



Encyklopedia przyrody

(Optimus Pascal, Dorling Kindersley, Redaktor główny polskiej wersji Magdalena Niemirowska-Kaczyńska, 1999)

Cele:

1. Zaznajomienie użytkownika z przebogatym światem przyrody.
2. Uzmysłowanie użytkownikowi związków, które zachodzą w świecie przyrody.
3. Pokazanie użytkownikowi różnych siedlisk przyrodniczych i związku panujących tam warunków z różnorodnością świata przyrodniczego.

Forma multimedialna: Encyklopedia, nieskończona ilość ścieżek multimedialnych

Środki multimedialne:

Zdjęcia



Filmy



 TORNADO



 ALIGATOR

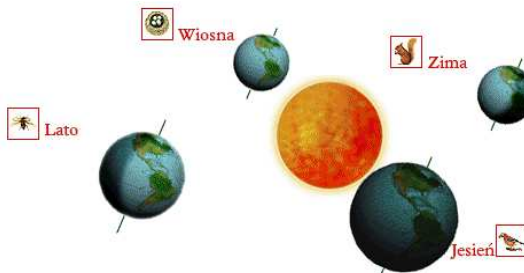
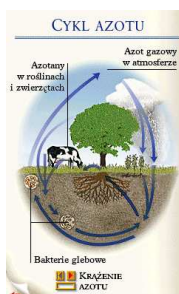


 LODOWY
KRAJOBRAZ

Rysunki



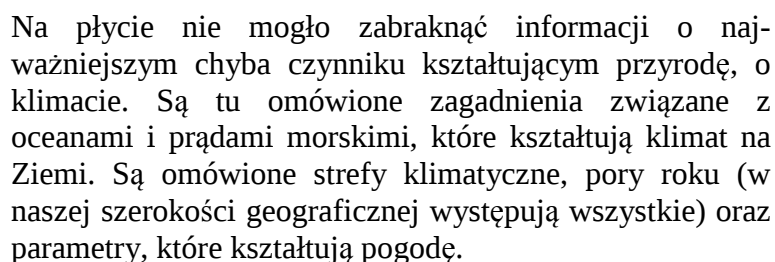
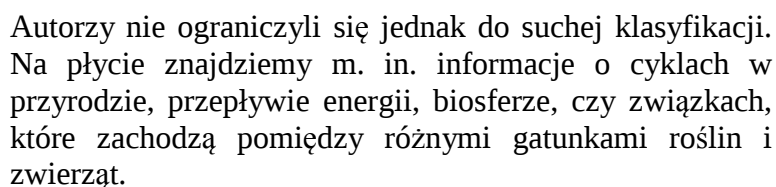
Schematy



Po uruchomieniu programu już w pierwszej chwili atakuje użytkownika bogata grafika.



W pierwszej chwili najbardziej wyeksponowane są gromady królestwa zwierząt: owady, płazy gady , ptaki. Nieco dalej na ścianie nikną interaktywne plakaty: ryby i ssaki.



Po pewnym czasie pracy z płytą użytkownik programu dojdzie do przekonania, że większość elementów płyty jest ze sobą połączona i możliwe jest wytworzenie bardzo wielu różnych ścieżek multimedialnych (zob. przykład poniżej).



Na powyższym przykładzie widać, że wszystkie w informacjach występuje bardzo dużo hiperłącz, które mogą przenieść użytkownika w dowolnym kierunku. Bardzo przydatnym przyciskiem (hiperłączem) jest grafika „Patrz też”. Dzięki niej można znaleźć inne tematy, które łączą się z aktualnie przeglądającym.



Autorzy nie zapomnieli oczywiście o ochronie przyrody. W książce „Zielona księga” (środkowa półka po prawej) użytkownik może poczytać o zagrożeniach w przyrodzie wynikających ze skażenia środowiska.



Całości płyty dopełnia Quiz, w którym można sprawdzić swoje umiejętności na tematy przyrodnicze.

Rozłożenie informacji na płycie jest bardzo funkcjonalne. Spodoba się na pewno i doświadczonemu i początkującemu użytkownikowi. Korzystanie z płyty podobne jest trochę do surfowania po Internecie. Nigdy nie wiadomo gdzie trafi się na końcu.

Zadania do wykonania:

1. Dlaczego liście roślin iglastych mają w sobie żywicę?
2. W jakiej skali oznacza się siłę wiatru. Co oznacza, że siła wiatru wynosi 10-12
3. Kiedy na Ziemi pojawiły się pierwsze żywe komórki.
4. Na czym polega efekt cieplarniany (szklarniowy).
5. Ziemia krąży wokół Słońca po elipsie. Najbliżej Słońca (147 mln km) znajduje się kiedy na półkuli północnej panuje zima, a najdalej (152 mln km) kiedy na półkuli północnej panuje lato. Średnica Ziemi to ok. 12,5 tys. km. Znajdź błąd na ekranie „Pory roku” na którym lektor wyjaśnia powstawanie pór roku.

Literatura uzupełniająca:

Ziemia. Wyprawa do wnętrza planety, Optimus Pascal, 1998

Encyklopedia człowieka, Optimus Pascal, 2000

Viaggio in Egitto

(l'Unità Multimedia, A.C.T.A., E.M.M.E, 1996)
(Windows 95/98)

Cele:

4. Zaznajomienie użytkownika ze Starożytnym Egiptem.
5. Poznanie ważnych miejsc i architektury Starożytnego Egiptu.
6. Poznanie wierzeń i codziennego życia ludzi Starożytnego Egiptu.

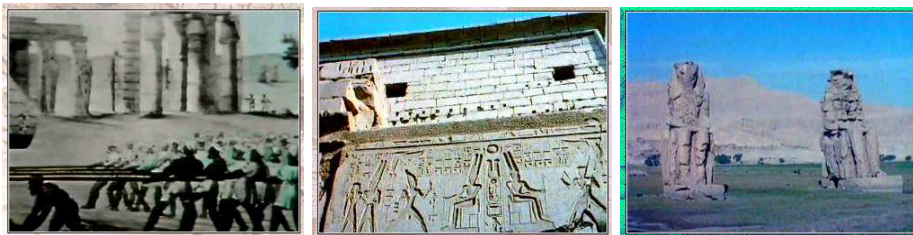
Forma multimedialna: Encyklopedia, dużo ścieżek multimedialnych

Środki multimedialne:

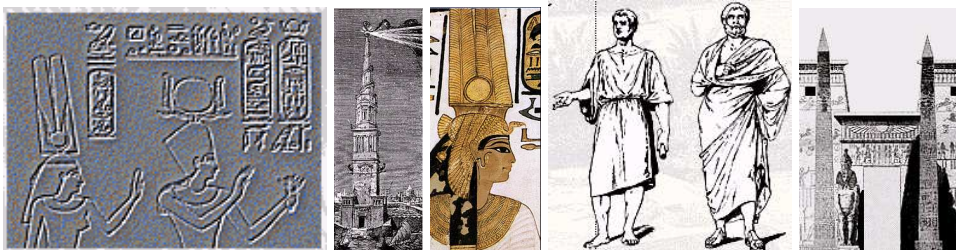
Zdjęcia



Filmy



Rysunki



Animacje



Animacje 3D



Mapy



Oprócz wspomnianych wyżej środków multimedialnych w niektórych miejscach na płycie spotkamy komentarze lektora i opisy tekstowe z dość częstymi hiperlinkami. Na ekranach programu występują też ikony ułatwiające nawigację.

Najważniejsza jest ikona z sową, dzięki której użytkownik może powrócić do pierwszego ekranu aplikacji, niezależnie od tego na którym poziomie się znajduje.



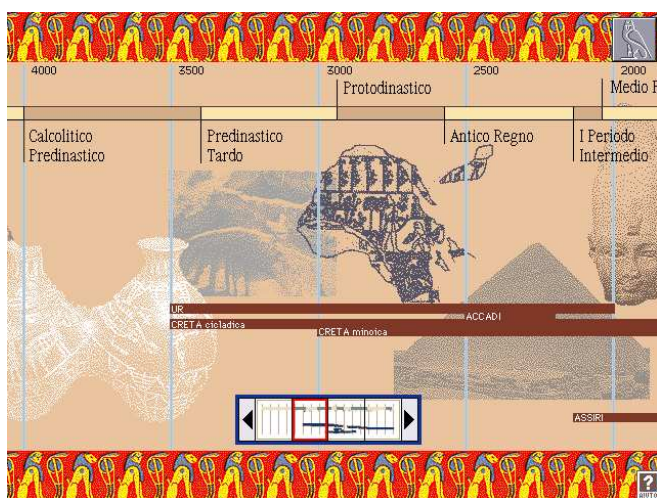
Płyta jest przewodnikiem po Starożytnym Egipcie. Po uruchomieniu programu pojawia się ciąg zdjęć ze wstępnym opisem lektora. Po kilku chwilach pojawia się główny ekran aplikacji:

Do wyboru mamy:

1. Historia
2. Podróż
3. Tradycje i zwyczaje

Jest też galeria i indeks alfabetyczny.

Po wybraniu Historia, użytkownikowi ukazuje się skala czasowa z datami i grafikami najważniejszych odkryć z danego okresu. Wszystko interaktywne.



Skalę niestety nie można poruszać w sposób płynny. Jest podzielona na 4 ekrany. Pierwszy 6000-4000 pne, drugi kończy się w 2000 roku pne, trzeci w roku narodzin Chrystusa, a czwarty w czasach współczesnych.

Opisy nie są zbyt obszerne (2,3, 4 zdania na temat, czasami jakieś zdjęcie, grafika, czy film), jednak z dość częstymi hiperlinkami, co daje możliwość na dość dobre zaznajomienie się z tematem.

Drugim z głównych działów programu jest podróż. Po wybraniu tej opcji Ukazuje się ekran z dorzeczem Nilu.



Tak, jak w przypadku historii, ten dział również podzielony jest na 4 ekrany, tym razem połączone ze sobą pionowo. Na mapie zaznaczone są ważniejsze zabytki i miejsca Egiptu. Przy tych większych wyświetlana jest w małym okienku krótka prezentacja (zdjęcia lub film) z komentarzem lektora.



Ostatnim głównym działem programu jest dział Tradycje i zwyczaje.

Można tu m. in. poczytać o architekturze, nauce, czy przyrodzie Starożytnego Egiptu. Można też dowiedzieć się jak wyglądało życie codzienne ludzi z tamtego okresu.

Całości dopełnia galeria i interaktywny indeks alfabetyczny.

Większość tekstów i map na płycie posiada wiele hiperlinków. Dzięki temu używając jej użytkownik może przejść wiele różnorodnych ścieżek. Jedną z takich ścieżek przedstawiono poniżej.



Podsumowując. Specjaliści i osoby, które Starożytnym Egiptem interesują przez długi czas prawdopodobnie nie znajdą na płycie nic ciekawego dla siebie, ale początkującemu laikowi, który niewiele do tej pory słyszał o Egipcie wiadomości z którymi spotka się w programie okażą się bardzo interesujące.

Zadania do wykonania:

1. Jak długi jest Nil (Nilo po włosku)
2. Jak wytwarzało się papirus?
3. W jakim miejscu Egiptu znaleziono najwcześniej datowaną kulturę? Z jakiego okresu jest to kultura?
4. W którym roku Howard Carter odkrył grobowiec Tutenhamera?
5. W jaki sposób transportowano i ustawiano ciężkie kamienie (pietra po włosku)

Literatura:

1. Pompei Virtual Tour, Istituto Geografico De Agostini, 1997
2. Jerusalem, Florix Multimedia, 1998
3. Viaggio in Grecia, ACTA, E.M.M.E, 1996
4. Venezia, Dreamware, 1995