

# IKT projektmunka II. – Egy komplex feladat :)

## (2 hét)

Egy jó projektfeladat 16-17 éves diákok számára, amely kapcsolódik a weblapszerkesztéshez, a csapatmunkához és körülbelül 6 órás tevékenységet igényel. (2 hét)

### Projekt feladat:

1. Képezzetek egy csapatot 4-5 főből. (ez megvan)
2. Tervezzék meg a weboldal felépítését és a tartalmat.
3. Hozzanak létre legalább öt oldalt a weboldalon, beleértve a kezdőoldalt, az „about us” oldalt, az „értékesítés” oldalt, egy galéria oldalt és bármilyen további oldalt, amelyre szükség van a választott téma szerint.
4. Töltsék fel a tartalmat az oldalakra, beleértve a képeket és a szövegeket is. Ügyeljenek arra, hogy a tartalom érthető és érdekes legyen a célközönség számára.

### Témák:

1. Lokális vállalkozások weboldalának elkészítése: A diákok kiválaszthatnak egy helyi vállalkozást, és elkészíthetik a weboldalát, amely bemutatja a termékeket, szolgáltatásokat és az üzletet.
2. Virtuális környezet: A diákok elkészíthetnek egy virtuális környezetet, ahol az emberek úgy érzik, mintha egy másik világban lennének. Ez lehet egy játék, egy interaktív oldal vagy bármilyen más olyan weboldal, amely virtuális környezetet teremt.
3. Egészségügyi információk weboldala: A diákok készíthetnek egy weboldalt, amely az egészségügyi információkat, tippeket és trükköket kínálja, hogy az emberek jobban megérthessék az egészségügyi témákat és hozzájárulhassanak az egészséges életmódhoz.
4. Városi tájékoztató weboldala: A diákok elkészíthetnek egy weboldalt, amely információkat nyújt a városi turistáknak, a helyi eseményekről, éttermekről, látnivalókról, múzeumokról és minden másról, amire szükségük lehet a látogatás során.

### Extra, az oldalon legyen valami játék lehetőség például:

1. Interaktív kvíz: Hozz létre egy rövid kérdéssort, amelyek az adott témakörrel kapcsolatosak, és használj egy online kvíz alkalmazást, mint például a Kahoot vagy a Quizizz, hogy az interaktivitást és az érdeklődést fokozd. Ez egy szórakoztató és gyors projekt lehet, amelyet rövid idő alatt el lehet készíteni.
2. Hangulatjelző alkalmazás: Készíts egy alkalmazást, amely megmutatja a felhasználó hangulatát. Az alkalmazás lehetőséget biztosít arra, hogy a felhasználó kiválassza, hogy milyen hangulatban van, és ezután a válaszok alapján az alkalmazás megjeleníti az adott hangulatnak megfelelő jelzőt vagy arckifejezést.
3. Memóriajáték: Készíts egy egyszerű memóriajátékot, amely a témakörrel kapcsolatos szavakat vagy képeket tartalmazza. Ez egy szórakoztató és könnyen kivitelezhető projekt lehet, amely ösztönzi az agy kapacitásának fejlesztését is.
4. Szókereső játék: Hozz létre egy szókereső játékot, amely a témakörrel kapcsolatos szavakat tartalmazza. Ez egy egyszerű, de szórakoztató projekt lehet, amely gyorsan elkészíthető.

### Eszközök, amiket használni kell:

1. Canva: Az egyik legnépszerűbb webes eszköz a kreatív grafikák és dizájnok készítésére. A diákok létrehozhatnak lenyűgöző logókat, poszttereket, banner-eket és egyéb grafikákat a weboldalukhoz használhatóan.
2. Trello: A Trello egy online eszköz, amely lehetővé teszi a csapatok számára a projektmenedzsment és az ötletelés egyszerűbbé tételét. Az eszköznek számos hasznos funkciója van, például a feladatok elrendezése kártyákban, határidők beállítása, kommentek és hozzászólások hozzáadása stb.
3. Google Drive: A Google Drive a diákok számára lehetőséget kínál az online dokumentumok, prezentációk és táblázatok létrehozására és megosztására a csapattagokkal. Az eszköz lehetővé teszi a közös munkát és az egyszerű kommunikációt a projekt során.
4. Unsplash: Az Unsplash egy ingyenes stock fotók oldal, amely nagyszerű minőségű fotókat kínál a diákoknak, hogy használják a weboldalukhoz. A szolgáltatásban található fotók száma nagyon nagy és könnyen navigálható, így a diákok könnyen találnak megfelelő képeket.
5. CodePen: A CodePen egy online platform, amely lehetővé teszi a diákok számára, hogy azonnal kipróbálják és teszteljék a kódjaikat. Az oldalon számos szakértő által írt kódot is találnak a diákok, amelyek inspirálhatják őket és megkönnyíthetik a munkájukat.
6. MindMeister: A MindMeister egy online eszköz, amely lehetővé teszi a diákoknak az ötletelést és a koncepciótervezést a weboldaluk előtt. A diákok szabadon felrajzolhatják a gondolataikat, szervezhetik az ötleteiket és könnyedén megoszthatják azokat a csapatukkal.

### Prezentáció:

1. Bevezetés: Mutassuk be a projektfeladatot és annak célját. Ismertessük azokat a problémákat, amelyekre a diákok a projektjükkel megoldást kínálnak.
2. Projektmunka: Ismertessük, hogy a diákok hogyan dolgoztak együtt, hogyan szervezték a munkájukat és hogyan alkalmazták az előzőleg említett kreatív eszközöket a projektjük során.
3. Eredmények: Bemutatjuk az eredményeket, amelyeket a diákok elértek a projektjük során. Használjunk sok képet, videót, infografikát és más vizuális eszközöket, hogy könnyen megérthető legyen, milyen eredményeket értek el.
4. Értékelés és tanulságok: Értékeljük a projekt eredményeit és a diákok által végzett munkát. Mutassuk be, hogy a projekt hogyan segített a diákoknak megtanulni új készségeket és hogyan alkalmazhatóak ezek a készségek más projektek során is.
5. Záró gondolatok: Zárásként említsük meg a diákok köszönetét azoknak, akik támogatták őket a projektjük során. Kérjük meg a közönséget, hogy tegyenek fel kérdéseket vagy észrevételeket a projektjükkel kapcsolatban.
6. A prezentációnak tartalmaznia kell a csapat nevét és a csapattagok nevét és feladatukat a projekt elkészítésében.

### Fontos:

Ügyelni kell a feltöltendő tartalmak méretére!

### Beadás:

1. A kész feladatot (weblap és prezentáció) e-mailben, zip vagy rar fájlban a következő e-mail címre kell elküldeni: [varnai.julianna@gr-szechenyi.hu](mailto:varnai.julianna@gr-szechenyi.hu)
2. A prezentációt és a weblapot a csapat egyik tagjának (szóvivő) kell bemutatnia az egész csoport előtt

3. A követelmények szerint elkészített feladat, minden a projektben dolgozott tag számára ötös osztályzatot eredményez.
4. Ha a feladat nem felel meg a követelményeknek, a hiányosságokat a csapat tagoknak pótolniuk kell, addig a feladat nem kerül elfogadásra!

Jó feladat megoldást!