

Obligatorisk prosjektoppgave

I den obligatoriske prosjektoppgaven i MMT130 som teller 50 % på sluttkarakteren, skal dere utvikle et ferdig produkt for Internett. Velg **en** av de tre alternative oppgavene som er beskrevet på de neste sidene. Oppgaven kan gjøres av **1-2 personer** (med andre ord: individuelt eller sammen med en medstudent).

Følgende skal leveres i Fronter (det er også mulig å levere på CD dersom dette er ønskelig):

- Prosjektrapport (1-4 sider).
- FLA-filen(e) (Flash-prosjektfilene).
- Ferdig publisert produkt: SWF-filen(e) (Flash-animasjonen) og eventuelle HTML-sider (ZIP-pakket dersom produktet består av mange filer).

Innleveringsfrist: **Onsdag 05.12.2007 kl. 24:00.**

Evalueringsfrist: Karakteren **A-F, teller 50% av totalkarakteren** i MMT130.

Innholdet i rapporten:

- Gi en kort beskrivelse av "konseptet"
 - hva er i utgangspunktet ideén bak produktet
 - hvilke virkemidler brukes for å tilfredsstille målgruppen
 - valg av utforming (design) for å støtte opp om konseptet
- Gi en kort beskrivelse av gjennomføringen av prosjektet (hva har dere fått gjort, hva hadde dere planer om å gjøre, hva skulle dere gjort annerledes, etc.)
- Gi en **kort** installasjonsbeskrivelse/brukerveiledning (hvordan skal sensor få testet ut produktet?)

- Lykke til! -

Oppgave 1: Personlig portfolio site

Fokus: Navigasjonsstruktur, interaksjonsdesign, visualisering og animasjon.

Målgruppe: Nye (og potensielle) oppdragsgivere/kunder som søker flash animatører, flash programmerere, grafisk design ect.

Oppgave: *Lag en interaktiv web site som inneholder ditt arbeid som Flash designer. (Her må det produseres innhold)*

En personlig portefolio site skal presentere ditt arbeide på en informativt og visuell måte.

Siten skal ha en oversiktelig og enkel navigasjonsstruktur. Den bør inneholde minimum 3 underliggende sider. Alt innhold skal vær optimalisert for web og lastet eksternt. Innholdet kan være fiktivt.

Den viktigste målgruppen er potensielle oppdragsgivere/kunder som søker kompetanse på Flash/ grafisk design for web produksjon. Hva er det kunden først og fremst vil se? Legg opp en strategi på hvordan dette skal løses.

En mulig løsning på oppgaven kan være å se litt på nettet på andre siter i denne sjangeren og la deg "inspirere" av disse. En intro til siten kan være en løsning for og vise animasjonsteknikker kjapt og bruken av lyd. Her kan også video være en løsning.

Bruk visuelle effekter som bilder, animasjoner, lyd og eventuelt video. Lyd på knapper og eventuelt bakgrunnsmusikk. Siten skal ha preloader for alt av innhold som lastes inn.

Oppgave 2: Interaktiv bruksanvisning på valgfri "duppeditt"

Fokus: Prototyping, interaksjonsdesign, visualisering.

Målgruppe: Nye (og potensielle) brukere av duppeditt.

Oppgave: Lag en interaktiv bruksanvisning på en duppeditt (f.eks. en mobiltelefon) du/dere disponerer.

Bruksanvisninger som følger med mobiltelefoner, MP3-spillere og andre "duppeditter" består tradisjonelt av mye tekst og enkelte "screenshots".

I denne oppgaven utfordres dere til å lage en mer interaktiv og medierik variant av en slik bruksanvisning.

Den viktigste målgruppen er nye brukere av en slik duppeditt, som skal komme kjapt i gang å bruke den, og som skal få god hjelp til å benytte de mest avanserte funksjonene. En annen mulig målgruppe kan være potensielle kjøpere av duppeditten. Dvs. de kan få sjekke ut mange av de kule funksjonene.

En mulig løsning på oppgaven kan være å ta utgangspunkt i brukergrensesnittet til duppeditten, og presentere dette som en interaktiv bruksanvisning (med mulighet for å velge tilsvarende menyer og knapper som i det virkelige grensesnittet). En annen mulig løsning kan være å benytte en litt mer tradisjonell tilnærming i form av et nettsted.

Ta gjerne i bruk visuelle effekter som bilder, animasjoner eller video for å lage bruksanvisningen mest mulig brukervennlig og informativ. Dere finner sikkert bildemateriale m.m. på nett; alternativt kan dere ta bilder av dingsen selv.

Dere kan gjerne legge opp til en "bred" bruksanvisning som beskriver mange av funksjonene. Men med litt over en uke tilgjengelig vil dere sannsynligvis ikke rekke å lage ferdig alt, noe som er helt greit! Dere må likevel legge inn minst **en** fullstendig "informasjonsgrein" slik at dere har gitt en demonstrasjon på hvordan det ferdige produktet vil kunne oppleves av brukeren. Husk da å beskrive i rapporten hvordan dette kan testes ut (hvilken funksjon skal testes ut).

Oppgave 3: Visualisering

Fokus: Illustrativ læring, animasjonsfilm/animasjonsteknikker.

Målgruppe: De som måtte være interessert i å lære mer om et gitt tema.

Oppgave: *Lag en visualisering av et tema som du/dere kan en god del om.*

Noen ganger kan "bilder fortelle mer enn tusen ord", og ved hjelp av animasjoner kan vi ofte beskrive et tema enda mer effektivt.

Denne oppgave passer for de som betrakter seg som mer eller mindre eksperter på et tema som det kanskje kan være litt vanskelig for folk flest å forstå. Dette kan dreie seg om inngående kjennskap til hvordan et fotografiapparat fungerer, inngående kjennskap til hvilken struktur som passer best på en skisåle ved ulike snøforhold, stålkontroll på hvordan "boblesorteringsalgoritmen" fungerer, inngående kjennskap til legging av steinheller, inngående innsikt i historikken til "Norgesvenn"-bandet Smokie, osv. osv.

Velg et tema, og lag en visualisering av det. Dere velger selv om dere lager dette hovedsakelig som en (eller flere) sekvensiell(e) animasjonsfilm(er), eller som en interaktiv presentasjon – i ytterste fall nærmest som en simulator.

Tilrettelegg presentasjonen for folk som ikke har god kjennskap til temaet, men som har et ønske om å lære seg mer om det. Hvis du ønsker å tilrettelegge visualiseringen for en spesiell målgruppe må du huske å skrive om dette i rapporten.