

Napíšte príbeh dnešného vzostupu neofašizmu v Strednej Európe, jedna veta:

Prvú vetu rozšírte aj na viac a píšite ich ako odpovede na Stefanovského otázky

Kto/čo?

Kedy?

Koľko?

Ako?

Kde?

Prečo?

Doteraz napísaný text otitulujte jedným slovom:

Doteraz napísaný text otitulujte dvomi a viac slovami:

Načrtnite webstránku (landscape) alebo poster (portrait) s využitím iba doteraz napísaných textov.

Navrhnite slogan (podtitulok)

Navrhnite logo (ak nemáte nápad, použite iba asociácie a Glassnerovu maticu)

Text prepíšte tak, aby identifikoval Vašu stránku ako projekt, metodika STAMP (space/priestor, time/čas, idea/myšlienka, money/peniaze, people/ludia)

S

T

A

M

P

Doterajšie texty rozšírite aj na viac a preformulujte tak, aby vyvolali Koestlerove reakcie AH, AHA, HAHA a HM... v ľubovoľnom poradí:

AH (emócia)

AHA (poznatok)

HAHA (paradox)

HM... (kognitívna neistota, prvý záujem)

---

Text prepíšte **zdola hore** tak, aby identifikoval Vašu stránku ako projekt, metodika JJG (strategická, rozsahová, štruktúrálna, kostrová a povrchová rovina). Vždy zohľadňujte ekonomickosť, efektívnosť, bezpečnosť a presnosť (ISO) ale aj Nielsenovu použiteľnosť (ľahko sa učiť, dobre si pamätať, efektívne riešiť úlohy a ošetriť chyby, estetická prijateľnosť).

V. Povrch, koža, skin, vizuál: finalizujte texty a obrázky na obrazovke.

IV. Kostra: ktoré časti obrazovky pridelite akým dátam a ktorým funkciám?

III. Štruktúra: Ako zorganizujete dáta a funkcie do architektúry Vášho portálu?

II. Rozsah: aké potrebujete dáta (texty, obrázky ai.) a aké funkcie?

I. Strategická rovina: aké sú ciele Vášho webu? Aké sú potreby budúcich návštevníkov?

---

Budúca práca, tri kroky: Napíšte scenár pre počítačovú hru. Prepíšte príbeh s použitím Proppových funkcií ako rozprávku s tromi postavami, protagonistu, antagonistu a helper. Použite sedem prvkov na úvod do Digital Storytelling podľa <http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/index.html>

Questions to Discuss: Who is the audience? What is the message? Describe the premise (lesson learned)? What is the most significant gap? What can be excluded? How should the final image look like? Add/answer Your specific question, please. What question(s) cannot be answered by the author(s)?

Pramene (výber: teória 4, rétorika v praxi 4, virtuálne múzeá dve)

STEFANOVSKI, G. 2010. *Malá kniha nástrah*. DU 2010.

NIELSEN, J. 2013. *Writing for the Web*. Kapitola v knihe *Prioritizing Web Usability*. Výber textov na <http://www.nngroup.com/>.

GARRETT, J.J. 2013. The Elements of User Experience. <http://www.jjg.net/elements/pdf/elements.pdf>

CGMI Portal. <http://cgmi.ssst.edu.ba/studies.htm#ds>

KARIKA, J. 2011. Andrej Ferko na Ikáriade. Video. <http://www.youtube.com/watch?v=CG4sTid6DQ4>

FERKO, A. 2012. Aký je to pocit dostať Nobelovu cenu. <http://okocasopis.sk/nezaradene/aky-je-to-pocit-dostat-nobelovu-cenu>

TASR. 14. novembra 2012 20:20. <http://www.teraz.sk/kultura/laureatom-literarnej-ceny-za-rok-2011/28703-clanok.html>

Príhovor moderátora <http://www.humanisti.sk/view.php?nazevclanku=poziar-budmeric&cisloclanku=2011090043>

Virtual Heart of Central Europe Portal. (Internet Explorer Optimized) <http://www.vhce.info/>

Považské museum 3D online Portal <http://www.sccg.sk/~projects/pav-pm3d/>

Pracovný list po vyplnení ostane Vám.