



Webovská grafika, Final Exam 4, ZS 2017

Január 29, 2018, 10.10-11.10 (60 minút), aqua VIII

Meno, ročník/krúžok, e-mail:

Uved'te prosím svoje meno aj na každom ďalšom liste papiera. Hodnotenie oznámim iba Vám. Treba písomne zodpovedať aspoň 30 otázok, ktoré si, prosím, vyberte z doleuvedeného zoznamu. Celkovo možno za hodinu získať maximálne 30 bodov, ktoré sa sčítajú s bodmi za midterm, čo sa započíta s váhou 0.5 s ohodnotením za Vašu prácu. Prvá odpoveď má váhu 5 bodov (10 minút), na ostatné by malo stačiť po dve minúty, píš'te prosím stručne, ako na web.

1. (5 bodov/10 minút) Uved'te príklady audio/video, čo znamená ikonická, indexová, symbolická, symptómová a signálová reprezentácia.
2. Ako si vo svojej komunikačnej praxi definujete zaujímavosť? Kedy si túto svoju definíciu uvedomujete?
3. Začnite špecifikovať online hru. Cieľ, požiadavky, mechanika...
4. Virtuálna populácia vo virtuálnej realite (napr. v hrách, NIE online komunity hráčov, ale avatarov a pod.).
5. Ktorý 3D formát sa nehodí na web design a prečo?
6. Ako si predstavujete ideálne (aj technicky nerealizovateľné) vnorenie do VR?
7. Navrhните definíciu hrateľnosti tak, aby zohľadňovala stav flow.
8. Uved'te dva technické/perceptuálne rozdiely medzi MP3 a WAV.
9. Dve časti odpovede: Čo vo virtuálnych prostrediach znamená orientácia a navigácia?
10. Navrhните a zdôvodnite nový atribút vzhľadu textu (nový nad rámec noriem ISO a Ružického učebnice).
11. Aké poznáte rozdiely medzi Unity a Unreal?
12. Uved'te textový príklad na enthymémé zo svojej skúsenosti.
13. A teraz opíšte enthymémé vo Vami danom (slovne opísanom či načrtnutom) 2D obrázku alebo 3D scéne.
14. Ktorá je Vaša obľúbená (akademicky plauzibilná) hra - - - a prečo?
15. Uved'te názov, logo a reklamný slogan pre svoj projekt v predmete Webovská grafika. Ak ho nemáte, prečo?
16. Ako si predstavujete ideálnu kooperáciu vo virtuálnej populácii (nie vývojárov)? (Pokračuje otázka 4...)
17. Opíšte percepciu webstránky s ohľadom na vnemy a prenos v pamäti z predchádzajúcej obrazovky.
18. Čo znamená HCI metafora? Uved'te aspoň jeden príklad zo svojej každodennej skúsenosti.
19. Ktorú tému by ste doplnili do alebo vynechali z prednášok Webovská grafika a prečo?
20. Čo najdôležitejšie ste sa naučili na cvičeniach? Prečo je to pre Vás najdôležitejšie?
21. Vizualizujte 7D bod (5,1,3,2,4,7,6) pomocou paralelných súradníc v 2D.
22. Opíšte vizuálne myslenie, napr. podľa kódexu Dana Roama. Ako ste ho autorsky použili?
23. Čo sú bezpečné farby (216 web safe colors)? Kde ich hľadáte?
24. Ako zvolíte farebnú schému a paletu pre dané konkrétne dielo?
25. Čo by ste navrhli zmeniť na cvičeniach predmetu Webovská grafika?

26. Prečo potrebujeme vo virtuálnych prostrediach aj zvukové priestory? Uvedte príklad na zvuk ako symptóm.
27. Ako sa geometricky (použitím súradníc) riadi 3D zvuk vo formátoch ako VRML, X3D, Collada?
28. Definujte alebo charakterizujte rozšírenú realitu (augmented reality).
29. Sformulujte tri Vaše odporúčania pre vedeckotechnickú vizualizáciu.
30. Ako by ste merali resp. odhadli hernú hodnotu počítačovej hry?
31. Aký je principiálny rozdiel medzi avatarom a autonómnym agentom?
32. Uvedte verbálny príklad katachrézy zo svojej skúsenosti.
33. Disneyho pravidlá počítačovej animácie. Vymenujte aspoň 5 alebo uvedte príklady ich použitia.
34. Opíšte 4 druhy pohybu vo virtuálnom prostredí. Ktorý z nich nepodporuje VRML?
35. A teraz opíšte katachrézu v nejakom kreslenom vtype, karikatúre (akademicky vhodnom, vhodnej).
36. Ktorý konkrétny vizuálny vnem/komunikát na Vašej stránke pritiahne najviac pozornosti a prečo?
37. Vymenujte 5 častých chýb pri návrhu navigácie. Nepoužívajte, prosím, chybný morálny prívlastok zlý/zlá.
38. Dve časti odpovede: Kedy použijete proporcionálny font, kedy nie a prečo?
39. Prečo by bolo vhodné mať v hypertexte aj spätné linky?
40. Uvedte aspoň verbálny príklad na rozpor/strife zo svojej skúsenosti.
41. Pri akom počte políčok (fps) vzniká ilúzia spojitého pohybu? Akú hodnotu požaduje norma?
42. Dve časti odpovede: Definujte interakciu a HCI štýl priama manipulácia (Direct manipulation).
43. Akým nástrojom (by) ste programovali dynamické časti Vašej stránky a prečo?
44. Ktorú HCI metaforu GUI realizuje HCI štýl WIMP (windows, icons, mouse, pull-down menu)?
45. Aspoň štyri zlaté pravidlá Bena Shneidermana pre tvorbu GUI... alebo Vaše.
46. A teraz opíšte rozpor/strife v nejakej vizualizácii (akademicky vhodnej, napr. šípka dole s nápisom hore).
47. Ktorá je podľa Vás najkrajšie navrhnutá stránka a prečo? Alebo: Váš vzor vo webdesigne a kvôli čomu.
48. Ktorý prameň o webovskej grafike by ste k odporúčaným odporúčali pridať Vy?
49. Kedy vo web designe použijete horizontálnu a kedy vertikálnu navigáciu a kedy nie?
50. Na akú otázku v oblasti Web Design podľa Vás nepozná nikto odpoveď?