

5.1. INTERAKTIVNE TEHNOLOGIJE IN PRODUKCIJA

5.1.1. POMEN

5.1.1.1. KAJ JE INTERAKTIVNO(ST)?

(povzeto po izboru iz "Google Definitions on the Web")

- JE VITALNA KVALITETA SPLETA:
If your Web site is not interactive, it's dead.
www.expedite-email-marketing.com/internet_marketing_glossary_internetmarketingtermsdefinition.htm
- VKLJUČUJE OBOJESMERNI PRETOK PODATKOV:
The characteristic of systems which accept **user input as well as delivering output**. Distinguishes, for example, conventional TV or video from multimedia or videoconferencing.
www.christlinks.com/glossary2.html
- AKTIVIRA UPORABNIKA:
Interactivity turns television into a two-way communication device. Instead of remaining passive, **the viewer becomes an active participant**. An interactive service may allow viewers to shop, vote, bet, play games, conduct financial transactions, send and receive emails, book holidays and cinema tickets and respond to advertising - all through the television. ...
www.skyhomes.info/jargon_bust.html
- DOVOLJUJE NADZOR NE LE NAD VSEBINO, AMPAK TUDI NAD OBLIKO PODAJANJA VSEBINE:
The **ability** of a user (or a computer) **to control** the presentation by a multimedia system, not only for material **selection**, but for the way in which material is **presented**.
www.sidetrips.com/support/glossary_a_l.asp
- NJENA OSNOVA JE DVOSMERNI KOMUNIKACIJA PREKO KATEREGAKOLI KANALA OZ. MEDIJA:
Interactivity involves **two-way communications**. Traditionally that two-way communication is live between instructor and student, but it may also be peer-to-peer communication in a collaborative learning environment. The communication may take the form of voice, data, video, or audio.
www.bafsat.com/p4.html
- OZNAČUJE RECIPROČNI OZ. VZAJEMNI PROCES IZMENJAVE INFORMACIJ MED VSEMI UDELEŽENCI KOMUNIKACIJE (TUDI RAČUNALNIŠKIMI PROGRAMI):
... **reciprocal process of information exchange** between two or more "players" in communication, or more specifically learning. "Players" can be pupils, facilitators, peers but also automated learner resources, like databases and other CAL devices.
www.unesco.org/education/educprog/lwf/doc/portfolio/definitions.htm
- ZAHTEVA AKTIVNOST UPORABNIKA IN OHRANJA TER OJAČUJE NJEGOVO ZANIMANJE ZA UPORABO VSEBINE:
A program feature that **requires the learner to do something**. Should help to **maintain learner interest**, provide a means of practice and **reinforcement**.
www.conferzone.com/resource/glossaryij.html
- NA PODLAGI (PASIVNIH) PRAVIL IN (AKTIVNE) ODZIVNOSTI OZNAČUJE OBSEG ODLOČANJA, S KATERIM RAZPOLAGA UPORABNIK:
... refers to the **degree to which a person can make choices within an environment**. These choices are based on the rules and behaviors of the environment.
www.realityprime.com/gloss.php
- JE KONCEPT, KI TRPI ZA "INFLACIJO POMENA" ZARADI PREPOGOSTE IN PREŠIROKE UPORABE. INFORMACIJA JE INTERAKTIVNA LE, KO SE ODZOVE NA DELOVANJE OZ. AKTIVNOST UPORABNIKA:
Interactivity is an **overused term** that basically means that the client or user is engaged to interact with the content or information. The Internet is interactive in that it requires that the user click on some hypertext to request additional information. The information itself is not interactive unless **it does something in response to what the user does**. ...
csguide.auxservices.org/5.1.0.php
- JE ZNAČILNOST (VEČINE) MULTIMEDIJSKIH PROGRAMOV (OZ. TEHNOLOGIJ – TUDI STROJNE OPREME), KI UPORABNIKOM NAREKUJE ODZIVANJE NA PONUJENO VSEBINO GLEDE NA NJEGOVE POTREBE OZ. ŽELJE:
... **characteristic of multimedia software** that **expects users to respond directly to the choices available** on the screen and thus customize what is presented to their needs or wishes.
www.wiley.com/college/busin/icmis/oakman/outline/glossary/alpha/glos_i.htm

- JE ZNAČILNOST OZ. ZMOŽNOST MEDČLOVEŠKEGA STIKA, KI LAHKO POTEKA NEPOSREDNO (KONKRETNO) ALI POSREDOVANO (PREKO TEHNOLOŠKIH VMESNIKOV OZ. IKT). IZMENJAVA INFORMACIJ SE ODVIJE VEČKRATNO OZ. PRESEGA ZGOLJ ENOSTAVNO VZPOSTAVITEV STIKA. INTERAKTIVNA KOMUNIKACIJA VKLJUČUJE AKTIVNO ODDAJANJE IN SPREJEMANJE INFORMACIJ (NPR. VPRAŠANJE IN ODGOVOR) TER SPREMEMBO STANJA "INFORMIRANOSTI/OBVEŠČENOSTI", V TEM SMISLU TUDI "BOGATENJE" NA OBEH STRANEH KOMUNIKACIJSKEGA MODELA:
The possibility of **person to person** interaction. Unless specified otherwise, in this book it is used to mean communication with a person, **whether that be via some technological means or not**. It incorporates the term "feedback" but generally means **more than just one response to one initial communication**. In other words, it means more than asking a question and getting an answer, it also means **following up on that answer**, to add to, clarify or conclude the communication.
bic.avnet.kuleuven.be/products/handbook/handbookchapters/05commonterms.html
- SE UPORABLJA KOT MERILO UPORABNIŠKEGA VPLIVA NA OBLIKO IN POTEK PRETOKA INFORMACIJ:
The term is used in many fields but typically as a measure of **user influence**. The higher the degree of interactivity the more influence the user has on the form and course of a media product.
www.schwiezer.de/Partners/Dictionary/dictionary.html
- OZNAČUJE SITUACIJO, V KATERI SE UPORABNIK LAHKO TAKOJ ODZOVE NA PROCES V NJEGOVI OKOLICI TER NANJ VPLIVA OZ. GA SPREMEMI. GRE ZA DIALOG MED UPORABNIKOM IN RAČUNALNIKOM OZ. KOMUNIKACIJSKO NAPRAVO:
Situation in which the user is able to make an **immediate response** to what is going on and **modify processes**; that is, there is a **dialog** between the user and the computer or communications device.
cis.cuyamaca.net/draney/110/overview/overview_terms.asp
- KONCEPT INTERAKTIVNOSTI NIMA ENOTNE DEFINICIJE, POMENI IN RAZUMEVANJA SO RAZDELJENI PO PODROČJIH IN SE SPREMINJAJO. V SKRAJNO ABSTRAKTNEM POMENU (NA PODROČJU FILOZOFIJE LOGIKE) GRE ZA "SPREMELJIVKO V POVEZAVI S PROCESI":
Interactivity is still under **continuous debates** over its meaning. There are several conceptual views of interactivity, one of the most acceptable have being the contingency view that examine interactivity as **process related variable**.
en.wikipedia.org/wiki/Interactivity

5.1.1.2. POSKUSI OPREDELITVE KONCEPTA „INTERAKTIVNOSTI“

Definicije interaktivnosti se delijo v dve skupini: (1) **antropo- oz. sociocentrične** in (2) **tehnocentrične**. Prve izhajajo iz pojmovanja človeka in njegove naravne komunikacije (z drugimi ljudmi v družbi) kot *izmenjave informacij in recipročnega, vzajemnega bogatenja informiranosti*. Druge označujejo interaktivnost kot *lastnost IKT - strojev oziroma njihovih programov*, ki naj bi izmenjevali informacije tako med seboj kot z ljudmi oz. uporabniki. Najmanjši skupni imenoalec različnih konceptov interakcije je *izmenjava informacij oziroma impulzov*, pogosto gre tudi za *spreminjanje stanja informiranosti* na obeh straneh informacijskega oz. komunikacijskega modela (oddajnik <>> medij <>> prejemnik).

Po **Rafaelijevi** sistemsko-procesni definiciji interaktivnosti (1988) - kot eni od natančnejših opredelitev - velja posredovanje informacije, ki ni povezana s predhodnjo za "**neinteraktivno**"; "**reaktivna**" je tista informacija, ki se navezuje le na predhodnjo (ne pa na prejšnjo), "**interaktivna**" je *informacija, ki se navezuje na več predhodnjih ter na odnose med njimi*. V **računalništvu** veljajo programi, ki pridejo v *stik z uporabnikom* (urejevalniki besedil, igrice, okna itd.), za interaktivne, medtem ko tiste, ki delujejo v ozadju oziroma v notranjosti stroja (krmiljenje procesiranja in iskanja podatkov, kodiranje-dekodiranje itd.) smatrajo za neinteraktivne.

Zanimiv je tudi interaktivnosti nasprotni koncept "**interpasivnosti**". Označuje pojav, ki kaže na *tehnološko nadomeščanje človekove vloge pri izmenjavi oziroma "uživanju" informacij*. Gre za opazanje, da na primer videorekorder, ki samodejno snema oddajo v času človekove odsotnosti, "gleda" televizijo namesto človeka (ki si pogosto sploh nikoli ne ogleda posnetka, ampak ga mpr. le spravi v arhiv posnetkov). Podobno je z nakupom knjig, ki se zbirajo neprebrane na knjižnih policah, presneto (ali „prečrpano“) glasbo in shranjenimi internetnimi stranmi ter on-line članki, ki jih nikoli na preberemo – ugodje nam zbuja že občutek, da jih "imamo". Mediji oziroma njihove vsebine in oblike lahko komunicirajo/interagirajo med seboj tudi

brez neposredne udeležbe človeka (npr. videorekorder „gleda“ televizijo).

SKUPINSKO DELO (6 skupin, 5 minut, plenumske predstavitve): Opišite (1) po en primer interakcije na relaciji (a) človek<>človek, (b) človek<>stroj in (c) stroj<>stroj ter za vsakega od primerov natančno opišite tok informacij oziroma impulzov. Navedite tudi en primer „interpasivnosti“.

VIRI:

(vse navedbe spletnih strani se nanašajo na stanje dne 1.11.2006)

Daniels, Dieter: **Strategien der Interaktivität**. 2000 <www.hgb-leipzig.de/daniels/vom-readymade-zum-cyberspace/strategien_der_interaktivitaet.html>.

Google “**Web Definitions**”:

<<http://www.google.com/search?hl=en&lr=&safe=off&oi=defmore&defl=en&q=define:Interactivity>>

Hünnekens, Annette : **Der bewegte Betrachter. Theorien der interaktiven Medienkunst**. Köln, 1997.

Purg, Peter: **Dialoguing Man and Machine: Palindrome IMPG**. Spletna revija ART-e-FACT. Št. 3. Zagreb, 2004. <http://artefact.mi2.hr/_a03/lang_en/write_purg_en.htm>

Purg, Peter: **Körper im elektronischen Raum. Modelle für Menschen und interaktive Systeme**. Universität Erfurt, 2005. Digitalna objava doktorske disertacije na spletnem strežniku Deutsche Bücherei pod <<http://www.db-thueringen.de/servlets/DocumentServlet?id=2934>> (URN: urn:nbn:de:gbv:547-200400725).

Wikipedia: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Interactivity>>

Žižek, Slavoj: **Die Substitution zwischen Interaktivität und Interpassivität**. Interpassivität. Studien über delegiertes Genießen. Izd.: Pfaller, Robert: Wien, 2000 Str. 13 – 32.

5.1.2. PRODUKCIJA

5.1.2.1. NASTANEK SPLETNE STRANI (SPLOŠNO)

Opredelitev namena (“vsaj en stavek”, kratko- in dolgoročni cilji)

Opredelitev občinstva, naslovnikov (lastnosti skupin/e, informacijska preferenca, opremljenost, pred/izkustvo)

Opredelitev vsebine (kaj) **in njene oblike/strukture** (kako/kje)

Kompatibilnost in omejitve (brskalniki, strežniki, standardi – npr. “w3c”, datotečni formati)

Načrt spletne strani (diagram ali skica - “storyboard”, tudi “flowchart”), povezuje namen, naslovnika in vsebino v enovito strukturo (linearna, hierarhična, drevesna); opredelitev notranjih povezav (med podstranmi) in zunanjih povezav (www, podatkovne baze itd.);

Prototip (prva celovita oblikovna in strukturna zasnova)

Izdelava (“programiranje”):

Prva verzija strani

Popravki

Testiranje (interno – testna skupina)

Popravki

Testiranje (zunanje – ankete ipd.)

Objava

Popravki

Vzdrževanje

Nadgradnje in spremembe

Recikliranje (ponovna uporaba predloge, programskih rešitev itd.)

5.1.2.2. PROCES KOMERCIALNE IZDELAVE SPLETNE STRANI:

Projektno vodenje - jasno opredeljeni

- cilji - kaj,
- kompetence - kdo,
- časovnica - (do) kdaj,
- resursi - za/s koliko.

Potek:

- Razpis (pitch) ali neposredno naročilo
- Zahteve in želje naročnikov (1. vsebina/struktura <<material)
- Usklajevanje in svetovanje
- Interni sestanek, brainstorming
- Informacijska arhitektura (struktura) in uporabniško doživetje
- Oblikovanje predloga (2. vsebina/struktura <<material)
- Predstavitev naročniku
- Popravki, ciklični (3. vsebina/struktura <<material)
- Spletno oblikovanje ali prelom
- Programiranje, dodatne aplikacije
- Dokončanje spletne strani in zadnji pregled
- Predaja spletne strani naročniku v uporabo
- Uvajanje naročnika v uporabo in vzdrževanje spletne strani (CMS itd. <<material)
- Podpora naročniku pri promociji spletne strani
- Trajno(stno) sodelovanje z naročnikom (ohranjanje posla!)

VIRI:

<http://en.wikipedia.org/wiki/Webdesign>

W3C: www.w3c.org (svetovni konzorcij za standarde)

Osrednji vir: Obisk podjetja za interaktivno produkcijo

Nekatere pravice pridržane. Vsebina avtorsko zaščitena po licenci Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/>), ki dovoljuje nekomercialno kopiranje, razširjanje, izvedbo in nadgradnjo ter spreminjanje dela pod pogojem navedbe prvotnega avtorja. V primeru nadgradnje ali spremembe vsebine oziroma oblike je razširjanje dovoljeno le pod enakimi licenčnimi pogoji, ki jih je potrebno navesti. Vsakega od licenčnih pogojev je mogoče spremeniti z dokazljivo privolitvijo avtorja - pETERPurg, 2006.