

Prosjektoppgave PRO103 Kreativt web-prosjekt

Utlevert: mandag 11.11.2019
Innlevert: torsdag 21.11.2019 innen kl.15.00
Muntlig presentasjon: fredag 22.11.2019

Caseoppgave

Temaet for årets prosjektoppgave er: *Universitet*

Universitet (av latin universitas: «helhet» eller «samfunn») er et begrep som i moderne tid først og fremst betegner institusjoner hvor det utføres forskning og gis høyere utdanning basert på forskning. Fra middelalderen oppstod ordet universitas som betegnelse på fellesskapet av forskende lærere og studerende elever (studenter), og fra den første vekstperioden for universiteter i høymiddelalderen var ofte begge grupper munker. Forskning, studier og undervisning skal foregå i nær sammenheng ved et universitet.

I den vestlige verden er det vanlig at universiteter har rett til å dele ut grader på alle nivåer. Det har i moderne tid vokst frem mange ulike former for utdanningsinstitusjoner som tilbyr høyere utdanning, men uten å betegnes som universitet; i Norge er høyskoler og vitenskapelige høyskoler slike institusjoner. Det er den faglige bredden og aktive forskningen som i regelen særtegnert universitetene foran andre typer institusjoner; det finnes likevel spesialiserte universiteter betegnet slik med smalere faglig profil. I Norge kan høyskoler nå få universitetsstatus dersom det tilbys doktorgrad i minst tre fag.

Wikipedia (2019)

Gjennom denne prosjekteksamenen skal det vises at man greier å anvende en strukturert prosess som leder til høy grad av originalitet og kreativitet i løsningen av en case. Det endelige produktet av prosjektet skal være en kreativ, original og interaktiv (bruker kan interagere, peke / klikke, på elementer) HTML/CSS-løsning, 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 15.11.2019**) og senere sammen med interaktiv løsning i Wiseflow torsdag 22.11 (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 (**frist klokken 15.00 torsdag 22.11.2019**):

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.
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