

Βοηθητικές επεξηγήσεις για τις εξετάσεις Πιστοποίησης

Video

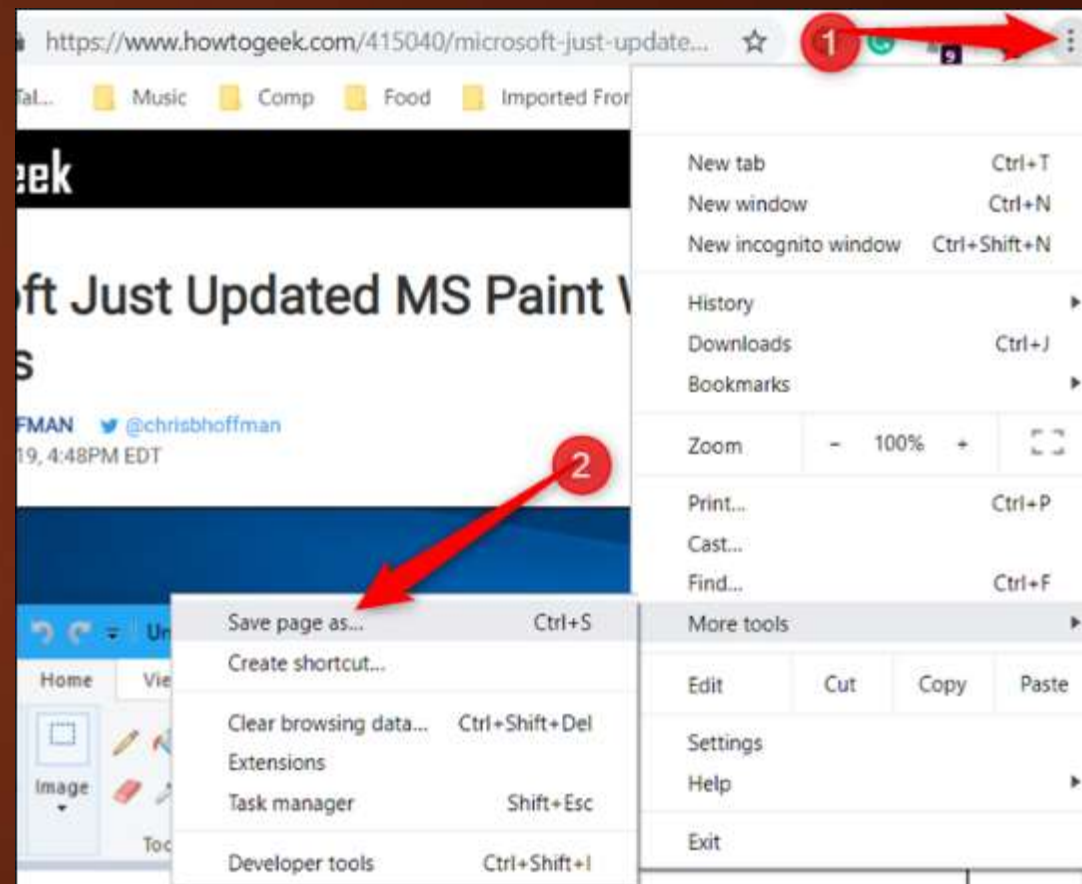


- ▶ Τμήμα: Γραφιστική Εντύπου και Ηλεκτρονικών Μέσων
- ▶ Εξάμηνο: Γ'
- ▶ Μάθημα: Σχεδιασμός ανάπτυξη ιστοσελίδων (Ε)

1. Ένα έγγραφο μπορεί να αποθηκευτεί για χρήση στο web με

Μπορούμε να το αποθηκεύσουμε αποθηκεύσουμε διάφορα προγράμματα με τις εντολές:

- save as web page ή
- save for web και με κατάληξη αρχείου .html



2. Ποιες είναι οι τρεις μορφές αρχείων που χρησιμοποιούνται για τα γραφικά στο Web

- **GIF, JPG, PNG**



TOP 4 IMAGE FORMATS FOR THE WEB [2018]

	JPG	GIF	PNG	SVG
VECTOR				✓
RASTER	✓	✓	✓	
TRANSPARENCY			✓	✓
ANIMATION		✓	✓	✓
LOSSY	✓			

(SVG)

(SVG)

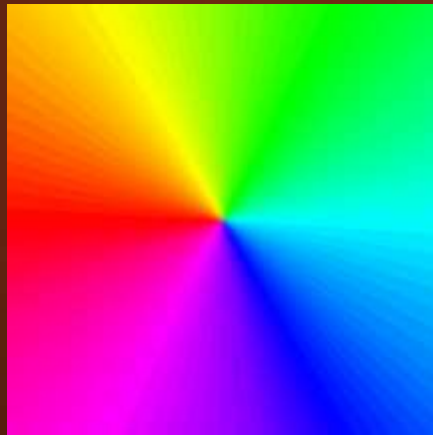
GIF, JPG, PNG



https://www.youtube.com/watch?v=ZUh021S6kpg&ab_channel=ElegantThemes

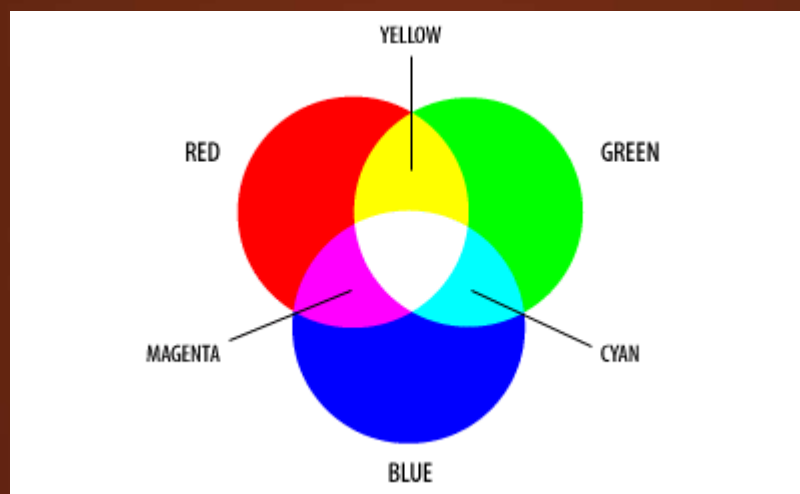
3. Ποια μορφή αρχείου παράγει τα μικρότερα μεγέθη αρχείων κατά την αποθήκευση

- Είναι το **GiF** όπου χρησιμοποιεί συμπίεση και υποστηρίζει μόνο 256 χρώματα



4. Ποιο χρωματικό μοντέλο χρησιμοποιούμε για σχεδιασμό ιστοσελίδων

RGB



84. Πού χρησιμοποιείται το χρωματικό μοντέλο RGB;
Χρησιμοποιείται στο internet, στα πολυμέσα

PMS **USE: PRINTING**
PMS colors are patented, standardized color inks. For offset printing. Ideal for stationery. Often used in one or two-color jobs. Also as spot colors on premium brochures in addition to CMYK printing.

CMYK **USE: PRINTING**
CMYK is a process by which tiny dots of cyan, magenta, yellow and black ink mix to make colors. For offset and digital printing. Ideal for full-color brochures, flyers, posters and presentations.

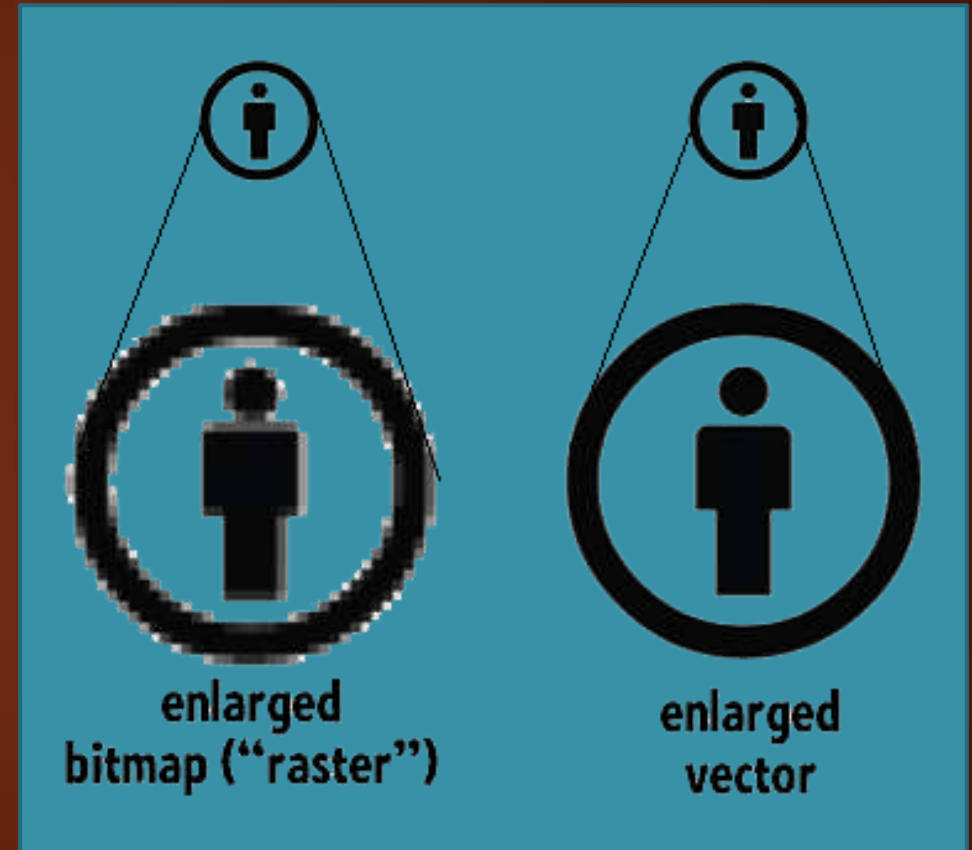
RGB **USE: ONSCREEN**
RGB is the process by which red, green and blue combine to make colors. Used for online applications, TV, mobile devices, games and illuminated signs.

HEX **USE: ONSCREEN**
HEX is a specific combination of letters and numbers that represent an RGB color. It is mainly used in web design.

5. Ένα βασικό μειονέκτημα της χρήσης κειμένου σε μορφή εικόνας (Bitmap) είναι ...

... η συμβατότητα σε διαφορετικές εφαρμογές

Ποια είναι η διαφορά μεταξύ του κειμένου σε Bitmap και σε ανυσματική μορφή;



6. Τι είναι οι “προσωπικότητες” (personas) σε μια εφαρμογή πολυμέσων; Σε τι χρησιμεύουν;

Αναπτύσσουμε φανταστικούς χαρακτήρες για να περιγράψουμε:

- μια σύντομη βιογραφία,
- πρότυπα συμπεριφοράς,
- στόχους και
- στόχους.

Δημιουργούν ενσυναίσθηση για τον χρήστη και βοηθούν στην καθοδήγηση της διαδικασίας σχεδιασμού καθόλη τη διάρκεια.

Συνήθως, χρειαζόμαστε μεταξύ 3 και 7 προσωπικοτήτων-ατόμων. Λιγότερο από 3 άτομα, ενδέχεται να μην έχουμε αρκετά ευρεία προβολή των χρηστών σας, περισσότερο από 7 και γίνονται δύσκολο να εργαστούν. Πότε: στην αρχή του έργου σας UX

Χρησιμεύουν γιατί βοηθούν μια ομάδα σχεδιαστών να βρει την απάντηση σε μια από τις πιο σημαντικές ερωτήσεις της: "Για ποιον σχεδιάζουμε;" Κατανοώντας τις προσδοκίες, τις ανησυχίες και τα κίνητρα των χρηστών-στόχων, είναι δυνατό να σχεδιαστεί ένα προϊόν που θα ικανοποιεί τις ανάγκες των χρηστών και ως εκ τούτου θα είναι επιτυχημένο.

“ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΤΗΤΕΣ” (personas)

Clark Andrews

AGE 26

OCCUPATION Software Developer

STATUS Single

LOCATION San Jose, CA

TIER Experiment Hacker

ARCHETYPE The Computer Nerd

Friendly Clever Go-Getter

"I feel like there's a smarter way for me to transition into a healthier lifestyle."

Motivations

- Incentive
- Fear
- Achievement
- Growth
- Power
- Social

Goals

- To cut down on unhealthy eating and drinking habits
- To measure multiple aspects of life more scientifically
- To set goals and see and make positive impacts on his life

Frustrations

- Unfamiliar with wearable technology
- Saturated tracking market
- Manual tracking is too time consuming

Bio

Aaron is a systems software developer, a "data junkie" and for the past couple years, has been very interested in tracking aspects of his health and performance. Aaron wants to track his mood, happiness, sleep quality and how his eating and exercise habits affects his well being. Although he only drinks occasionally with friends on the weekend, he would like to cut down on alcohol intake.

Personality

- Extrovert vs Introvert
- Sensing vs Intuition
- Thinking vs Feeling
- Judging vs Perceiving

Technology

- IT & Internet
- Software
- Mobile Apps
- Social Networks

Brands

7. Σκοπός του περιβάλλοντος διεπαφής / διεπιφάνεια (Interface) είναι η καλύτερη επικοινωνία ...

... μεταξύ ανθρώπου - μηχανής



140. Τι είναι το περιβάλλον διεπαφής / διεπιφάνεια (Interface); Σε μια εφαρμογή πολυμέσων βασικό στοιχείο αποτελεί ο σχεδιασμός του περιβάλλοντος διεπαφής, που είναι αυτό που βλέπει ο χρήστης στην οθόνη του, είναι αυτό που παρεμβάλλεται μεταξύ του χρήστη και του μηχανισμού παρουσίασης του περιεχομένου και της δομής του, που υπάρχει σε ψηφιακή μορφή μέσα στον υπολογιστή.

8. Τι λύσεις προτείνονται για την αύξηση της ταχύτητας μεταφοράς και του ελέγχου του χρήστη σε εφαρμογές πολυμέσων του Web;

- γρήγορος server (Hosting) που θα φιλοξενήσει την ιστοσελίδα,
- καλογραμμένος κώδικας, με λίγες πρόσθετες εφαρμογές
- σωστό θέμα (template) με μικρό όγκο εικόνων



9. Αλληλεπιδραστικά ή διαδραστικά (interactive) πολυμέσα είναι ...

... οι εφαρμογές εκείνες των πολυμέσων που επιτρέπουν την πρόσβαση στην πληροφορία μέσω της διάδρασης χρήστη-εφαρμογής



Τα αλληλεπιδραστικά πολυμέσα αφορούν τη δυνατότητα αυτών των συστημάτων πολυμέσων που επιτρέπουν την αλληλεπίδραση με το χρήστη, τη δυνατότητα δηλαδή να επεμβαίνει στην εξέλιξη της εφαρμογής καθορίζοντας το τι και πότε θα δει ή θα ακούσει. Χωρίζονται σε πρώτου και δεύτερου βαθμού

10. Ποια είναι τα κριτήρια αξιολόγησης μίας ιστοσελίδας

- Προσβασιμότητα
- Ποιότητα και σωστό εύρος περιεχομένου
- Ευχρηστία



212. Αναφέρετε τι πρέπει να ληφθεί υπόψη κατά τη διαδικασία της εσωτερικής αξιολόγησης.

213. Ποιες είναι οι φάσεις μιας τυπικής εξωτερικής αξιολόγησης;

Ερωτήσεις 212 και 213

1. Ένα έγγραφο μπορεί να αποθηκευτεί για χρήση στο web με:

- τις εντολές **save as web page**
- **save for web**
- επέκταση αρχείου **.html**

2. Ποιες είναι οι τρεις μορφές αρχείων που χρησιμοποιούνται για τα γραφικά στο Web.

- GIF, JPG, PNG

3. Ποια μορφή αρχείου παράγει τα μικρότερα μεγέθη αρχείων κατά την αποθήκευση

- Είναι το **GiF** όπου χρησιμοποιεί συμπίεση και υποστηρίζει μόνο **256** χρώματα.

4. Ποιο χρωματικό μοντέλο χρησιμοποιούμε για σχεδιασμό ιστοσελίδων

- RGB

5. Ένα βασικό μειονέκτημα της χρήσης κειμένου σε μορφή εικόνας (Bitmap)

- Είναι η μεγάλη **αύξηση του μεγέθους**

6. Τι είναι οι “προσωπικότητες” (personas) σε μια εφαρμογή πολυμέσων; Σε τι χρησιμεύουν;
 - Φανταστικοί **χαρακτήρες-χρήστες** που χρησιμεύουν για να βρει ο σχεδιαστής για **ΠΟΙΟΝ** σχεδιάζει
7. Σκοπός του περιβάλλοντος διεπαφής / διεπιφάνεια (Interface)
 - είναι η καλύτερη **επικοινωνία** μεταξύ **ανθρώπου - μηχανής**
8. Τι λύσεις προτείνονται για την αύξηση της ταχύτητας μεταφοράς και του ελέγχου του χρήστη σε εφαρμογές πολυμέσων του Web
 - γρήγορος **server** (Hosting) που θα φιλοξενήσει την ιστοσελίδα,
 - καλογραμμένος **κώδικας** με λίγες πρόσθετες εφαρμογές
 - σωστό **θέμα** (template) με μικρό **όγκο εικόνων**
9. Αλληλεπιδραστικά (ή διαδραστικά) πολυμέσα (interactive) είναι οι εφαρμογές εκείνες των πολυμέσων που **επιτρέπουν την πρόσβαση** στην πληροφορία μέσω της διάδρασης χρήστη-εφαρμογής
10. Ποια είναι τα κριτήρια αξιολόγησης μίας ιστοσελίδας.
 - Προσβασιμότητα
 - Ποιότητα και σωστό εύρος περιεχομένου
 - Ευχρηστία