

MERVÄRDE FÖR EN KLÄDDESIGNER GENOM MULTIMEDIA

EXAMENSARBETE

**PONTUS KASTBERG
M98PKA@HBG.LTH.SE
MULTIMEDIATEKNIK
LUNDS TEKNISKA HÖGSKOLA, HELSINGBORG**

HANDLEDARE:
CARL-JOHAN ASPLUND
CARL_JOHAN.ASPLUND@IE.LTH.SE
INSTITUTIONEN FÖR MASKINTEKNIK,
LUNDS TEKNISKA HÖGSKOLA

UPPDRAGSGIVARE:
LOUISE SJÖDAHL
LOUISE.SJODAHL@HOME.SE
STUDENT VID KÖPENHAMNS MODE OCH DESIGNSKOLA

ABSTRAKT

Alla känner vi till den underbara, belåtna känslan man får när man lyckats göra något riktigt bra. Att måla, snickra, sticka eller spela musik. Alla är de uttryck för skapande.

Som designer är ens främsta vapen mot andra designers att vara originell, innovativ och kreativ. Om man lyckas skapa saker som många tycker om och ingen gjort förut finns det stora chanser att lyckas bra i livet.

Detta examensarbete handlar om att hitta förståelsen för hur en kläddesigner arbetar och brister i arbetet. Samtidigt ska det visa nya vägar för att förbättra och underlätta presentationen av skapandet. Målet är att det ska hjälpa till att skapa eller bibehålla ett stort utrymme för skapandet samt att spara kollektioner. På detta sätt hjälpa till att skapa ett försprång gentemot andra designers och därmed öka chanserna att lyckas.

Jag har skapat en dynamisk, interaktiv hemsida som även fungerar som presentationsmapp. Den kan användas som en vanlig hemsida med presentation av en designers arbete men även som visuellt stöd när designers presenterar projekt. Den fungerar även som ett arkiv där designern kan lagra bilder, skisser, tankar och allt annat som hör till designerns arbete.

Att lyckas som designer innebär att man får fortsätta skapa.

Att skapa är det bästa som finns.

ABSTRACT

To create is the best there is.

To paint, do joinery, knit, dance or play music. They are all expressions of creativity and we all know that wonderful feeling you get when you've accomplished something good.

As a designer your primary weapon against other designers is originality and creativity. If you can create something that many people desire and nobody has made before, you've got a great chance to succeed in life.

This thesis deals with the understanding of how a fashion designer works and finding the weaknesses in their work. The goal is to find a way where there is time left for the creative part and at the same time improve the presentation. This would be a great way to get ahead of other fashion designers and improve your chances to succeed.

I have created a dynamic interactive website that can be used as a normal website that presents a designer work. But it can also work as visual support for the designer when presenting it's work. The website can store pictures, sketches, thoughts and everything else that the designer need to know in their work.

After all, to succeed means to be able to continue creating which is the best thing there is.

FÖRORD

Välkommen till mitt examensarbete, jag hoppas det blir trevlig, intressant och givande läsning. Eftersom projektet pågått under en längre tid har jag delat upp det i flera delar.

Man kan läsa delarna separat om man bara letar efter fakta. Men man bör läsa allt för att förstå helheten. För att få ut mest av arbetet bör man läsa delarna i den ordning jag beskriver här under, dvs. i den ordning de skrevs. Då är det lättare att följa mina resonemang och slutsatser.

Nu i efterhand ser jag främst två saker jag lärt mig under examensarbetet. Den första och viktigaste är förståelsen för det kreativa arbetet. D.v.s det metodiska och ingående jobbet som ligger bakom en bra produkt. Det andra är vikten av att kunna samordna och sälla bland alla de tankar och idéer som dyker upp.

Jag hoppas att mitt arbete kan hjälpa till med båda delar och att det kan underlätta Louise arbetet även i framtiden.

Håll tillgodo, och plocka gärna godbitarna men glöm inte att ange källan.



Pontus Kastberg
Helsingborg 2002

TACK

Tack Louise.

För att jag fick störa dig i ditt arbete och att du tog dig tid att svara på mina frågor och guidade mig så bra i Köpenhamn. Hade det inte varit för din hjälpsamhet och ditt tålamod med alla mina frågor skulle detta examensarbete inte blivit så bra som det till slut blev.

Tack även till Marianne, Ingeborg och Viktor som lät sig intervjuas utan större förberedelse.

Slutligen ett tack till Carl-Johan Asplund, min handledare som hjälpt mig och drivit mig att göra ett mer annorlunda och spännande examensarbete än jag väntat mig. Jag tycker det är kul när handledaren vill göra något annat utöver det vanliga. Tack.

INNEHÅLL

ABSTRAKT	4
ABSTRACT	4
INNEHÅLL	3
FÖRORD	5
TACK	5
INNEHÅLL	6
VAD FÅR MAM VETA VAR?	4
BAKGRUND – FRÅN FRÖ TILL GRODD	8
MÅLGRUPP	8
FRÅGOR	9
1. ARBETS- OCH LÄRANDEPROCESS	9
2. PRESENTATION OCH DOKUMENTATION	9
3. MERVÄRDE GENOM MULTIMEDIA	9
4. VAL AV TEKNIK	9
PROBLEMSTÄLLNING	10
PROBLEM	11
SYFTE	11
AVGRÄNSNINGAR	11
MITT AVSTAMP	11
DELMOMENT	11
FÖRUNDESRÖKNING	11
ANALYS	12
PRODUKTION	12
SAMMANFATTNING OCH REFLEKTION	12
PRESENTATION OCH OPPOSITION	12
RESULTAT	12
1. EXAMENSARBETET	12
2. FÄLTRAPPORT	12
3. ANALYSRAPPORT	13
4. TEKNISK BESKRIVNING	13
5. APPLIKATION	13
6. MUNTIG PRESENTATION	13
MINA FÖRVÄNTNINGAR	13
UPPFÖLJNING/UTVÄRDERING	13
DEL 1: LAGRA OCH SORTERA	14
DEL 2: PRESENTERA	14
AVSLUTNING	15
FÄLTRAPPORT, BILIAGA 1	16
MÖTE MED CARL-JOHAN ASPLUND	17
FÖRARBETE	17
INTERVJU MED LOUISE SJÖDAHL	17
TELEFONSAMTAL MED LOUISE SJÖDAHL	18
STUDIEBESÖK PÅ KÖPENHAMNS MODE OCH DESIGNSKOLA	18
TANKAR EFTER STUDIEBESÖKET	19
ANALYSRAPPORT, BILIAGA 2	20
INTERVJU MED LOUISE SJÖDAHL	21
INTERVJU MED MARIANNE DUCHWAIDER	24
INTERVJU MED INGEBORG GRIEGEL	25
INTERVJU MED VIKTOR HOLMQVIST	26
JÄMFÖRELSE AV INTERVJUER	27
APPLIKATIONENS FUNKTIONER	28
VAL AV TEKNIK FÖR APPLIKATIONEN	29
TEKNISK BESKRIVNING, BILIAGA 3	30
APPLIKATIONEN	31
1. ADMINISTRATION	31
2. PRESENTATION	34
DATABASEN	36
E/R-DIAGRAM	36
BILDER FRÅN SAJTEN	37

VAD FÅR MAN VETA VAR?

FÄLTRAPPORT – GRUNDLÄGGANDE FÖRSTÅELSE FÖR SITUATIONEN

Först ut är fältrapporten. Den utgör startskottet till arbetet. Jag hade i denna fas inte bestämt exakt vad jag skulle skriva om och hur det skulle gå till rent praktiskt. Allt som var spikat i detta skede var att jag ville göra något med min kompis Louise Sjödahl som läste till kläddesigner i Köpenhamn. Istället för att sätta upp mål och problemställning direkt valde jag tillsammans med min handledare att börja med att göra några övergripande intervjuer. Detta för att få en grundläggande förståelse för hennes arbetssituation och de problem hon stötte på i vardagen. Sagt och gjort. Efter ett trevligt möte över en kopp fika, ett kort studiebesök på hennes skola och några telefonsamtal hade jag tillräckligt material och kände mig tillräckligt insatt för att gå vidare och specificera examensarbetet noggrannare. Mina tankar och intervjuer sammanställde jag i fältrapporten och jag gick in i fas två.

ANALYSRAPPORT – DJUPARE FÖRSTÅELSE OCH FAKTA INSAMLIG

I denna fas samlade så mycket kunskap om Louise och hennes sätt att arbeta som möjligt. Jag bestämde en titel tillsammans med min handledare och vi satte upp övergripande ramar för projektet. Först och främst skulle jag skaffa mig en djupare och mer ingående kunskap om designers situation och skapandeprocess. Detta gjorde jag genom en ingående intervju i kombination med ett mer ingående studiebesök på hennes skola. Jag intervjuade även rektorn på hennes skola och en klasskamrat. För att på detta sätt få ett bredare perspektiv och bättre insyn från flera olika vinklar. Men inte nog med det. Jag intervjuade även en student på konstfack när jag var i Stockholm på besök. Jag sammanställde och jämförde alla fyra intervjuer. Jag tittade på vilka delar som var mer utvecklade och vad som kan tänkas fattas eller kompletteras hos Louise sätt att arbeta. Med hjälp av de slutsatser jag kom fram till i jämförelsen skissade jag i slutet av analysrapporten upp huvuddragen för applikationen, vad den bör innehålla och hur den ska fungera i stort. Dessa korta punkter fungerade sedan som ledord genom resten av examensarbetet. I slutet av analysrapporten jämför jag olika alternativ för att genomföra det praktiska arbetet. Efter att ha vägt för och nackdelar med olika sätt att genomföra det praktiskt väljer jag det som passar bäst.

TEKNISK BESKRIVNING – FUNKTIONSBESKRIVNING AV APPLIKATIONEN

I denna bilaga specificeras vilka sidor som ska ingå i applikationen och vilka funktioner som ska finnas på de olika delsidorna. Dessa beskrivningar görs ingående för att snabba upp och effektivisera det praktiska arbetet senare. Denna text fungerar även som en instruktions- och konstruktionsbok för hur sidorna är uppbyggda. Om man senare vill gå in och ändra på någon sida ska det vara lätt att se hur de är uppbyggda och snabbt göra ändringar. Även Louise ska kunna ha nytta av denna för att övergripande se hur sidorna hänger samman så att hon har kontroll över sitt material.

IMPLEMENTATION – TILLVERKNING AV APPLIKATIONEN

Tillverkningen av hemsidan med de delar jag exakt specificerat i den tekniska beskrivningen. I detta skedet producerades ingen text.

EXAMENSARBETET

Själva huvudtexten, examensarbetets stomme. I denna hittar man den akademiska biten av examensarbetet med beskrivning av dess målgrupp, problem avgränsningar och sammanfattning. Denna text producerades parallellt med analysrapporten, tekniska beskrivningen och implementationen. Jag beskriver detaljerat hur jag gått tillväga i projektets olika delar, vilka vägval jag stått inför och hur jag motiverat mina val. Jag börjar med att beskriva bakgrund och målgrupp. Detta följs av resonemang hur jag kommer fram till de frågor jag ska använda mig av i intervjuerna. Detta leder sedan vidare till min problemställningen och syftet med examensarbetet. Sedan beskriver jag vad jag inte ska göra i stycket avgränsningar. När jag var klar med produktionen och var på väg att redovisa sammanfattade jag projektet. Jag avslutar det hela med mina egna tankar om examensarbetet som helhet.

BAKGRUND – FRÅN FRÖ TILL GRODD

Fröet till detta examensarbete såddes när jag träffade Louise Sjødahl, en kompis sedan mellanstadiet, och vi som seden bjuder talade vi om vad vi höll på med nuförtiden. De visade sig att Louise läste till kläddesigner på en skola i Köpenhamn. Jag var just då i farten med att välja examensarbete till min ingenjörsutbildning i multimediateknik. Eftersom jag alltid gillat kreativa skapande människor var jag inte sen att föreslå något slags samarbete. Louise nappade direkt och tyckte det kunde bli spännande.

Jag bestämde tid med min handledare Carl-Johan Asplund och vi träffades för att diskutera saken. Jag berättade för honom om Louise och hennes utbildning. Jag visste inte då inriktningen på mitt examensarbete, bara att det skulle handla om Louise och hennes utbildning. För att få in så mycket intryck och skärpa bort så möjligheter från början beslöt vi att jag skulle starta med en liten förundersökning med intervjuer och studiebesök. Inriktning och problemdefinition väntade vi med för att låta det växa fram naturligt.

Som en del i förarbetet åkte jag, Carl-Johan och min klasskompis Patryk på ett studiebesök på Louise skola i Köpenhamn. Vi kände på stämningen och den mysiga miljön där. Besöket var väldigt givande och viktigt för examensarbetet eftersom jag fick många intryck och en bra känsla för atmosfären så råder där. I det efterföljande mötet beslöt jag och Carl-Johan att examensarbetet skulle grundas på hennes lärande och utveckling inom kläddesign. Mina iakttagelser från inledningsfasen finns dokumenterade i bilaga 1 "Fältrapport".

MÅLGRUPP

Examensarbetet riktar sig till Louise och andra kläddesigners. De ska kunna använda uppsatsen för att få en djupare insikt i sitt arbete och sin läroprocess.

Anledningen till att jag har kläddesigners som målgrupp är att undersökningarna och resultaten är framtagna för dem samt att den praktiska delen är gjord åt dem. För att göra rapporten så attraktiv som möjligt för målgruppen eftersträvar jag att presentera resultaten så enkelt och självklart som möjligt och använda så lite tekniskt språk som möjligt.

FRÅGOR

För att effektivisera och skapa struktur i undersökningarna har jag ställt upp ett antal frågor som jag tycker är relevanta och intressanta. Svaren på frågorna har lett fram till problemställningen för examensarbetet. Frågorna har jag sorterat in under 4 större områden.

1. ARBETS- OCH LÄROPROCESS

- Hur arbetar Louise under ett projekt?
- Vilka delar ingår i ett projekt, vad är viktigt i de olika delarna?
- Hur tar Louise vara på det hon lärt sig så inte samma misstag begås igen?
- I vilka delar fungerar det bra vilka mindre bra?
- Hur gör andra kläddesigners när de arbetar fram nya idéer?
- Finns det viktiga delar som Louise inte har med i sitt arbetssätt?
- Vilka andra yrken som liknar kläddesign finns, finns det delar i deras arbetssätt som skulle kunna förbättra Louis som kläddesigner?

2. PRESENTATION OCH DOKUMENTATION

- Hur sparar Louise och andra kläddesigners sina färdiga projekt?
- Vilka delar ingår i en presentation och redovisning av ett projekt?
- Vad är bra och dåligt i de vanliga presentationerna?
- Finns det konkreta önskemål eller förslag på saker som skulle förbättra presentationerna?
- Hur ser en presentationsmapp ut för en kläddesigner ut och vilka delar består den av?
- Vad är bra och dåligt i de olika delarna?
- Vilka olika målgrupper finns för ett kläddesigners presentationsmapp?

3. MERVÄRDE GENOM MULTIMEDIA

- Vilka delar under arbets- och lärandeprocessen skulle kunna förbättras med hjälp av multimedia?

- Vilka delar i presentationen och dokumentationen av ett projekt skulle kunna förbättras med hjälp av multimedia?
- På vilket/vilka sätt skulle multimedia kunna komplettera de olika delarna i en kläddesigners presentationsmapp?

4. VAL AV TEKNIK

- Grundat på de viktiga delarna i arbets- och lärandeprocessen, vilka delar skulle en avstämningsplan innehålla?
- På vilka sätt kan man spara en kollektion och tankarna i de olika faserna?
- På vilket/vilka sätt blir det bäst och lättast att återblicka på alla fel och bra saker man gjorde i de olika faserna?
- Vilka olika tekniker finns att spara på, vilket verktyg är lättast, bäst och effektivast? T.ex. CD-rom, Webb eller något annat?
- Vilken datorteknik har målgruppen tillgång till och vilka begränsningar medför detta för val av presentationsteknik?
- Vad är viktigast vid presentationen av en kläddesigner för de olika målgrupperna? T.ex. funktionsrik, enkelt, utseendet, överblickbarhet, utbyggbart, mm.
- Hur ska man presentera de avklarade projekten så att Louis lätt ska kunna återanvända, reflektera och återblicka, d.v.s. säkra kvalitetshöjningen på sina projekt?

- Vilka liknande projekt har gjorts tidigare?
- Vad var bra och dåligt med dem samt vilka delar skulle jag kunna använda mig av?

PROBLEMSTÄLLNING

Hur kan en kläddesigner bli bättre, tydligare och effektivare i de olika momenten i sitt arbete med hjälp av multimedia. Främst hur utvecklingsprocessen och presentationens olika moment kan få nya infallsvinklar utan att de traditionella metoderna blir lidande.

PROBLEM

Efter mina observationer och intervjuer ser jag främst två huvudproblem som jag fokuserar på.

Det första är utvecklingsprocessen. Som designer är det viktigt att ha mycket idéer. För de som har mycket idéer och samtidigt kan genomföra dem är chansen att bli framgångsrik större än de med få idéer. Detta leder till att designers ofta har mycket material som är svårt att samla och överblicka på ett ställe. Datorn är ett bra hjälpmedel för att lagra och sortera data. Del ett i mitt examensarbete går därför ut på att skapa en hemsida som kan lagra och sortera alla idéer och tankar Louise får under tiden hon utvecklar sina projekt.

Det andra huvudproblemet är presentationen. Designers har alltid tiden mot sig. Det är alltid otroligt mycket att göra på kort tid. Detta leder självklart till att nästan all tid läggs på själva klädskapandet. I sin tur leder tidspressen till att när det blir dags att redovisa ett projekt är man oftast inte fullständigt förberedd. Den andra delen av examensarbetet går därför ut på att utveckla hemsidan så att man kan presentera ett projekt bättre utan att förbereda sig så länge innan.

SYFTE

Mitt främsta syfte med uppsatsen är att ge en överblick på kläddesigners arbete och därmed förmedla en kunskap som leder till förståelse för de olika delarnas betydelse och problem.

En bisak till syftet är att på ett enkelt sätt visa de möjligheter till förbättring som en dator kan ge i arbetet och presentationen av ett projekt.

AVGRÄNSNINGAR

Hemsidan kommer att vara anpassad till Microsofts webbläsare Internet Explorer version 4.x. Den kommer att vara optimerad för bildskärmar med upplösning på minst 800x600 bildpunkter som kan visa tusentals färger. Hemsidan kommer inte att fungera på webbläsare i versioner under 4.0.

MITT AVSTAMP

Många av de tankar och idéer som uppkommer i olika projekt sparas bara i huvudet, på spridda, borttappade lappar eller liknande. På detta sätt försvinner och glöms många briljanta idéer bort och mycket jobb måste göras om i onödan. Detta fenomen känner jag väl igen i mitt eget konstnärliga skapande, t.ex. när jag målar eller skapar hemsidor.

Detta är väldigt frustrerande och därför vill jag skapa ett bra sätt att komma till rätta med det. Jag har valt att jobba med Louise för att jag känner henne och vet att hon är lätt att arbeta med. Men framförallt tycker jag att kläddesign är ett spännande område som jag inte vet så mycket om. Jag tycker det är otroligt kul och inspirerande att jobba med kreativa och skapande personer.

DELMOMENT

Examensarbetet består av fem delar. Alla delar är olika omfattande men lika viktiga för att ge en bra helhetssyn.

FÖRUNDERSÖKNING

I den första fasen ska jag skaffa så mycket bakgrundsfakta som möjligt för att jag ska få en grundläggande förståelse för hur en kläddesigner arbetar de problem de möter under ett projekt.

Den består av en intervju med Louise Sjödhall, studerande till kläddesigner på Köpenhamns mode och designskola och ett studiebesök på hennes skola.

ANALYS

Med förundersökningen som bakgrund skall jag formulera examensarbetets problem och syfte. Jag ska även undersöka dem genom att skaffa mig en bred och ingående kunskap i ämnet.

Jag skall samla fakta genom studiebesök och intervjuer med olika insatta personer. För att styra intervjuerna använder jag mig av ett antal frågor som jag hela tiden kan relatera svaren till.

Först och främst ska jag göra en ingående intervju med Louise. Denna intervju skall sedan ligga som grund för alla andra intervjuer i examensarbetet. De andra intervjuerna ska jag jämföra och relatera till intervjun med Louise.

De andra intervjuerna är med Ingeborg Griegel från Louise klass, Marielle Duchwaider som är rektor på deras skola, Viktor Holmkvist elev på industridesign på konstfack samt en lärare på industridesign på konstfack.

Även kortare avsnitt ur Henrik Gedenryds doktorsavhandling "How designers work" har jag använt vid faktainsamlingen.

Efter att jag sammanställt alla intervjuer sammanställs kraven för applikationen som ska skapas.

Genom att jämföra för- och nackdelar med olika tekniker väljer jag den som passar bäst.

PRODUKTION

I produktionsdelen skapar jag en applikation innehållande de delar som jag specificerade i analysdelen.

SAMMANFATTNING OCH REFLEKTION

Denna fasen går ut på att sammanfatta och reflektera över alla delar i examensarbetet.

Jag ska undersöka vad som gjordes rätt, d.v.s. vilka delar som är speciellt värdefulla och bra genomförda. Även baksidorna, vad och varför eventuella misstag och fel uppstod.

Sammanfattningen gör jag både för att utvärdera min insats och slutprodukten d.v.s. hur bra jag i produktionsdelen lyckades presentera det jag kom fram till i analysdelen och hur bra Louise tycker produkten är. Sammanfattningen är övergripande och tar inte upp tekniska problem.

I denna del skall jag även sammanställa vad jag lärt mig och blivit bättre på under arbetets gång.

PRESENTATION OCH OPPOSITION

Examensarbetet presenteras muntligt och skriftligt. Jag skall även få synpunkter från opponenter.

RESULTAT

Examensarbetet redovisas i sex delar. Fyra skriftliga, en praktisk och en muntlig.

1. EXAMENSARBETET

Huvudtexten av examensarbetet som du håller du i handen. I detta beskrivs Bakgrund, frågeställning, problem, syfte, m.m. Här kan man läsa om hur arbetet växte fram och vilket tillvägagångssätt jag haft.

2. FÄLTRAPPORT

Startskottet för examensarbetet där jag på ett kort sätt presenterar min utgångspunkt och resultaten från förundersökningen.

Resultaten från intervjuerna och studiebesöken redovisas i rapporten "Fältrapport" 23/4 2001 (bilaga 1).

3. ANALYSRAPPORT

I denna rapport presenterar jag alla fakta och resultat jag samlat genom intervjuer och studiebesök. Jag bedömer resultatens relevans och sammanfattar dem. Sammanfattningen skall ha teoretiska svar på frågeställningen. Där står vad applikationen ska innehålla, kraven den ska klara av och vilken teknik den ska genomföras med.

Resultaten finns i en rapporten "Analysrapport" (bilaga 2).

4. TEKNISK BESKRIVNING

För att göra huvudrapporten så lättläst som möjligt valde jag att presentera applikationens olika delar i en separat rapport. I denna står vad som ska visas på del olika sidorna, vilka funktioner som finns på dem och en översikt på databasens struktur.

Alla sidorna har testats och alla funktioner som finns beskrivna fungerar.

Rapporten heter "Teknisk beskrivning" (bilaga 3).

5. APPLIKATION

Tillämpningen av den kunskap jag skaffat under analysfasen redovisas praktiskt genom skapandet av en applikation. Applikationen skall innehålla de delar som jag specificerade i analysrapporten.

Applikationen hittar du på Internetadressen: <http://stu12.hbg.lu.se/sql/m98pka/exjobb/html/>

6. MUNTLLIG PRESENTATION

Muntlig framställning av examensarbetet för examinator, opponenter och intresserade.

MINA FÖRVÄNTNINGAR

När examensarbetet är klart ska jag ha skaffat mig en heltäckande bild av hur en kläddesigner arbetar och de problem som uppstår under vägen.

Jag ska kunna beskriva de olika delarna i arbetet och visa brister i det. Jag ska ha gjort en användbar prototyp som Louise kan spara sina färdiga projekt i och vara nöjd med.

Jag skall under utvecklingen av prototypen försöka att få mycket respons från Louise så att den blir väl anpassad för henne.

Jag skall skapa en bra applikation som Louise kan och kommer att använda genom resten av sin utbildning och kläddesignerkarriär.

Applikationen skall presentera Louise på ett sätt så hon kan använda den när hon söker jobb eller bara vill visa upp vad hon gjort och kan.

UPPFÖLJNING/UTVÄRDERING

Detta är examensarbetets sista fas. Här utvärderas prototypen och min insats. Hur bra jag löst problemet och frågeställningen.

När jag gjort klart hemsidan och alla funktioner var klara träffade jag Louise och tillsammans gick vi igenom alla sidor och vi återblickade på projektet. Hon gav kommentarer på vad hon tyckte var bra och dåligt och jag antecknade.

Sidorna är bra upplagda, det får plats mycket fakta på liten yta utan att det känns trångt hoptryckt eller för mycket. Louise hade inga problem med att navigera och uppdatera, hon gjorde rätt direkt. Hon sa att det kändes självklart och logiskt vilket var ett mycket bra betyg eftersom jag haft det som mål hela tiden.

DEL 1: LAGRA OCH SORTERA

Systemet fungerar lätt och smidigt och känns väldigt genomarbetat och bra. Eftersom alla sidor är uppbyggda på samma sätt och man administrerar, dvs. lägger till, ändrar och tar bort på samma är det väldigt enkelt att lära sig. Sidorna är lätta att överskåda man känner att man har kontroll över all data.

Funktionen som gör att det räcker att man för musen över länkar för att se mer information är bra. På det viset går det snabbare att navigera och sidan känns inte så hackig som när man måste klicka på alla länkar och därefter ladda om sidan.

Eftersom Louise inte har sett någon annan hemsida där designers visar upp sig tycker hon att det är svårt att värdera och komma på saker hon tycker fattas. Louise anser att en hemsida som den här är perfekt för alla designers när de på ett konkret sätt ska visa upp sin kunskap, sina kläder och sina projekt. Hon säger även att hon ska visa upp sidan i skolan för sina klasskompisar och sina lärare. Eftersom de inte får någon undervisning hur de kan använda datorer är detta ett bra exempel att visa hur bra det kan bli. Ett mycket bra betyg för min arbetsinsats.

Det är bra att sidorna är indelade både efter plagg, projekt, foto osv. eftersom man inte syr upp allt men kanske vill visa arbetsteckningar på plagg som inte syddes upp eller foto på kläder som inte ingick i ett speciellt projekt.

På startsidan visas de tio senaste uppdateringarna. Det är bra om man vill se vad som hänt sedan man senast var inne och tittade. Men det är även bra för att man kan se att Louise är aktiv och hela tiden gör nya saker och lägger till. Det negativa kan bli om man inte uppdaterar sidan på ett långt tag. Det är alltid tråkigt att besöka en hemsida som inte uppdaterats på länge. Ur den synvinkeln kan det vara farligt att visa så tydligt när den senast uppdaterades.

På materialsidan känns det som att namn och typ är samma sak och det hade räckt med en av dem. Louise kom på att hon saknade någonstans att skriva hur det var att jobba med materialet. Det kan vara bra att veta inför nästa projekt man ska ha ett liknande material. Speciellt om materialet var svårarbetat. Fast hon sa att det fick plats under beskrivning av plagget så sidan behöver inte ändras för den sakens skull.

Att man kan välja vad som ska visas och inte på den officiella sidan är bra. Då kan man anpassa sidan om man ska presentera för en viss grupp som bara är intresserade av en viss typ kläder t.ex. bad- eller herrkläder. Man kan då även lagra bilder som man inte vill visa för allmänheten men som är viktiga för en själv.

DEL 2: PRESENTERA

Sidorna är bra upplagda och ligger i en naturlig följd. Man förstår dem lätt och de tydliga rubrikerna gör det lätt att navigera och hitta rätt.

När man ska presentera ett projekt är det perfekt upplagt så att text, foto mm backar upp presentationen utan att ta överhanden och stjäla uppmärksamhet från talaren.

Louise saknar en del av projektet där man ska visa färgskalan. Den är en viktig del av mappen men finns inte med på hemsidan. Eftersom datorn inte kan visa alla de färger som finns i Pantones internationella färgskala går det inte att implementera den.

Det gör inget att inspirationskällorna inte finns med vid presentationen eftersom de finns i inspirationstexten.

Bra att man enkelt kan skriva ut materiallistan till ett projekt. Men Louise vill sortera materialen efter färgen på tyget så att tyger med olika färg blandas och ger ett intryck. Detta är förändrat nu.

Sidans bästa funktion är när man ska söka jobb eller visa för någon vad man kan. Man får genom hemsidan snabbt bra översikt på vad Louise gjort. Man kan på ett enkelt sätt jämföra olika projekt, mycket lättare än att sitta och bläddra i pärmar.

Louise är väldigt nöjd med presentationsdelen och säger att den är väldigt värdefull. Att man kan på detta sätt snabbt och effektivt visa och jämföra sina olika projekt är toppen!

Louise gillar designen och tycker att den ger ett proffsigt intryck. Sidan är både snyggt och proffsig, vilket är viktigt för mig säger Louise. Hon är väldigt serös och vill få sitt arbete att kännas proffsigt och hon vill därför att inte ge intrycket av grovt handarbete och syslöjd.

Trots att jag har arbetat fram stilen på sidorna helt själv är Louise väldigt nöjd med designen.

MERVÄRDE/MER JOBB?

Inga problem att sätta sig in i det och det fungerar snabbt och effektivt trots att man är ny användare.

Sidan fungerar jättebra för att visa upp sig för blivande arbetsgivare och liknande. Men kan inte ge samma levande känsla som en ”riktig pärm”, vilket inte heller var meningen. Applikationen är ett bra komplement till de pärmar jag gör säger Louise. Sidan tar inte bort några viktiga delar men ger just som titeln säger ”Mervärde”.

Louise är mycket nöjd!

SAMMANFATTNING AV SAMMANFATTNINGEN:

- + Lätt att navigera
- + Lätt att administrera (ändra, lägga till och ta bort)
- + Bra vid jobsök
- + Bra vid presentation
- + Bäst om man uppdaterar ofta
- + Snygg design
- + Proffsig intryck
- Pantones färgskala fattas
- Kräver att man uppdaterar

AVSLUTNING

Jag är både nöjd och stolt över mitt examensarbete. Det tog lång tid men blev bra till slut. Som jag skrev i syftet och i mina förväntningar ville jag få inblick i kläddesignerna arbete. Det känner jag att jag fått. Intervjuerna gav mig väldigt mycket och jag känner att jag också blivit bättre på att intervjua. Utvecklingen av hemsidan var väldigt intensiv och krävande både eftersom det var mycket att göra och att jag inte hade någon i min närhet att fråga om problemen. Det var tur att jag valde att göra en hemsida och inte en CD-ROM eftersom mina förkunskaper inom webbdesign är bättre. Jag har blivit bättre på att programmera i både ASP,VBScript och html under den praktiska delen.

FÄLTRAPPORT (BILAGA 1)

Denna bilaga är en introduktion till examensarbetet "Mervärde för en kläddesigner genom multimedia" på multimediateknik, LTH i Helsingborg. Här kan du läsa om mitt förarbete innan själva examensarbetet var definierat. Den består av ett antal kortare intervjuer och mina funderingar.

MÖTE MED CARL-JOHAN ASPLUND 30/3 2001, MASKINHUSET PÅ LTH I LUND

Jag berättade för honom om min kompis Louise Sjödahl som läser till kläddesigner på Köpenhamns mode och designskola och att jag gärna skulle vilja göra mitt examensarbete om henne eller hennes utbildning. Jag har alltid gillat kreativa människor och när jag träffade Louise någon månad tidigare så hade hon varit helt upprymd när hon talade om sin utbildning och hur mycket hon gillade kläder och att sy. Carl-Johan nappade direkt på idén och vi satte snabbt upp ett par korta stolpar och avstämningsmöten. Vi var både mycket nöjda med denna lite öppnare start så att den kreativa delen i examensarbetet inte skulle bli lidande av för snäva ramar innan jag kommit in hela kläddesignertänkandet.

FÖRARBETE

Som introduktion ska jag först och främst intervju Louise och besöka hennes skola så att jag ska få en så klar bild som möjligt över hur hon arbetar och tänker. Men även hur hennes klasskompisar och folket runtomkring utbildningen tänker.

Jag satte mig ner och brainstormade lite om det hela och det visade sig att jag inte hade så stor koll på hur det egentligen går till. De stora dragen kanske inte är så svåra, men hur designers arbetar när de ska göra en kollektion visste jag inte så mycket om. Jag visste inte heller mycket om var de svåra momenten låg, var det brukar bli fel osv. Därför formulerade jag om mina tankar till frågor och bestämde träff med Louise på ett café för en intervju. Detta för att reda ut begrepp och få lite större insikt innan jag skulle besöka hennes skola.

Någon dag innan vår intervju sprang jag på Louise på stan och hon berättade att hon skulle till Stockholm över helgen för att inspireras. Hon verkade verkligen tänd på att åka dit och kolla in kläder och tyger. Hon berättade också om deras närmast kommande uppgift där de fick välja mellan underkläder eller badkollektion. Hon ville göra lyxiga badkläder. Glamour är ett ord som dyker upp gång på gång.

INTERVJU MED LOUISE SJÖDAHL 10/4 2001, PÅ WAYNES COFFEE I HELSINGBORG

HUR GÅR DET TILL?

Totalt är det sju veckor/projekt, tre veckor till att göra "mappen" och 4 veckor till den praktiska att sydelen. I den första delen gör man alla skisser och den går ut på att sälja in ett koncept. När man ska göra första delen börjar man med research om vad som finns nu. Sedan är det själva designen där man ritar upp 20-24 plagg som utgör riktlinjerna för uppsättningen. Sedan ritar man illustrationer på plaggen, så naturtroget som möjligt för att få fram materialens karaktär. Därefter görs arbetsteckningar med mönster och materiallista övar allt som skall finnas med. Det är helt klart att hetsigast i början av ett projekt.

Under den praktiska delen syr man 1-2 set. Först syr man i stout, ett billigt hårt tyg, för att få en uppfattning om hur det kommer att se ut. Ofta får man sy om det flera gånger. På examensuppgiften syr man fler plagg, ca 10 plagg men då får man också 10 veckor på sig.

VAD ÄR JOBBIGT OCH SVÅRT OCH VAD GÅR OFTAST FEL?

Eftersom tiden är knapp så måste man jobba hela tiden och får man idéstopp så kan det göra att man spräcker sina tidsramar. Ett problem som är väldigt irriterande är om man inte kan hitta det tyg man tänkt sig. Det är också svårt att göra precis som man vill eftersom man måste betala allt tyg själv. I och med att det kostar en hel del så jobbar många extra för att få det att gå ihop men det gör att man istället får svårt att få tiden att gå ihop. Svåra modeller och material som gör att man måste sy om många gånger kan också göra att man inte hinner klart i tid.

HUR STORA KRAV HAR UTBILDNINGEN PÅ ER?

Eftersom det är en privat skola och man betalar man mycket pengar för att få gå här och då vill man gärna göra något bra under tiden. Men det är inte så att man blir utsparkad om man inte uppnår vissa betygskrav eller lämnar in för sent.

JOBBAR NI ENBART SJÄLVA ELLER ÄVEN I GRUPP?

Vi har ett bytesprojekt där man gör 1/3 var men förutom det gör man bara sina egna saker. Man får hela tiden välja stil men de flesta försöker hitta sin egen och utveckla den. Det är väldigt stor skillnad på stilarna i klassen, det finns både de som kör "fina flickan"-stil och de med bohemstil vilket är kul. Även om det är bra stämning nu tror Louise att det kommer att bli när hon är klar och eleverna inte konkurrerar på samma sätt.

HAR DIN SKOLA NÅGON KONTAKT MED ARBETSMARKNADEN?

Hennes skola har ingen kontakt med andra skolor eller arbetslivet under utbildningen gång. Det är bara när man ska visa upp sin examensuppsättning som folk utifrån bjuds in för visning.

VAD TYCKER DU OCH FOLK I DIN OMGIVNING OM T EX H&M?

Louise själv älskar H & M. De är ju experter på att kopiera det senaste modet. Alla köper kläder där, även de som är mest märkesmedvetna. Hon tillägger också att det går alldeles utmärkt att blanda mellan lyxvaror och billighetsvaror.

VAD KÄNNETECKNAR DE SOM ÄR BÄST? HAR DE EN KLARARE BILD AV RESULTATET ELLER VAR LIGGER GENIALITETEN?

Det är ju flera delar som man måste vara bra på för att lyckas som designer, det räcker ju inte att kunna sy läckra kläder. Alla delar i processen är viktiga. Det finns de som ritat mycket och därmed blir deras arbetsteckningar bättre och kan förmedla bättre hur resultatet kommer att bli. Sen finns det de som sytt mycket och vet de bästa lösningarna därigenom, men som Louise säger ligger förmodligen viktigaste i intresset. Man måste vara intresserad av kläder och hela tiden följa med modet noga. Det krävs mycket hårt arbete för att lyckas. En viktig del är helt klart seendet, att man ser vad som inte stämmer i färg och form och kan göra något åt det. För att hänga med köper Louise bl a massor med modetidningar.

TELEFONSAMTAL MED LOUISE SJÖDAHL APRIL 2001, HELSINGBORG

Veckan efter ringde jag henne för att spika mitt studiebesök i Köpenhamn. Hon berättade om sina idéer till badkollektionen. Den skall bestå av 24 delar. Leopard och djungel är inspirationskälla. Det kommer att bli lyxigt, hot chic, glamour och dynastin. 70-80-talsformerna kommer också att användas. Hon berättade även om en bok om vilda djur hon lånat på biblioteket för att inspireras. Hon beskrev även den som ska bära kläderna, en blond och vacker kvinna som samtidigt är en catwoman, lite som Charlies Änglar. Det kommer nog att bli en del bälten också för det gillar hon.

STUDIEBESÖK PÅ KÖPENHAMNS MODE OCH DESIGN- SKOLA DEN 19/4 2001

Vi åkte till Köpenhamn tillsammans och snackade vidare lite löst om hennes idéer. När vi kom fram låg skolan inte långt från stationen. Ett par trappor upp i ett typiskt Köpenhamnshus låg skolan. Det var inte så stort men trevligt. Det var 3 rum, ett för var klass, ett fikarum och ett litet kontor med en kopiator och en gammal dator.

På väggarna i korridoren mellan salarna hängde kollage, tidningsurklipp, lite kort och färgprover. På golvet fanns en massa tidningar. Det som slog mig direkt var kollagen, de var så fula. De var tänkta att visa hur skaparen blivit inspirerad till designen som hängde nedanför, men det enda jag såg var dåligt klippta bilder limmade på ett

papper. Jag frågade hur viktiga de här kollagen var egentligen och Louise sa att de var viktigt att man genom den snabbt kan visa hur man tänkt, vilka inspirationskällor som funnits och stilen som skall vara genomgående. För att visa detta tog Louise fram en tidning där man på en sida såg en hjärna som var inspirationskälla och på andra sidan var det en klänning med en enorm boa som såg ut som en hjärna. Ett litet annat sätt att se på inspiration från en hjärna, kul.

En annan sak som slog mig var den stora skillnaden på rit- och målarfärdigheterna på klassen, vissa fick verkligen fram känslan av material i kläderna medan andra bara lyckades förmedla vilka färger som de tänkt använda.

I allmänhet såg det mesta bra ut men där fanns inget som var helt överlägset rakt igenom. Det kan vara ett fint kollage och sedan har de skrivit under med sitt namn i helt annan färg och stil.

Jag fick titta lite i olika pärmar och de var av varierande klass men den bästa, av Jing Wang Højgaard, var riktigt fin och genomarbetad med rena fina uppslag och enkla fina typsnitt.

De som gick där var bara tjejer. De var inte så överväldnada som jag trodde men visst var de väldigt medvetna. Stämningen kändes bra och skön och vi tog en fika med några från klassen. Rektorn var en gammal hederlig dansk som verkade mer som en vaktmästare än rektor.

Några satt och jobbade med designen genom att bara rita dem på färdiga småfigurer. Det verkade inte så svårt att vara kreativ där, det svåra måste vara att sedan kunna genomföra det. Grundmallar för alla basplagg hängde på väggarna. De använder dem som utgångspunkt i alla vanliga kläder, byxor, kjol, jacka och jeans.

Jag hade fått många intryck när jag senare på eftermiddagen åkte hem men jag kände även att jag fått en ganska bra inblick i deras arbetsmiljö och en bättre förståelse för de olika momenten. Men det som kändes bäst var att jag har en ganska klar uppfattning av vad det är som Louise vill göra och hur hon vill ha det. Det dyker samtidigt upp nya idéer och frågor som måste besvaras.

TANKAR EFTER STUDIEBESÖKET PÅ KÖPENHAMNS MODE OCH DESIGNSKOLA APRIL 2001.

Om jag nu ska göra en CD-ROM, vad har de som skall titta på den för datorer. Har de nya snabba eller gamla långsamma, Mac, eller PC. Vad tycker de som eventuellt ska få en Cd-rom om det? Är det bra eller vill de ha en vanlig mapp i papper?

Jag var hemma hos Louise nästa kväll för att lämna lite musik jag hade lovat henne och fick då se hennes två första mappar och även de var inspirerade av lyx och glamour. Det var fina mappar. Hon visade även lita av kläderna hon sytt och de såg tom bättre ut i verkligheten än på bild. Hennes golv, soffå och bord var fyllda med modetidningar, hon lever verkligen kläder tänkte jag.

ANALYSRAPPORT (BILAGA 2)

I denna rapport hittar du all fakta och det bakgrundsmaterial jag inhämtat i analysdelen. Rapporten består av fyra intervjuer som lett fram till svaren på de två huvudproblemen som finns beskrivna i examensarbetet under rubrikerna "Problem" och "Frågeställning".

Först redovisas alla intervjuer, sedan de slutsatser och förslag till förbättringar som framkommit genom intervjuerna. De förbättringar jag anser genomförbara har jag utvecklat och beskrivit mer i detalj. Dessa utgör de krav som applikationen ska klara av. Sist i denna rapport väljer jag vilken teknik jag ska använda för att genomföra de förbättringar jag kom fram till.

INTERVJU MED LOUISE SJÖDAHL

6/9 2001, PÅ "SOMMERSKO CAFÉ" I KÖPENHAMN

För att få inblick i Louise sätt att arbeta intervjuade jag henne under ett par intensiva timmar på ett mysigt café i centrala Köpenhamn.

VECKA	ARBETE	VIKTIGT ATT TÄNKA PÅ	FÖRSLAG TILL FÖRBÄTTRINGAR
1 - 3	ILLUSTRATION, KOMPENSATION OCH DESIGN		
	Läraren delar ut uppgiften, oftast får eleverna välja mellan 2 olika projekt t.ex. bad- eller underkläder.		
	INSPIRATION Kollektionen skall baseras på ett tema, ibland finns det givna, ibland helt valfria. T.ex. Vinter och glamour.	Börja redan nu tänka på hur mappen ska se ut.	Samla olika tema som kan kompletteras med nya idéer. Något att ta av om man får idésvacka.
	RESEARCH Hitta material som stämmer överens med inspirationsvalet. T.ex. foto, film, musik, tidningar m.m.	Samla mycket material så det går att sälla bort det dåliga. Brainstorma och skriv ner idéer. Målgrupp, stil, färger, material, accessoarer. Läs mycket tidningar.	En redigerbar lista med inspirationskällor. Ta bort delar som inte stämmer och lägga till nya. Register med Bra filmer, bilder, musik, mm. Samla Internetlänkar med en kort beskrivning vad de innehåller.
	SKISS Skissa hela kollektionen, ofta ca 24 delar, på bakplåtspapper.	Skissa mycket så det finns mycket att välja från. Skriv små stödord till illustrationerna så det blir lättare att minnas idéerna senare.	
	VÄLJ MATERIAL Hitta och införskaffa allt material, tyger, knappar m.m.	Skaffa en klar bild av vad du vill ha innan du börjar leta. Skaffa många olika tygprover så du får exakt det du vill ha.	Förteckning över vilka tyg de olika affärerna har. Även en lista över var du köpte vad senast. Då kan man efter ett tag få en bättre bild över var de har bra tyg. En lista över tygernas namn så det går att gå tillbaka till vid senare tillfälle.
	ILLUSTRATION Rita noggrant, ca A4 storlek, kläderna på en pappersmodell. Illustrationerna ska förmedla de olika materialens egenskaper.	Utgå gärna från ett plagg när man sen ritar resten för att få en genomgående stil.	Pappersmodeller sparade som lätt går att skriva ut.

VECKA	ARBETE	VIKTIGT ATT TÄNKA PÅ	FÖRSLAG TILL FÖRBÄTTRINGAR
-------	--------	----------------------	----------------------------

1 - 3 ILLUSTRATION, KOMPENSATION OCH DESIGN... FORTS.

MAPP

Samla alla skisser, inspirationskällor, mönster, m.m. i en mapp och namnge projektet. Mappen ska visa alla tankar och idéer som kommit fram under projektet.

Mappen ska också innehålla en kort och koncis text som beskriver kollektionen, målgruppen och dess livssituation.

SYVAL

Tillsammans med läraren bestäms vad som ska sys. Minst ett "set".

Innan man börjar arbeta praktiskt bör man veta vad man vill ha i slutet. T.ex. vilken sorts papper, vilka bilder mm. Det gör arbetet effektivare och är bra att veta för inbindningen senare.

Bestäm stilen på mappen innan du börjar arbeta praktiskt med den. Gör först lite snabba skisser. Bestäm om det ska vara hantverkskänsla eller strikt stil. Försök att fånga stämningen i textens ordval.

Spara allt i en databas.

Göra en mallmapp med vissa förändringsbara parametrar så varje projekt individuellt men ändå enhetligt med de andra.

4 - 7 PRAKTISKT ARBETE

HITTA MODELL

Välj en person att sy kläderna till, modell eller en kompis kvittar.

Bra att hitta någon som ingen annan syr till, då får man ha sin modell för sig själv.

Spara alla mått till framtida projekt.

MÖNSTERKONSTRUKTION

Tillverka alla mönster.

Var grundlig och noggrann, det lönar sig i längden.

SY, FÖRARBEETE

Sy först i ett billigt hårt tyg som är lätt att arbeta med. Sedan prova, korrigerera fel, sy om.

Träna på de svåra delarna. I det riktiga tyget har man ofta bara en chans. Kolla upp de svåra sakerna man gjort förut, t.ex. fickor mm. För anteckningar på fel och saker att tänka på i situationerna.

Skapa en punktlista med tillvägagångssätt för svåra moment.

SY

Sy upp dina kläder med rätt tyg, sätt i alla knappar, dragkedjor mm.

Se till att alla mönster stämmer. Gå igenom noga med läraren. Bifoga i mappen de nya plaggskisserna som tillkommit pga. ändringar.

VECKA

ARBETE

VIKTIGT ATT TÄNKA PÅ

FÖRSLAG TILL FÖRBÄTTRINGAR

SLUTET PRESENTATION

PÅ V.7

MUNTligt

Berätta om uppgiften, inspirationskällor, projektets namn, mm. Ca 3-4 min.

Inget betyg på framträdandet. Det är viktigt att utmärka sig. Det finns ingen tidsbegränsning, men det är viktigt att inte bli långrandig.

Om inspirationen kommer från filmer eller böcker kan man använda sig av det vid presentationen som förstärkning. Gör en tidslinje över de olika delarna och hur lång tid de får ta.

MAPP

Genomgång av mappen. Läs texten, visa upp de olika delarna, illustrationerna och skisserna

Poängtera finesserna. Komplettera gärna mappen med andra saker t.ex. om du vill bli stylist som Louise så kanske du stylar någon och tar foto som du bifogar.

Gör en redigerbar lista på allt du sytt. Det är praktiskt att ha det samlat när du ska visa vad du gjort och kan.

SHOW

Modellen visar upp kläderna.

Gör showen speciell m.h.a. musik och andra hjälpmedel som väcker känslor

Komplettera och förstärk showen med bilder och musik och bildspel m.m.

SYNPUNKTER

Läraren går igenom projektet och ger synpunkter.

Spara alla kommentarer.

SAMMANFATTNING

- PRESSAT TIDSSCHEMA, VAR I FAS TILL VIKTIGA DEADLINES
- VIKTIGT ATT HA TYDLIGA GENOMTÄNKTA IDÉER
- SAMLA MYCKET MATERIAL SÅ DU KAN SÅLLA
- DET SKA GE ETT PROFFSIGT OCH GENOMARBETAT INTRYCK
- VAR NOGGRANN SÅ INGET JOBB I ONÖDAN SOM SKAPAR TIDSBRIST

INTERVJU MED MARIANNE DUCHWAIDER 11/9 2001, PÅ KÖPENHAMNS MODE OCH DESIGN- SKOLA I KÖPENHAMN

Jag har intervjuat Marianne Duchwaider för att få lärarens perspektiv på kläddesign samt för att få synpunkter från någon som varit insatt i modebranschen länge.

Marianne är Rektor och lärare på Köpenhamns mode och designskola sedan starten för ca 20 år sedan.

Vi gick grundligt igenom de olika delarna ett projekt består av och hon sa vad hon tyckte var viktigt i de olika momenten.

KREATIVITET

Det viktigaste för en designer är att vara så kreativ och originell som möjligt. Därför måste varje designer försöka skaffa sig en personlig stil för sitt skapande. För att eleverna ska vara så kreativa som möjligt ställs inga konstnärliga krav på skisserna, det viktiga är att man ser idén och inte vilken teknik man använt. Utbildningen är till kläddesigner och inte illustratör understryker hon. Vi eftersträvar främst att hjälpa eleverna att bli kreativa. När man söker jobb är det inte lika självklart att sätta just kreativiteten främst, olika arbetsgivare sätter olika saker i första rummet. T.ex. i Paris och London tittar de flesta arbetsgivarna mest på skisserna och illustrationerna för att få en bra bild över hur designern tänkt och sedan gjort av sina idéer.

ARBETSSÄTT

Sättet de arbetar på med först all illustration och sedan praktiskt arbete har utvecklats genom åren. Försök med att först göra arbetsteckningarna, sedan det praktiska arbetet för att avsluta med illustrationerna har gjorts. Men det resulterade i sämre illustrationer. Därför återgick de till nuvarande upplägg. Anledningen var att då fick eleverna avbilda de färdiga kläderna istället för att måla upp sin vision om hur de skulle se ut.

ILLUSTRATIONERNA

I illustrationsdelen är det viktigt att man får en bra uppfattning om tygets kvalitet, s.k. plaggkänsla. Illustrationerna måste ha stark personlighet. Det fungerar bra med lite humor och överdrivna poser i illustrationerna. För att hjälpa detta får eleverna lite utbildning i skissteknik.

MAPPEN

Mappen måste vara spännande och inbjuda till bläddring. Man ska få lust att titta igenom hela direkt på första sidan. Många elever lägger för mycket tid på smådetaljer istället för att skapa en bra helhet. Man ska känna när man bläddrar i mappen att det finns mycket tanke bakom den. Mappens format har betydelse, det är inte alltid bättre med en stor, den kan i och för sig kännas maffigare då men blir ofta otymplig dessutom är det svårare att fylla stora ytor med intressant material än en mindre. Marielle tycker att man bör hålla sig någonstans mellan A3- och A4-format.

PRAKTISKA ARBETET

I den praktiska delen är det viktigt att eleverna får lära sig nya saker hela tiden så att de utvecklas och inte gör samma sak hela tiden. Marielle poängterar att det är en skola och här ska du experimentera och prova, det finns inte utrymme till det i yrkeslivet. Märker man att något plagg inte går att genomföra som planerat gör det ingenting eftersom man syr proven i billigt tyg och kan se om så mycket man hinner.

PRESENTATIONEN

Presentationerna tar cirka 10 minuter och man får göra hur man vill. Eleverna här vill inte jobba med samma sak, vissa vill bli designers och då lägger de mer tid på mappen och idéerna medan vissa vill bli modekonstruktörer och lägger då mest tid på det praktiska. Därför är det inte strikt med hur presentationerna ska gå till. Det viktiga är att visa upp vad man lagt ner arbete på och vilket sätt man utvecklats i projektet. Att det blir väldigt olika presentationer är bara kul.

ÅTERBLICK

När man är klar med ett projekt går läraren igenom mappen med eleven och pekar på brister och kvalitétér i den. Detta sker muntligt för att undvika de missförstånd som ofta uppkommer när man ska tolka en text. En annan anledning är att det blir mer personligt och lättförståeligt när man gör det ansikte mot ansikte.

SAMMANFATTNING

- TYDLIGA IDÉER
- GENOMTÄNKT OCH SPÄNNANDE
- TÄNK KREATIVT
- VAR FRI OCH VÅGA, SKOLAN ÄR TILL FÖR ATT LÄRA

INTERVJU MED INGEBORG GRIEGEL 11/9 2001, KÖPENHAMNS MODE OCH DESIGNSKOLA I KÖPENHAMN

För att få mer fakta och en annan synvinkel på samma utbildning intervjuade jag Ingeborg som också läser på Köpenhamns mode och designskola. Jag valde att intervju Ingeborg för att hon jobbar på ett annat sätt och har helt en annan stil på sina kläder än Louise.

FÖRARBETET

För att tänka så kreativt och ostört som möjligt och är Ingeborg mest hemma och arbetar den första tiden. På det viset kan hon renodla sina idéer utan att ta in något från de andra eleverna. Märker hon att hon har kopierat någon annan slänger hon allt och börjar om! Ingeborg försöker att hela tiden göra nya saker på nya sätt så hon lär sig så mycket som möjligt.

När hon letar inspiration använder hon mycket böcker och går ofta till biblioteket för att hitta texter och bilder som stämmer överens med inspirationskällan. Hon använder sig ofta av musiker, konstnärer eller andra stora personligheter som inspirationskällor. För att få bra inblick i deras verk med färg, form och linjer läser hon ofta deras biografier. Hon kan även bli inspirerad av folk på stan även om det inte är så ofta för hon vill utveckla sina egna idéer och inte stjäla andras.

Så fort Ingeborg får en idé skriver hon ner det i sin fickalmanacka. Senare läser hon igenom sina anteckningar och sparar då de som fortfarande håller och kastar resten.

För att hitta rätt i formen ritar Ingeborg massor med plagg och kombinerar för att se om färg, form och snitt fungerar ihop. De som inte fungerar tas bort.

Texten bygger hon upp i tre steg. Först introducerar hon läsaren genom att beskriva olika kännetecken. Sedan beskriver hon olika egenskaper och dess resultat i projektet. Detaljerad beskrivning av det som inspirerat henne, t.ex. färger och linjer.

Hon beskriver även vilken årstid och målgrupp kollektionen vänder sig till. Hon poängterar att hon lägger mycket tid på att göra texten så kort och koncis som möjligt, den får inte bli långgrandig.

PRAKTISKA ARBETET

Om hon behöver hjälp med det praktiska arbetet frågar hon först läraren om svaret. Sedan försöker hon alltid att skriva ner svaret så att hon inte behöver fråga igen, på det sättet sparar hon tid och behöver inte vänta så länge på att få hjälp av läraren.

PRESENTATION

I presentationen försöker hon att vara så tydlig som möjligt med att beskriva inspirationskällor och vad de lett till i designen, t.ex. materialval. Hon beskriver även vilken teknik hon använt sig av i de olika delarna. Musiken är viktig eftersom den lätt väcker känslor. Hon tycker inte att det är några problem att hinna visa allt på 10 minuter, det räcker gott och väl.

SYNPUNKTER

En lärare kan inte säga om en idé är bra eller dålig utan bara om den är bra genomförd.

När Ingeborg får synpunkter på ett projekt skriver hon alltid ner det så snabbt som möjligt. När hon börjar ett nytt projekt tar hon fram gamla synpunkter och kollar igenom dem så inte samma misstag begås i nästa projekt. Tidsbrist

Det är oftast väldigt mycket att göra och det gäller att vara i fas hela tiden. Därför försöker Ingeborg att vara steget före och jobba på i början av projektet.

SAMMANFATTNING

- VAR OVANLIG
- INSPIRERAS AV STARKA PERSONLIGHETER
- SAMLA MYCKET INSPIRATIONSKÄLLOR OCH BAKGRUNDSMATERIAL
- VISA TYDLIGT DINA TANKAR OCH VAD DE LETT TILL
- VAR FAS, PLANERA

INTERVJU MED VIKTOR HOLMQVIST 14/9 2001, KONSTFACK I STOCKHOLM

För att få mer inspiration ville jag jämföra med en annan designutbildning. Därför åkte jag till Stockholm och gjorde ett studiebesök på konstfack.

Jag sprang på Viktor Holmqvist som är student på industridesign och frågade om jag fick göra en intervju, det gick för sig. För att kunna jämföra hans sätt att jobba med Louise och Ingeborgs lade jag upp denna intervju på samma sätt. Först gick vi igenom de stora dragen för att få en allmän övergripande förståelse för att sedan gå tillbaka mer detaljerat på de olika delmomenten. På detta sätt kan jag lättare och effektivare hitta de kritiska punkterna och dess.

PROBLEMDEFINITION OCH RESEARCH

De får ett riktigt projekt från en beställare, någon behöver något och det ska lösas. Du får klart definierat vad och åt vem projektet ska göras.

Researcharbetet går ut på att skaffa så mycket relevant information som möjligt. Du ska hitta så mycket bakgrundsfakta om målgruppen och deras krav. Leta upp vad som gjorts tidigare, var produkten ska användas och vilka krav det ställer på produkten. Desto bättre researcharbete, desto bättre koll får man på vad man ska göra. Viktor letar information på Internet och böcker men framför allt i tidskrifter.

En viktig skillnad mot kläddesignern är att målgrupp och produkt är klart angivet i uppgiften. I likhet med Louise konsumerar Viktor mycket tidskrifter och är väldigt aktiv i sitt researcharbete.

FUNKTIONSANALYS

Researcharbetet sammanställs i en funktionsanalys. I den beskrivs alla egenskaper produkten ska ha. Funktionsanalysen är en slags mall som man arbetar efter. Alla egenskaper rangordnas och en huvudfunktion lyfts fram.

Funktionsanalysen kan jämföras med kläddesignerns inspirationssida och inledningstext, skillnaden är att kläddesignern inte rangordnar de olika delarna.

SKISS

I skisstadiet ritas massor med bilder, man bollar med olika idéer och tankar. I skisstadiet används mycket så kallade fria associationer. Med det menas att man "flummar ut" från området och därmed kommer in på helt andra områden. När man på detta vis låter tankarna fara iväg fritt hittar man ofta lösningar på problem eftersom många problem är lösta i ett annat sammanhang. Skisserna kan inte se ut hur som helst, det måste gå att använda dem i en presentation och vara så tydliga att andra kan förstå dem. Man får utbildning i skissteknik på skolan.

Det är ett större krav på produktdesignerns skisser jämfört med kläddesignerns. Detta beror på att det är ett vidare område med större chans till feltolkning. Kläddesignerna jag träffat använder inte fria associationer men de skulle säkert kunna använda det.

DESIGNPROCESS

Alla skisser finslipas, korrigeras och sammanställs så att alla delar stämmer överens genom att prova olika vanliga formproblem. Har man dåliga fakta får man gå tillbaka och rätta till i skisserna. Man kontrollerar även i funktionsanalysen vad som är unikt med ens produkt. Efter det spikar man en riktlinje, ett koncept som man ska arbeta efter. Skisserna och researcharbetet fungerar som argument för ens vägval. Allt redovisas för en lärare som ska godkänna.

HANTVERK

Tillverkning av en modell som ser ut, känns och väger som den färdiga produkten.

PRESENTATION

Arbetet redovisas för beställaren, lärare och klasskamrater.

DATORER

På industridesign arbetar de med datorer under hela processen.

Utbildningen är indelad i en grundkurs på 3 år och sedan kan man läsa 1 eller 2 år fördjupning. Utbildningen till industridesigner är både längre och mer ingående än den kläddesignerutbildningen Louise läser. Detta gör att man hinner få upp mer rutin i projekten och inte behöver stressa lika mycket för att hinna med allt.

SAMMANFATTNING

- SKAFFA BRA BAKGRUNDSMATERIAL
- SKAFFA MYCKET BAKGRUNDSMATERIAL
- HITTA EN TYDLIG KÄNSLA FÖR PRODUKTEN
- HA TYDLIGA RIKTLINJER OCH MÅL

JÄMFÖRELSER AV INTERVJUER

Det fanns två saker som var tydligt genomgående i alla intervjuer. Den första är planering. Alla intervjuade (även jag) anser att man måste vara väl planerad så att man hela tiden är i fas och inte kommer efter i tidsschemat. Kommer man efter tidsmässigt så man måste hasta igenom ett delmoment blir jobbet inte lika bra utfört. Den andra är att vara tydlig. För att nå ut med sitt budskap, vare sig det gäller kläddesign, industridesign eller något helt annat är det viktigt att tydligt visa vad man menar. Alla som jag intervjuat är väldigt medvetna om detta och anstränger sig mycket för att vara tydliga.

Det som skiljde mest mellan intervjuerna är personernas olika stil. Louise vill skapa kläder och en image som känns lite proffsig och elegant medan Ingeborg och hennes lärare fokuserar mer på att vara originell. Viktor fokuserar mest på användbarhet och funktion, vilket är naturligt eftersom han skapar saker och inte kläder.

APPLIKATIONENS FUNKTIONER

I detta avsnitt har jag sammanfattat alla mina idéer om design och funktioner som ska finnas i applikationen. De delar jag anser inte genomförbara eller nödvändiga är beskrivna under övrigt.

DESIGN

För att applikationen ska återspegla Louise personliga stil och arbetssätt har jag satt upp ett antal designpunkter som ska vara mina ledstjärnor när jag gör designen. Punkterna har jag sammanställt själv utifrån intervjuerna med henne och mitt intryck av hennes stil.

- ELEGANT
- GENOMGÅENDE
- ENKELT MEN MED FINESS
- ANVÄNDA HENNES SPRÅK OCH ORDVAL
- PROFFSIGT INTRYCK

SPARA

- IDÉER
- FEEDBACK
- FÖRTECKNING ÖVER TYGER, KNAPPAR MED MERA KAN MAN ÅTERANVÄNDA
- EN KORT RESUMÉ ELLER ANTECKNINGAR OM PROJEKTET
- INSPIRATIONSKÄLLOR
- MÅTT OCH ANDRA UPPGIFTER PÅ DINA MODELLER
- INFO OM PLAGG
- FOTO OCH ARBETSTECKNINGAR TILL DINA PLAGG
- HELA PROJEKT
- KOMMENTARER
- SVÅRA MOMENT OCH DESS VIKTIGA DELMOMENT

Allt ovan ska gå att gå att enkelt spara och redigera i applikationen, dvs. lägga till, ändra och ta bort. Det ska vara lätt, snabbt och effektivt att spara.

FUNKTIONER

- ÅTERANVÄNDA MALLEN FÖR MATERIALLISTA, KOLLEKTIONSÖVERSIKT
- KUNNA SKRIVA UT MATERIALLISTA OCH KOLLEKTIONSÖVERSIKT
- UPPDATERA VIA INTERNET SÅ ATT MAN ALLTID HAR DEN SENASTE VERSIONEN
- SKRIV IN INSPIRATIONSTEXTEN MED FÖRUTBESTÄMDA PARAMETRAR SOM GÖR
ATT ALLA TEXTER LIKNAR VARANDRA OCH BILDAR EN ENHET
- VISA DELAR I ETT BILDSPEL VID T.EX. PRESENTATION
- LISTA ALLT DU NÅGONSIN SYTT OCH VILKA TEKNIKER DU ANVÄNT
- RANGORDNA EGENSKAPERNA I INSPIRATIONSVALET
- SAMMANSTÄLL PÅ ETT SÄTT SÅ ATT MAN KAN ANVÄNDA DET SOM CV

ÖVRIGT

- ANVÄNDA FRIA ASSOCIATIONER NÄR MAN SÖKER INSPIRATION.
- TIDSÅTGÅNGSPLANERING MED AVSTÄMNINGSPUNKTER OCH DELMÅL.

Både ”fria associationer” och styrd tidsplaneringen är lätta att använda och är också mitt råd att använda men jag har valt att inte ha med dem i applikationen för att datorn begränsar mer än den hjälper till. Detta p.g.a. att datorn tar tid att starta och att den är byggd på struktur och regler vilket är tvärt emot vad fria associationer går ut på.

- FRÅGOR OCH SVAR LÄRAREN GER FÖR ATT MINSKA BELASTNING PÅ LÄRARE OCH MINSKA DÖTID I VÄNTAN PÅ ATT LÄRAREN SKA BLI LEDIG.
- SAMLA FÄRDIGA PAPPERSMODELLER TILL ILLUSTRATIONERNA SOM MAN KAN SKRIVA UT.
- SCANNA IN ILLUSTRATIONERNA.
- FÖR ATT HJÄLPA DEN OFTA BRISTANDE PLANERINGEN GÖRA EN AVSTÄMNINGSPLAN MAN KAN ÅTERANVÄNDA, MED KOMMENTARER.

De tre sista idéerna går att genomförbara men eftersom det är både lättare och använda den i pappersform väljer jag att inte ha med dem. Det är lättare eftersom papper är en tillgängligare och snabbare metod än datorn.

VAL AV TEKNIK FÖR APPLIKATIONEN

Det finns många olika sätt att göra applikationen. Jag har valt att beskriva de tre främsta kandidaterna. Alla tre klarar av de flesta av funktionerna men för att välja den bästa har jag vägt fördelar mot nackdelar och därmed motiverat mitt val.

HEMSIDA MED DATABASKOPPLING	CD-ROM APPLIKATION	CD-ROM MED KOPPLING TILL DATABAS PÅ INTERNET
+ Åtkomligt för alla med en Internetanslutning	+ Ser alltid likadant ut	+ Grafiken ser alltid likadan ut oberoende av dator
+ Interaktivitet	+ Flexibla designmöjligheter	+ Behöver ej vara uppkopplad till Internet hela tiden
+ Alla ser alltid samma version	+ Möjlighet till enklare interaktivitet	+ Interaktivitet
+ Lätt att uppdatera	+ Hanterar stora grafikmängder snabbt	+ Flexibla designmöjligheter
+ Uppdaterar för alla samtidigt		+ Hanterar stora grafikmängder snabbt
- Begränsningar i layout pga. HTML-språket	- Behöver CD-Rom för att kunna visas	- Måste ha tillgång till Internet för att säkert ha det allra senaste
- Låg bandbredd hos vissa användare kan ge lång laddningstid	- Går ej/svårt att uppdatera	- Måste ha CD-Rom för att ta del av informationen
- Sidan ser olika ut i olika webbläsare	- Olika innehåll beroende på version	- Jobbig och dyr distribution av CD-skivor
	- Jobbig och dyr distribution av CD-skivor	- Dyr licens, 15 000:-

Om man jämför för- och nackdelar står valet mellan en Interaktiv hemsida kopplad till en databas eller en CD-Rom med koppling till databas på Internet. Eftersom licensen för att använda applikationen som presentation för att eventuellt skaffa jobb är väldigt dyr och att det är bra att alla alltid ser den senaste versionen faller valet på att skapa en hemsida med databaskoppling.

TEKNISK BESKRIVNING (BILAGA 3)

APPLIKATIONEN

Applikationen består av två delar. En som Louise använder för att spara, utveckla och administrera sina projekt. Här kan hon överblicka sina projekt, lägga till, ändra och ta bort delar. Hon bestämmer i denna vad som ska visas i den andra, offentliga delen. Den senare är en presentation av Louise och hennes arbete som hon ska använda för att visa upp sig och sina kunskaper.

När man startar en sida är rubrikerna alltid sorterade efter datum i fallande ordning, dvs. den senast inlagda överst. Klickar man på en rubrik listas de efter den rubriken. Klickar man en gång till en rubrik sorteras de i fallande ordning istället.

Datum på alla sidor betyder den datum som senaste uppdatering skedde, inte det datum det infördes.

Man navigerar mellan de olika delsidorna genom menyn i fönstrets överkant. Man kan inte navigera mellan presentationsdelen och administrationsdelen. Detta för att förhindra att någon obehörig ska råka ändra.

Alla texter och bilder sparas i en databas som man kommer åt via en webbläsare med uppkoppling till Internet. På detta sätt ser man alltid den senaste versionen.

1. ADMINISTRATION

Här lägger Louise till, ändrar och uppdaterar. Hon har överblick både på sina personliga sidor och över de sidor som visas för offentligheten.

INSPIRATION

Detta är den första sidan som dyker upp när man startar applikationen.

På denna sida visas alla inspirationskällor med rubriker och datum.

Klickar man på en rubrik visas den tillhörande texten. När man startar sidan visas texten till den översta rubriken automatiskt.

Man tar bort en idé genom att klicka på Rubriken och sedan på knappen "Ta bort" under texten.

Man lägger till nya inspirationskällor genom att skriva in rubrik och text i textfälten och sedan trycka på knappen "Lägg till".

Man ändrar en inspirationskälla genom att trycka på rubriken, skriva in de nya värdena i textfälten och sedan trycka på knappen "Uppdatera".

MATERIAL

På denna sida visas alla tyger, knappar, dragkedjor och annat material som Louise samlat på sig och kan använda till sina kläder.

När man går in på denna sida visas alla material med namn, färg, typ, pris, tillverkare, beskrivning, inköpsställe och datum.

Man ändrar uppgifterna i ett material genom att klicka på namnet, skriva in de nya uppgifterna i textfälten och sedan trycka på knappen "Uppdatera".

För att lägga till ett material trycker man på knappen "Lägg till Material", skriver in de nya uppgifterna i textfälten och sedan trycker på knappen "Lägg till".

Man tar bort ett material genom att klicka på den radens knapp "Ta bort".

PLAGG

Denna sida visas alla plagg med dess namn, beskrivning, material, foto och datum samt om de ska visas i den offentliga versionen.

Man tar bort ett plagg genom att klicka på knappen ”Ta bort” på den raden.

Man ändrar så att ett plagg ska visas i den offentliga versionen genom att klicka på texten under rubriken ”Visa”. Står det ”Ja” kommer plagget att visas.

Man ändrar beskrivning och titel av ett plagg genom att klicka på namnet, skriva i textfälten och sedan trycka på knappen ”Uppdatera”.

Man lägger till nya plagg genom att klicka på knappen ”Lägg till plagg”, skriv in namn och beskrivning för att sedan trycka på knappen ”Lägg till”.

För att koppla ett material till ett plagg klickar man på texten under rubriken ”Material” för det aktuella plagget. Då visas alla material man har sparat. Man kopplar material genom att kryssa i rutan. Man tar bort ett plaggs koppling till ett material genom att kryssa ur rutan. För att förändringarna ska sparas måste man trycka på knappen ”Uppdatera”. Klickar man på ett material i någon av kolumnerna visas färg, typ, beskrivning, Tillverkare, Inköpsställe för det materialet. Man döljer den informationen genom att trycka på knappen ”Dölj”.

Man kopplar ett foto till ett plagg på samma sätt som man kopplar ett material. Klickar man på en tumnagel av ett foto visas bilden större och en beskrivning av fotot samt namnen på de modeller som finns kopplade till fotot.

Från början innan något material eller foto är kopplade till plagget står det ”—” i respektive fält.

FEEDBACK

På denna sida visas alla kommentarer, namn, efternamn, titel, telefonnummer, e-post på den som gav kommentaren samt datum.

Man lägger till en kommentar genom att trycka på knappen ”Lägg till feedback”, fylla i de olika fälten och sedan trycka på knappen ”Lägg till”.

Man ändrar en kommentar genom att klicka på rubriken, skriva i textfälten och sedan trycka på knappen ”Uppdatera”.

Man tar bort en kommentar genom att trycka på knappen ”Ta bort” på den aktuella raden.

FOTO

På denna sida visas alla foto med namn, tumnagel, beskrivning datum och om de ska visas eller inte.

Man tar bort foto genom att trycka på knappen ”Ta bort”.

Man ändrar ett fotos beskrivning genom att klicka på namnet eller tumnageln, skriva i textfältet och sedan trycka på knappen ”Uppdatera”.

Man ändrar om fotot ska visas eller ej genom att klicka på under rubriken ”Visa”. Den skiftar då mellan ”Ja” och ”Nej” som syftar på kopplingen.

Man lägger till nya foto genom att trycka på knappen ”Lägg till foto”, trycka på knappen ”Bläddra”, leta upp foto på sin dator, välja fotot och sedan trycka på knappen ”Lägg till”.

Man kopplar modell till ett foto genom att klicka på texten under rubriken "Modell", kryssa i rutan för de modeller man koppla och kryssar ur för de man inte vill koppla och sedan trycka på knappen "Uppdatera". Om man klickar på en modells namn visas uppgifter om modellen. Det som visas är namn, efternamn, tel, e-post och mått. Man döljer uppgifterna genom att trycka på knappen "Dölj".

ARBETSTECKNINGAR

På denna sida listas alla arbetsteckningar med namn, tumnagel, beskrivning och om de ska visas eller ej.

Man lägger till, tar bort och ändrar en arbetstecknings egenskaper på samma sätt som för foto.

PROJEKT

På denna sida visas alla projekt med titel och datum samt om man vill att de ska visas i den offentliga versionen.

Man ändrar om ett projekt ska visas i den offentliga versionen eller inte genom att klicka på texten under rubriken "Visa". Står det "Ja" när man klickar ändras det i databasen till att inte visas och så ändras texten till "Nej".

Man lägger till nya projekt genom trycka på knappen "Lägg till projekt", skriva titeln i textfältet och trycka på knappen "Lägg till".

Man tar bort ett projekt genom att klicka på rubriken och sedan på knappen "Ta bort projektnamn".

Man ändrar titel på ett projekt genom att trycka på knappen "Ändra titel", skriva in projektets nya titel och trycka på knappen "Uppdatera".

Man presenterar ett projekt genom att först klicka på rubriken och sedan trycka på knappen "Presentera projekt". Då visas sidorna "Titel", "Inspirationstext", "Arbetsteckningar" och "Foto" och kommentarer. Man visar de olika sidorna genom att trycka på knapparna med de olika delsidornas namn i fönstrets nedre kant. Man avslutar presentationen genom att klicka på knappen "Avsluta presentation".

Om man klickar på knappen Material lista kommer man till en sida där alla plagg och dess material som är kopplade till projektet visas. Denna sida ska användas för att skriva ut materiallista som ska användas i mappen.

Om man klickar på ett projekt visas inspirationstexten, färger, foto, plagg, kommentarer, arbetsteckningar, inspirationskällor samt en kort resumé om projektet.

Man kopplar inspirationskällor, plagg, foto, arbetsteckningar och kommentarer genom att klicka på texten under respektive rubrik, koppla genom att kryssa i rutan och ta bort koppling genom att kryssa ur rutan. För att sparas en koppling trycker man på knappen "Uppdatera".

På sidorna koppla foto och koppla arbetsteckning kan man få se en större bild genom att klicka på namnet eller tumnageln. Man stänger den större bilden genom att trycka på knappen "Dölj".

På sidan koppla foto får man även se modeller och plagg som är kopplade till just det fotot. Klickar man på ett av plaggen som är kopplat till foto visas en kort beskrivning av det plagget.

SVÅRA MOMENT

På denna sidan visas alla svåra moment med rubrik och datum.

När man startar denna sida visas det översta svåra momentets delmoment med text och ordning så man vet hur man går tillväga. Man visar delmomenten hos ett annat svårt moment genom att klicka på rubriken.

Man tar bort ett svårt moment genom att trycka på knappen "Ta bort".

Man lägger till ett nytt moment genom att skriva i textfältet till höger och sedan trycka på tillhörande knapp "Lägg till".

Man lägger till ett delmoment genom att trycka på huvudrubriken välja var i ordningen momentet ska ligga, skriv in delmomentet i textfältet och trycka på knappen "Lägg till".

Man tar bort ett delmoment genom att klicka momentet och sedan trycka på knappen "Ta bort" till höger om det delmoment man vill ta bort.

Man ändrar ordning på delmoment genom att klicka på momentet, klicka på ordningsnumret, välja ny plats i listan trycka på knappen "Uppdatera".

Man ändrar ett delmoments text genom att trycka på huvudrubriken, klicka på texten som ska ändras, skriva in den nya texten i textfältet och sedan trycka på knappen "Uppdatera".

MODELL

På denna sida visas alla modeller med namn, efternamn, telefonnummer, e-post, mått och datum.

Man tar bort en modell genom att trycka på knappen "Ta bort".

Man ändrar en modells uppgifter genom att trycka på namnet, fylla i textfälten och sedan trycka på knappen "Uppdatera".

Man lägger till en ny modell genom att trycka på knappen "Lägg till modell", skriva in uppgifterna i textfälten och sedan trycka på knappen "Lägg till".

Man ändrar en modells mått genom att klicka på texten under rubriken "Mått", skriver in det riktiga måttet och trycker på knappen "Lägg till".

För att lägga till ett mått trycker du på texten under rubriken "Mått", skriver i textfälten det nya måttets typ och längd och sedan trycker på knappen "Lägg till".

OM

Denna sida är till för att administrera startsidan på de offentliga sidorna. Här visas texten om Louise, hennes telefonnummer och e-post. Man administrerar även gästboken härifrån.

För att ändra texten "Om" så skriver man bara in den nya texten i textfältet och trycker sedan på knappen "Uppdatera".

På samma sätt uppdaterar man telefonnummer och e-post.

Man kan ta bort gästboksmeddelanden genom att trycka på tillhörande knapp "Ta bort".

Vill man ändra texten i ett gästboksmeddelande trycker man på texten, skriver in de rätta värdena i den nya rutan och trycker på knappen "Uppdatera".

2. PRESENTATION

På dessa sidor tar allmänheten del av Louise arbete och kan kommentera det.

ABOUT

Denna sida är det som syns först och fungerar som en introduktion till Louise och hennes arbete.

På sidan finns en kort text om hennes bakgrund som fungerar som en introduktion för besökaren. Även tre telefonnummer och e-post så man kan kontakta henne finns på startsidan.

PROJECTS

På denna sida kan man själv titta igenom de projekt som Louise valt att visa.

När man först kommer in på sidan visas en lista med namnen på alla projekt och en grafisk tidslinje där projekten är placerade tidsenligt.

Om man klickar på rubriken till ett projekt visas inspirationstexten, foto, arbetsteckningar, namn på plagg och kommentarer som är kopplade till just det projektet.

Man kommenterar ett projekt genom att trycka på knappen "Add comment", skriva in sitt namn efternamn, titel och sin kommentar titel i fälten och sedan trycka på knappen "Comment project". Telefonnummer och e-post finns också men är inte obligatoriskt.

Om man håller muspekaren över en inspirationskälla visas hela texten till den källan.

Håller man muspekaren över ett plaggnamn visas en beskrivning och en lista över material som ingår i plagget.

Håller man muspekaren över en kommentar visas rubriken, texten, namn, efternamn och titeln på den som kommenterat projektet.

Klickar man på en tumnagel av ett foto visas fotot större och alla modeller och plagg som är kopplade till fotot visas. Man döljer informationen genom att klicka på knappen "Close". Om man håller muspekaren över ett kopplat plagg visas beskrivning och material som tillhör plagget.

Håller man muspekaren över en tumnagel av en arbetsteckning visas teckningen i större format samt en beskrivning av teckningen.

CLOTHES

På denna sida visas alla plagg som är valda att visas.

Namn och beskrivning av plagget, material, foto, arbetsteckningar samt projekt plaggen ingår i visas.

Håller man muspekaren över en tumnagel eller rubriken till ett foto visas fotot större och namnen på de modeller som är kopplade till kortet visas.

Håller man muspekaren över en arbetsteckning eller tillhörande rubrik visas arbetsteckningen i större format.

Håller man muspekaren över ett material visas materialets färg, beskrivning och typ.

Håller man muspekaren över projektet visas projektets inspirationstext och inspirationskällor.

SKECHES

På denna sida visas alla arbetsteckningar som är valda att visas.

Teckningens namn, beskrivning och tumnagel samt projektet det ingår i visas.

Håller man muspekaren över en tecknings namn eller tumnagel visas teckningen större.

Håller man muspekaren över ett projektnamn visas inspirationstexten och inspirationskällorna till det projektet.

PHOTOS

På denna sida visas alla foto man valt att visa.

Fotots namn, beskrivning och tumnagel visas. Även det projekt och plagg fotot är kopplat till visas.

Håller man muspekaren över fotots namn eller tumnagel visas fotot större.
 Även modellerna som är kopplade till fotot visas då.

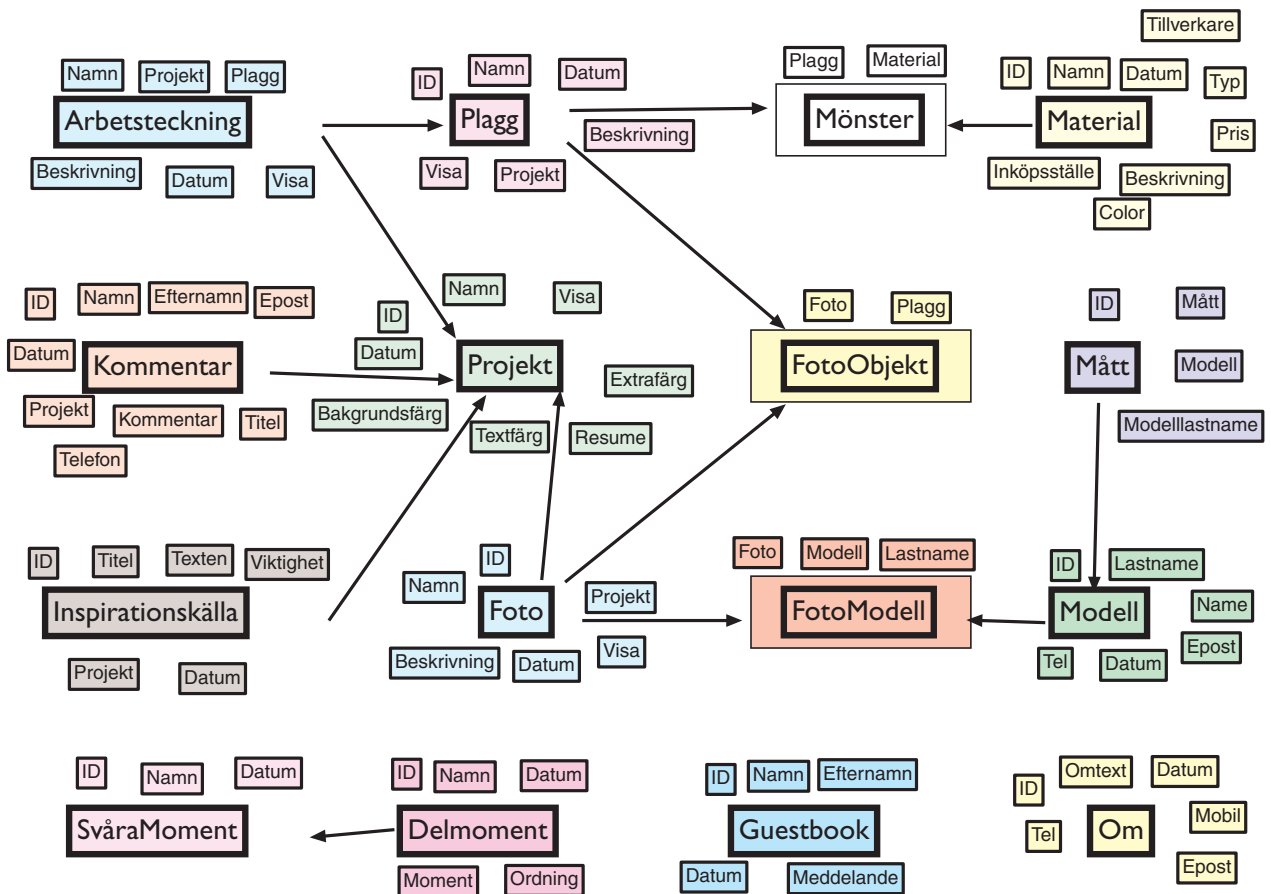
Håller man muspekaren över ett projekt visas det projektets inspirationstext och inspirationskällor.

Håller man muspekaren över ett plagg visas en beskrivning och materialet som ingår i plagget.

DATABASEN

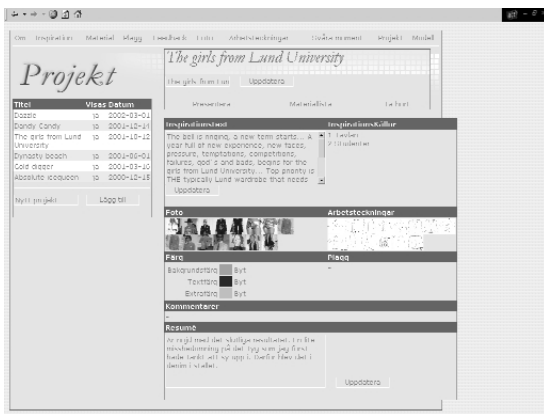
Databasen är normaliserad så att ingen information lagras i onödan.
 All data är knuten samman enligt E/R-diagrammet.

E/R-DIAGRAM

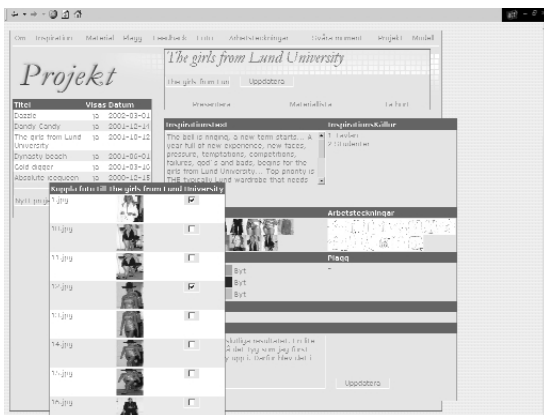




”PROJECTS”



”THE GIRLS FROM LUND”



ADMINISTRERA



PRESENTERA