

Webudvikler Portefølje december 2025

Tobias Juul Michaelsen



Professionsbachelor i Webudvikling
med baggrund som
Multimediedesigner

Forord

Hej, tak fordi du viser interesse for mine kompetencer og erfaringer!

Jeg er frontendudvikler med en stærk interesse for kodning, design, brugervenlighed og optimering! Mine projekter spænder fra redesign og optimering til funktionalitet, sikkerhed og dataintegration.

I dette PDF-dokument finder du et lille udvalg af tidligere projekter jeg har udviklet, både i min fritid, og i forbindelse med mit studie som multimediedesigner og webudvikler.

Til hvert enkelt projekt vil jeg kort beskrive projektets formål samt uddybe hvilken rolle jeg har bidraget med til gennemførelsen af projektet. Derudover, vil jeg også linke til en live-version af projekter - eller et Github repo i nogle tilfælde - for ikke at fylde dette dokument med samtlige screenshots.

Indholdsfortegnelse

Forord	1
Indholdsfortegnelse	1
Skoleprojekter	2
1.0 - Optimering af Innos Tools's hjemmeside	2
1.1 - AdobeXD Design Wireframe & Brugerrejse-optimering	3
1.1.1 - Visualisering af struktur og wireframe	3
2.0 - Beredt Borgere, Hjemmeside & Sikkerhed	4
3.0 - Redesign af VS Automatic's hjemmeside	5
4.0 - Automatiseret budgetværktøj til NGAGE	6
Fritidsprojekter	7
1.0 - WhoCanCraft	7
2.0 - Proper Guild Name Tier Set Visualizer	8
2.1 - Sammenligning af gammelt layout	9
2.1.1 - Forside sammenligning	9
2.1.2 - Underside sammenligning	9
2.1.3 - Underside sammenligning - mobil layout	10
3.0 - Portefølje hjemmeside	11

Skoleprojekter

1.0 - Optimering af Innos Tools's hjemmeside

Hovedopgave, Multimediedesign



Kort om dette projekt:

- Primært fokus på brugervenlighed, hastigheds- og SEO-optimering
- Selvstændigt
- Tidsramme: 3 uger
- Afleveret: maj 2023

Mine opgaver under projektet

- Ændre landingpagens flow ved at bytte rundt på eksisterende elementer, fjerne overflødige eller forvirrende elementer, og skabe visuelt sammenhæng
- Wireframing i AdobeXD (se eksempel herpå på næste side)
- Udvikle en demo hjemmeside af redesignet i HTML, CSS og JavaScript
- Skabe bedre overensstemmelse med POUR principperne og WCAG gennem

Tankerne bag resultatet

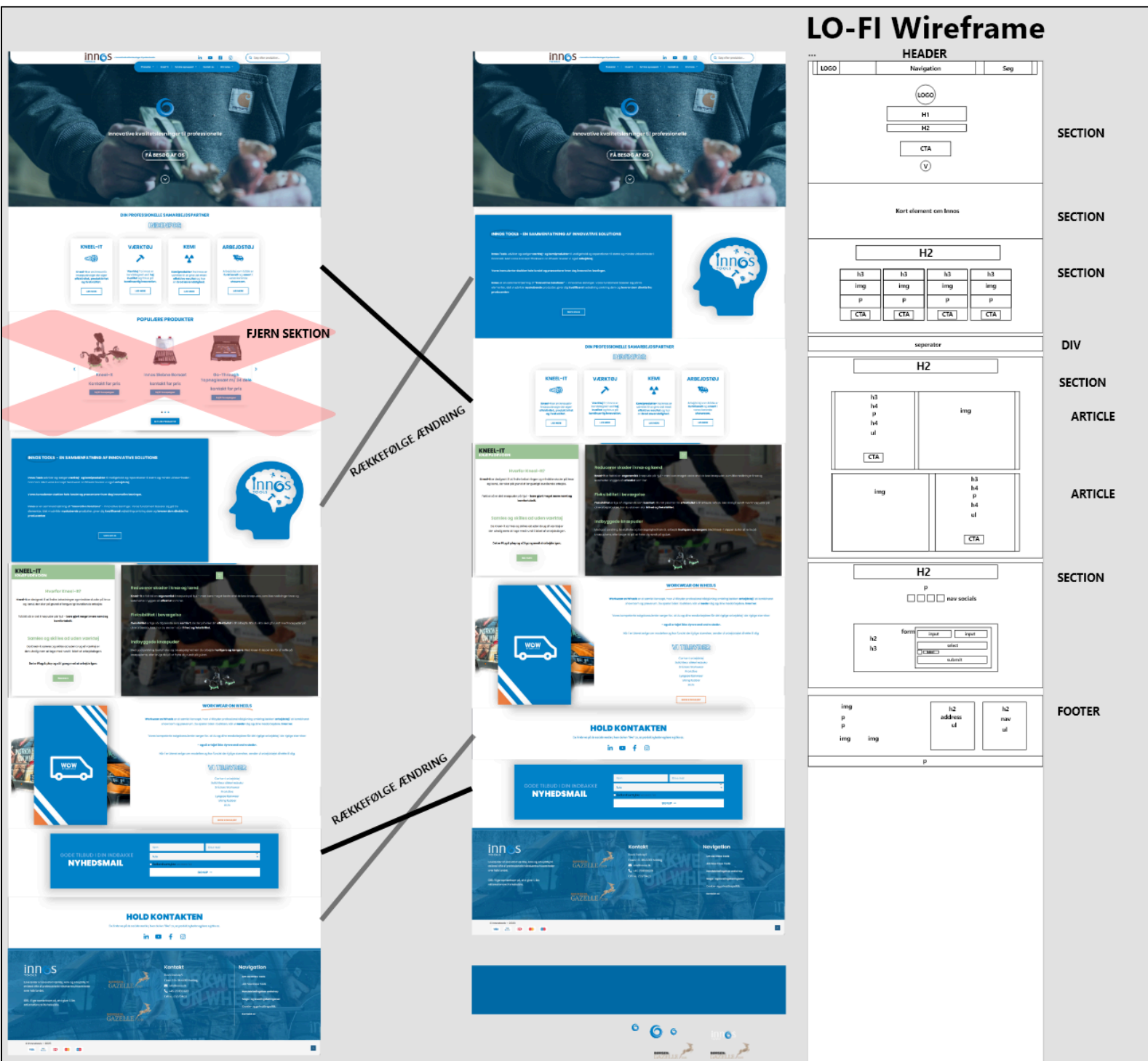
Jeg arbejdede ud fra en mobil-first tilgang og fokuserede på visuel hierarki, whitespace og klikbarhed, især i CTA-sektionerne. Farver og typografi blev valgt for at støtte det eksisterende brand, men modernisere det visuelle udtryk.

Live demo: <https://innos-tools.tjuulm.dk/>

GitHub Repo: <https://github.com/Walocial/Hovedopgave>

1.1 - AdobeXD Design Wireframe & Brugerrejse-optimering

Hovedopgave, Multimediedesign



2.0 - Beredt Borgere, Hjemmeside & Sikkerhed

Projekt, professionsbachelor i webudvikling



Kort om dette projekt:

- Primært fokus på cybersikkerhed i forbindelse med en backend database til kurser, hertil CRUD-operationer og et onsite loginsystem
- Gruppearbejde
- Tidsramme: 3,5 uge
- Udviklet: maj 2024

Mine opgaver under projektet

- Skabe en simpel men effektiv visuel identitet, heriblandt logo, farvevalg og wireframes, og senere realisering i HTML og CSS
- Skabe samspil mellem databasekald og visning af kurser fra databasen ved hjælp af Node.js express.js og MongoDB
- Bidrage til password-validering med en streng client- og serverside regex validering, og en alsidig input-sanitization på tværs af sidens inputfelter

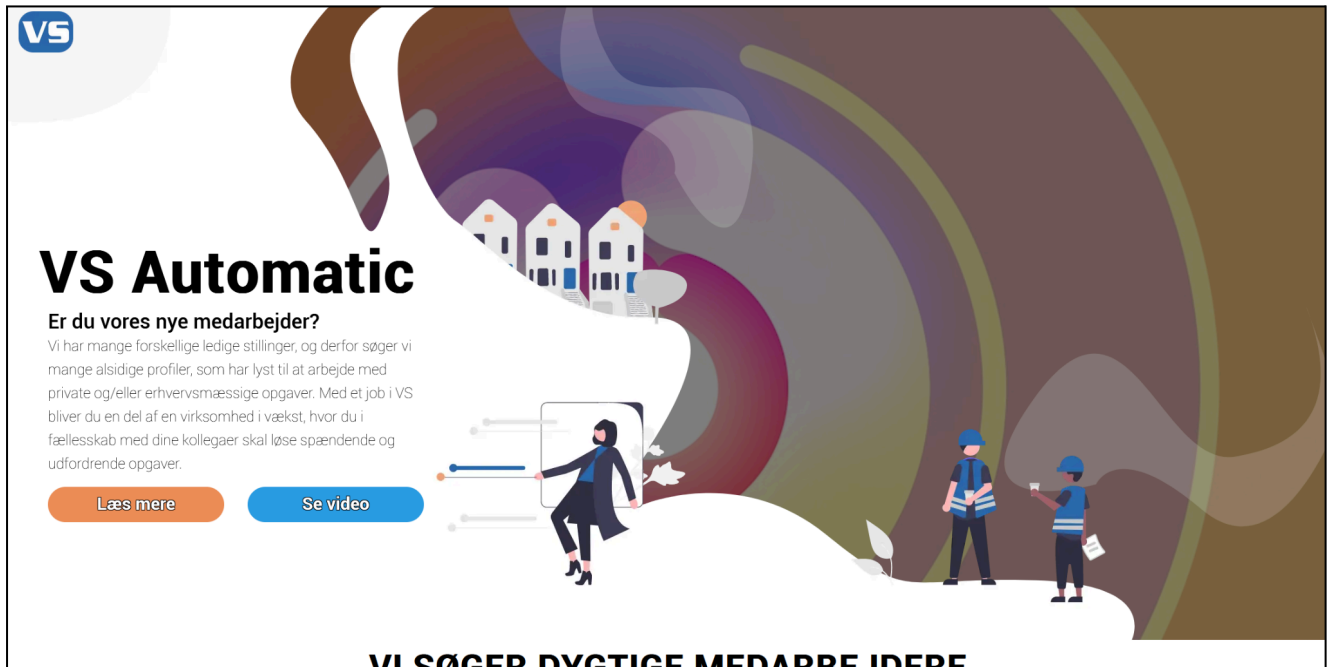
Tankerne bag resultatet

Designet måtte holdes relativt simpelt, da fokus var på funktionalitet og sikkerheden. Siden opnåede det endelige mål, at kunne oprette, hente og ændre kurser i en MongoDB database. En live demo findes desværre ikke længere.

GitHub Repo: <https://github.com/First-aid-website/Exam-project-spring-2024>

3.0 - Redesign af VS Automatic's hjemmeside

Projekt, Multimediedesign



Kort om dette projekt:

- Primært fokus på design, rebranding og SOME-kreation
- Gruppearbejde
- Tidsramme: 2 uger
- Udviklet: juni 2022

Mine opgaver under projektet

- Realisering af AdobeXD-design til funktionel hjemmeside i HTML, CSS og JavaScript
- Bidrage til designvalg med et teknisk perspektiv for hvad er muligt
- Effekter, animationer og mikro-interaktioner
- Sikre mobilvenlighed og tilpasning til flere skærmstørrelser
- Overensstemmelse med WCAG for brugervenlighed
- Bidrage til forarbejde som tidsstyring og målgruppeanalyse.

Tankerne bag resultatet

Projektets mål var at redesigne VS Automatics online tilstedeværelse, så det appellerede mere direkte til unge fagfolk og potentielle ansatte. Designet er derfor opbygget med visuelt blikfang, tydelig call-to-action og stærk branding. Samtidig blev der lagt vægt på en responsiv struktur og let genkendelig navigering, med en mobile-first tilgang. Farvevalg og typografi blev bevidst afstemt med virksomhedens identitet, men med et mere moderne udtryk.

Live demo: <https://vsautomatic.tjuulm.dk/>

4.0 - Automatiseret budgetværktøj til NGAGE

Hovedopgave, professionsbachelor i webudvikling

< Forrige år

> Næste år

1

2024	Jan	Feb	Mar	Apr	Maj	Jun	Jul	Aug	Sep	Okt	Nov	Dec	Hele året
Arbejdsdage	22	21	19	21	21	20	23	22	21	23	21	18	252
Arbejdstimer	165	158	143	158	158	150	173	165	158	173	158	135	1.890
Martin Rossen	0 / 83	37 / 60	30 / 56	0 / 79	0 / 79	0 / 75	60 / 56	53 / 56	0 / 79	38 / 68	0 / 79	24 / 56	241 / 825
Esben Rytter	0 / 50	37 / 36	0 / 43	8 / 45	8 / 45	0 / 45	98 / 23	23 / 43	0 / 47	11 / 48	0 / 47	0 / 41	183 / 512
Louise Bjerregaard	0 / 99	0 / 95	22 / 73	0 / 95	0 / 95	0 / 90	105 / 41	15 / 90	8 / 90	0 / 104	0 / 95	31 / 62	180 / 1.026
Frederik Juhl-Hansen	15 / 105	0 / 110	22 / 85	0 / 110	0 / 110	0 / 105	90 / 58	23 / 100	0 / 110	8 / 116	0 / 110	0 / 95	157 / 1.213
Frank Nielsen	0 / 116	0 / 110	22 / 85	0 / 110	0 / 110	23 / 89	98 / 53	15 / 105	0 / 110	8 / 116	45 / 79	56 / 55	265 / 1.138
Kristian Bækmark Kjær	0 / 116	15 / 100	30 / 79	0 / 110	0 / 110	0 / 105	83 / 63	30 / 95	0 / 110	38 / 95	0 / 110	23 / 79	218 / 1.171
Maria Bech	0 / 116	22 / 95	22 / 85	8 / 105	0 / 110	0 / 105	113 / 42	0 / 116	0 / 110	15 / 110	0 / 110	24 / 78	202 / 1.182
Anders Adriansen	0 / 116	0 / 110	37 / 74	0 / 110	15 / 100	0 / 105	0 / 121	113 / 37	0 / 110	0 / 121	0 / 110	0 / 95	165 / 1.208
Pernille Østergaard	0 / 116	4 / 107	22 / 85	4 / 107	0 / 110	11 / 97	0 / 121	0 / 116	11 / 102	8 / 116	38 / 84	0 / 95	97 / 1.255
Ferie i alt	15	115	205	19	23	34	645	270	19	124	83	158	1.710
Udfakturerbare timer	914	824	663	872	869	816	576	756	870	891	824	654	9.529
Budget	kr. 1.034.082	kr. 932.825	kr. 750.516	kr. 986.764	kr. 983.991	kr. 924.137	kr. 652.032	kr. 855.792	kr. 984.416	kr. 1.009.121	kr. 933.051	kr. 739.932	kr. 10.786.658

(Det eneste billede jeg har af hele applikationen, de røde bokse fremhæver bugs i beregningen)

Kort om dette projekt:

- Primært fokus på brugervenlighed, automatisering af manuelle opgaver, og visuelt oversætte et Excel spreadsheet til en SharePoint webpart
- Udviklet som selvstændigt projekt i samarbejde med praktikvirksomhed
- Tidsramme: 3,5 uge
- Afleveret: december 2024

Mine opgaver under projektet

- Design og udvikling af en SharePoint webpart i React og TypeScript med brug af Fluent UI komponenter.
- Omsætte Excel-budgetmodel til interaktiv komponentstruktur, med månedlige beregninger baseret på arbejdstimer, feriedage og fravær
- Implementere rollebaseret adgangsstyring til manuelle justeringer af datafelter

Tankerne bag resultatet

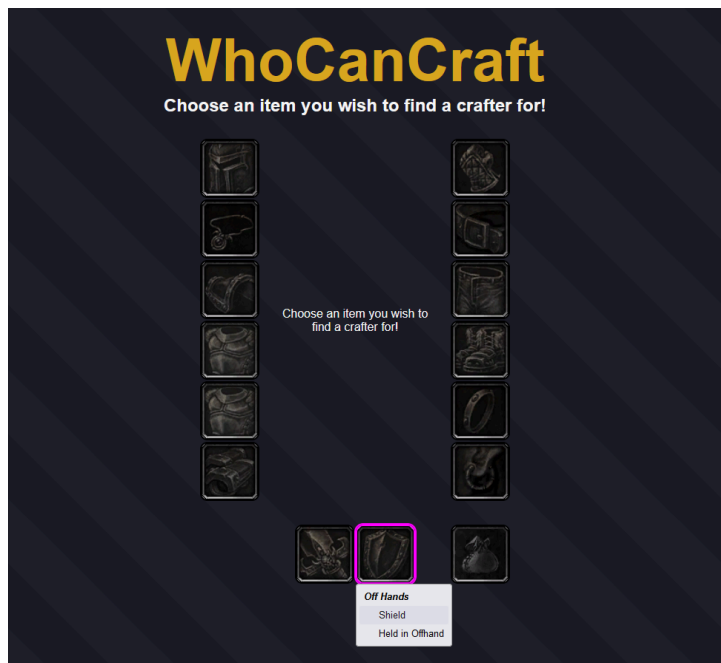
Løsningen blev udviklet til brug af NGAGE's konsulentafdeling, som tidligere brugte Excel til manuel budgetlægning. Målet var at forenkle og standardisere processen – uden at fjerne fleksibilitet. Designet afspejler det oprindelige Excel-layout, men i en langt mere tilgængelig og responsiv form. Beregninger opdateres live ud fra registrerede timer, og adgangsbegrænsninger sikrer, at kun relevante medarbejdere kan redigere kritiske felter.

GitHub Repo: <https://github.com/Walocial/NGAGE-Budget-Estimering>

Fritidsprojekter

1.0 - WhoCanCraft

Fritidsprojekt med design udfordring



Kort om dette projekt:

- Primært fokus på design, brugervenlighed og overskuelighed
- Selvstændigt
- Tidsramme: 2,5 dage
- Udviklet: september 2024

Mine opgaver under projektet

- Genskabe et genkendeligt layout ud fra et online spil, så nogle venner og jeg kunne anvende siden, til hurtigt at finde frem til hvem af os, der kunne lave specifikke genstande i spillet.
- Manuelt oprette og opdatere en letvægts 'database', skabt med JavaScript classes, så jeg let kan foretage ændringer
- Sikre responsivitet og brugervenlighed ud fra kontinuerlig feedback fra venner - trods alt projektets slutbrugere

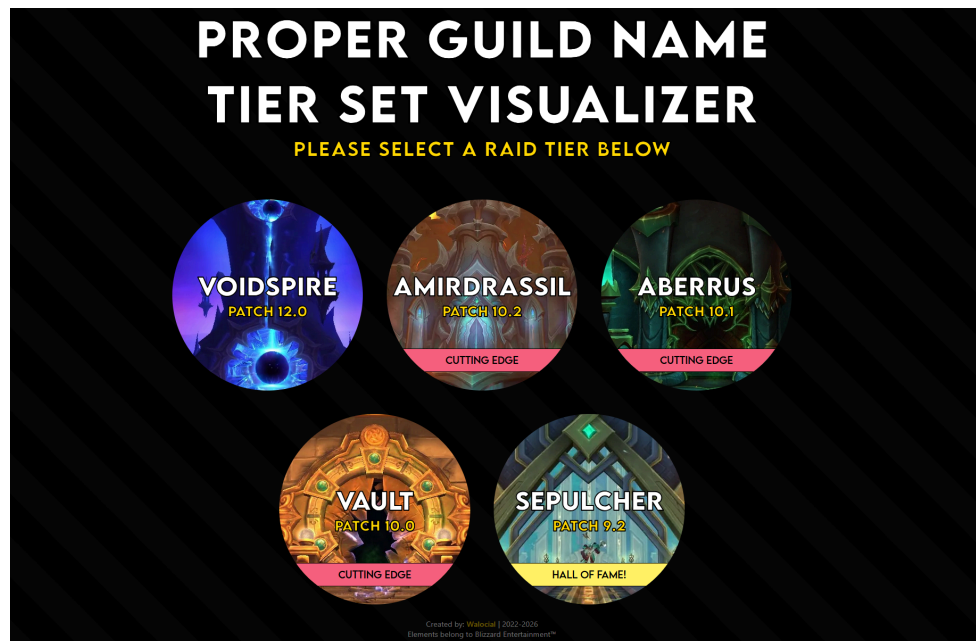
Tankerne bag resultatet

Hjemmesidens primære formål var at erstatte forvirrende spreadsheets og samtlige Discord samtaler. Da vi er en større flok venner, blev det hurtigt uoverskueligt, hvem der kunne lave de forskellige genstande i spillet, og jeg påtog mig derfor opgaven at gøre det visuelt, overskueligt og intuitivt.

Live demo: <https://whocancraft.tjuulm.dk/>

2.0 - Proper Guild Name Tier Set Visualizer

Forbedring af et gammelt fritidsprojekt



Kort om dette projekt:

- Primært fokus på at omskrive et gammelt projekt, så det bliver lettere at vedholde, og samtidig optimere brugervenligheden og overskueligheden
- Selvstændigt
- Tidsramme: 3 dage
- Udviklet: december 2025

Mine opgaver under projektet

- Skabe en visuel oversigt på en brugervenlig, forståelig og genkendelig måde.
- Omskrive hele hjemmesiden så den bruger en PHP struktur til at genbruge forskellige komponenter på tværs af undersider, såsom header, footer og renderings-logik.
- Manuelt skabe data for hver enkelt spiller, hvorfra oversigten dynamisk skabes.
- Sikre responsivitet og brugervenlighed ud fra kontinuerlig feedback fra venner - trods alt projektets slutbrugere

Tankerne bag resultatet

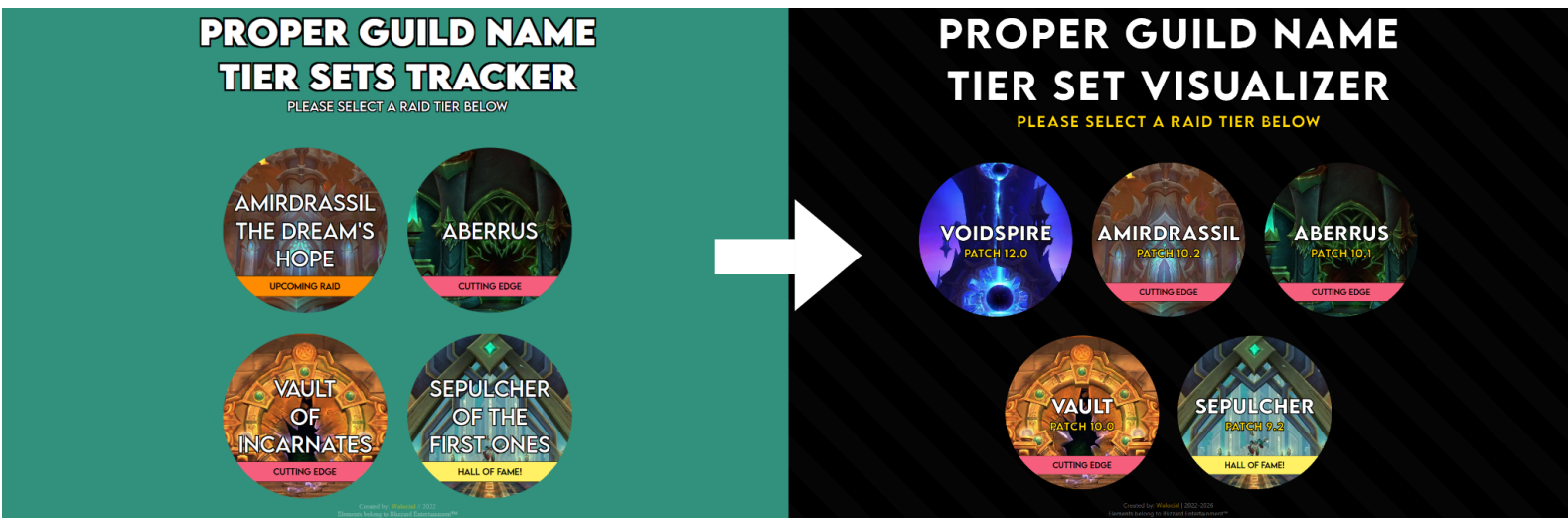
Hjemmesidens primære formål var at erstatte forvirrende spreadsheets, og præsentere data på en visuel og overskuelig måde. Hjemmesiden blev originalt lavet i 2022, hvor jeg havde hard-coded stort set alt, så samtlige HTML filer var hundredevis af linjer lange, dette har jeg så fuldstændigt ændret i december 2025, hvor jeg bruger PHP til at render de forskellige sider ud fra, i øjeblikket manuelt, data. Denne tilgang gør det særdeles lettere at vedligeholde, hvilket var formålet med at genskabe hele hjemmesiden.

Live version: <https://tjuulm.dk/pgn/>

GitHub Repo: <https://github.com/Walocial/pgn>

2.1 - Sammenligning af gammelt layout

Forbedring af et gammelt fritidsprojekt



2.1.1 - Forside sammenligning

Billedet viser forskellen fra den originale 2022 version af hjemmesidens forside (til venstre), og den opdaterede 2025 version af den samme forside (til højre). Jeg har forsøgt at skabe mindre visuel "clutter", og dermed opnå bedre overskuelighed ved at minimere mængden af hvid tekst.



2.1.2 - Underside sammenligning

Billedet viser forskellen fra den originale 2022 version af en af undersiderne (til venstre), og den opdaterede 2025 version af den samme underside (til højre). Den markante visuelle forskel er primært en mere overskuelig gruppering af spillerne, samt nyt logo øverst til venstre, og en mindre forstyrrende overskrift.

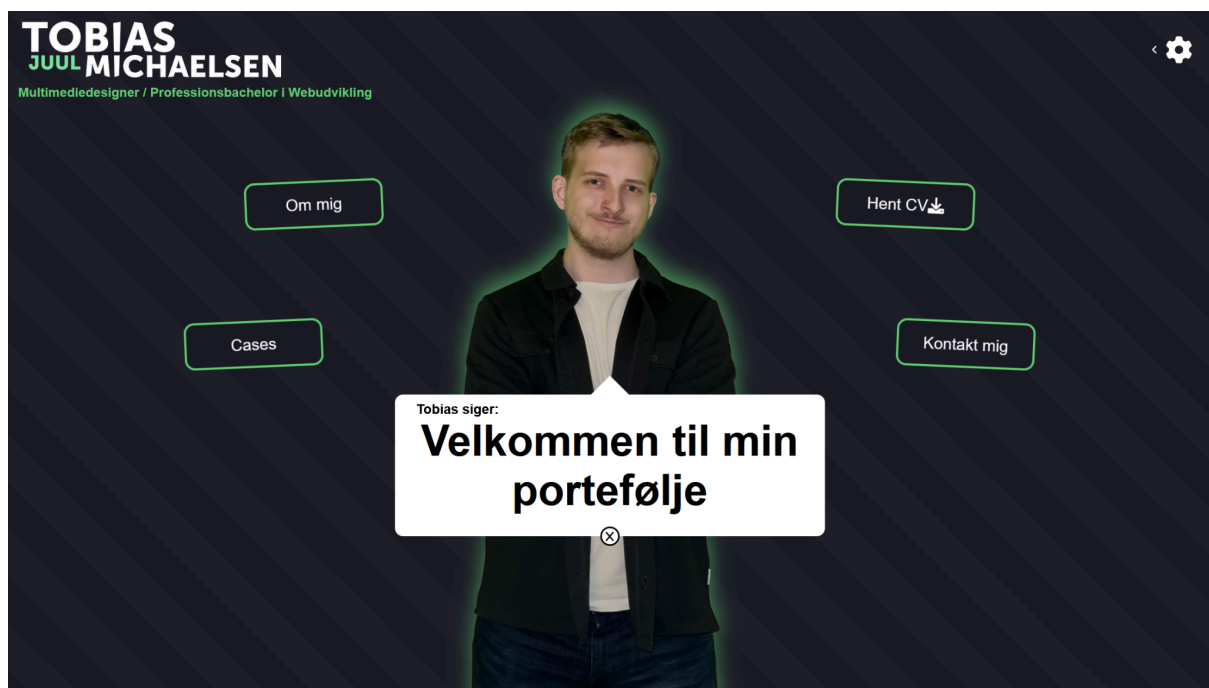


2.1.3 - Underside sammenligning - mobil layout

Billedet viser forskellen fra den originale 2022 version af en af undersiderne som set på en mobil enhed (til venstre), og den opdaterede 2025 version af den samme underside (til højre). Igen er grupperingen den centrale ændring, samt fjernelse af nogle navigationsknapper, som førhen opnåede nogenlunde samme gruppering som nu er standarden. Derudover er logoet gjort mindre synligt, indtil der scrolles, for at skabe mindre forstyrrelse.

3.0 - Portefølje hjemmeside

Fritidsprojekt med forskellige udfordringer



Kort om dette projekt:

- Udviklet som personlig præsentationsplatform med fokus på design, responsivitet, SEO og brugervenlighed
- Selvstændigt projekt (*ongoing*)
- Tidsramme: ca. 1-2 måneder

Mine opgaver under projektet

- Designe en interaktiv landingpage med et personligt udtryk, visuelle cues og hurtig adgang til relevante sektioner (om mig, cases, kontakt osv.)
- Skabe en visuel identitet i form af logo og farvevalg
- Udvikle landingpage, og tilsvarende undersider i HTML, CSS, jQuery og PHP
- Skabe egne billeder og grafiske elementer
- Søgmaskineoptimering (SEO) og teknisk struktur tilpasset performance og indexering
- Responsive, mobile-first udvikling.

Tankerne bag resultatet

Mit mål har været at designe en unik og overskuelig præsentation af mig selv, som balancerer det visuelle med det informative. Landingpagen fungerer som et interaktivt udgangspunkt, hvor besøgende med det samme ser mit navn, mit ansigt og mine vigtigste links - uden at det bliver tungt eller kedeligt. Projektet er mit frirum til at eksperimentere med nye idéer, visuelle udtryk og stykke mine PHP-evner, samtidig med at jeg hele tiden optimerer på struktur, SEO og interaktioner.

Live version: <https://tjuulm.dk/>