

Дәріс 9: Мультимедиа жобасының негізгі кезеңдерін әзірлеу

Жобаны әзірлеу және құру. Жобаның құрылымын әзірлеу. Мультимедиа жобасын іске асыруға арналған техникалық және бағдарламалық платформаны талдау. Мультимедиялық жобаны құру және іске асыру шығындарының тізімін жасау мысалдары. Пайдаланушы интерфейсін жасау. Дискіні шығару.

Презентацияларды жылдам құру әдістері. Мультимедиа жобасын құруға арналған бағдарламалар. Статикалық және динамикалық мультимедиа қосымшаларына сценарий құру әдістері.

Мультимедиялық жобаны әзірлеудің бірнеше негізгі кезеңдерін бөліп көрсету әдетке айналған:

-Идеяны немесе тұжырымдаманы әзірлеу.

- Жобалау.

Ақпараттық объектілерді құру.

Мультимедиялық қосымшаның сценарийі бойынша құралдарды қолдана отырып, мультимедиялық ақпараттық объектілерді біріктіруді қамтиды.

Пайдаланушы интерфейсін қалыптастыру.

Жөндеу және тестілеу.

- Шығару және іске асыру.

Әр кезеңнің мазмұнын және оны жүзеге асыру әдістерін қарастырыңыз.

Жоба идеясын әзірлеу

Біріншіден, мультимедиялық жобаның мақсатты функциясы орнатылады. Ол үшін кем дегенде келесі сұрақтарға жауап беру керек:

1. Жобада ең бастысы не?

2. Жобаның мақсаты не, нені құрғыңыз келеді?

Бұл болуы мүмкін: кез-келген өнімнің презентациясы, компанияның қызметі; оқу бағдарламасы; есеп, ғылыми зерттеулердің иллюстрациясы және т. б.; ақпараттық мәліметтер базасын немесе білімді құру (энциклопедия); сатуды ынталандырудың автоматтандырылған құралдары; Электронды оқулықтар немесе брошюралар және т. б.

Логикалық тұрғыдан алғанда, бұл кезеңді өзара байланысты екі бөлімге бөлуге болады. Біріншісі мультимедиялық өнімдерді сатуға сұраныс пен шығындарды талдау және сараптау функцияларымен анықталады. Екіншісі- мультимедиа қосымшасы сияқты ақылды өнімді жасау үшін ресурстарды жоспарлау.

Талдау және сараптама функциялары мультимедиялық өнімдерге сұранысты, оның техникалық және бағдарламалық жасақтамасына қойылатын талаптарды, пайдалану қажеттілігі мен нарықта іске асырылуын зерттеуге негізделген. Алдын-ала талдау сіздің мүмкіндіктеріңіздің (аппараттық-бағдарламалық, аспаптық, кадрлық, қаржылық және т.б.) сапа, мультимедиа нарығының талаптарына қатынасын бағалауға мүмкіндік береді, сондықтан жобаны жүргізу үшін жұмыс көлемін және қаржылық шығындарды жоспарлау кезеңдерін анықтайды.

Нарықтың нақты мүмкіндіктері мен қажеттіліктерін талдау болашақ негізгі техникалық, бағдарламалық, кадрлық және экономикалық шешімдер шеңберін сыни түрде анықтауға мүмкіндік береді. Мұндай сараптаманың нәтижесі ақпараттық элементтерді құруға немесе дайын мультимедиа элементтерін (мәтін, графика, фотоматериал, дыбыс, бейне), сондай-ақ әзірленетін жоба шеңберінде Ақпараттық элементтерді интеграциялау жүзеге асырылатын авторлық жүйелерді пайдалануға арналған аппараттық-бағдарламалық платформа нұсқасын таңдау болып табылады.

Мысалы, жобаны іске асыру үшін CD-ROM (аудио — CD, VCD, CD-RW, DVD), дыбыстық платалармен, дауыс жазуға арналған пультпен, бейнені цифрлауға арналған платамен, сканермен және басқаларымен жабдықталған қарапайым МРС немесе мамандандырылған жұмыс орны қажет.

Қосымшаның мазмұнын жоспарлаудың бастапқы кезеңіндегі маңызды сәт жобаға енгізілуі мүмкін материалдарды пайдалану құқығының болуын анықтау болып табылады. Мұндай құқықтар келісім-шартпен немесе лицензиямен ресімделуі керек. Жобаны әзірлеу кезінде авторлық құқықтың кез-келген бұзылуы қаржылық (Санкциялар) және моральдық шығындарға (компанияның кәсіби рейтингінің төмендеуі) қауіп төндіруі мүмкін екенін ескеру қажет. Қолданбаларда ақпараттық материалды пайдалану жағымсыз салдарды болдырмас үшін бастапқы көздерге сілтемелермен бірге жүруі керек.

Идеяны алдын-ала зерттеу келесі сұрақтарға жауап беруге мүмкіндік береді:

1. Жобаны қалай ұйымдастыруға болады, қанша ақша және қандай кәсіби кадрларды пайдалануға болады?

2. Жобаны жүзеге асыру үшін қандай мультимедиялық ақпарат элементтері қолайлы?

3. Ақпараттық нысандардың мазмұны қандай?

4. Жоба бар тақырыпты дамыту ма, әлде бұл медианың түбегейлі жаңа бағыты ма?

5. Ақпараттық объектілерді және бүкіл жобаны құру үшін қандай аппараттық және бағдарламалық құралдар қажет?

6. Сіздің жобаңыздың соңғы пайдаланушысына қандай аппараттық және бағдарламалық құралдар қажет?

7. Жобаны құрудың барлық кезеңдерінде маман кадрлар жұмысының кәсіби деңгейі қандай?

8. Жұмысқа қандай мамандарды қосу керек және қай кезеңде?

Тұжырымдалған сұрақтардың мазмұны жұмыстың бірінші кезеңінде жоба менеджері қажет екенін көрсетеді. Бұл барлық ресурстарды талдауға, басқаруға және үйлестіруге, сондай-ақ алдын-ала жобадан бастап дайын өнімді іске асыруға дейін бюджетті (шығыс бөлігін) және жұмыс кестесін құруға қабілетті адам. Жоба менеджерінің негізгі міндеті-идеяны алдын-ала талдау негізінде бюджетті және оған сәйкес жұмыс кестесін жоспарлау, оны белгіленген мерзім ішінде қатаң орындау керек және қажет болған жағдайда оны тез арада түзету.

Егер сіз мультимедиа қосымшаларын өз бетіңізше жасасаңыз, онда жұмыстың барлық кезеңдерінде өз қызметіңіздің менеджері болыңыз. Бұл жағдайда жұмыс нәтижесі үшін жауапкершілік тек менеджер мен Орындаушының кәсіби қасиеттеріне байланысты болады.

Алдын-ала медиа жобасын жобалау немесе құру

Мультимедиялық жобаны құру бойынша жұмыстарды жобалау кезеңінде іс-шаралар тізбегінің ең егжей-тегжейлі жоспарын жасау қажет. Кезең қағазға жобаның прототипін жасауды жоспарлаумен аяқталады, яғни жұмыстың келесі элементтерін ескеру қажет алдын-ала жоба:

- * Жобаның мақсаты;
- * Жобаның мазмұны;
- * Жоба элементтерінің тұжырымдамалық модельдері;
- * Кадрлық қамтамасыз ету құрамы;
- * Аппараттық-бағдарламалық платформа;
- * Нарық секторын анықтау;
- * Қағаздағы прототиптік жоба;
- * Жоба бюджеті;
- * Бюджетті және жұмыс жоспарын түзету.

Алдымен жобаның мақсаты нақтыланады, яғни қосымшаның мазмұны қалыптасады, оны CD-ROM дискісіне жазуға болады. Содан кейін ақпараттық объектілердің модельдерінің мазмұны және оларды кадрда, ал кадрларды сценарийде ең жақсы қосу әдістері жоспарлануда, яғни сценарийдің прототипі жасалады. Алдын ала жобаны құру жобаның барлық нюанстарын мұқият зерделеуге, жұмыстың барлық кезеңдерінде еңбек, қаржы және уақыт шығындарын бағалауға мүмкіндік береді.

Алдын-ала жобаны құру сізге жұмыс үшін әртүрлі ресурстардың құрамын алдын-ала анықтауға және оларды бағалауға мүмкіндік береді. Егер ақпараттық объектілерді құру жоспарланған шығыстардың параметрлерінен асып кетсе, онда ең жақсы нұсқаны іздеу керек. Авторлық тұжырымдамаға сәйкес әзірлеушілер тобының құрамы, аппараттық және бағдарламалық құралдар нақтыланады. Осы тармақтардың барлығы жобаның прототипін (пилоттық жоба) қағаз жүзінде жасауға және жобаны іске асырудың авторлық технологиясын әзірлеу үшін еңбек, уақыт және қаржы шығындарының барлық нұсқаларын есептеуге мүмкіндік береді.

Мультимедиялық пилоттық жобаны жасау үшін арнайы автоматтандырылған бағдарламалар бар. Олар идеяны талдауға, жобаның әртүрлі міндеттерін, жұмыс ресурстарын және қаржылық шығындарды зерттеуге арналған. Бұл бағдарламалық құралдар жұмыс кестесін, сондай-ақ жоба менеджерінің жұмысын ішінара автоматтандыратын Жобаның өзіндік құны мен уақытын талдауға мүмкіндік береді. Мұндай бағдарламаларға мыналарды жатқызуға болады:

* Inspiration-жоба идеясын жұмыс кезеңдерінің мазмұны мен олардың өзара байланысын көрсететін құрылымдық схемалар түрінде ұсынуға мүмкіндік береді;

* MORE, Lotus 1-2-3, Excel-мультимедиа жобасын іске асыру үшін практикалық мәселелерді, жұмыс ресурстарын және қаржылық шығындарды шешудің нұсқаларын кесте түрінде ұсынуға мүмкіндік береді;

* MacProject, MicrosoftProject, Designer' sEdge-жоба стилін жасаушыға арналған интеграцияланған орта және автоматты түрде мақсаттар, түпкі пайдаланушылар топтары, навигациялық карталар, Даму стратегиясы, кадрлар, көріністер және т. б. сценарий және т. б.

Әдебиеттер

1. Фалалеева В.А. Компьютерная графика и анимация: Учеб. пособ. – «Физтехшкола» 2009. – 101 с. [Ф]
2. Ларина Э.С. Создание интерактивных приложений в AdobeFlash/ИНТУИТ, 2016. – 192 с. [Л]