

KANDIDATNR: 7

HØST 2024



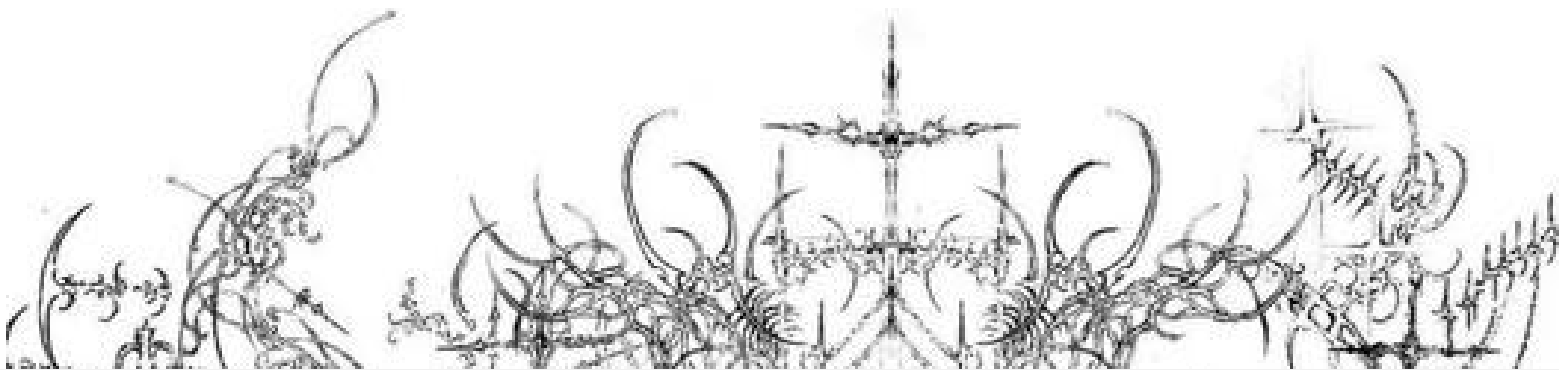
PRAKSIS

PORTFOLIO

TABLE OF CONTENTS

INTRODUKSJON	01	03
ERFARINGER	02	04

INTRODUKSJON



01.

I løpet av praksisperioden min hos **Metropolis** har jeg hatt muligheten til å delta i en rekke **spennende** og **varierte** prosjekter som har gitt meg **verdifull erfaring** innen interiørarkitektur.

Fra små designoppgaver til større byggeprosjekter har jeg fått testet meg selv i **ulike faser** av arbeidsprosessen, og jeg har hatt gleden av å samarbeide med **dyktige kolleger** som deler min **lidenskap** for **kreativt** og **funksjonelt** design.

Denne portfolioen gir en oversikt over noen av prosjektene **jeg har arbeidet med**. Her har jeg bidratt med alt fra **konseptutvikling** og **visualisering** til **praktisk arbeid** og **koordinering**. Hvert prosjekt har utfordret meg på **ulike måter**, og jeg har lært mye om hvordan man kan kombinere estetikk og funksjonalitet i en **dynamisk** og **teknologisk utviklingsorientert bransje**.

Gjennom praksisen har jeg også utviklet mine ferdigheter innen designprogrammer som **Affinity, Adobe, Archicad, Enscape, 3D Studio Max, Corona Render, 3DVista, Twinmotion, Blender** osv. Dette har vært med på å styrke min evne til å **realisere idéer** og **konsepter i konkrete løsninger**. Jeg har også fått innsikt i **bærekraftige løsninger** og **gjenbruk**, som har vært **sentrale temaer** i flere av prosjektene jeg har deltatt i.

Porteføljen viser et utvalg av arbeidet jeg har gjort, og gir et **innblikk i min kreative prosess, mine bidrag** til prosjektene og **hvordan jeg har samarbeidet med andre for å nå felles mål**.

Jeg håper denne samlingen vil gi et godt bilde av min utvikling som designer og min forståelse for interiørarkitekturens mange aspekter.

ERFARINGER

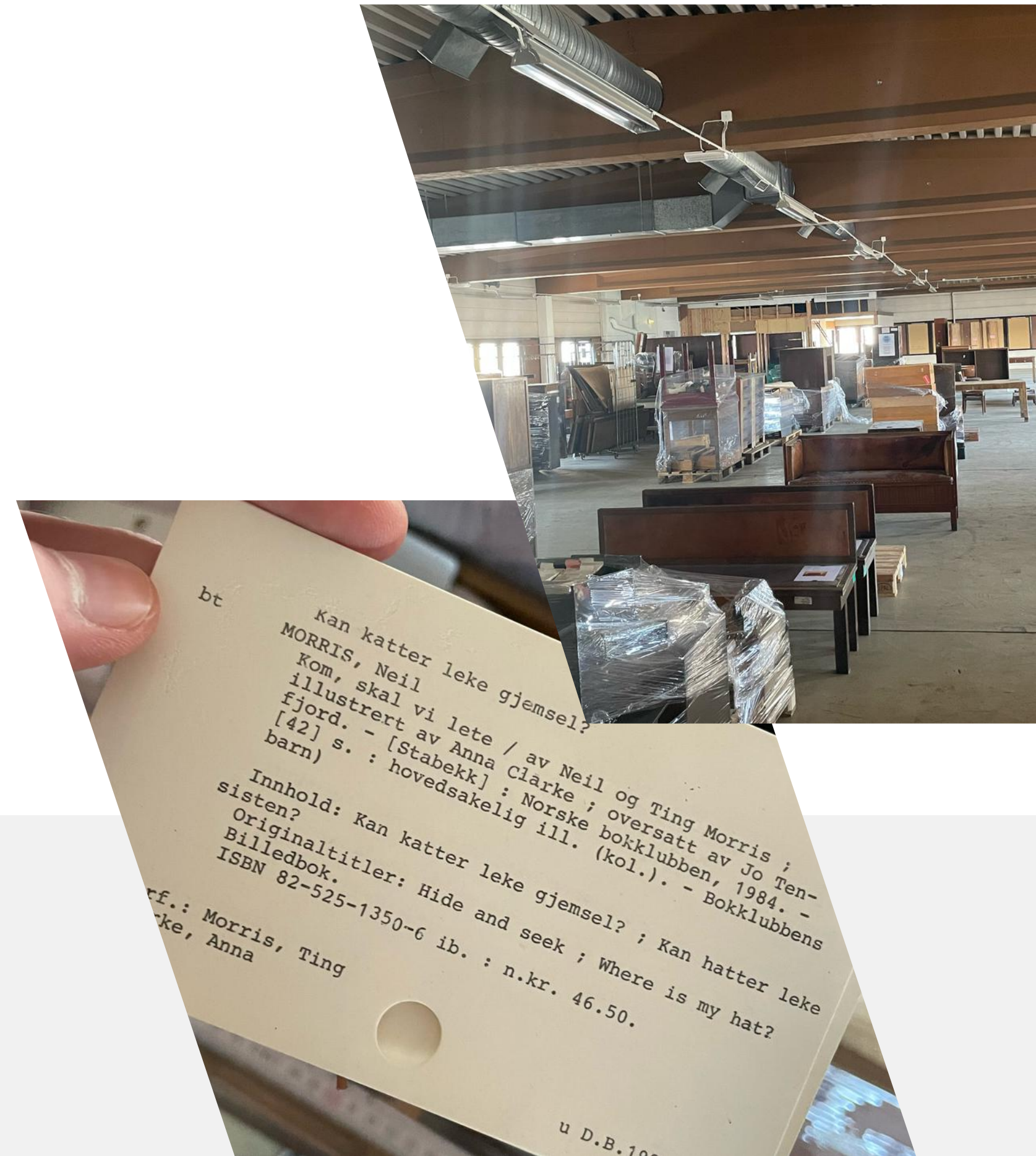
Deichman Kartlegging

Som en del av praksisen fikk jeg delta i varetellingen på lageret hvor gamle møbler fra Deichmann biblioteket ble kartlagt.

Det var både interessant og lærerikt å oppdage hvor mye sjel og historie som lå i disse møblene, og jeg innså viktigheten av å bevare dem. Teamet på lageret var ekstremt engasjert i ombruk, og deres brennende engasjement for å gi møblene en ny sjanse inspirerte meg.

Denne opplevelsen ga meg en dypere forståelse for hvordan gamle møbler kan få nytt liv og verdien av dette for både design og miljø. Å bidra til å lage lister som skulle sendes til interiørarkitekter i USA for restaureringen av det gamle Deichmann-bygget ga meg et spennende internasjonalt perspektiv på bevaring og gjenbruk.

02.



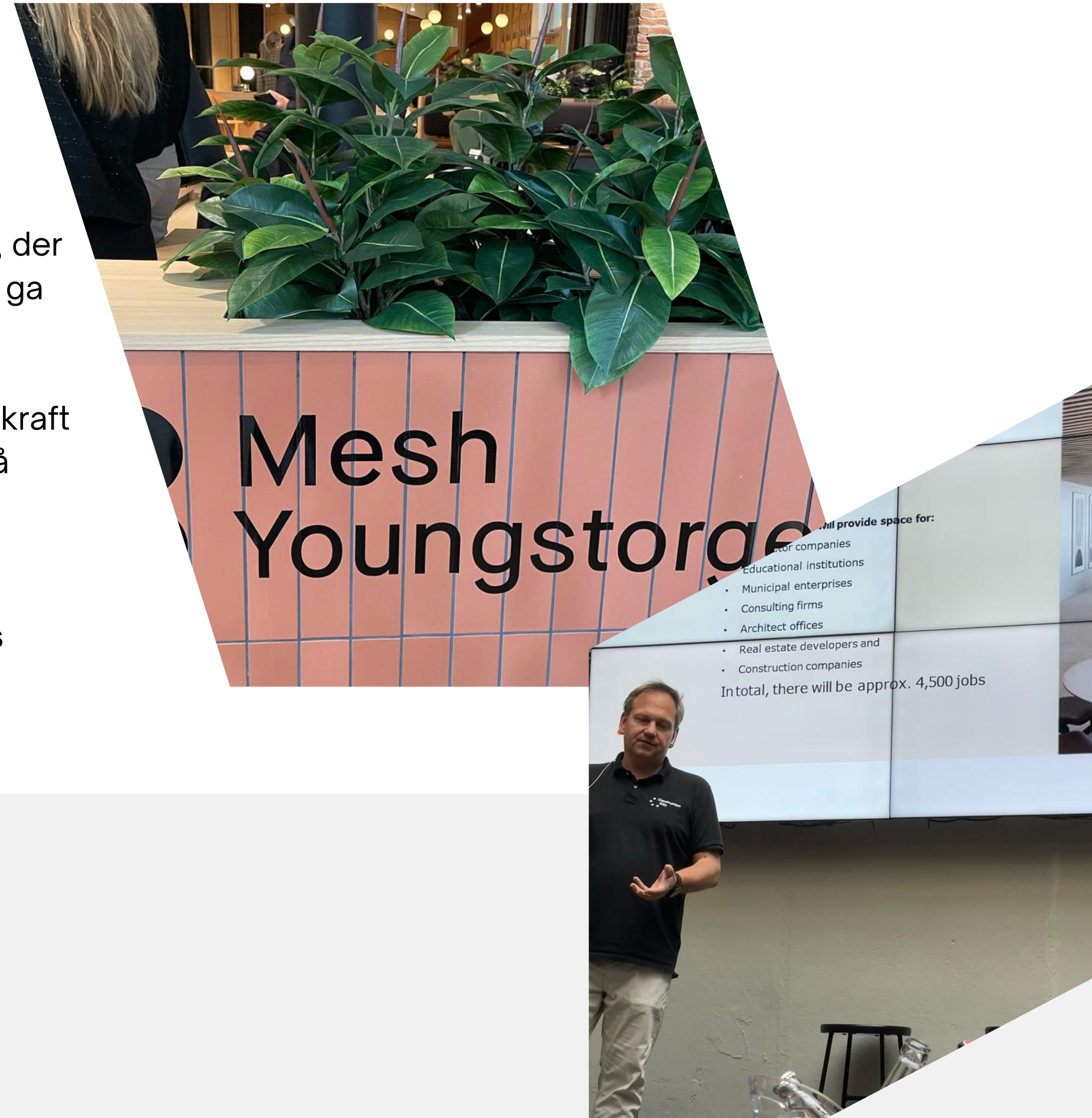
ERFARINGER

Foredrag på Mesh

Jeg deltok på et foredrag med prosjektlederen for Construction City, der 32 møbelleverandører og andre bransjefolk var til stede. Foredraget ga meg verdifull innsikt i prosjektets fremdrift og mål.

Det var inspirerende å se hvordan aktørene virkelig brenner for bærekraft og ombruk, som er avgjørende for fremtiden vår. Dagen ga meg også muligheten til å knytte kontakter og utveksle ideer med interessante mennesker i bransjen, noe som var svært lærerikt.

I tillegg lagde jeg innhold for sosiale medier som bidro til prosjektets synlighet.



ERFARINGER

Kranselag på Construction City

På kranselaget for Construction City fikk jeg en unik mulighet til å observere hvordan byggeprosessen foregår på stedet.

Det var spennende å få praktisk innsikt i prosjektet og se de fysiske aspektene ved byggingen. I løpet av dagen lagde jeg SOME-innhold, noe som var en kreativ utfordring.

Møtene med mennesker fra ulike deler av prosjektet ga meg innsyn i deres perspektiver og erfaringer, og dagen var derfor både givende og lærerik.

02.



ERFARINGER

Finale Renders for en kafé på Oslo Atrium

Jeg ble testet på flere måter da jeg fikk ansvaret for å levere finale renders for et stort kaféprosjekt i Bjørvika.

Oppgaven var kompleks, og jeg hadde bare fire dager på meg til å fullføre den.

Jeg måtte håndtere alt fra å finne riktige materialer til å skulpturere modeller av møbler uten ferdige modeller.

Dette var en utfordrende, men utrolig lærerik opplevelse som virkelig satte ferdighetene mine på prøve. Til tross for tidspress og tekniske utfordringer klarte jeg å levere et solid resultat.



ERFARINGER

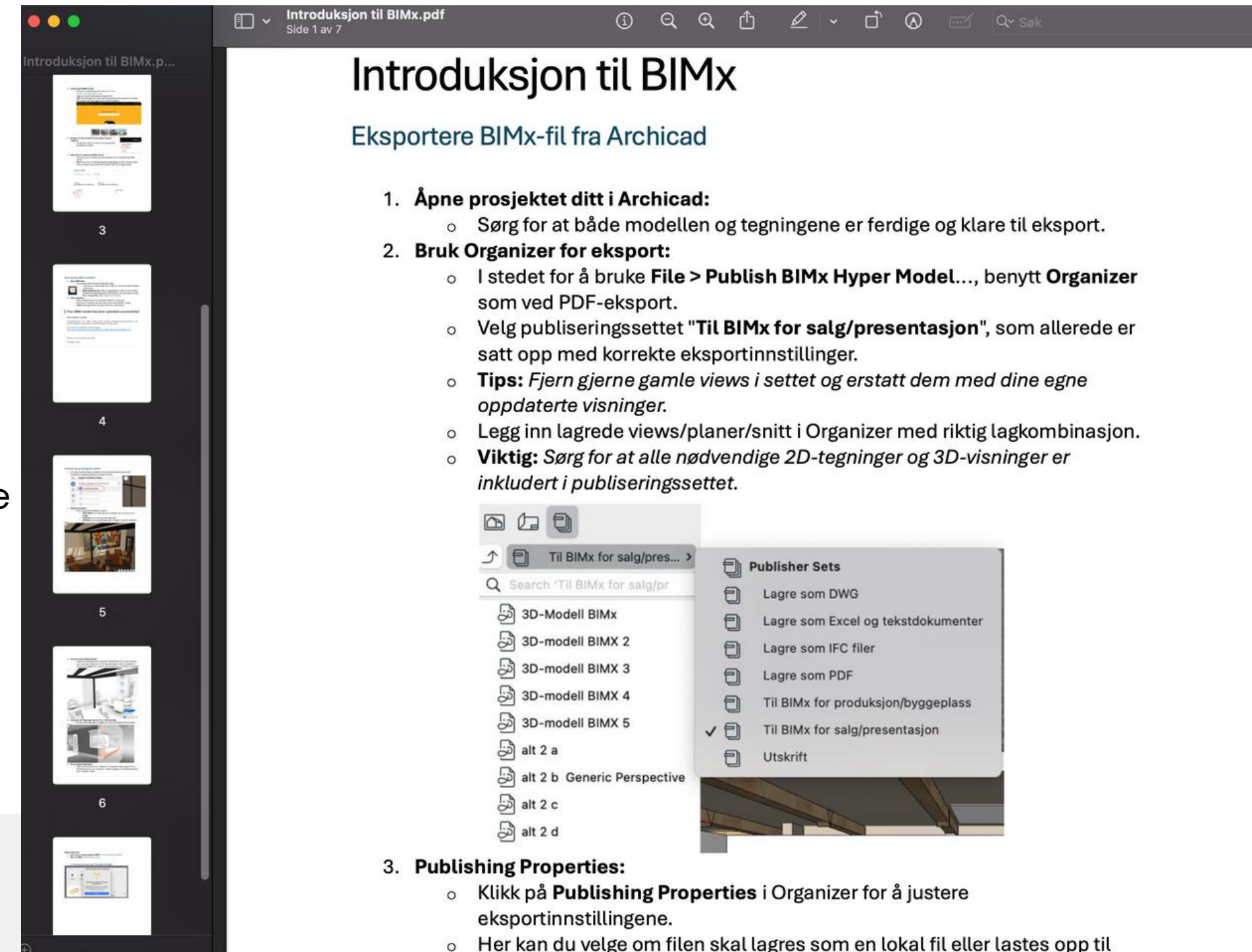
BIMx Manual

En viktig oppgave jeg fikk var å hjelpe kontoret med å lære å bruke BIMx.

Målet var å lage en mal som kollegene kunne følge for å bruke BIMx i sine presentasjoner og sende 3D-modeller til kunder.

Jeg hadde tidligere erfaring med BIMx, og det var tilfredsstillende å kunne bidra til at teamet fikk bedre forståelse for verktøyet.

Jeg ble en slags "superbruker", og det føltes bra å se hvordan verktøyet kunne forbedre kommunikasjon.





ERFARINGER

VR-utforskning

I løpet av praksisperioden har jeg hatt en spennende og utfordrende reise med å utforske metoder for å implementere VR-teknologi ved hjelp av Meta Quest 3.

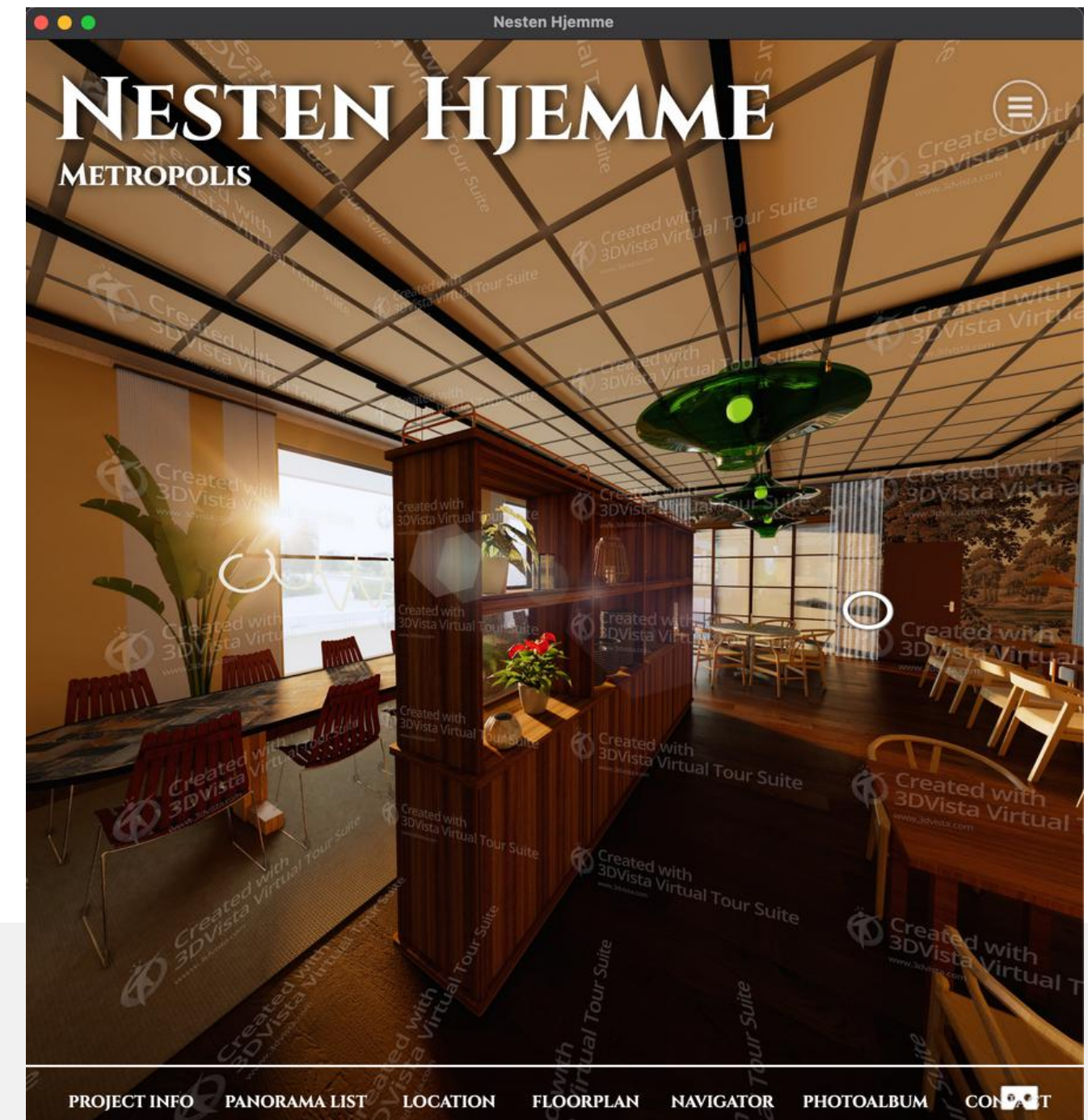
Målet mitt var å finne en løsning som kunne gi kundene en solid VR-opplevelse, uten at de måtte ha en kraftig Windows-maskin.

Etter mye prøving og feiling klarte jeg til slutt å utvikle en interaktiv VR-tour som fungerer på flere plattformer: i VR, nettleser, som standalone-app for både Windows og Mac, samt på alle smartenheter som Apple og Android.

Denne løsningen er noe jeg virkelig er stolt av. Jeg tror den kan bli et uvurderlig verktøy for oss på kontoret, samtidig som den kan gi kundene en helt ny måte å oppleve våre design på før de blir realisert.

Å kunne ta en virtuell omvisning i et rom eller en bygning gir en unik mulighet for tilbakemeldinger og justeringer i tidlig fase av designprosessen. Jeg ser for meg at dette vil kunne forbedre kommunikasjonen med kundene våre, samtidig som det gir dem en dypere forståelse av hvordan de foreslåtte løsningene vil se ut i virkeligheten.

Ved å bruke VR-teknologi kan vi også bidra til en mer bærekraftig prosess ved å redusere behovet for fysiske mockups og presentasjoner, noe som igjen vil spare ressurser og tid. Jeg er spent på mulighetene dette åpner for fremtidige prosjekter, og ser frem til å integrere denne teknologien i vårt arbeid. Det å skape noe som er både innovativt og praktisk, gir meg en følelse av å være i forkant av utviklingen innen interiørdesign og arkitektur.



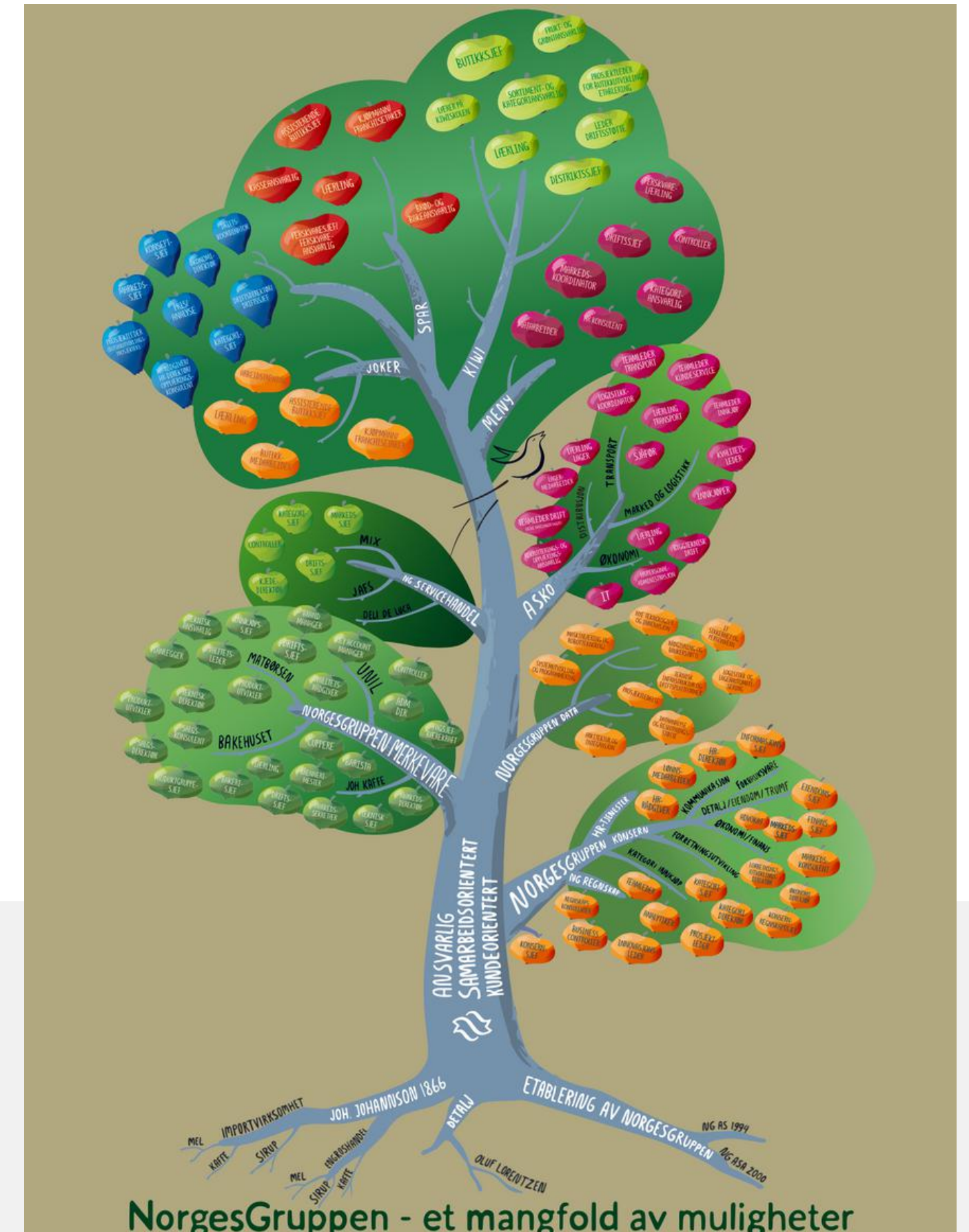
ERFARINGER

Mangfoldstreet til Norgesgruppen

Jeg ble satt til å jobbe med Mangfoldstreet for Norgesgruppen, hvor jeg testet meg i Affinity Designer. Oppgaven innebar å justere farger, rette opp gradients, fikse på grener og legge til tekst.

Dette var forberedelser til at Mangfoldstreet skulle trykkes på veggen i deres nye kontor, designet av Metropolis.

02.



ERFARINGER

Byggemøte på Construction City

Under et byggemøte på Construction City fikk jeg muligheten til å gå gjennom tegninger og delta i en befaring i lokalene.

Det var interessant å se hvordan designplanene ble tilpasset de fysiske forholdene på stedet, og jeg fikk verdifull erfaring med samarbeid mellom arkitekter og byggeledere.

Denne opplevelsen bidro til min forståelse av prosessen fra tegning til faktisk bygg.



ERFARINGER

Plantemøte på Roggens

Jeg deltok i et møte med Roggens, hvor vi diskuterte bruk av realistiske kunstige planter i et stort prosjekt.

Møtet ga nyttige innspill til hvordan plantene kan brukes for å skape en autentisk og levende atmosfære uten behov for vedlikehold.

Det var inspirerende å se hvordan detaljer som planter kan bidra til helhetsinntrykket i et design.

02.



ERFARINGER

Mockup Møte hos Bico

Besøket hos Bico på Vinterbro var lærerikt, der jeg så på mockup-modeller for fast innredning til Construction City.

Å kunne prøvesitte møblene og få et inntrykk av materialene i virkeligheten var både gøy og nyttig.

Denne erfaringen ga meg en mye bedre forståelse av hvordan det endelige resultatet ville bli, og det var en viktig del av læringsprosessen.



ERFARINGER

Instagram Reel for Romerike Sparebank

Jeg jobbet med å lage en Instagram reel for å fremheve et nytt ferdigstilt prosjekt på Råholt for Romerike Sparebank.

Målet var å presentere prosjektets kvaliteter på en engasjerende og visuelt tiltalende måte.

Teamet på kontoret var veldig fornøyd med resultatet, noe som var svært motiverende for meg.



ERFARINGER

Design av mitt første faste møbel – Golfkølleholder til spillbaren på Construction City

I løpet av praksisperioden designet jeg mitt første faste møbel for produksjon, en golfkølleholder til spillbaren på Construction City. Dette prosjektet var en spennende mulighet for meg å anvende både kreativitet og tekniske ferdigheter i en reell produksjonssetting.

Det å utvikle et møbel som både var funksjonelt og estetisk tilpasset miljøet i spillbaren, var en utfordring jeg virkelig satte pris på. Jeg fokuserte på å skape noe som passet inn i barens lekne og interaktive konsept, samtidig som det skulle være robust og praktisk i bruk. Å få muligheten til å se designet mitt gå fra idé til ferdig produkt har gitt meg verdifull erfaring i møbelproduksjon og en bedre forståelse av hvordan design og funksjonalitet må gå hånd i hånd.

Dette prosjektet har vært et viktig steg i min utvikling som interiørarkitekt, og det motiverer meg til å fortsette å utforske faste møbler i fremtidige prosjekter.



KANDIDATNR: 7

ERFARINGER

Design av Markisepaneler for Veidekke

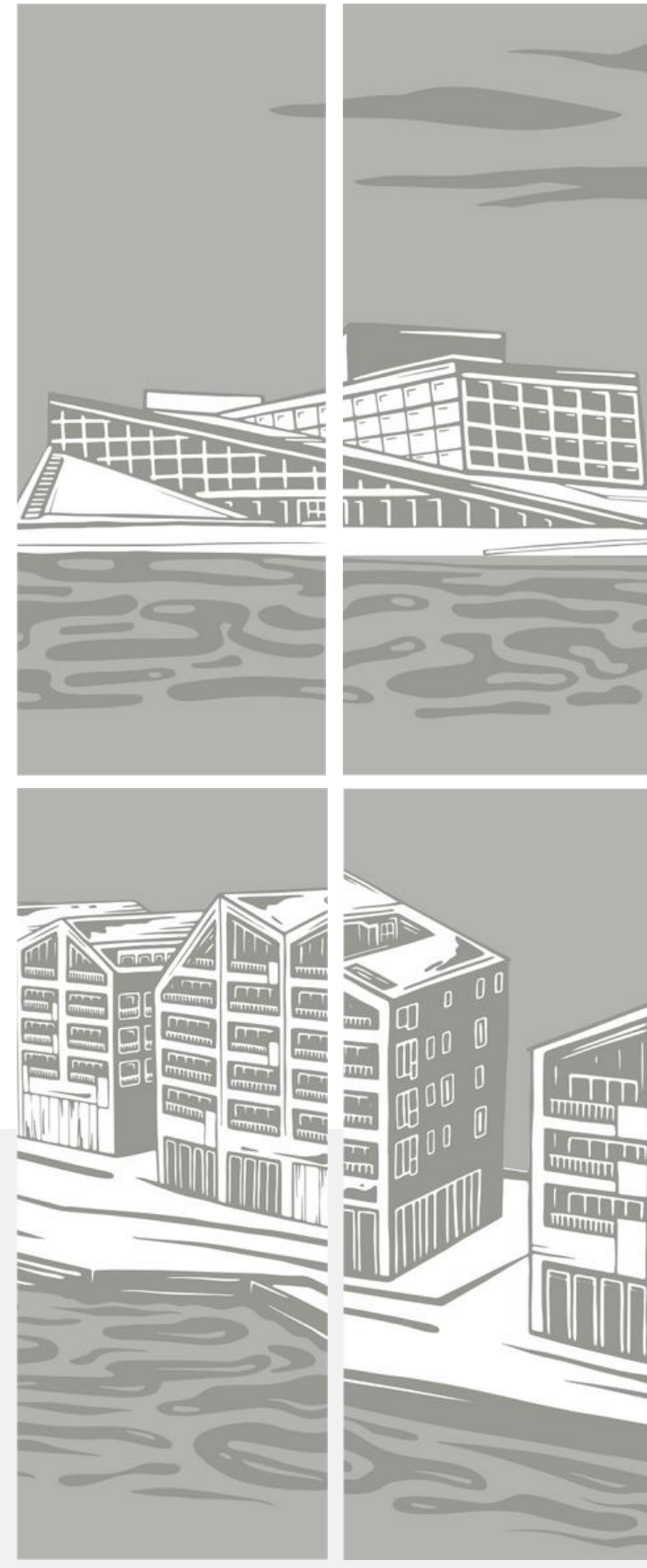
Jeg designet markisepaneler for Veidekke, hvor jeg jobbet med å finne design som kunne brukes i over 10 rom, med to paneler per rom.

Prosjektet var både kreativt og krevde nøye planlegging for å sikre at designet passet til de ulike rommene.

Vi var svært fornøyde med sluttresultatet.

02.

PORTFOLIO 2024



ERFARINGER

Mockup Møte hos Bico

Besøket hos Bico på Vinterbro var lærerikt, der jeg så på mockup-modeller for fast innredning til Construction City.

Å kunne prøvesitte møblene og få et inntrykk av materialene i virkeligheten var både gøy og nyttig.

Denne erfaringen ga meg en mye bedre forståelse av hvordan det endelige resultatet ville bli, og det var en viktig del av læringsprosessen.



KANDIDATNR: 7

ERFARINGER

Visualisering av hytteprosjekt



I forbindelse med et hytteprosjekt var jeg ansvarlig for å lage detaljerte 3D-visualiseringer som skulle brukes både internt og for kunden. Modellen viste hvordan designet ville se ut i konteksten, med realistiske materialer og lysforhold.

Dette ga kunden en bedre forståelse av hvordan hytten ville fremstå, og hjalp teamet med å gjøre presise justeringer i designet. Visualiseringene gjorde det også mulig å utforske ulike tilnærminger til romutnyttelse, noe som var nyttig for både designprosessen og kundens beslutningstaking.

Det ble også lagd en fullstendig VR-Tour av hytten.

PORTFOLIO 2024



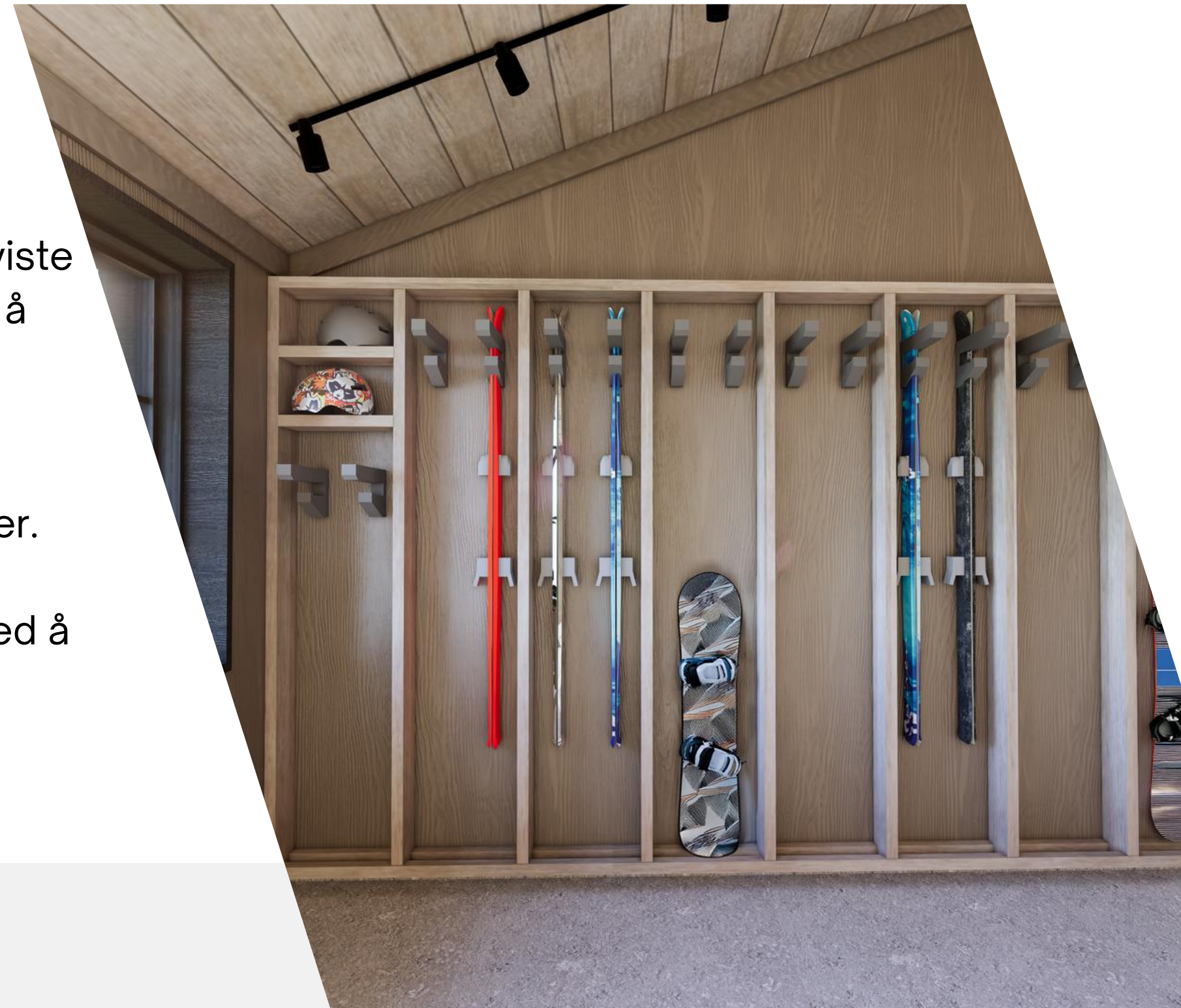
02.

ERFARINGER

Presentasjon for kontoret

Jeg holdt to separate presentasjoner for hele kontoret, der jeg viste frem hvordan vi kan ta i bruk 3D-modellering og visualisering for å styrke vår tilnærming til designprosjekter.

Fokus lå på hvordan vi med moderne verktøy kan visualisere prosjekter mer effektivt, både for interne prosesser og for kunder. Jeg presenterte hvordan bruk av 3D-programmer kan forbedre arbeidsflyten, gjøre prosjekter mer forståelige, og hjelpe oss med å utforske volum og design på en mer interaktiv måte. Tilbakemeldingene fra teamet var svært positive, og flere så verdien i å implementere disse verktøyene i eget arbeid.



ERFARINGER

Bibliotek for 3D-modeller og artikler

Jeg har også begynt arbeidet etter forespørsel med å bygge opp et eget bibliotek av 3D-modeller og artikler som kan brukes i fremtidige prosjekter.

Dette er et viktig steg for å tilby mer tilpassede og spennende elementer enn det som finnes i standard bibliotek i Archicad. Målet er å skape et bibliotek som er både inspirerende og funksjonelt, med et bredt utvalg av artikler og materialer som gir visualiseringene våre en mer unik og profesjonell karakter. Dette prosjektet har potensial til å styrke hvordan vi presenterer oss selv og våre ideer til kunder.



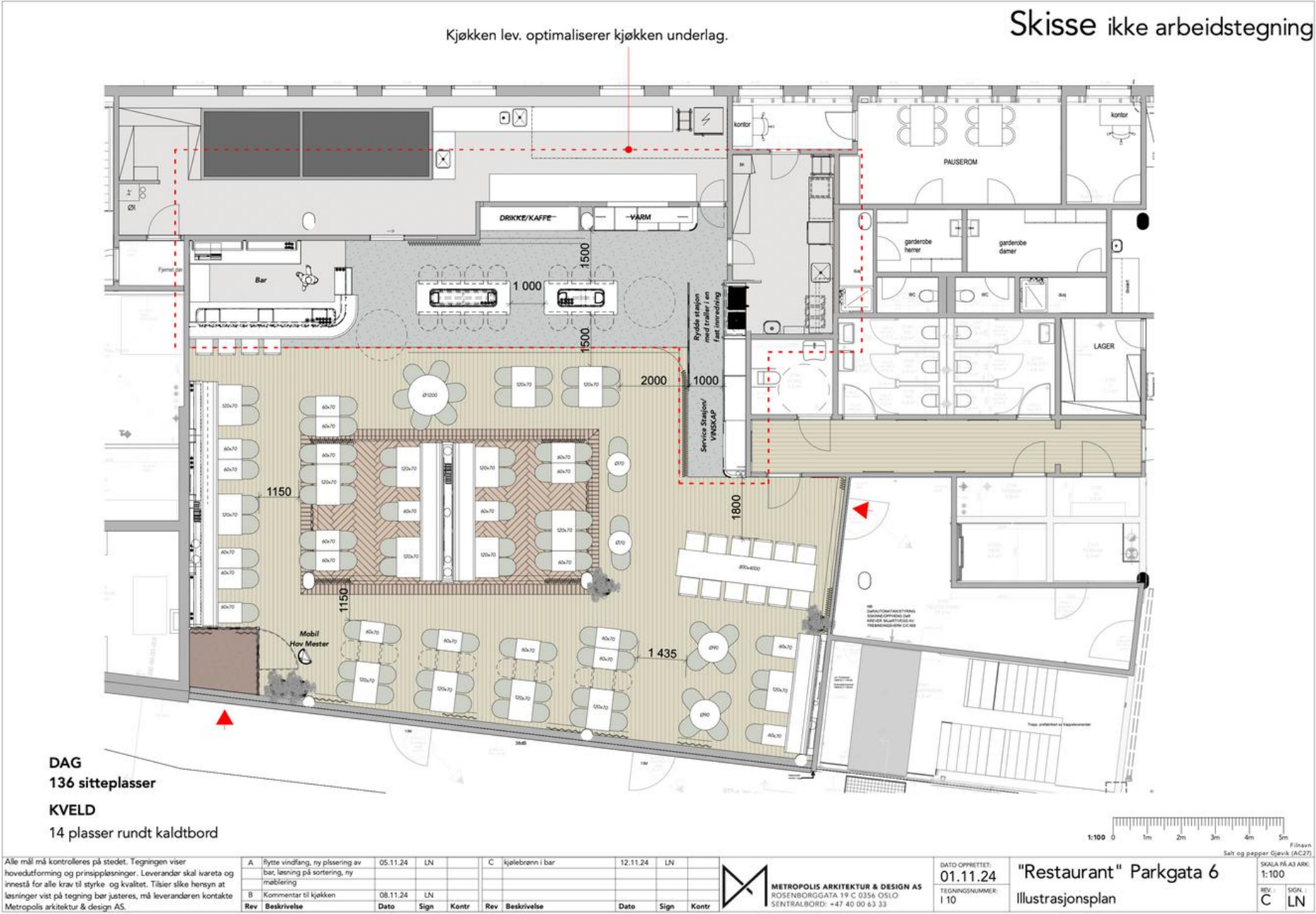
ERFARINGER

Restaurant på Gjøvik

Jeg bidro til designutviklingen av et restaurantprosjekt som skulle ha kapasitet til rundt 150 gjester og fungere som kantine på dagtid og en middelhavsinspirert restaurant på kveldstid.

Mitt arbeid inkluderte bidrag til utvikling av konseptet, utarbeidelse av skisser og planløsninger, samt tilpasninger for å oppnå en sømløs overgang mellom de to funksjonene.

Prosjektet ga meg erfaring med å balansere estetikk og funksjonalitet, utforske materialvalg og skape en helhetlig atmosfære som reflekterer prosjektets visjon.



ERFARINGER

3D skoeskemodell

Jeg bidro med rendering og utarbeidelse av en skoeske 3D-modell som skulle brukes i et prospekt. Prosjektet var et eksempel på ekte lagarbeid, der vi under tidspress jobbet sammen for å levere et visuelt overbevisende resultat.

Min oppgave inkluderte å gjøre modellen klar for presentasjon ved å optimalisere detaljene, legge til realistiske teksturer og lys, samt rendere den ferdige modellen. Til tross for stramme tidsrammer ble vi svært fornøyde med resultatet, og prosjektet viste hvor effektivt vi kan jobbe sammen for å levere kvalitet. Det var også en flott erfaring i å balansere presisjon med kreativ problemløsning under press.



ERFARINGER

Underlag Spektrum Home

I dette prosjektet jobbet jeg som en del av et lag på 5 med konseptutvikling, uttegning og prosjektering. Min rolle inkluderte å tegne og lage skoeskemodellen som dannet grunnlaget for visualiseringene. Sammen utviklet vi beskrivelser og tekniske underlag som ble sendt til Goldbox, som stod for de endelige rendringene. Målet var å skape en overbevisende visuell presentasjon som kunne tiltrekke potensielle leietakere til Spektrum Home. Lagarbeidet var avgjørende for å sikre kvaliteten og detaljnivået i prosjektet.

