

## **CPS-metoden (Creative Problem Solving)**

### **1 Utgangspunkt for problemet** *Jo bedre oversikt, desto lettere er det å løse*

Avklaring av situasjon:

Planlegging første uken, ikke kode løsning før andre uke.

Tema skal være hav

-Hva er det som gjør det vanskelig hvis noe  
veldig bredt, men gir samtidig mange muligheter og rom for kreativitet

-Er det flere måter å løse den?

### **2 Søk fakta** *Spørsmål er en måte å finne ut av ting på*

Spørsmål:

Hva kan vi ha ? hvorfor? hvorfor hvorfor

### **3 Søk problem** *Analysere, forstå og reformulere problemet.*

reformulering av utgangspunkt problemstilling:

-Hva er det som gjør det vanskelig hvis noe

### **4 Søk ideer** *en metode for gode ideer er å få mange ideer*

Brainstorming *Kvantitet gir kvalitet*

Ideer på løsninger:

**Have stiger og flere folk dør,**

**Båt kjører gjennom hvert land/hav,**

**Infografikk simulasjon,**

**Julenissen(?),**

**Miljøet,**

**Pirate of the caribbean,**

**Titanic,**

**Kaptein sabeltann i de syv hav,**

**Nemo,**

**\*2d kart av verden, havene være i fokus kan trykke og hovre om de forskjellige hav.**

**et hav hver,**

**Kon Tiki båt som reiser,**

**Tidsreise,**

**Atlantis,**

Vindmøller i havet(?),  
Sjøhester,

(Skurker?)  
Kaptein Sabeltann  
Bengt  
B-gjengen  
Scarlett Johansson  
Alexander  
Eivind

**5 Søk Løsning** *kriterier for utvelging og bearbeiding av ideer*

Hvordan løser ideen problemet? Hva er det som gjør det til en løsning på problemet

**2d kart av verden, havene være i fokus kan trykke og hovre om de forskjellige havene. et hav hver?**

Kan fort bli mye av det samme med 7 like sider hvis all har et hav

-Er det flere måter å løse problemet?  
ikke hav, men steder i/under havet

-Hva hvis og hva hvis ikke:

-Del opp / sette sammen løsningene:

en båt som reiser lignende kon tiki, startside infografikk som kan trykkes til eventyr,  
steder: Atlantis, titanic, nordpolen, Great barrier reef med Nemo, mariana trench,  
(starter)stranden

**6 Søk etter aksept** *Hensyn til alle som kan påvirke gjennomføringen av løsningen*

Bearbeiding av løsningen, Er alle fornøyd eller delvis enig? Noe mer som kan bli satt inn?

**2d kart av verden, havene være i fokus kan trykke og hovre om de forskjellige steder i havet**

Alle får en ting hver  
Ideer  
Reiser i en båt

**7 Lag handlingsplan** *Hvem? Gjør hva? Hvordan? Når?*

HVEM	HVA	HVORDAN	NÅR		
Marco	Strand		?		
Fredrik	Reef		?		

Jonas	Trench		?		
Steffan	Atlantis		?		
Elise	Nordpolen		?		
Syvert	Avslutning		?		

### **Arbeide i gruppe? Ja hvis:**

Oppgaven er for stor, komplisert eller avhengig av de ulike delene i den.

Krever kreativitet

Ulike interesser

nødvendig med oppslutning fra flere for å løse oppgaven

### **Beslutninger**

Flertallsavgjørelser

-på ideer

Sjefsavgjørelser

-beslutninger

### **Agenda**

Møter

- Når starter og slutter møter
- Hva skal diskuteres
- Hvor skal vi ende i møte
- handlingsplan (hva, hvem, hvorfor, når), referat

### **09/11 -**

rom 509 9:00 - ??:??

Får eksamen

CPS 1-6

Brainstormet ideer/ønsker, ingen sier om det er bra eller dårlig, sånn at alle kan komme med ideer uten å være redde.

### **10/11 -**

rom 409 9:30 - 19:30

Gå gjennom ideene vi fikk i går og legge til nye eller fjerne

Vurdere type dialog og kanskje figurer

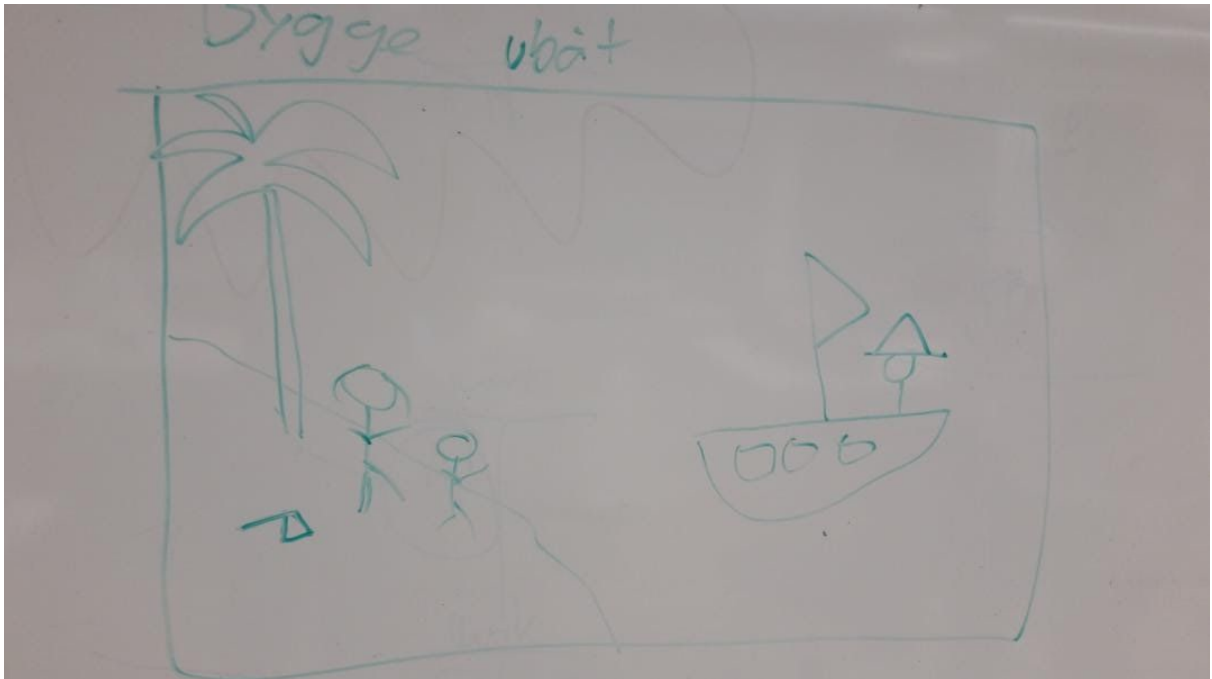
Skal ende med figurer, dialog(+font?)

## PLAN

- Bygg båt, reise i verden, redde verden, ta med ting fra reisen og til slutt sette dem sammen  
Strand

:Skurk stikker av > vi må redde verden > bygge ubåt for å følge skurken

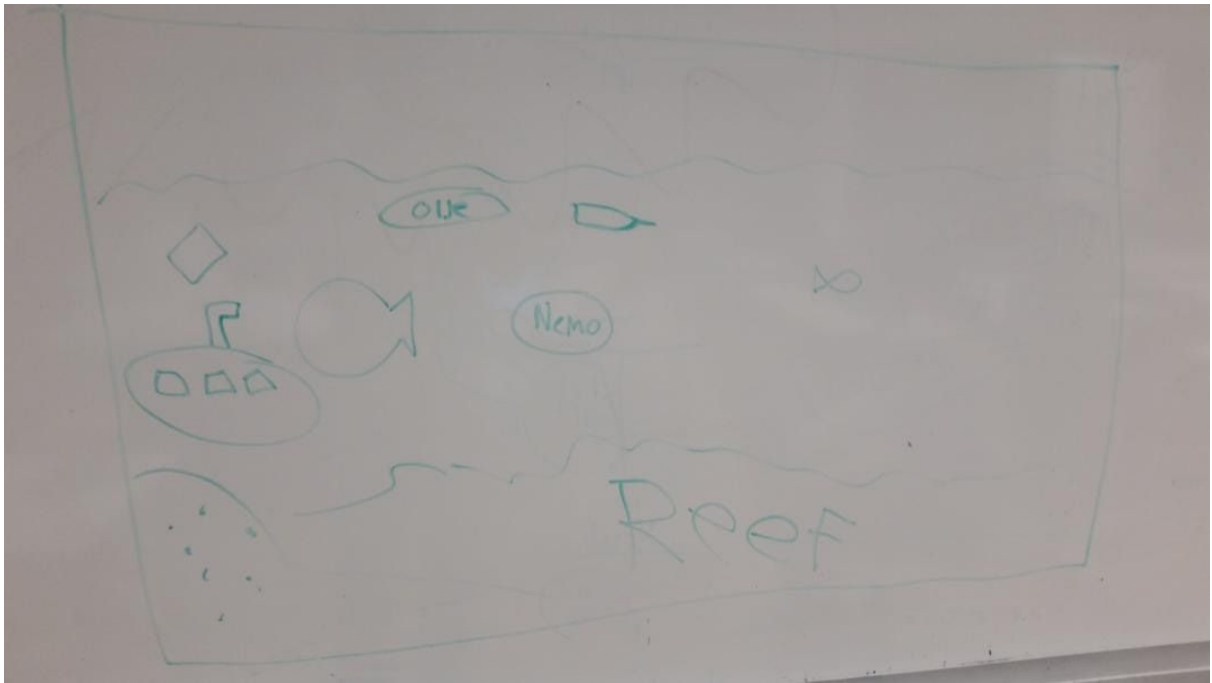
= trykke på deler av ubåten for å bygge den



Great reef

:Skurk har forsøplet, vi må rydde opp

=trykke på søppel for å rydde,



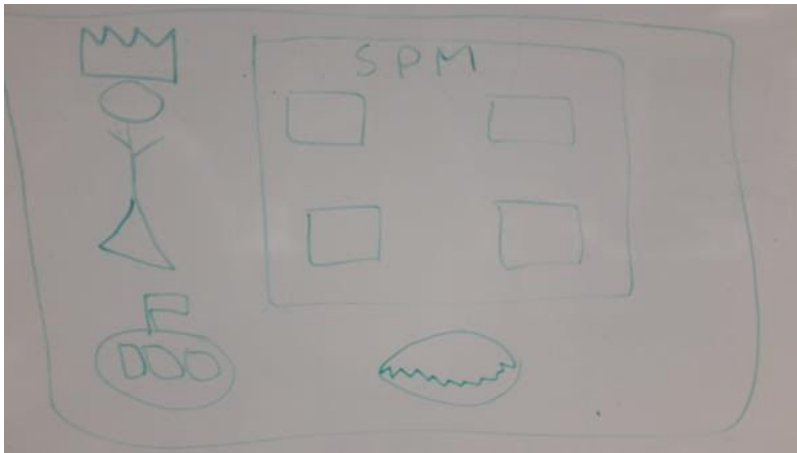
#### Marianna trench

:følger skurk > skurk skyter vi dyker > blir mørkt > skummel fisk  
 = trykk på fisk for å lyse opp, få skatt



#### Atlantis

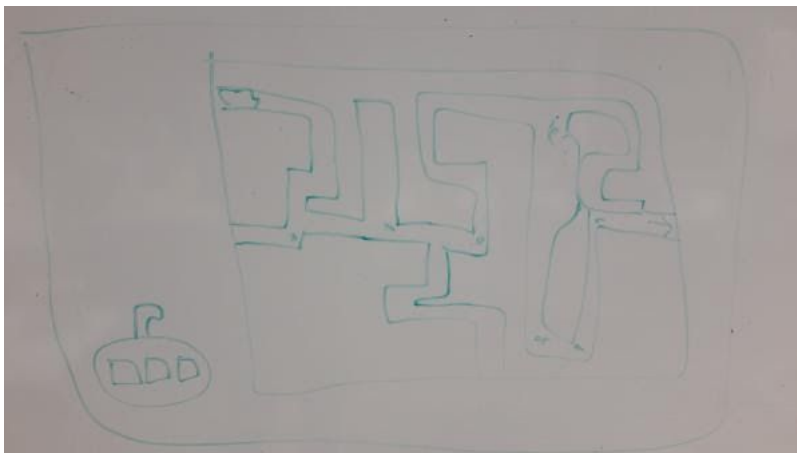
:møter havman/dame(scarlett) > quiz  
 = svare på spørsmål, få pære



Titanic(hvis tid)

:Labyrint for titanic2 > pass på isfjell

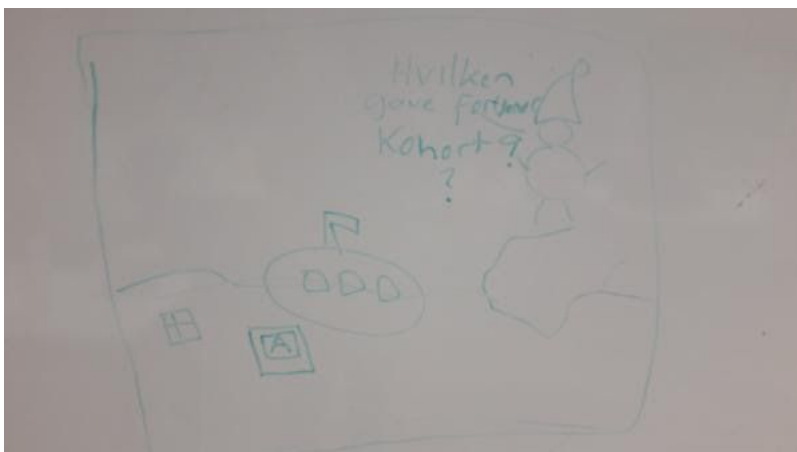
=hjelp båt gjennom labyrint(isfjell), få tråd



Nordpolen

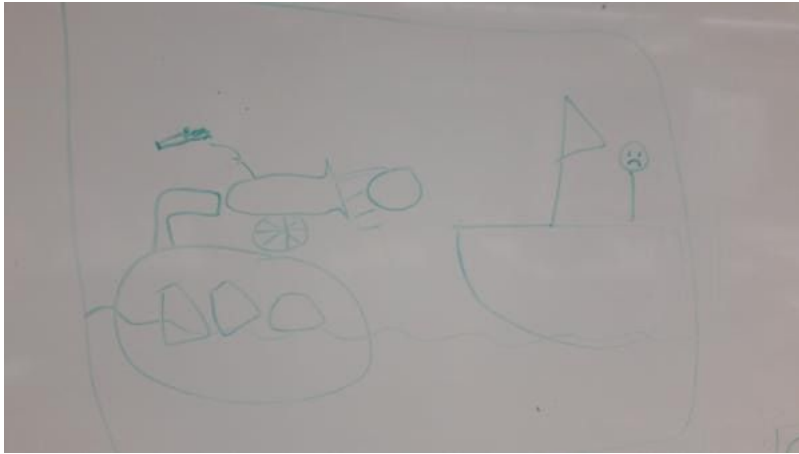
:hjelp nissen > finne gaver > gaver flipper på :hover

=”Hvilke gave fortjener Kohort 9?”, trykke på gave med A, få lighter/fyrstikker



Avslutning

:Bygge kanon > skyte skurken



## **Tips til HTML- og CSS-utvikling i grupper**

Følgende tips er for at dere lettere skal kunne jobbe sammen i grupper.

- Kommentér områder i HTML og CSS
- Skriv koden på en ryddig og konsistent måte
- Bruk forståelige navn på id og class
- Pass på at container er riktig og at siden fungerer i flere skjermopløsninger, zoom inn og ut av siden (Ctrl/Command ++/--) for å sjekke dette

- Felles fargepalett? Er det ett sett med farger som alle på gruppen skal bruke på diverse elementer?
- Felles font-familie? Er det ønske om å bruke 1 (evt. flere) font-familie i hele løsningen?
- Det kan være ønskelig å bryte opp løsningen over flere sider. Dette gjør det mulig for flere å jobbe samtidig med hver sin del samt lettere å vedlikeholde og finne feil.
- Er det noen CSS-koder som alle sidene skal gjøre bruk av? For eksempel lik container eller navigasjonsområde etc. på alle sider?
- Test at HTML-koden er valid, ellers kan den forårsake både HTML- og CSS-feil.

### Kodestandard

Retningslinjekategori	Retningslinje
Kommentarer	-På norsk
Classer og IDer	-På engelsk -Camelcase "jegHeterLars" -Forståelige navn
Skjermopløsning	-Screen 1280x720 sentrert
Font-familie	TBA
Fargepalett	TBA