

Prosjekteksamen høsten 2021:

PRO105 Kreativt web-prosjekt

Caseoppgave

Temaet for årets prosjektoppgave er: *LEGO*

LEGO er en leketøyserie bestående av fargerike plastklosser, tannhjul, figurer og andre deler som kan monteres sammen i nær sagt uendelig mange kombinasjoner. Det var Ole Kirk Christiansen, en fattig snekker fra Billund i Danmark, som fant opp konseptet. Det hele begynte i 1920-årene som treleker, men på 1940-tallet ble plastlekene introdusert. I 1953 fikk klosslekene sitt legendariske navn; «LEGO-klossen». I 2006 ble klossene listet i Danmarks kulturkanon.

Wikipedia (2021)

Den enkelte prosjektgruppe skal vise at man ikke bare er strukturert, men også kreativ. Dette skal gjøres ved å lage en kreativ (original) og interaktiv HTML-løsning med muligheten til å klikke og/eller peke på ting knyttet mot temaet for prosjektoppgaven.

Oppgaver:

- 1) Kandidatene skal gjennom anvendelse av kreative teknikker og CPS lage en handlingsplan for hvordan de ønsker å løse caseoppgaven. Handlingsplanen skal ha følgende innhold:

1. Skisse til løsning/konsept (hva skal lages), beskrevet med ord og tegning
2. Gjennomføringsplan (hvordan/når skal løsningen lages, hvem gjennomfører de ulike aktivitetene)

Handlingsplanen og skissen skal være et elektronisk dokument som lastes opp via emnesiden på Canvas fredagen i prosjektuke 1 (**frist klokken 15.00 fredag 26.11.2021**) og senere sammen med interaktiv løsning i Wiseflow fredag 3.12 (se punkt 2).

Vurderingskriterier:

- I hvilken grad er handlingsplanen komplett?
- I hvilken grad er løsningen som skisseres kreativ (tar i bruk flere virkemidler, design, tematikk, o.l.)?
- I hvilken grad er gjennomføringsplanen realistisk?

- 2) Basert på informasjonen gitt i caseoppgaven og handlingsplanen i del 1) skal kandidatene lage en interaktiv HTML-løsning som lastes opp via Wiseflow innen følgende rammer, sammen med grupperefleksjonsnotat i henhold til mal på emnesiden (**frist klokken 16.00 fredag 3.12.2021**):
- 3) Presentasjonsvideo lastes opp på Canvas innen **fredag 3.12.2021 klokken 16.00** (se emnesiden).

Rammer for løsningen:

1. Alle på gruppen skal kode.
2. Mal for CSS og HTML som er tillatt å bruke i dette prosjektet er tilgjengelig sammen med eksamenssettet
3. Det er ikke tillatt å bruke noe annet kodespråk enn HTML og CSS i løsningen.
4. Løsningen skal håndkodes, man kan ikke benytte noen form for kodegenerator, ei heller CSS-rammeverk som bootstrap, normalize.css eller liknende
5. Man kan ikke bruke lenker til ressurser (bilder eksempelvis) som ikke inngår i prosjektmappen, kun lenker til filer som ligger i mappen som inneholder løsningen.
6. Løsningen kan ikke overstige 10 MB

Vurderingskriterier:

- I hvilken grad er løsningen kreativ (tar i bruk flere virkemidler, design, tematikk, o.l.)?
- I hvilken grad er løsningen i samsvar med opprinnelig konseptskisse (handlingsplan)?
- I hvilken grad er HTML og CSS-koden ryddig, strukturert og semantisk (HTML)?
- I hvilken grad synliggjør gruppen at alle har kodet på løsningen?
- Er HTML og CSS validert (ser bort fra CSS3-webkit-feilmeldinger)?
- Løsningens omfang og kompleksitet gjennom bruk av HTML og CSS-animasjoner for å skape innhold, et visuelt uttrykk og interaktivitet