

2. Проектиране на функционалността на мултимедиен продукт (Упражнение)

Какво означава „проектиране“?

Проектирането на мултимедиен продукт включва:

- определяне на целева група
- определяне на цел
- избор на структура
- избор на съдържание (текст, изображения, видео, звук)
- планиране на навигацията

Задача: Създаване на сценарий за мултимедиен продукт „Интерактивна карта на Сопот“

Цел на проекта

Създаване на интерактивна карта, представяща туристически обекти в град Сопот.

1. Определяне на целева група

Целева група са:

- Възраст: 7 – 70 години
- Пол: без значение
- Етнос: без значение
- Специални нужди: без специфични изисквания
- Изисквани умения: основни умения за работа с интернет

Запомни: Всеки мултимедиен продукт се създава за конкретна целева група.

2. Определяне на цел

Целта е да се информират потребителите за:

- къща музей „Иван Вазов“
- Сопотски водопад
- Екопътека

Информацията трябва да бъде:

- кратка
- ясна
- интересна
- визуално привлекателна

3. Структура на продукта

Продуктът ще има линейна или йерархична структура.

Предложена структура:

- Заглавна страница
- Карта с интерактивни обекти
- Информационна страница за всеки обект
- Бутон „Назад“
- Бутон „Изход“



4. Функционалност

Продуктът трябва да позволява:

- избор на обект чрез кликване
- връщане към картата
- възпроизвеждане на видео
- възпроизвеждане на звук (по желание)

Примерен сценарий

1. Отваря се начална страница.
2. След 3 секунди се преминава към карта.
3. При клик върху обект се отваря страница с информация.
4. Има бутон „Назад“.
5. Има бутон „Изход“.