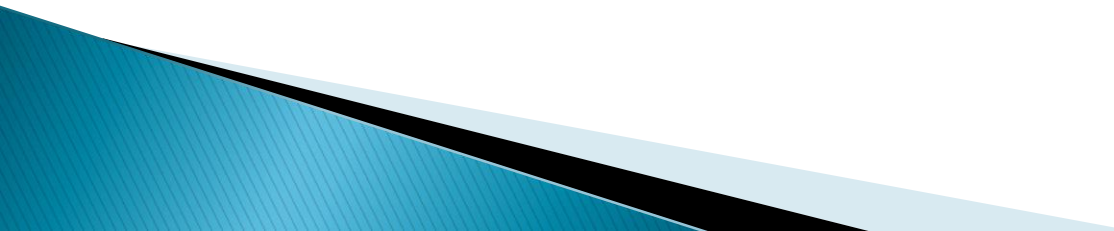


14 Planiranje i određivanje cene

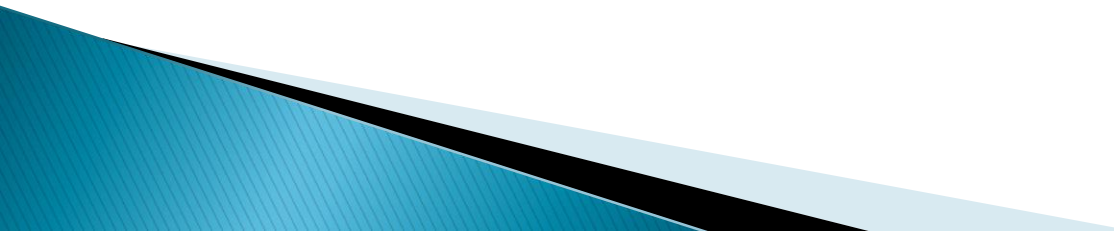
Planiranje projekta

- ▶ Proces pravljenja multimedije (vaše vizije zvuka i muzike, lepe slike itd.).
- ▶ **Analiza ideje**
- ▶ **Ideja** će biti balansirana ako ste razmotrili i odvagali sledeće elemente:
 - Koja je suština toga što radite? Koji su vaš cilj i namera?
 - Kako možete organizovati projekat?
 - Koji MM element će najbolje preneti vašu poruku?
 - Da li već imate materijal za sadržaj kojim možete da napravite projekat.
 - Koji hardver je na raspolaganju za razvoj projekta?
 - Koji multimedijalni softver vam stoji na raspolaganju?
 - Koliko vremena imate i koliko novca?

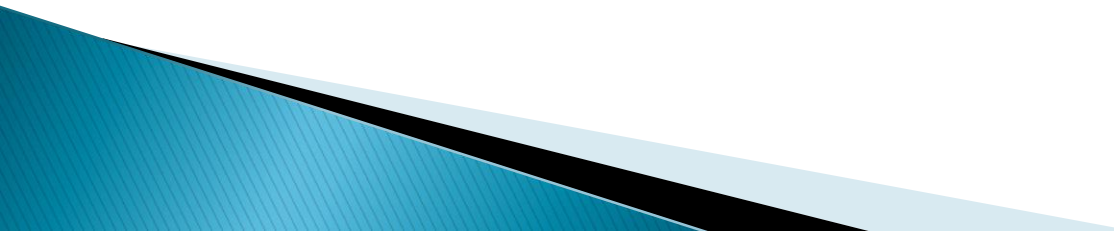
N-1

- ▶ Prethodno testiranje
 - ▶ Razvoj prototipa
 - ▶ Isporuka
 - ▶ Hardver
 - ▶ Raspoložive veštine i softver
 - ▶ Papirna salveta, izgradnja tima
- 

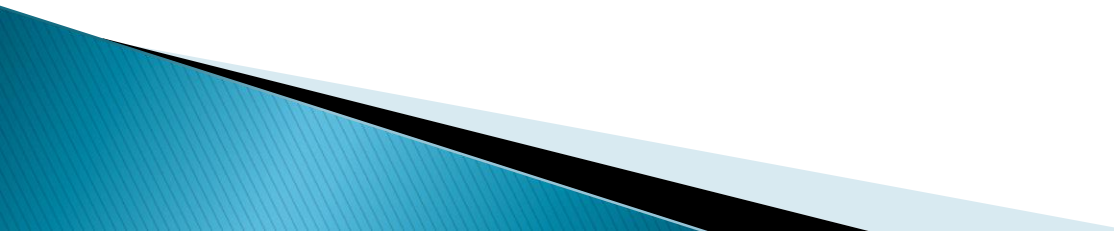
Planiranje zadatka

- ▶ Dizajnirati obuku
 - ▶ Održavati seanse za kreativne ideje
 - ▶ Odrediti isporučionu platformu,
 - ▶ odrediti autorsku platformu
 - ▶ Dobaviti raspoloživ sadržaj
 - ▶ Crtati navigacione mape
 - ▶ Praviti scenarija
 - ▶ Dizajnirati interfejs
- 

N-1

- ▶ Istražiti/prikupiti sadržaj
 - ▶ Sastaviti tim
 - ▶ Izgraditi prototip
 - ▶ Sprovoditi testiranje korisnika
 - ▶ Praviti grafiku, animacije, audio, video, digitalizovati audio i video,
 - ▶ Snimiti nepokretne fotografije
 - ▶ Programirati i sastavljati autorskim alatom
 - ▶ Testirati funkcionalnost
- 

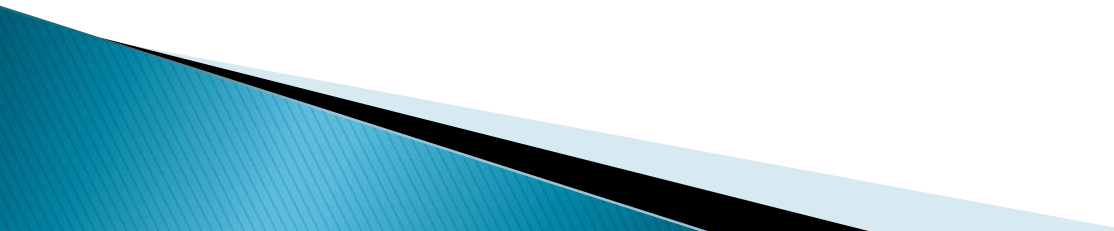
N – 2

- ▶ Ispraviti greške
 - ▶ Umnožavati
 - ▶ Pripremiti paket
 - ▶ Isporučiti ili instalirati na Web
 - ▶ Isplatiti premije
 - ▶ Napraviti zabavu.
- 

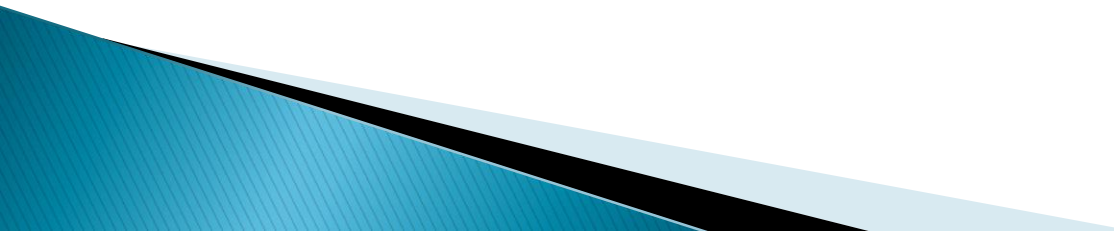
Primer formulara za troškove

Troškovi razvoja projekta

Plate

- ▶ Sastanci sa klijentima
 - ▶ Dobavljanje sadržaja
 - ▶ Komunikacije
 - ▶ Putovanja
 - ▶ Istraživanje
 - ▶ Priprema ponuda i ugovora
 - ▶ Režija
 - ▶ Proizvodni troškovi
- 

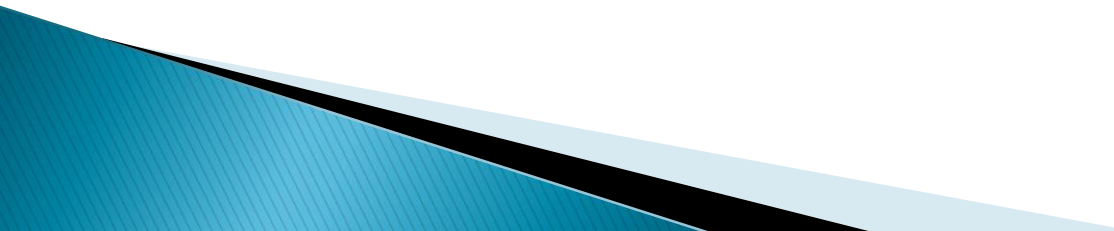
Menadžment

- ▶ Plate
 - ▶ Komunikacije
 - ▶ Putovanja
 - ▶ Potrošni materijal
- 

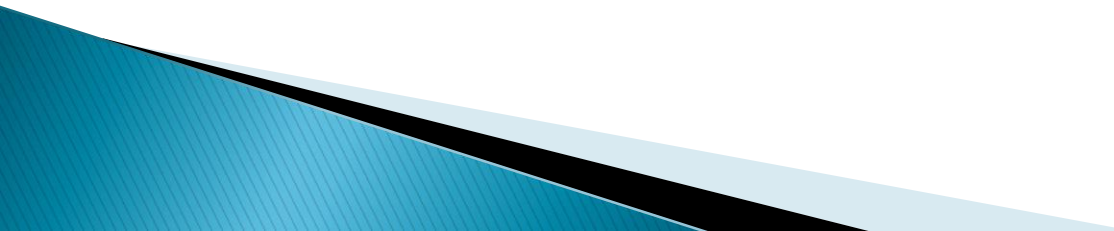
Prikupljanje sadržaja

- Plate
- Usluge pretraživanja
- Licence

Grafička proizvodnja

- Plate
 - Hardver i softver
 - Animacija
 - Honorari za korišćenje sadržaja
 - Potrošni materijal
- 

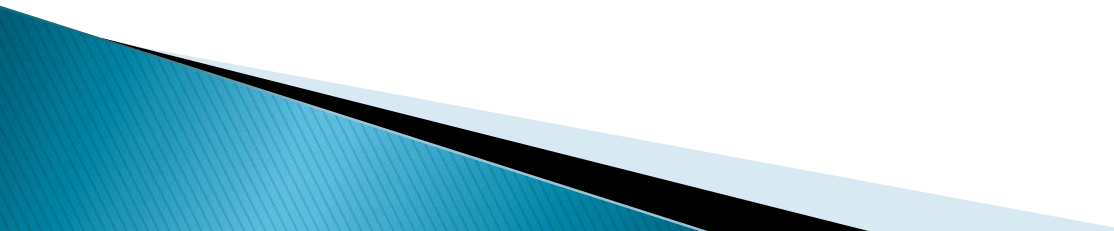
Audio proizvodnja

- Plate
 - Hardver i softver
 - Trošak studija
 - licence
- 

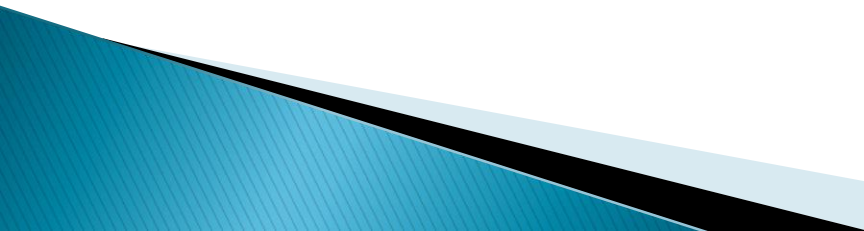
N - 2

- ▶ **video proizvodnja**
 - Plate
 - Hardver i softver
 - Iznajmljivanje opreme
 - Honorari izvođačima
 - Potrošni materijal itd.
- ▶ **Autorski rad**
 - Plate
 - Fokusne grupe
 - Editovanje

Troškovi distribucije

- Plate
 - Dokumentacija
 - Pakovanje
 - Proizvodnja
 - Marketing
 - Reklama
 - Isporuka
 - Zahtevi za ponudu i ponude.
- 

Dizajniranje i produkcija

- ▶ Dizajniranje i izgradnja MM projekata idu “ruku pod ruku”.
 - ▶ **Dizajniranje** nikad nije gotovo, sve dok se proizvod stvarno ne “zamrzne” i ne isporuči.
 - ▶ Dizajneri moraju blisko saradivati sa proizvođačima da osiguraju da se njihove ideje mogu valjano realizovati.
 - ▶ Dizajn je razmišljanje, biranje, pravljenje i izrada.
 - ▶ To je oblikovanje, glačanje, ponavljanje, poliranje, testiranje i editovanje.
- 

Dizajniranje strukture

- ▶ MM projekat nije ništa drugo nego aranžiranje teksta, grafike, zvuka i video elemenata.

Navigacija

- ▶ Navigacione mape skiciraju veze, ili linkove između različitih oblasti sadržaja i pomažu u organizaciji sadržaja i poruka.
- ▶ **Navigaciona mapa** (ili mapa sajta) daje **sadržaj** i dijagram logičkog toka interaktivnog interfejsa.

N – 1

- ▶ Organizacione **strukture**:
 - **Linearna**: navigacija za korisnika je sekvencijalna, od jednog okvira ka nekom drugom.
 - **Hijerarhijska**: korisnici se kreću po granama stabla oblikovanog prirodnom logikom sadržaja.
 - **Nelinearna**: korisnici se slobodno kreću kroz sadržaj projekta.
 - **Kompozitna**: korisnici smeju da se slobodno kreću (nelinearno), ali su povremeno ograničeni na linearno predstavljanje filmova