3. Nacionalna konferencija sa međunarodnim učešćem
Fakultet tehničkih nauka u Čačku, 25-27. Septembar 2015.

3rd National Conference With International Participation
Faculty of Technical Sciences in Čačak, 25-27. September 2015

UDK: 004.6:37] : 655.3.066.13 Stručni rad

INTERAKTIVNI ČASOPIS U OBRAZOVANJU

INTERACTIVE MAGAZINE IN EDUCATION

Maja Rakić
OŠ „Dragoljub Ilić“ Dračić
rakic.maja@live.com

Apstrakt: *Na koji način komuniciramo i koju poruku šaljemo danas govori mnogo o našoj obrazovnoj instituciji. Popularnost prenosivih uređaja nastavlja da raste i zato je strategija za mobilnu komunikaciju u obrazovnim ustanovama važnija nego ikad. Učenici se okreću aplikacijama tražeći informacije češće nego veb - sajtovima, a to je jasan signal da je vreme obučiti nastavnike da se angažuju na nove dinamičke načine i da u nastavne sadržaje inkorporiraju bogatu interaktivnost inspirišući učenike i pomerajući granice u srpskom obrazovanju. Interaktivni časopis informiše i uranja čitaoce u razne teme, ali i omogućava učenicima da kulturno i korisno provode slobodno vreme podstičući ih da javno iznesu svoje misli, stavove, htenja i raspoloženja. On razvija okretnost u razgovoru i pismenom izražavanju, stvara aktivne i dinamičke ličnosti koje uvek spremno reaguju.*
Ključne reči: *Časopis, interaktivnost, nastava.*

Abstract: *The way we communicate as well as the message we convey speaks of our educational facility. The popularity of portable devices continues to grow and so the strategy for mobile communication in educational facilities is more important than ever. Students turn to applications in search of information more frequently than to web sites, which is a clear signal that it is time to train teachers to become engaged in new, more dynamic ways and to incorporate rich interaction in the teaching process thus inspiring students and moving boundaries in Serbian education. An interactive magazine informs and engages readers on various topics, but also enables students to spend their free time in a cultural and useful way encouraging them to publicaly state their thoughts, opinions, wants and moods. It develops agility in spoken and written expression, creates active and dynamic personalities which readily react.*
Key words: *Magazine, interactivity, classes.*

1. UVOD

Interaktivni školski časopis je zajednički interes svih učesnika u obrazovnom procesu i u svojim izdanjima prati njihov rad. Razvijajući želje učenika da budu obavešteni o svemu na vreme, rad na časopisu ih ujedno i osposobljava da uočavaju značajna društvena i tehnološka zbivanja i promene, podstiče i uvežbava novinarsko pisanje, uvodi u javni rad, društvenu odgovornost, kritiku i samokritiku, formira kod učenika radne navike,

osposobljava ih da sarađuju na poslovima od društvenog značaja, uči ih samostalnom organizovanju njihovih delatnosti koristeći se savremenim IKT alatima.

Nastavnici, ispunjavajući svoje zadatke i težeći višim vaspitnim i obrazovnim ciljevima, čine da škola bude rasadnik budućih predstavnika kulture, novinara, publicista, dizajnera, inovatora, kritičara, književnika i sl. Potrebno je da imamo i učenike i nastavnike koji dobro razumeju informaciono - komunikacione tehnologije i znaju kako da ih produktivno iskoriste, tj. potrebno je posebno baviti se pitanjima da li će učenici biti obučeni ne samo da korite IKT, već kako da izvuku najveću korist iz nje i uključe se u razne elemente modernog društva.

2. DPS I FIKSNI EPUB

Adobe Digital Publishing Suite je kompletno rešenje kako za izdavačke kuće tako i za velika preduzeća i institucije koje žele da stvore, distribuiraju, unovče i optimizuju izdanja u vidu aplikacije za tablete i mobilne uređaje. DPS dominira na tržištu, a razlog je bogata interaktivnost, kao i impresivni sistem analitike koji pruža uvid u angažovanje čitalaca. Da ne bude zabune, DPS nije alat, već servis za distribuciju aplikacija. Često se za DPS vezuje Adobe InDesign, softver koji je u stvari samo prvi alat za povezivanje sa Adobe Digital Publishing Suite, a danas možemo koristiti širok spektar alata i proizvoda uključujući čak i PowerPoint.

ePUB je format datoteke otvorenog standarda za digitalne publikacije koji je razvio International Digital Publishing Forum (IDPF). Postoje brojni alati i usluge za izradu ePUB datoteka, a softveri koji se posebno izdvajaju su Adobe InDesign CC i Apple Pages za Mac OS X.

Adobe tim je 2014. god. uveo još jednu revolucionarnu promenu omogućivši da pomoću InDesign CC izvezemo ePUB dokument fiksnog rasporeda.

- Fiksni (eng. Fixed)- zadržava originalan dizajn - pogodan kada dizajn ima više grafičkih elemenata (slika, okvira, video, hiperlinkova i animacija).
- Fleksibilni (eng. Reflowable) - menja prikaz u zavisnosti od veličine ekrana, pa je pogodan kada dokument sadrži uglavnom tekst.

ePUB je dobra alternativa DPS-u. Interaktivnost je zasnovana na HTML5, tako da je omogućeno dodavanje ne samo audio i video - sadržaja već i umetanje animacija i HTML fajlova. Fiksni raspored omogućava potpun prikaz stranice i tipografije, a podržava i sve ugrađene animacije kojima raspolaže InDesign. [1]

Postavlja se pitanje kada izabrati DPS, a kada ePUB? DPS više odgovara velikim korporacijama, izdavačima i javnim ustanovama. Za mala preduzeća, pojedince i osnovne škole DPS je preskup izbor. U tom slučaju pravo rešenje je ePUB. Podrška za fiksni ePUB je veliki korak napred, a otvara širok spektar mogućnosti u obrazovanju. ePUB je dokument koji možemo besplatno postaviti na veb-sajt, poslati e-poštom, sačuvati na disku, arhivirati itd. Dokle god postoji odgovarajući čitač, publikacije možemo pročitati na bilo kom uređaju.

DPS može doneti revolucionarne promene na univerzitetima i fakultetima. On omogućava izdavačima da u okviru jedne aplikacije objave više izdanja. Jedna aplikacija može sadržati sve interaktivne udžbenika i vežbe, sledeća neku drugu vrstu publikacija, kao što su prezentacije, promotivni materijal, časopisi, stručni radovi itd. U ovom slučaju, DPS je i te kako isplativ izbor.

DPS se sastoji od nekoliko komponenti koje služe za kreiranje interaktivnih izdanja dodajući interaktivne funkcije u folio formatu koji omogućava da ih delimo i objavljujemo na tablet uređajima, a na zahtev izdavača koji su želeli da u DPS kao svoju glavnu platformu uključe i ona izdanja koja u tom trenutku nije bilo moguće kreirati, a kako bi povećali promet. Adobe je objavio tehničku specifikaciju za folio format pod slobodnom licencom i time je postao otvoren standard za interaktivna izdanja. InDesign, kao centralna komponenta u ovom radu, već dugo ima mogućnost da integriše interaktivne elemente u pdf datoteke sa ugrađenim video - snimcima, hipervezama i dugmadima, ali folio format pruža mnogo više.

Interaktivni elementi Folio Overlays panela:

1. Hyperlinks (srb. hiperveze)
2. Buttons (srb. dugmad)
3. Slideshows (multi-state objects) (srb. projekcija slajdova)
4. Scrollable Frames (srb. klizač)
5. Image Sequences (srb. sekvenca slika)
6. Audio & Video (srb. sudio i video)
7. Pan & Zoom (srb. pomeranje i zumiranje)
8. Web Content (srb. veb-sadržaj)

Panorama (eng. panorama overlays) je takođe deo Folio Overlays panela, ali Adobe navodi da će u budućnosti izbaciti ovu opciju i uvesti kreiranje panorame preko veb - sadržaja koju možemo napraviti pomoću alata kao što je Pano2VR.

ePUB trenutno ne podržava samo najvažnija obeležja DPS publikacija, a to je klizač i Pan & Zoom opcija, iako postoje HTML zaobilaznice, ipak su to i dalje zaobilaznice.

Dizajnere, koji su se bavili dizajnom štampe, tranzicija na digitalno izdavaštvo može uplašiti. Sama reč aplikacija stvara iluziju da je potrebno znanje programiranja. Tehnike korišćene za print dizajn, godinama ukorenjivane, teško je napustiti, ali zato Adobe omogućava bezbolan prelazak uz InDesign kojem je pridodato nekoliko novih panela za dodavanje interaktivnosti, a zavaljujući podršci HTML5 moguće je kreirati impresivna digitalna izdanja.

3. KARAKTERISTIKE INTERAKTIVNOG DIZAJNA

Razvoj digitalnih časopisa je u uskoj vezi sa tehnološkim inovacijama, društvenim potrebama i vizuelnom maštom stvaraoca. Korisnički interfejs nije samo statička grafika ili poruka: to je proizvod koji ljudi koriste. [2] Dobro dizajniran interfejs daje nam ideju kako nešto treba da funkcioniše. Elementi dizajna mogu biti odvojeni objekti na stranici ili skup objekata koji zajedno čine celinu. Odabir dimenzije stranice je izuzetno važan jer

grafičko oblikovanje zavisi od ovih proporcija i orijentacije (položaja strane). Tehnike pregleda stranice i članaka odnose se na mogućnost prikaza stranice kao celine u unapred zadanim dimenzijama, odnosno kontinuiranih prozora, gde imamo opciju povećanja, odnosno smanjenja stranice i kretanje kroz sadržaj povlačenjem (swiping) i klizanjem (scrolling). Zato je važno koristiti estetske zakone simetrije, proporcije i ritma. Ipak, pored organizacije sadržaja, vizuelnih i zvučnih efekata, važno je da uvek, pri kreiranju, imamo na umu kako će se taj sadržaj koristiti, kako bismo napravili efektan dizajn korisničkog iskustva.

Veština vizuelnog predstavljanja ideja je jedna od veština koje evouliraju vremenom. Naš zadatak je kombinovanje vizuelnih, verbalnih i interaktivnih elemenata u jednu celinu.

Pet osobina uspešnog interaktivnog dizajna:

1) kreativnost/inovativnost,
2) estetska privlačnost/kvalitet,
3) ljudski faktor/vrednost,
4) performanse/tehnologija,
5) kompletnost/prezentacija. [3]

Pet veština koje dizajner mora imati:

1) zna da sintetizuje rešenja iz svih relevantnih ograničenja, razumevajući sve što će napraviti razliku za konačni rezultat,
2) zna da postavi i promeni okvir problemu i cilju,
3) zna da kreira i predvidi alternative,
4) zna da izabere između tih alternativa, intuitivno znajući izabrati najbolji pristup,
5) zna da vizualizuje i napravi prototip nameravanog rešenja. [3]

Kod dizajniranja aplikacije za tablet, nekoliko činjenica bi svaki dizajner i urednik trebao imati na umu:

1) aplikacija za tablet predviđa istovremeno dizajniranje za oko, um i prst, pri čemu je prst interaktivan „ne oprašta i nestrpljiv je“,
2) mora omogućiti korisnicima da su istovremeno potpuno odvojeni od spoljnog sveta, ali da imaju punu vezu onog trenutka kada to požele, pri čemu dizajn aplikacija istovremeno mora biti i fleksibilan i do izvesne mere unapred definisan,
3) mora pružiti multimedijalno i interaktivno iskustvo u meri u kojoj je to moguće,
4) način prezentacije sadržaja i navigacija kroz sadržaj treba u što većoj meri biti intuitivna i već poznata korisniku, i što je moguće jednostavnija.

Grafički parametri digitalnog časopisa:

1) vizuelni elementi (zaglavlje, naslov članka, lid, tekst članka, fotografija, ilustracije, tipografija, animacija i sl.),
2) navigacija (tehnika pregledanja stranice i članka, opcije kretanja kroz sekcije i članke, povezanost sadržaja, paginaciju, alate za deljenje sadržaja),
3) čitkost (optička i vizuelna),

4) interaktivnost (kao karakteristika međusobne ljudske komunikacije ili kao tehnološka karakteristika određenog uređaja).

Kako je pokazalo nekoliko istraživanja, korisnici tableta traže interaktivnost i nove načine da koriste uređaj, posebno u segmentu čitanja vesti duže gledaju video - sadržaje i kod korisnika onlajn izdanja i kod korisnika mobilnih aplikacija, a kroz sadržaj se kreću horizontalnim povlačenjem kroz stranice i galerije, odnosno vertikalnim kroz tekst članka. [3] Časopis bi trebao da potpuno „uvuče korisnika“ u sadržaj kroz koji se on kreće prirodno. Dobro dizajnirani interaktivni časopis podrazumeva i mogućnost dolaska korisnika do određenog sadržaja kroz manje od tri radnje, kao i mogućnost dobre orijentacije.

4. ZAKLJUČAK

Fleksibilnost nastavnika podrazumeva spremnost da se usavršava u različitim oblastima i spremnost da radi na različitim zadacima u školi i van nje. Nastavnici informatike tokom studija uče da vrednuju usku specijalizovanost, da se u jednoj oblasti usavršavaju i na to se usredsrede, međutim biti nastavnik današnjice zahteva različita i šira znanja, ne samo informatička i pedagoška koja su svakako temelj. Nastavnici treba da imaju želju za promenama, da svojim znanjem i zalaganjem u učionici, ali i van nje, podstiču učenike da pristupe novom iskustvu aktivnog učenja u kojem tehnologija omogućava nova znanja svima bez obzira gde se nalaze. Korišćenje ovih tehnologija u obrazovanju može doneti višestruku koristi. Digitalna tehnologija je mnogo više od puke upotrebe računara i ona može da transformiše sam proces učenja. Rad na interaktivnom časopisu učenicima i nastavnicima pruža brojne mogućnosti i jedan novi pristup svakodnevnoj nastavi, bržu razmenu multimedijalnog sadržaja, povećanu interaktivnost i angažovanost u radu, ali i podsticanje inovativnih ideja uz savremene programe.

LITERATURA

[1] Ruhlin, L. “*CreatingInteractive Publications: Moving InDesign to Interactive*”, 2015. TACCM | InDesign Interactivity Seminar, Austin

[2] Inchauste, F. (2011), *Visible vs. Invisible Design*, Smashing Book #2 (eBook) + The Lost Files 2011, Smashing Media GmbH

[3] Moggridge, B. (2006), *Design Interactions* , The MIT Press, Cambradge