

## Innlevering 2 DS4101 Webutvikling 2 2016

### **Frist**

Søndag 21.02.16 kl. 23:59

### **Oppgave**

Implementering av konsept (se vedlegg 1) utarbeidet av Grafiske designere i form av én eller flere nettsider.

jQuery er hovedtemaet for innleveringen for Webutvikling 2 studentene.

### **Teknologi**

1. Med tanke på kode skal løsningen kun gjøre bruk av HTML5, CSS, JavaScript og jQuery (Core + UI)
2. Alt skal være håndkodet

### **Vurdering**

Løsningen vil vurderes med utgangspunkt i følgende kriterier

1. Kodeutforming (HTML, CSS, JavaScript/jQuery):
  - a. Koderyddighet
  - b. Struktur (konsistens)
  - c. Kodeprinsipper (DRY, modularisering, bruk av patterns osv.)
2. Omfang (eksempelvis antall forskjellige jQuery-funksjoner, forskjellige typer elementer osv.)\*
3. Kompleksitet (hvor kompleks/vanskelig funksjonaliteten i løsningen er)\*
4. Kjørbarhet (at man kan kjøre løsningen uten bugs)

\*Gruppene i Webutvikling2 har selv ansvar for å sørge for å få nok omfang og kompleksitet. Det forventes kommunikasjon med emnelærer underveis i arbeidet (t.o.m. fredag 19.02.16 kl. 17:00).

## **Vedlegg 1** Brief: Digital historiefortelling på web

### **Introduksjon**

Den 22. juli, 2011 er festet i norsk hukommelse som en forferdelig og sorgfylt dag. Uansett hvor sjokkerende og trist dette var, hadde mediene som rolle å fortløpende formidle handlingene som fant sted.

### **Prosjekt / Produkter**

Vi vil at dere skal gjøre grundig research på hendelsesforløpet i Oslo og på Utøya, for så å visualisere enten hele, eller deler av dette. Visualiseringen skal publiseres som en digital historiefortelling på web.

Hensikten med denne oppgaven er å utforske hvordan visuelle uttrykk kombinert med interaktivitet kan fremme historiefortelling og formidling.

### **Grafisk Design**

Dere står fritt til å velge hvilke visuelle virkemidler dere ønsker å bruke, (f.eks tekst, foto, illustrasjon, grafisk abstraksjon, m.m.), samt stil og tone for selve historien, og hvilken type målgruppe historien er tiltenkt.

### **Interaktivt design og E-business (Webutvikling 2)**

Den digitale historiefortellingen manifesteres som én eller flere nettsider kodet med HTML5, CSS og jQuery/JavaScript. Løsningen skal tilpasses én skjermbredde mellom 1024 og 1440 (evt. fleksibel bredde).

Den tekniske løsningen skal gjøre bruk av et utvalg av hendelser og effekter for interaktivitet, eksempelvis:

- at man kan klikke eller peke på elementer og det vil lede til at noe skjer
- gjør bruk av effekter/animasjoner, som eksempel fade-inn-ut-effekter, størrelsesendringer og bevegelse (2D-bevegelse)

### **Helhetlig**

Samspillet mellom koding og visuelle elementer må forsterke de narrative kvaliteter - det er derfor essensielt at alle i gruppen holder en god, pågående dialog.

Læringsutbytte (mer om dette når prosjektet presenteres onsdag 03.02.16)

Kunnskap:

Studentene har kunnskap om de ulike funksjonene design har og hvordan dette kan påvirke mellommenneskelig handling.

Ferdighet:

Studentene kan skape meningsfylt visuell kommunikasjon som underbygger mellommenneskelig interaksjon.

Generell kompetanse:

Studentene har forståelse for hvordan initiere, planlegge og styre prosjekter i samarbeid med andre.