

Interaktív könyv 1

Ruttkay Zsófia
ruttkay@mome.hu

2012. 9. 12.



MOHOLY-NAGY MŰVÉSZETI EGYETEM

MOHOLY-NAGY UNIVERSITY OF ART AND DESIGN BUDAPEST



Kreatív Technológia Labor

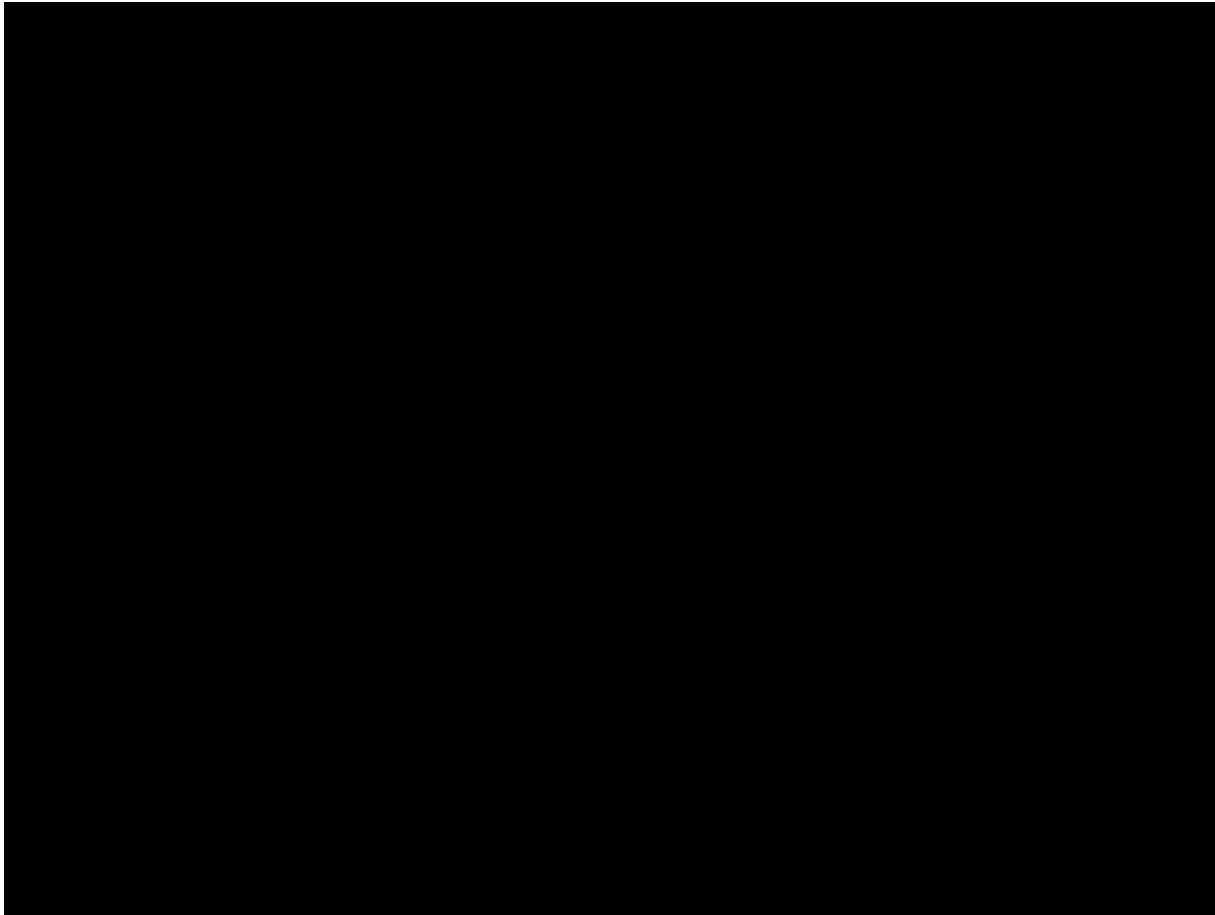
Gutenberg galaxis



Dilemmák

- A könyv és az olvasás vége?
- Megváltozott kognitív képességek?
- Új műfajok!
- Tervezési kihívások:
 - Szöveg, hang, mozgóképek - a kívánatos mix?
 - Nemlineáris olvasás

Mire lehet használni? funkciókat bemutató video

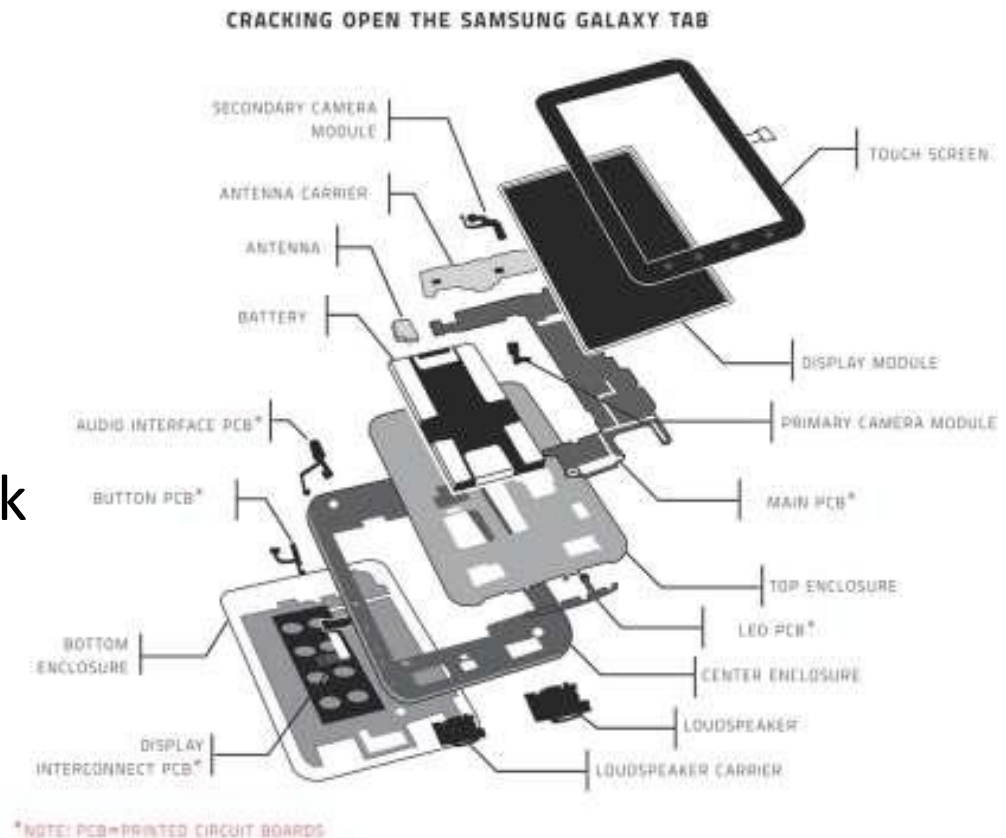


Mit tudnak?

- Egy és többujjas érintés
- Mikrofon és hangszóró
- Kamera elől-hátul
- Gravitáció és gyorsulás

- GPS – földrajzi koordináták
- Net

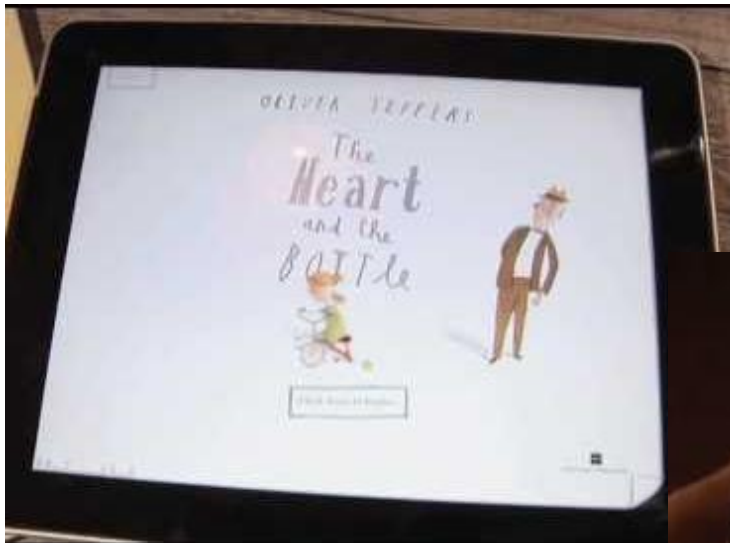
- Android - iOS operációs rendszer



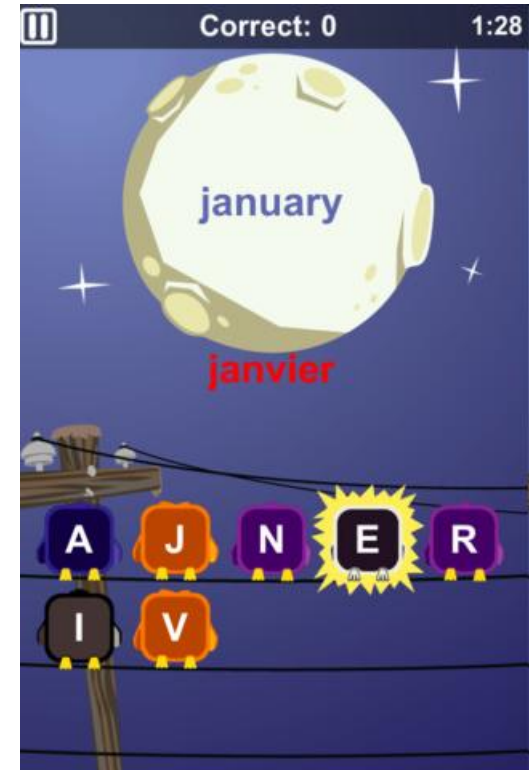
Az eszközök



Tartalmak - mese



Tartalnak – játékos oktatás, tanulás



Pédák



The Heart and the Bottle

<http://www.youtube.com/watch?v=Wc3fghSJvBM>

Pédák

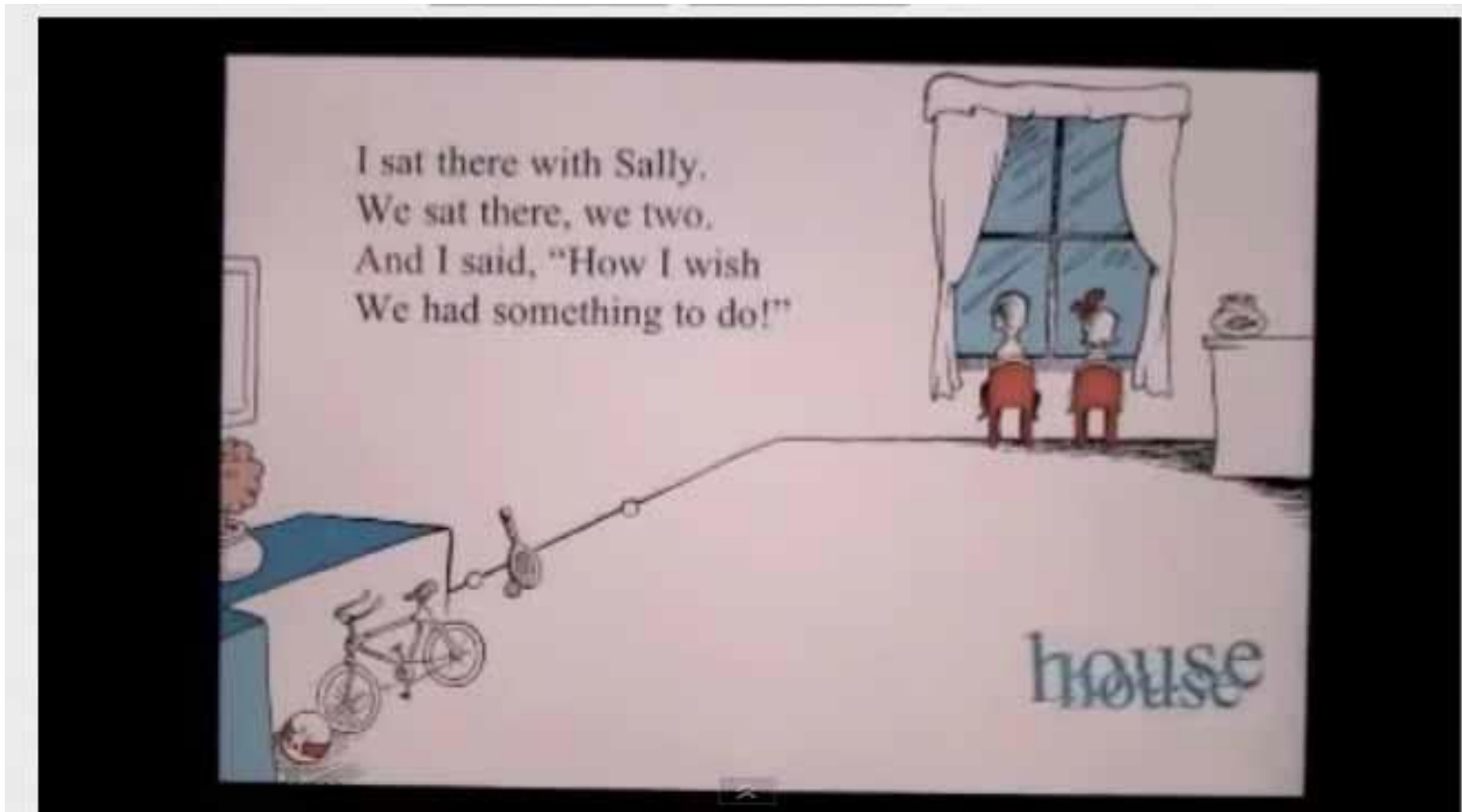


<http://www.youtube.com/watch?v=TpYMKAR1uM&feature=related>

How Rocket Learned to Read

<http://www.youtube.com/watch?v=ZmGNtz9FKaw>

Pédák



The Cat in the Hat

<http://www.youtube.com/watch?v=tTpYMKAR1uM&feature=related>

Pédák

Finding Nemo = Disney /Pixar

<http://www.youtube.com/watch?v=Y89TFtpl0rU>

Little Mermaid – Andersen

<http://www.youtube.com/watch?v=kXxQU0T7I2A>

Spin your Fables

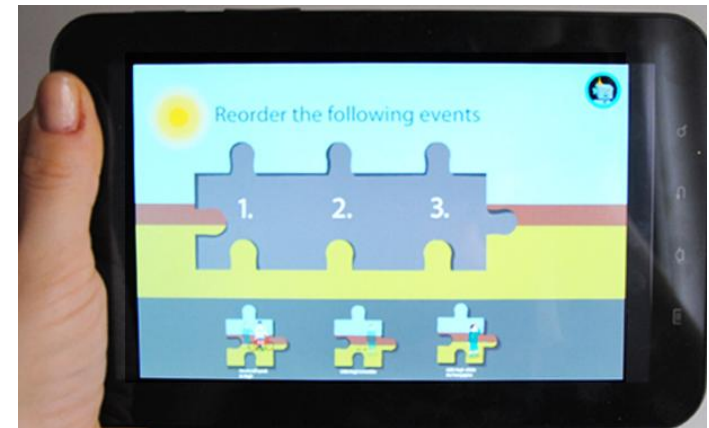
<http://blip.tv/apps-for-children-with-special-needs/aesop-s-wheel-of-fables-4838851>

Alice in Wonderland for iPad

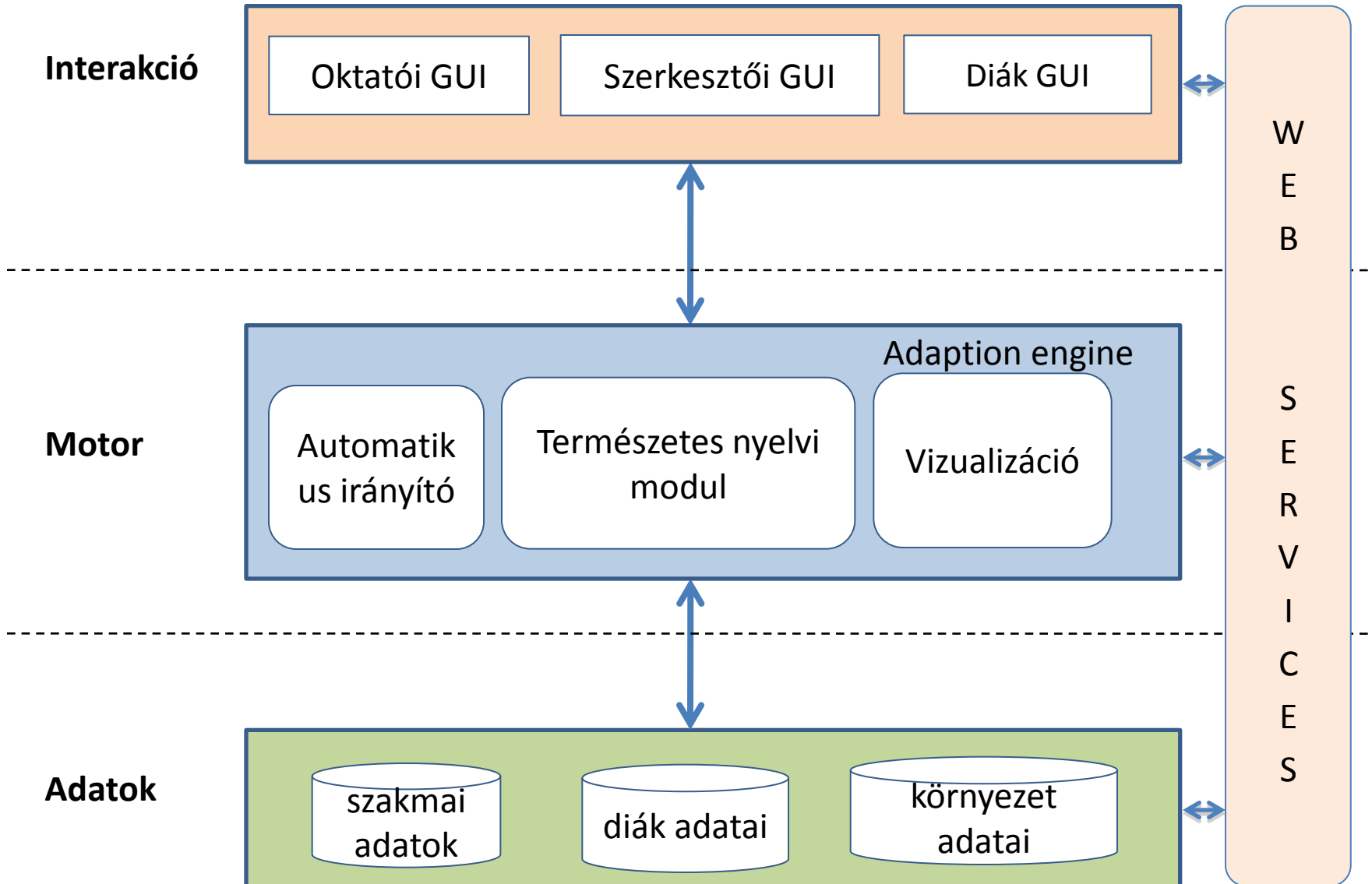
<http://www.youtube.com/watch?v=gew68Qj5kxw>

TERENCE EU FP7 ICT projekt

- 3 év, 8 ország, 12 partner
- MOME KTL – grafika
- szövegértést segítő alkalmazás
- 7-11 éves gyerekek
- adaptív elemek
 - olvasás (4 szint)
 - ellenőrző játékok
 - pihentető játékok
 - avatar
- eredményesség tesztelése



TERENCE – modulok



TERENCE – illusztráció stílusok



TERENCE – illusztráció stílusok



TERENCE – demo



Énekes lapozó

- MOME KTL és ELTE T&T labor – hallgatói munka
- Bajor Gizi Múzeum felkérése
- hagyományos könyv kibővítése
- web (telefon) kamera előtt megszólal a dal, neten keresztül - demo



Narratíva – tanulás -interakció

- Manja Lekic MOME MA I folyamatban lévő projekt
- **segítő bölcsek tanácsai**
- animáció tudatosan:
 - érdeklődést felkelteni
 - direkt visszajelzés
 - bölcsek érzelmei



Interaktivitás és narratíva: direkt interakció

1. egy-egy tárgy vagy személy életre keltése
2. atmoszféra: természeti jelenség, fények, ...
3. személyessé tétel: saját rajz beemelése
4. tematikához kapcsolódó **játék**, vagy a mese egy-egy pontján, vagy annak végén.
5. a narratívának megfelel **változás előidézése**, illetve a **továblépéshez vizuális rejtvény** (pl. egy ajtó kinyitása, a kulcsának a megtalálása),
6. **humoros elem** pl. alak torzítása, tárgyak gurigatása

Interaktivitás és narratíva: indirekt interakció

1. a mese időnként animációs filmbe megy át
2. lapozás, navigáció
3. ki olvas: én-mesélő-nagyi
4. a hangzó szöveget kiemelő vizuális elem
5. szöveg játékos, animált typoval
6. idő múlása, változások automatikusan

Ki, hol, hogyan olvas majd?



Mit érünk el?

1. csak szórakoztat
2. motivál, érdeklődést felkelt
3. készséget fejleszt (olvasás, figyelem, kreativitás)
4. tanít (pl. nyelvet)
5. vizuális ízlésre hat – kommersz, Disney stílus
6. hatást mérni kell(ene)

HF

- Következő óra: **szept 26 B101-ben pontosan 16.40-től,** majd **A104-ben 17 órától TechTea előadás:**
Hajnali háztetők irodalmi séta okostelefonra
- HF1: GYŰJTÉS (szept 25-re)
 - min 2 szuper és 2 lehangoló példa, rövid jellemzése (kinek, mit fejleszt, interakció fajtái és szerepe, esztétikum, ...)
 - Feltenni [közös google docba](#), kezdőbetűkkel
 - Ami már szerepel nem ismételtető
- HF2: PROJEKT TÉMA - alapanyaggal, alternatívákkal
készíts 1 oldalas gyűjtést hozzá: hasonló alkalmazások, stílusok, ...
(okt 3-ra)
- PROGRAMOZÁS – tanítása nem része a kurzusnak
 - Flash óra felvétele ajánlott (Hegyi Béla, TG)
 - Flash [segítség](#) helyben
 - Esetleg BME programozó - küldjed el sos a terved