

GUERRILLA TEAM

# MOTO MADNESS

IVAN ŠOŠTARKO  
&  
MATEO ČREP

MENTOR  
KRUNOSLAV BEDI

GRADITELJSKA  
ŠKOLA  
ČAKOVEC




***-GUERRILLA TEAM-***

## *Sadržaj:*

<i>Uvod.....</i>	<i>3</i>
<i>Guerilla Team.....</i>	<i>4</i>
<i>E-učenje.....</i>	<i>5</i>
<i>Edukacija pomoću multimedije .....</i>	<i>6</i>
<i>Prikazi projektnih prozora .....</i>	<i>8</i>
<i>Proces izrade izbornika i podizbornika .....</i>	<i>9</i>
<i>Minimalna sustavna konfiguracija .....</i>	<i>10</i>
<i>Završna riječ .....</i>	<i>11</i>

*-Uvod:*



Za smotru radova izrađen je zabavno-interaktivni DVD pod nazivom „Moto Madness“. Nastanak same ideje bio je potaknut našim osobnim entuzijazmom i ljubavlju prema motorima.

Naše cjelokupno znanje koje smo sakupili tijekom školovanja na najpraktičniji način uobličiti smo u temu koja bi trebala dodatno doprinjeti motivaciji prema motorima sve vozače početnike ili one koji tek to nastoje biti. Isto tako, vjerujemo da se na ovu temu može napraviti i nadogradnja s obzirom na tehnološki razvitak kako motora tako i IC tehnologije.

Zabavno-multimedijalni DVD namijenjen je i svima koji požele ući u „svijet motora“ kako bi ih dodatno zainteresirao. Naglasci zabavnog-interaktivnog DVD-a su na multimediji i dijelom e-učenju, a korištene tehnologije su u trendu sadašnjice.

## - *Guerilla Team:*

---

Guerilla Team nastao je početkom prošle godine na inicijativu profesora Krunoslava Bedija, s ciljem informiranja i predstavljanja dosadašnjih učeničkih iskustava i poticanja korištenja informacijskih tehnologija od strane samih učenika. Zahvaljujući dobrim i korektnim odnosima unutar tima, ovaj rad je završen, u predviđenom roku.

Članovi tima su: Ivan Šoštarko i Mateo Črep, te mentor Krunoslav Bedi. Timski rad je „podijeljeni rad“. Stoga i u našem timu, svaki individualni zadatak ovisi o motivaciji i preferenciji članova tima. Ivan je programer i dizajner, dok Mateo radi na multimedijalnoj i promidžbenoj podršci projekta. Mentor...😊

## *-E-učenje:*

---

Primjena informacijske tehnologije neizbježna je u svakodnevnom životu, pa je nužna i njena primjena u nastavnom procesu. Uvođenjem e-učenja poboljšava se poučavanje i učenje.

Kod učenika se razvijaju navike koje će ih pratiti u budućnosti tijekom cjeloživotnog učenja kroz daljnje školovanje te napokon – na radnim mjestima. Između ostalog, uvođenje novih informacijskih tehnologija nužno mijenja nastavni proces u poimanju učenja i poučavanja u odnosu na tradicionalnu klasičnu nastavu.

Zbog toga je cilj svakog nastavnika na individualnoj razini varirati različite metode i postupke, definirati jasna pravila te omogućiti dobru radnu atmosferu, zanimljivu koncepciju i primjerenu stručnu razinu.

Upravo te komponente e-učenja „Guerilla Team“ ukomponirao je u svoj rad i time projektu „Moto Madness“ dodao atribut promidžbeno-edukativnog DVD-a.

## *-Edukacija pomoću multimedije:*

---

Riječ multimedija danas ima široku interpretaciju. Možemo reći da se koristi u kontekstu višestrukog značenja. No, svakako ćemo se složiti da multimedija uključuje percepciju odnosno primanje i procesuiranje informacija iz jednog ili više osjetila istodobno. Kod toga se koriste različiti mediji kroz koje se šire i u kojima egzistiraju. Multimedijalne elemente dijelimo na: tekst, zvuk, grafiku, video i animaciju. Osnova iskorištavanja svih današnjih digitalnih tehnologija koje se koriste u nastavnom procesu temelji se na poznavanju učeničke vizualne i slušne sposobnosti. Kod toga, veliku ulogu ima i interakcija učenika i digitalnog nastavnog sadržaja. Učenje uz pomoć multimedije pokazalo se vrlo učinkovitim, posebice u radu s mladima.

Multimedijski sadržaji za mlade posebno su oblikovani, obogaćeni i zanimljivi. Bez obzira radi li se o odrasloj osobi ili djetetu, proces učenja uz pomoć multimedije započinje u trenutku čitanja teksta ili u početku promatranju grafičkog prikaza/animacije, te u trenutku slušanja govora, glazbe ili zvučnih efekata koji motiviraju, usmjeravaju, poučavaju, savjetuju, podsjećaju ili daju povratnu informaciju. Kao što i samo ime govori, multimedija je u konačnici spoj brojnih medija te je pri stvaranju takvih digitalnih sadržaja potrebno uzeti u obzir poznavanje vještine programiranja, grafičkog dizajna, planiranja, zajedničke suradnje na projektu, organizacijske vještine, vještine kritičkog promišljanja i rješavanja problema, vještine interpretacije i vizualizacije na inovativni način korištenjem suvremenih informacijskih tehnologija.

Korištenjem te definicije multimedija se savršeno uklopila u naš DVD i time ga podigla na jednu višu razinu zanimljivosti i praktičnosti.

Istraživanja Europskih udruženja komunikacijskih direktora i instituta za medije i upravljanje komunikacijama dokazuje kako su društveni mediji ključni za uspjeh u marketingu. Velik broj sudionika istraživanja potvrdio je da je korištenje društvenih medija neizostavan dio zdravog funkcioniranja marketinga, iako ih mlađe generacije koriste u privatne svrhe. Isto tako je i multimedija neizostavni dio svakog, za društvo, bitnog projekta.

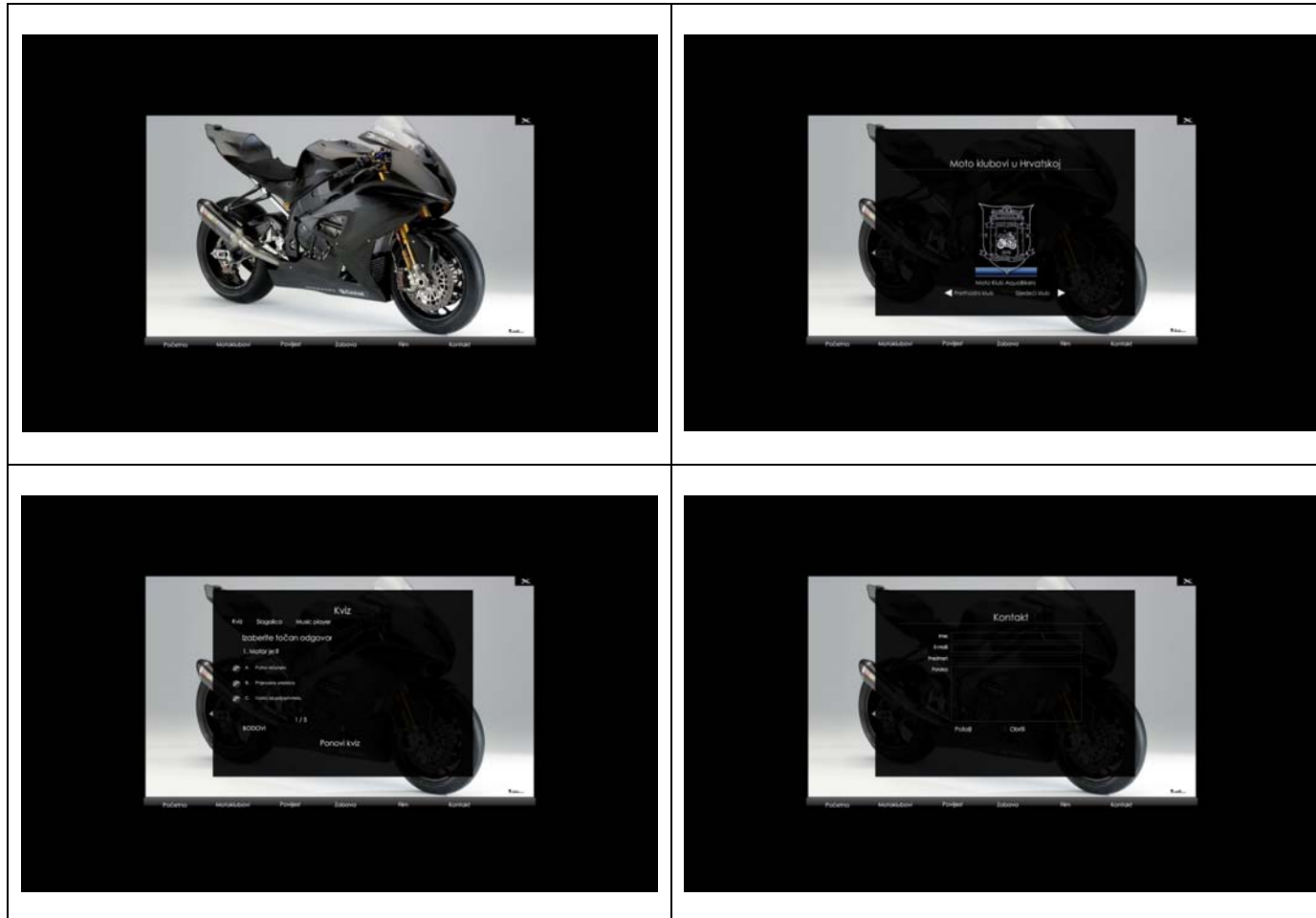
Razni marketinški stručnjaci naglašavaju kako je od presudne važnosti svaki produkt rada prikazati u multimedijalnom obliku, jer se time pojačava odaziv kvalitete tog proizvoda u društvu koje ga okružuje, koristi i na kraju ocjenjuje, odnosno donosi svoj sud o njemu. Iz prije navedenih razloga multimedija se pokazala kao savršena nadopuna našeg projekta, te kao podloga savršenog utiska našeg rada – „Moto Madness“ na njegovim korisnicima.

Naše osnovno izražajno sredstvo multimedije je Flash.


Naša primarna zadaća bila je osigurati zabavu i edukativni sadržaj na način na koji to propisuje multimedija. Toplo se nadamo da smo u misiji komplementarnosti multimedije i zabave uspjeli.



*-Prikazi projektnih prozora:*



## *-Proces izrade glavnog izbornika i podizbornika:*



### **-Uvod:**

Proces izrade multimedijalnog DVD-a kreće od skica, koje su vrlo bitna okosnica svakog budućeg multimedijalnog projekta. U sklopu skica za izradu interaktivnog DVD-a, paralelno planiramo i namjenu interaktivnog DVD-a, jer će namjena direktno utjecati na dizajn, koji je sljedeći korak u njegovoj izradi.

Prije početka izrade samog projekta, sve ideje i potrebni podaci pišu se u Knjigu dizajna. Inovativnost je u svakom pogledu poželjna, jer se time osigurava zainteresiranost korisnika, a to i jest cilj izrade DVD-a. Također je vrlo bitno posvetiti svoju pažnju odabiru boja u izradi, jer se boje biraju prema sadržaju i namjeni. Razvoj interaktivnog, multimedijalnog DVD-a vrlo je zahtjevan i kompleksni posao, pa time oduzima mnogo slobodnog vremena, koje je potrebno usmjeriti u izradu DVD-a.

## *-Minimalna sustavna konfiguracija potrebna za rad*

Moto Madness radi na računalima srednje konfiguracije, pa nadalje.

### **Windows**

Intel® Pentium® 4 (**minimalno 0.8 GHz**), Intel Centrino®, Intel Xeon®, ili Intel Core™ Duo

Microsoft® Windows® XP Service Pack 2 ili Windows Vista™ Home Premium, Business, Ultimate,  
**Windows 7**

**256 MB RAM-a**

1,024x768 rezolucija monitora sa 16-bitnom video karticom

DVD-ROM pogon

## *-Završna riječ:*

Cilj zabavnog, interaktivnog multimedijalnog DVD-a prvenstveno je zabava. Pomoću multimedijalnog DVD-a dobiva se mnoštvo informacija o motorima, a postojeće znanje može se provjeriti u kvizu. Između ostalog, Moto Madness je multimedijalna, zabavna i korisna aplikacija koja njezinim korisnicima omogućava i učenje na zabavni način. Zabavni karakter postigli smo uvođenjem glazbenog svirača( eng. music player ), slagalicom, galerijom slika, video galerijom.... Guerilla Team preporuča ovu aplikaciju jer smo sigurni da će na jednostavni način zabaviti sve njene korisnike. ☺