

Emnekode: PRO105

Emnenavn: Kreativt Webprosjekt

Eksamensform - Vurderingskombinasjon: Semesteroppgave i grupper.

Tillatte hjelpemidler: alle

Filformat: zip-fil (mappe med html, css, mediefiler og docx-fil)

Plagiatkontroll:

Det gjennomføres plagiatkontroll på alle innleveringer, bacheloroppgaver og masteroppgaver. Se for øvrig retningslinjene for kildehenvisning, plagiat og formelle krav til innlevering.

Eventuell annen eksamensinformasjon:

- Start innlastingen av oppgaven i god tid, da det kan ta lang tid å laste den opp
- Eksamensbesvarelser som ikke leveres inn i Wiseflow innen angitt klokkeslett går ikke videre til sensur
- Husk å sjekke at alle filer lar seg åpne og at alle filer er med i innleveringen. Her kan det være lurt å sjekke de lagrede filene på flere maskiner før du leverer i Wiseflow
- Feil filformat og/eller mangelfull leveranse kan føre til at leveransen ikke blir vurdert/bestått.
- Den totale filstørrelsen på hele besvarelsen må ikke overstige 5GB ved zip format eller 5MB ved PDF format

Prosjekteksamen høsten 2023:

PRO105 Kreativt Webprosjekt

Caseoppgave

Temaet for årets prosjektoppgave er: **Las Vegas**

Las Vegas er en by i Clark County i delstaten Nevada, USA. Byen er et av USAs største handels- og turistsenter, spesielt kjent for dets utallige kasinoer og for sine mange bryllupskapeller. Hver dag gifter 150 mennesker seg i Las Vegas. Byen har også langt flere skilsmisse-domstoler enn de fleste andre amerikanske byer.

Wikipedia (2023)

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 bruk 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 24.11.2023) og senere sammen med interaktiv løsning i Wiseflow fredag 01.12.23 (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, sammen med grupperefleksjonsnotat i henhold til mal på emnesiden (frist klokken 15:00, 01.12.2023):

- 3) Presentasjonsvideo lastes opp på Canvas innen fredag 01.12.2023 klokken 16.00 (se emnesiden).

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, ei heller CSS-rammeverk som bootstrap eller liknende
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. (Ikke lenke inn video fra youtube...)
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