

ΚΑΤΑΘΕΣΗ ΠΕΡΙΛΗΨΗΣ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Όνοματεπώνυμο : Κωνσταντίνα Ανδρέου

Αρ. Φοιτητικής Ταυτότητας : 954412

Τίτλος Εργασίας : Μελέτη Τεχνικών Animation για Σχεδιασμό και Υλοποίηση Διαδραστικού Παραμυθιού

Επιβλέπων Καθηγητής : Δρ. Ανδρέας Λανίτης

ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΕΡΓΑΣΙΑΣ:

Το animation είναι η πιο σύγχρονη και τεχνολογικά αναπτυγμένη τεχνική παραγωγής κίνησης και ένα από τα πιο σημαντικά και θεμελιώδη στοιχεία των διαδραστικών πολυμέσων. Η ανάπτυξη του θεωρείται ένα από τα πιο επαναστατικά τεχνολογικά επιτεύγματα του σήμερα. Στόχος της έρευνας αυτής είναι η εμπειριστατωμένη επισκόπηση στα πεδία του animation, όπως επίσης και η μελέτη των διαφόρων σύγχρονων τεχνικών του, με σκοπό τη δημιουργία διαδραστικού παραμυθιού για παιδιά το οποίο θα έχει τη δυνατότητα να εγκατασταθεί σε διάφορους εκθεσιακούς και εκπαιδευτικούς χώρους. Στην παρούσα έρευνα, παρουσιάζονται διάφορες τεχνικές animation για παραμύθια. Για την εξεύρεση της πιο αρμόζουσας τεχνικής, έγινε ανάλυση της κάθε τεχνικής και παράλληλα έγινε αξιολόγηση από τυχαίους συμμετέχοντες. Σαν αποτέλεσμα καθορίστηκε η τεχνική 2D Animation ως η πιο κατάλληλη τεχνική για παιδικά εκπαιδευτικά παραμύθια. Στη συνέχεια, ακολούθησε η συγγραφή του σεναρίου του παραμυθιού, η δημιουργία των γραφικών και του animation των χαρακτήρων, εφαρμόζοντας την τεχνική 2D Animation, και τέλος ακολούθησε η προγραμματιστική υλοποίηση της εφαρμογής. Η εφαρμογή αυτή δίνει την επιλογή στο χρήστη να επιλέξει τη συνέχεια της ιστορίας καταλήγοντας έτσι σε διαφορετικό τέλος.

Μετά την ολοκλήρωση της εφαρμογής, έγινε αξιολόγηση με τυχαίους εθελοντές, οι οποίοι κλήθηκαν να κατεβάσουν την εφαρμογή στα κινητά τους τηλέφωνα, να επιλέξουν όλες τις επιλογές του παραμυθιού και να αξιολογήσουν τόσο την εφαρμογή όσο και το ίδιο το παραμύθι. Με βάση τα αποτελέσματα της αξιολόγησης, η συντριπτική πλειοψηφία των συμμετεχόντων θεώρησε το 2D animation, που χρησιμοποιήθηκε, κατάλληλο για τέτοιες εφαρμογές και επισημάνθηκε σαν πολύ σημαντικό προτέρημα η δυνατότητα επιλογής της κατάληξης της ιστορίας, και η αλληλεπίδραση που προσφέρει η εφαρμογή η οποία την καθιστά πιο προσίτη στα παιδιά και κατάλληλη για εκπαιδευτικούς σκοπούς.