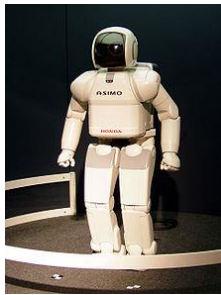


Prosjektoppgave PRO100 Kreativt web-prosjekt

Utlevert: mandag 14.11.2016
Innlevert: torsdag 24.11.2016 innen kl.23.59
Muntlig presentasjon: fredag 25.11.2016

Caseoppgave

Temaet for årets prosjektoppgave er: *Kunstig intelligens*



Kunstig intelligens er en teknikk man bruker for å gi datamaskiner og dataprogrammer en mest mulig intelligent respons. Fagfeltet kunstig intelligens er tverrfaglig av natur, og har vokst fram med bidrag fra blant annet informatikk, matematikk, statistikk, psykologi, nevrologi og lingvistikk.

Grenen kunstig intelligens innen informatikk blir definert som studiet og utviklingen av intelligente agenter, der en intelligent agent er et system som observerer sitt miljø og tar avgjørelser for å maksimere sin egen suksess.

Wikipedia (2016)

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 It's learning (ITL) fredagen i prosjektuke 1 (**frist klokken 16.00 fredag 18.11.2016**).

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 emnesiden på ITL innen følgende rammer (**frist klokken 23.59 torsdag 24.11.2016**):

Rammer for løsningen:

1. Mal for CSS og HTML som er tillatt å bruke i dette prosjektet er tilgjengelig under ressurser på emnesiden
2. Det er ikke tillatt å bruke noe annet kodespråk enn HTML og CSS i løsningen.
3. Løsningen skal håndkodes, man kan ikke benytte noen form for kodegenerator.
4. Alle på gruppen skal kode.
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