samt at udføre mine designideer gennem koden.

Jeg nåede dog ikke at øve mig i det andet vigtige område: animation vha. Edge Animate og jQuery. Jeg håber at jeg får mulighed for at komme videre med det i de næste semestre. Og jeg glæder mig til at lære endnu flere interessante kundskaber.