

☆☆☆ Interaktiv animations opgave

Opgaven:

Nettjenesten Dating.dk ønsker at udvide deres service og tilbyde brugerne nye produkter som de kan anvende i jagten på den eneste ene.

Sidste påfund er digitale invitationer som brugerne kan sende ud når de inviterer på date. Daten kan have forskellige temaere. Formålet er at invitationen skal charmerer og inspirerende modtageren til at acceptere at gå med på daten.

Der kan vælges ét af følgende temaer som eksempel på en digital invitation fra dating.dk:

- En tur på Bakken (Dyrehavsbakken i Klampenborg)
- En koncert på et spillested (vælg selv et spille/koncertsted i DK)
- En picnic udflugt i en park (vælg selv en park i en dansk by)

Metode:

1. Du vælger ét af de tre temaer til din løsning
2. Beslut hvilken historie og hvilke virkemidler du vil anvende for at charmerer modtageren til at acceptere invitationen
3. Der skal indgå følgende elementer i løsningen: *Personlig besked, afsender info, dato, tid, sted* samt mulighed for *accept/ikke accept* fra modtageren.
4. Du bestemmer selv hvilket grafisk design, stil og visuelt udtryk din løsning skal have.
5. Løsningen kan laves som animeret .swf el. .mov fil eller som Storyboard. Et storyboard er en række stillbilleder er viser steps i din animation og illustrere løsningens handlings- og interaktionsforløb. Gem storyboard som .pdf (se næste side).

Din løsning vil blive vurderet ud fra din evne til at kommunikere det udvalgte tema og motiverer modtageren til handling. Der lægges vægt på at din idé er original, din evne til at animere og designe et smukt grafisk og visuelt logisk interaktionsflow.

Formelle krav:

Format: 960x520 pixels. Du må kun aflevere en løsning.

Aflevering:

Navngiv filen: BrugernavnDating.pdf (el. swf, mov)

Inden kl. 13:15 skal du uploade din fil til Mediehøjskolens server.

For sent afleverede løsninger modtages ikke.

Husk: Der er deadline kl. 13:15 – briefing på næste opgave kl. 13:30!

☆☆☆☆ Storyboard opgave

Opgaven:

Du skal med udgangspunkt i ét stillbillede lave en kort fortælling. Fortællingen skal bestå af 6 billeder.

Metode:

1. Du downloader et still fotografi og en skabelon med 6 billed- og tekstfelter på: bit.ly/IDoptagelse
2. Kig godt på billede og dan dig en kort historie/scene du vil fortælle.
3. Du skal lave 6 forskellige billedudsnit til din historie.
4. Du bestemmer selv hvilket visuelt udtryk dine billeder skal have, dvs. du kan manipulere dem i fx. photoshop, tegne i hånden, men man skal kunne genkende det oprindelige billede.
5. Billederne skal placeres i skabelonen.
4. Du skal give din historie en titel og anvende tekstfeltet til at forklare, handling, dialog, lydsiden, kamerabevægelse, etc ...

Din løsning vil blive vurderet ud fra din evne til at fortælle en historie samt evnen til at komponere og beskære et motiv.

Formelle krav:

Du kan hente skabelon og billede på serveren ved at skrive: bit.ly/IDoptagelse i din browser.

Du må gerne lave opgaven i hånden. I det tilfælde skal du og affotografere din løsning, som du herefter uploader. Løsningen uploades i din afleveringsmappe.

Aflevering:







Navngiv filen: BrugernavnStoryboard.pdf

Inden kl. 16:00 skal du uploade din fil til Mediehøjskolens server.

For sent afleverede løsninger modtages ikke.

Husk: Der er deadline kl. 16:00.

Skabelon:

Nr:		
		
=====	=====	=====
		
=====	=====	=====

Innovations- & samarbejdsøvelse

I denne opgave tester vi din evne til at kunne identificere, beskrive og løse et problem. Desuden tester vi din evne til at samarbejde med en gruppe. Du får udleveret en stak sammenhæftede A4-ark + ét A3-ark. Disse ark dokumenterer din arbejdsproces og din samlede løsning af opgaven, og skal afleveres sidst på dagen. Du må ikke aflevere mere end de udleverede ark. Husk at skrive dit nummer og gruppenummer på alle arkene.

Del 1: Identificer og løs et problem (9.30-10.00)

Du skal vælge ét af scenarierne beskrevet herunder, og beskrive en problemstilling der er typisk for netop dette sted:

1. Shopping i stormagasin
2. Dagligvareindkøb
3. Trafik og transport
4. Arrangement af sociale aktiviteter

Bagefter skal du opfinde et koncept til en IT-baseret løsning på problemet. Konceptet kan være immaterielet (foregå udelukkende på skærmen) eller inkludere fysiske elementer fra virkelighedens verden. Beskriv problem og koncept så konkret og præcist, at det er klart for andre og kan bruges i en efterfølgende diskussion.

Dit problem og koncept skal være beskrevet på siden "Del 1" i det leverede sæt A4 papirer. Du må tegne og skrive på papiret.

Del 2: Præsentation (10.00-11.00)

Du skal præsentere dit koncept for gruppen. Du har 5 minutter til fremlæggelsen. Efterfølgende har dine gruppemedlemmer 5 minutter til at kommentere på konceptet. Vælg eventuelt et gruppemedlem der kan være "tidtager", så I overholder tiden. Det er vigtigt at du modtager alle kommentarer åbent og bringer medlemmernes udtalelser med i dit videre arbejde. På samme måde er det vigtigt at du engageret og ærligt bidrager med kommentarer til andres koncepter.

Hvis du har behov for at gøre notater, kan det gøres på siderne, hvor der står "Del 2" i det leverede sæt A4 papirer. Du må tegne og skrive på papiret.

Del 3: Tilpasning (11.00-12.00)

På baggrund af gruppearbejdet, skal du nu færdiggøre dit koncept. Du skal vurdere, hvad der skal ændres, og hvilke eksisterende elementer der skal styrkes. Brug ikke tid på den endelige færdiggørelse, men begynd at tænke et produkt ind i løsningen (hvis du ikke allerede har gjort det). Produktet kan som nævnt tidligere være immaterielet (foregå udelukkende på skærmen) eller inkludere fysiske elementer fra virkelighedens verden..

Din tilpassede løsning skal være beskrevet på siden "Del 3" i det leverede sæt A4 papirer, så den er forståelig. Du må tegne og skrive på papiret.

Del 4: Diskussion (12.00-13.00)

På baggrund af dit videre arbejde, skal du nu præsentere dit endelige koncept for gruppen. Du har 5 minutter til fremlæggelsen. Du skal redegøre for de ændringer du har foretaget og eventuelt forklare nye ting der er kommet til. Dine gruppemedlemmer har 5 minutter til at komme med kommentarer til dit koncept. Vælg også her et gruppemedlem der kan være "tidtager", så I overholder tiden.

Hvis du har behov for at gøre notater, kan det gøres på siderne, hvor der står "Del 4" i det leverede sæt A4 papirer. Du må tegne og skrive på papiret.

Del 5: Færdiggørelse (13.00-14.45)

På baggrund af din præsentation, og gruppemedlemmers kommentarer, skal du på A3-arket præsentere følgende ting:

1. Dit problem (Hvad er problemet?)
2. Koncept (Hvordan løses problemet?)
3. Det endelige produkt (Hvordan virker det IT-baserede produkt der løser problemet?)

Du har kun det udleverede A3-ark til rådighed. Arket skal være selvforklarende, og der er ikke meget plads til rådighed, så tving dig selv til at kommunikere kortfattet og klart.

Din løsning skal placeres på det udleverede A3-ark. Husk at skrive navn og gruppenummer på arket. Du må tegne og skrive samt lime ting på arket. Hvis du har behov for at skitse, kan det gøres på arkene, hvor der står "Del 5" i det udleverede sæt A4-ark. Når du er færdig, skal du aflevere både A4- og A3-ark til Jette Svendsen i receptionen. Deadline er 14.30 sharp! Husk at du bagefter skal til IT-test klokken 14.30-15.30 i storauditoriet på Plan 1.

Del 3: Tilpasning

Nummer _____

Gruppe _____

Skitser

Del 5: Præsentation

Nummer _____

Gruppe _____

Skitser

Del 5: Præsentation

Nummer _____

Gruppe _____

Skitser

