

# Grobplanung und Aufträge 5IM22a



## Einleitung

Dies ist eine klassenspezifische Anleitung für die Durchführung des Modul Praxis 3 mit der Klasse 5IM22a. Sie beinhaltet eine grobe Planung sowie einige Details zu den Durchführungseinheiten. Das Modul wurde in vier Blöcke und einen Begleitblock eingeteilt.

## Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>DURCHFÜHRUNGSDetails .....</b>	<b>2</b>
1.1	PLANUNG .....	2
1.2	WOCHENÜBERSICHT .....	2
1.3	ABGABEN .....	2
<b>2</b>	<b>DURCHFÜHRUNGSEINHEITEN .....</b>	<b>3</b>
2.1	BLOCK 1 – PLANUNG .....	3
2.2	BLOCK 2 – VIDEOELEMENTE.....	4
2.3	BLOCK 2 – BILDELEMENTE UND BILDERGALERIE.....	5
2.4	BLOCK 3 - ANIMATIONEN UND HTML 5 .....	6

# 1 Durchführungsdetails

## 1.1 Planung

Der folgende Zeitplan zeigt die bevorstehenden Module und die Aufteilung auf die Wochen. Zudem lassen sich aus dem Zeitplan die einzelnen Blöcke des Moduls herauslesen. Es gibt insgesamt drei Blöcke, welche über den Zeitraum der Durchführung des Moduls verteilt sind. Im Wesentlichen sind es jeweils vier Lektionen pro Woche und ca. 8 - 12 Lektionen pro Thema.

## 1.2 Wochenübersicht

August					September				Oktober				November					Dezember			Januar			Febr uar	
			23	30	6	13	20	27	4	11	18	25	1	8	15	22	29	6	13	20	10	17	24		
										Ferien														Feri en	
			Modul Prog 2 – 2024 – IM22a																						
			B1 - Planung																						
			B2 - Video																						
			B3 - Bildergalerie																						
			B4 - Animationen																						
			B5																						

Block 1	Planung Firmen oder Hobbywebseite	
Block 2	Videoelemente	Abgabe 08. Oktober 24
Block 3	Bilderelemente und Bildergalerie	Abgabe 08. Oktober 24
Block 4	Animationen und HTML 5	Abgabe 08. Oktober 24
	Präsentationen der Arbeiten	
Block 5	Copyright-Überlegungen	
	Programmieren mit React / JavaScript	
	Umgang mit HTML 5	
Block 6	Abschluss und Aufräumarbeiten	Abgabe 10. Februar 2025

## 1.3 Abgaben

Am Ende jedes Blockes werden folgende Dokumente abgegeben:

1. Bearbeitete Produkte im persönlichen Portfolio (GitHub-Link in der Aufgabe).
2. Lernjournal Eintrag (Word-Lerntagebuch )

## **2 Durchführungseinheiten**

### **2.1 Block 1 – Planung**

In diesem Block soll eine Firmenwebseite geplant werden, denken Sie z.B. an eine Gärtnerei! Es könnte dann ein Video erstellt werden, eine Bildergalerie und ev. noch eine Animation.

#### **Planung:**

- Finden einer Idee für die Firmen oder Hobbywebseite
- Planung und Entwurf der Webseite mit einem Wireframe

#### **Bearbeitung:**

- Führung der Webseite mit GitHub

#### **Integration des Videos auf der Website:**

- Webseite auf GitHub Pages deployen

#### **Ideen:**

- Webseite einer Sportart wie z.B. Snowboarden, Ski, Kochen, Bogenschiessen etc. verschiedene Sequenzen wie Slow Motion,
- Firma Gärtnerei, Architektur, etc.

#### **Anforderungen:**

- Die Dokumentation ist auf GitHub Wiki sauber und aktuell geführt
- Das Vorgehen ist agile, auf GitHub mit einem Projekt geführt, darin finden wir das aktuelle Board mit Backlog und aktuellen Tasks/Arbeiten
- Die Planung ist soweit wie möglich fortgeschritten (Planung möglichst bis Ende Januar) und beinhaltet:
  - o Zeitplanung mit den Tasks
  - o Planung der Webseite mit WireFrames (Skizzen oder Figma)
  - o Planung des Video-, Bilder-, und Animationselemente
- Die Umsetzung als sprints (agil)
  - o Backlog mit Prios
  - o Aktuelle Sprintplanung (z.B. zwei Wochen Rhythmus)
- Journal wöchentlich geführt:
  - o Was habe ich gemacht?
  - o Wo gab's Probleme?
  - o Was mache ich heute?

## **2.2 Block 2 – Videoelemente**

In diesem Block soll ein Videoelement von der Planung, über die Aufnahme und den Schnitt, bis hin zur Integration auf einer Webseite untersucht und durchgeführt werden.

Dabei sollen die folgenden Schritte durchlaufen werden:

### **Planung:**

- Finden einer Idee für das Video
- Planung und Entwurf des zu erstellenden Videos mit einem Storyboard

### **Kreation, Schnitt und Bearbeitung:**

- Video Aufzeichnung mit Smartphone oder Videokamera
- Video Bearbeitung mit einer beliebigen Videobearbeitungssoftware
- Video Umwandlung in Web-Videoformate

### **Integration des Videos auf der Website:**

- Anforderung der Website für das Video analysieren
- Video für die Integration auf der Website umwandeln
- Video in geeigneter Weise auf der Website integrieren
- Testen der Website mit verschiedenen Geräten

### **Ideen:**

- Videokurs einer Sportart wie z.B. Snowboarden, Ski, Kochen, Bogenschiessen etc.  
verschiedene Sequenzen wie Slow Motion,

### **Links:**

#### **Storyboard:**

<https://de.wikipedia.org/wiki/Storyboard>

<http://www.storyboardthat.com>

<https://accad.osu.edu/womenandtech/Storyboard%20Resource/graphics/Nano%20Hunting%201.jpg>

## **2.3 Block 3 – Bildelemente und Bildergalerie**

Für die Erreichung der oben beschriebenen Kompetenzen soll eine Bildergalerie programmiert werden. Für die Bildergalerie sollen die Bilder bereitgestellt werden.

### **Planung:**

- Finden einer Idee für die Bildergalerie, wie z.B. Kombination mit Lernvideo
- Planung und Entwurf der zu erstellenden Bildergalerie mit einem Storyboard o.ä.

### **Erstellung und Bearbeitung:**

- Bilder Aufnahme mit Smartphone
- Bilder Bearbeitung mit einer beliebigen Bilderbearbeitungssoftware
- Bilder Umwandlung in Web-Bildformate

### **Integration der Bildergalerie auf der Website:**

- Anforderung der Website für die Bildergalerie analysieren
- Geeignete Slider analysieren
- Bilder für die Integration auf der Website für den Slider umwandeln
- Slider mit den Bildern in geeigneter Weise auf der Website integrieren
- Testen der Website mit verschiedenen Browsern/Geräten

Links:

Storyboard:

<https://de.wikipedia.org/wiki/Storyboard>  
<http://www.storyboardthat.com>

Photo-Slider HTML-CSS:

<https://www.c-sharpcorner.com/article/creating-an-image-slider-using-javascript-html-and-css-only/>  
<http://ebene11.com/imageslider-ohne-javascript.html>

Photo-Slider HTML-CSS-JS:

[https://www.w3schools.com/howto/howto\\_js\\_slideshow.asp](https://www.w3schools.com/howto/howto_js_slideshow.asp)  
[https://www.w3schools.com/w3css/w3css\\_slideshow.asp](https://www.w3schools.com/w3css/w3css_slideshow.asp)

Frameworks:

Photoswipe & menucool

<http://photoswipe.com/>  
<http://www.menucool.com/javascript-image-slider>

## **2.4 Block 3 - Animationen und HTML 5**

Kompetenzen Alle

HTML5 ist die letzte Evolution vom HTML Standard. Es kommt mit sehr vielen neuen Elementen und Attribute daher, welche die Verbindung, Performance, Device Zugriff, 2D und 3D Graphik, Animation und Style verbessern! Mit HTML5, können Animationen im Browser programmiert werden. Die User können verschieden Animationen geniessen welche mit HTML5, CSS3 und JavaScript programmiert werden. Zusätzlich zu den 'Tags' für Video und Audio kann das Canvas Element benutzt werden um Games und mächtige Animationen zu erstellen. Es können auch nur auf Basis von CSS3 mächtige Animationen erstellt werden, ganz ohne JavaScript.

Reine HTML5 Canvas Animationen oder SVG Animationen können auch erstellt werden. Mit diesen Methoden können nun mächtige Animationen ohne Tools wie Flash kostengünstig erstellt werden!

### **Planung:**

- Finden einer Idee für eine Animation oder Banner (Schauen sie sich dazu die Beispiele von cloudinary, unten)
- Planung und Entwurf der zu erstellenden animation mit einem Storyboard

### **Erstellung und Bearbeitung:**

- Erstellen Sie ihre Animation mit HTML5, CSS3 und JavaScript
- Benutzen Sie dazu reine CSS3 Animationen, HTML5 Canvas Animationen oder SVG Animationen

### **Integration der Animation auf der Website:**

- Anforderung der Website für die Animation analysieren
- Animation in geeigneter Weise auf der Website integrieren
- Testen der Website mit verschiedenen Browsern/Geräten

Links:

[https://cloudinary.com/blog/creating\\_html5\\_animations](https://cloudinary.com/blog/creating_html5_animations)  
<https://freshdesignweb.com/examples-html5-animation/>  
[https://www.w3schools.com/css/css3\\_animations.asp](https://www.w3schools.com/css/css3_animations.asp)

Storyboard:

<https://de.wikipedia.org/wiki/Storyboard>  
<http://www.storyboardthat.com>