

Παράρτημα1: Φύλλο ανάθεσης εργασίας πολυμέσων

Το πλαίσιο εργασίας

Να δημιουργήσετε ομάδες των 3-5 μαθητών και να εργαστείτε ομαδικά με στόχο την ανάπτυξη μιας εφαρμογής πολυμέσων. Να προχωρήσετε στο σχεδιασμό και στην ανάπτυξη της εφαρμογής ακολουθώντας μεθόδους και τεχνικές που μελετήσατε στη θεωρία του μαθήματος.

Προτείνεται (χωρίς να είναι αυστηρά δεσμευτικό) να ακολουθήσετε τα παρακάτω:

- Να μελετήσετε σχετικές εφαρμογές πριν ξεκινήσετε το σχεδιασμό σας (δομή, οργάνωση, περιβάλλον διεπαφής, ποιότητα και χαρακτηριστικά των πολυμεσικών στοιχείων, τρόποι μετάβασης από οθόνη σε οθόνη, κοινά στοιχεία και διαφορές μεταξύ οθονών, ειδικά χαρακτηριστικά κ.λπ.).
- Να διερευνήσετε και να συζητήσετε στην ομάδα σας πιθανά θέματα πριν καταλήξετε στην επιλογή σας. Να προσδιορίσετε τους στόχους της εφαρμογής σας.
- Να διαπραγματευτείτε με λεπτομέρεια το πλάνο και το διάγραμμα ροής της εφαρμογής και να συμπληρώσετε τα σχετικά φύλλα.
- Για το σχεδιασμό του πρωτοτύπου της εφαρμογής σας να λάβετε υπόψη τις παρατηρήσεις και τα σχόλια του διδάσκοντα στα παραπάνω φύλλα.
- Η εργασία σας θα πρέπει να περιέχει τουλάχιστο τρεις μορφές πολυμεσικών στοιχείων: κείμενο, εικόνες, γραφικά, ήχο, βίντεο, animation.
- Να χρησιμοποιήσετε οποιοδήποτε από τα λογισμικά ανάπτυξης πολυμέσων σας είναι οικείο ή έχετε στη διάθεσή σας (π.χ. FrontPage, MultimediaBuilder, PowerPoint).
- Πριν την ολοκλήρωση της εφαρμογής σας, να ζητήσετε την αξιολόγηση του πρωτοτύπου από μία άλλη ομάδα της τάξης σας.
- Να σημειώσετε πώς αξιοποιήσατε τα σχόλια των συμμαθητών σας.
- Να παρουσιάσετε την τελική εφαρμογή στην τάξη σας.

Αξιολόγηση

Η αξιολόγηση της εργασίας σας θα γίνει με βάση τα κριτήρια του παρακάτω πίνακα:

Κριτήριο	Συντελεστής (%)
Βαθμός επίτευξης των στόχων που τέθηκαν κατά τη φάση του σχεδιασμού της εφαρμογής	20
Αξιολόγηση σχεδιασμού και φύλλων εργασίας <ul style="list-style-type: none"> • Πλάνο εφαρμογής πολυμέσων (storyboard) • Διάγραμμα ροής της εφαρμογής (flowchart) • Φύλλο καταγραφής υλικού πολυμέσων 	15
Ποιότητα περιεχομένου και πολυμεσικών στοιχείων (κείμενα, εικόνες, ήχος, βίντεο κ.λπ.)	15
Περιβάλλον διεπαφής, ευχρηστία	15
Ομαδοσυνεργατική εργασία και ατομική συμβολή	20
Δημιουργικότητα και πρωτότυπα στοιχεία της εφαρμογής	15

Παράρτημα 2: Φύλλο σχεδίου εργασίας

Χρησιμοποιείτε το παρακάτω φύλλο για το σχεδιασμό και την παρακολούθηση της εργασίας σας.

Τίτλος εργασίας:

Τάξη:

Αριθμός ομάδας:

Μέλη της ομάδας

.....
.....
.....
.....
.....

Ημερομηνία ολοκλήρωσης της εργασίας:

Συζητείστε με την ομάδα σας σχετικά με την εργασία σας. Ποιες είναι οι βασικές ιδέες που προέκυψαν και είναι σημαντικές για την υλοποίηση του project (στόχοι, μορφή, πηγές πρωτογενούς υλικού, υπευθυνότητες κάθε μαθητή κ.λπ.);

.....
.....
.....
.....
.....

Μορφή τελικού προϊόντος (βάλτε σε κύκλο το αντίστοιχο)

Παρουσίαση

Δικτυακός τόπος

Εφαρμογή HTML

Πολυμεσική εφαρμογή (.exe)

Άλλο:

Εξοπλισμός που θα χρησιμοποιήσετε

.....
.....
.....

Λογισμικά που θα χρησιμοποιήσετε

.....
.....
.....

Ελάχιστες απαιτήσεις εργασίας

Αναζήτηση πληροφοριών από

Εισαγωγή εικόνων από σαρωτή για

Εισαγωγή εικόνων από

Δημιουργία οθονών που θα περιέχουν

Δημιουργία πλήκτρων για

Καταγραφή ήχου από

Εισαγωγή βίντεο με

Άλλο:

Άλλο:

Σημειώσεις και σχόλια για την πορεία της εργασίας της ομάδας

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Σχόλια, παρατηρήσεις και οδηγίες του καθηγητή

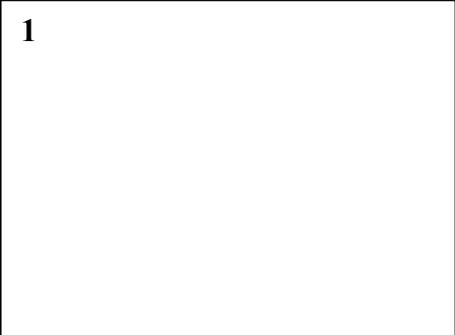
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Παράρτημα 3: Πλάνο εργασιών (storyboard)

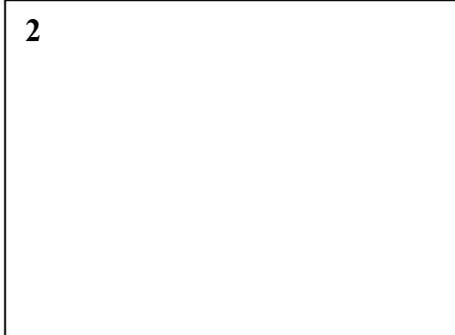
Παρακάτω δίνεται ένα υπόδειγμα του **πλάνου εργασιών (storyboard)** της εφαρμογής πολυμέσων που πρόκειται να αναπτύξετε. Κάθε ορθογώνιο αντιστοιχεί σε μια **οθόνη (frame)** της εφαρμογής, στην οποία θα πρέπει να εισάγετε τα διάφορα πολυμεσικά στοιχεία (κείμενο, εικόνες, σχήματα, διαγράμματα, ήχο, βίντεο κ.λπ.).

Να συμπληρώσετε με λεπτομέρεια το πλάνο εργασιών της εφαρμογής σας. Στη φάση αυτή δεν χρειάζεται να ασχοληθείτε με την ακριβή τοποθέτηση κάθε στοιχείου στην οθόνη. Αυτό θα γίνει με λεπτομέρεια στη συνέχεια, όταν θα σχεδιάσετε το περιβάλλον διεπαφής (interface) της εφαρμογής σας.

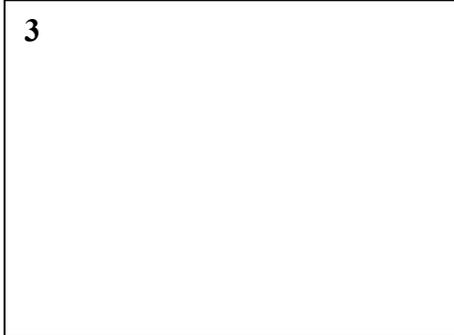
1



2



3



4



5



6



7

8

9

10

11

12

Σχόλια, παρατηρήσεις και οδηγίες του καθηγητή

.....

.....

.....

.....

Παράρτημα 4: Διάγραμμα ροής (flowchart) της εφαρμογής

Στη συνέχεια θα πρέπει να προσδιορίσετε τα διάφορα **σενάρια πλοήγησης** της εφαρμογής σας, με βάση το πλάνο εργασιών (storyboard) και τους συγκεκριμένους στόχους της εφαρμογής που θέσατε. Με βάση τα σενάρια πλοήγησης να αναπτύξετε το **διάγραμμα ροής της εφαρμογής (flowchart)**. Στο διάγραμμα ροής καταγράφονται όλοι οι σύνδεσμοι (links) που συνδέουν τα πλαίσια της εφαρμογής. Το διάγραμμα ροής δίνει μια συνολική-δυναμική εικόνα της δομής της εφαρμογής μαζί με τις δυνατότητες πλοήγησης του χρήστη.

Χώρος σχεδίασης του διαγράμματος ροής (χρησιμοποιείτε περισσότερα φύλλα)

1



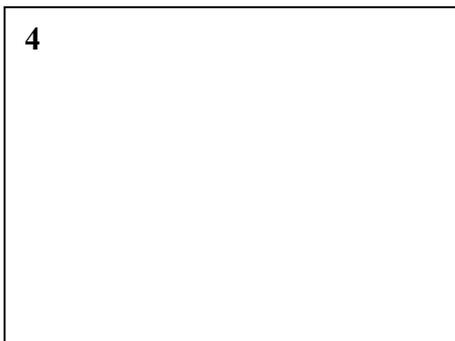
2



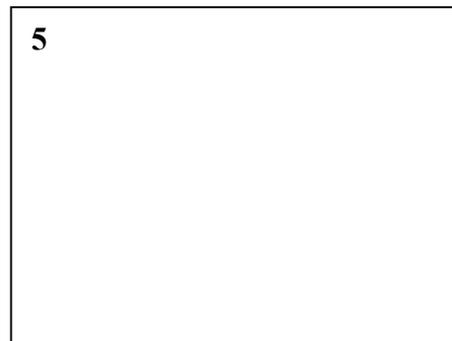
3



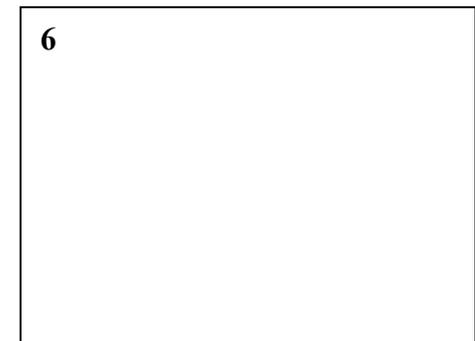
4



5



6



7

8

9

10

11

12

Σχόλια, παρατηρήσεις και οδηγίες του καθηγητή

.....

.....

.....

.....

Παράρτημα 5: Φύλλο καταγραφής υλικού πολυμέσων

Αριθμός πλαισίου στο πλάνο εργασιών:

Συμπλήρωσε τον πίνακα πολυμεσικών στοιχείων που χρειάζονται για το παραπάνω πλαίσιο της πολυμεσικής εφαρμογής.

Περιγραφή	Πηγή	Σχόλια

Αριθμός πλαισίου στο πλάνο εργασιών:

Συμπλήρωσε τον πίνακα πολυμεσικών στοιχείων που χρειάζονται για το παραπάνω πλαίσιο της πολυμεσικής εφαρμογής.

Περιγραφή	Πηγή	Σχόλια

Αριθμός πλαισίου στο πλάνο εργασιών:

Συμπλήρωσε τον πίνακα πολυμεσικών στοιχείων που χρειάζονται για το παραπάνω πλαίσιο της πολυμεσικής εφαρμογής.

Περιγραφή	Πηγή	Σχόλια

Παράρτημα 6: Σχεδίαση περιβάλλοντος διεπαφής (interface)

Να σχεδιάσετε με λεπτομέρεια το περιβάλλον διεπαφής της εφαρμογής σας. Να ορίσετε την **περιοχή παρουσίασης** του περιεχομένου κάθε οθόνης, τα **πλήκτρα λειτουργιών**, τα **πλήκτρα πλοήγησης**, την ανάπτυξη υπερκειμένου, κ.λπ.

<p>ΠΕΡΙΟΧΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ</p>
<p>ΠΕΡΙΟΧΗ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗΣ</p>

Να ακολουθήσετε τις παρακάτω αρχές:

- Χρησιμοποιείτε όλα τα μέσα (κείμενο, εικόνες, βίντεο κ.λπ.) που είναι κατάλληλα για το είδος και το ύφος της εφαρμογής σας.
- Χρησιμοποιείτε πολλαπλά μέσα για την παρουσίαση των σημαντικών πληροφοριών ή του μηνύματος που θέλετε να περάσετε.
- Χρησιμοποιείτε κατάλληλο όγκο πληροφοριών σε κάθε οθόνη, ώστε να μην υπερφορτώνεται ο χρήστης
- Χρησιμοποιείτε κατάλληλες αλληγορίες και αναπαραστάσεις
- Διατηρείστε την ισορροπία της οθόνης
- Χρησιμοποιείτε κατάλληλη γραμματοσειρά
- Αποφύγετε έντονα χρώματα και αντιθέσεις στις οθόνες της εφαρμογής
- Διατηρείστε ενιαίο ύφος σε όλη την εφαρμογή.

Παράρτημα 7: Φύλλο αξιολόγησης

Μετά την παρουσίαση όλων των εργασιών στην τάξη, κάθε μαθητής θα συμπληρώσει το παρακάτω φύλλο με τις παρατηρήσεις και τα σχόλιά του για όλες της εργασίες της τάξης.

Τίτλος εργασίας:

Αριθμός ομάδας:

Ισχυρά σημεία της εργασίας αυτής. Τι σας άρεσε περισσότερο;

.....
.....
.....
.....
.....

Προτάσεις που θα μπορούσαν να βελτιώσουν περισσότερο την εργασία της ομάδας αυτής:

.....
.....
.....
.....
.....

Τίτλος εργασίας:

Αριθμός ομάδας:

Ισχυρά σημεία της εργασίας αυτής. Τι σας άρεσε περισσότερο;

.....
.....
.....
.....
.....

Προτάσεις που θα μπορούσαν να βελτιώσουν περισσότερο την εργασία της ομάδας αυτής:

.....
.....
.....
.....
.....