

FAGPRØVE

April 2025

Webudvikler-uddannelsen

Medieskolerne / Media College Denmark

Project : Cinestar Studio
Description : Kravspecifikation

Cinestar Studio

Et film- og TV selskab

Indledning

Cinestar Studio er en innovativ virksomhed, der specialiserer sig i at skabe professionelle film- og tv-produktioner. Deres mål er at bringe historier til live gennem levende billeder, der fanger og engagerer publikum. Fra idéudvikling til det færdige produkt leverer Cinestar Studio løsninger, der gør kundernes fortællinger uforglemmelige.

Udover deres kreative arbejde ønsker Cinestar Studio at dele deres viden og inspiration med omverdenen gennem en blog. Her kan deres ansatte poste artikler om deres projekter, kreative processer og nye trends i branchen. Bloggen skal være en central del af deres digitale platform og fungere som en kilde til indsigt og inspiration for både kunder og branchefolk.

Obligatoriske Opgaver.

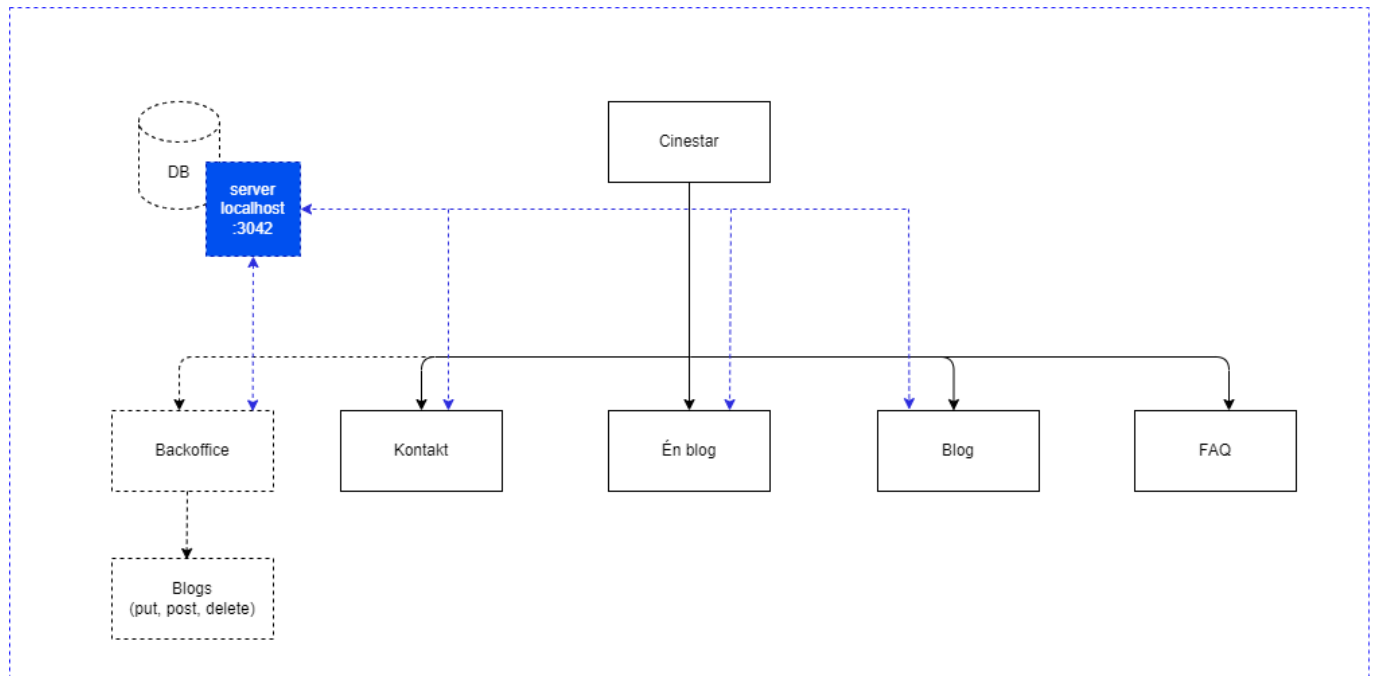
1. Mobile first frontend i forhold til figma-designet.
2. Forside
 - "Vores seneste blog": Visning af den senest oprettede blog (fra api'et)
 - "Hvad siger vores samarbejdspartnere om os?": Viser reviews/kundeudtalelser (fra api'et).
3. Blog
 - Viser alle blogindlæg (fra api'et) og navigerer til detaljesiden
4. Enkelt visning/detaljeside (blog)
5. FAQ
6. Kontakt
 - Formular med validering der sender navn, emne og beskrivelse til serveren samt modtager responset derfra.
7. Backoffice (Ikke mobil krav).
 - Blogs
 - Post, Put, Delete

Minimum 1 Tilvalg

1. Responsive breakpoint > 1024px.
2. Backoffice
 - Messages (Vis de beskeder der er sendt via kontaktformularen)
 - Read/unread
3. Backoffice

- Reviews
 - Post, Put, Delete
- 4. Authentication
 - Sign In

Navigations Diagram



Du skal ikke følge denne slavisk men den er tilføjet for at illustrere hensigten.

Obligatoriske sider

1. "/"
2. "/blog"
3. "/blog/:id"
4. "/contact"
5. "/faq"
6. "/backoffice"
7. "/backoffice/blogs"

Tilvals Sider

1. "/backoffice/reviews"
2. "/backoffice/messages"

Design Noter

Design

Du skal følge dette Figma-design:

- <https://www.figma.com/design/aQbaOdQIJGJpy2Zg96s2Bh/Cinestar?node-id=0-1&t=p5Jt10O1WhRJtPFN-1>

Font

1. Cormorant: <https://fonts.google.com/specimen/Cormorant?query=cormorant>
2. Quicksand: <https://fonts.google.com/specimen/Quicksand?query=quicksand>

Rapport

Rapporten skal indeholde:

- Vurdering af din egen indsats og gennemførelse af prøven.
- Argumentation for de valg du har truffet under løsningen af opgaven.
- Redegørelse for oprindelsen af de forskellige kodeelementer i prøven.
- Beskrivelse af eventuelle særlige punkter til bedømmelse.
- Angivelse af url adresser, brugernavne og passwords der er nødvendige for at lærer og censor kan se opgaven. Hvis du bruger et agilt projektstyringsværktøj (SCRUM, Trello eller lign.) kan du med fordel indsætte et link til dit projekt i rapporten. Vi vil meget gerne se en daglig planlægning og eksekvering.

På forsiden af rapporten skal fremgå:

- Opgavens navn samt dit navn og holdnummer
- Brugernavn/adgangskoder

Retningslinjer

Tidspunkt for udlevering

Opgaven udleveres mandag d. 31/3 kl. 9.00.

Tidspunkt for aflevering

Din aflevering skal være afleveret fredag d. 4/4 kl. 20.00.

Aflevering skal godkendes

Din aflevering skal godkendes af din underviser.

Aflevering skal indeholde

1. Din kildekode (js, css, html, package.json, osv.), alt hvad du benytter for at lave projektet.
2. En instruktion i form af en readme.md, der beskriver hvad der skal til for at starte projektet.
3. En rapport. (pdf, eller .md (Mark Down)).

Afleveringsformat

1. Du kan aflevere det hele i en samlet zip fil uden "node_modules".
2. Du kan aflevere det hele som et GIT repositorie.

Tal med din underviser, og forbered gerne begge dele.

Mundtlig eksamination

Under eksaminationen skal du præsentere din opgaveløsning. Derudover skal du kunne redegøre for enkeltelementer af løsningen - Dette kan være spørgsmål omkring koder, valg af metodikker, navigationselementer, databaselayout eller lignende. Udover projektopgaven kan øvrige emner, der relaterer sig til uddannelsens fagområde indgå i eksaminationen.

På dagen for eksamen

På selve eksamensdagen ankommer du til skolen i god tid, før eksaminator og censor har skuetid på din projektløsning. Projektet afvikles fra din egen maskine, der bliver forbundet til en større skærm via HDMI (Tjek hjemmefra at forbindelsen virker). Hvis ikke du medbringer strømforsyning, skal du sørge for at maskinen er fuldt opladet og at den ikke låser med kode efter få minutter. Fjern alt fra skrivebordet som er uvæsentlig for eksamen, og klargør programmer og browser med projektet tændt. Du bliver inviteret ind i eksamenslokalet kortvarigt for at opsætte din maskine, og skal derefter forlade lokalet under skuetiden. Ved skuetids ophør bliver du hentet ind i lokalet igen, og skal begynde din præsentation af projektet. Du har ca. 25 minutters eksamenstid, hvorefter du skal forlade lokalet, mens eksaminator og censor voterer. Slutteligt vil du blive kaldt ind i lokalet, og mundtligt få udleveret din karakter samt en kort forklaring af karakteren. Utilfredshed med karakteren skal ikke diskuteres ved overdragelsen af karakteren, men kan klargøres i en skriftlig klage over karakteren eller formen ved eksamen eller karakterens afgivelse.

Klager

Klager i forhold til eksamen modtages indtil 2 uger efter eksamenstidspunktet, og kun i skriftlig begrundet form. <https://www.retsinformation.dk/eli/lta/2014/41#Kap10>

Vejledning

Det er tilladt at kontakte undervisere i forbindelse med vejledning. Undervisere, må ikke, i forbindelse med tvivl eller lign., aflevere løsninger men må gerne vejlede.