**PERSEMBAHAN ELEKTRONIK**

Perisian persembahan elektronik membantu pembina perisian membuat persembahan dgn menggabungkan unsur animasi,grafik,audio,video dan teks bertujuan menarik perhatian pengguna dan menjadikan persembahan tidak membosankan  
  
Persembahan Elektronik  
· Media untuk menyampaikan maklumat  
  
Kegunaan dan kelebihan persembahan elektronik  
· menggabungkan unsur multimedia(grafik,animasi,audio,video dsb)  
· menjimatkan masa  
· mesra pengguna  
· Interaktif  
  
  
Reka Letak  
· Ilmu atau kemahiran yg digunakan utk meletakkan dan menyusun media pd paparan bg membentuk persembahan yg menarik  
  
Prinsip Reka Letak CASPER  
· Panduan menyusun media spt teks,grafik,animasi dan video pd sesuatu persembahan yg dpt merangsang perhatian dan minat penonton  
  
C – Contrast(Perbezaan yg ketara)  
· Perbezaan antara dua objek,pembangun perisian perlulah memilih warna yg kontra  
  
A – Alignment(Susunan lurus)  
· Setiap item yg hendak diletakkan dlm muka perisian perlulah seimbang dgn muka perisian spy kelihatan menarik  
  
S – Simplicity(Mudah)  
· Grafik dan animasi perlulah ringkas dan dpt merangsangkan pengguna memahami maksud yg disampaikan  
  
P – Proximity(Berhampiran)  
· Item yg digunakan dlm muka perisian perlulah dikumpulkan pd satu kawasan, supaya nampak keseimbangan yg wujud antara item  
  
E – Emphasis(Penakanan)  
· Memberi penekanan kepada perkara yg dirasakan penting  
  
R – Repetition(Pengulangan)  
· Terdapat satu piawai antara muka perisian supaya pengguna akan dpt mentafsir dan memahami dgn mudah arahan yg diberikan oleh perisian. Pengulangan akan membantu pemahaman pengguna  
  
5 unsur persembahan elektronik  
· Kandungan elemen seni  
· Keperluan persembahan  
· Golongan Sasaran  
· Lokasi Persembahan  
· Mesej perlu tepat  
  
  
Papan Cerita  
· Adalah himpunan lakaran rupa bentuk skrin-skrin paparan yg digunakan dlm aplikasi perisian multimedia  
  
Kelebihan Papan Cerita  
· Membolehkan pembangun perisian mencambahkan minda dan idea  
· Merancang reka bentuk muka perisian di peringkat awal  
· Menzahirkan idea sebelum dipindahkan di atas paparan komputer  
· Merancang dan mengaplikasikan teori pembelajaran dan strategi pembelajaran dgn mudah  
· Segala perubahan dpt dilakukan dgn mudah  
· Menjimatkan masa dan kos pembinaan perisian  
· Mengurangkan risiko tertinggal maklumat persembahan yg penting  
· Mengaplikasikan pelbagai teknik reka bentuk perisian  
  
Elemen yg diambil kira ketika membina papan cerita  
· Warna latar belakang  
· Jenis font  
· Saiz huruf  
· Warna huruf  
· Format gambar  
· Format video  
· Format audio  
· Format animasi  
  
Integrasi dalam pengajaran dan pembelajaran  
a. Alat Bantu Belajar  
· Persembahan  
· Tunjuk ajar  
  
b. Alat Bantu Belajar  
· Tuturiol-penerangan,demonstrasi/latihan  
· Penerokaan-mencari & mengakses maklumat  
· Aplikasi- alat aplikasi(alat membantu murid  
melaksanakan tugas dlm  
pembelajaran)  
  
**Kelebihan Persembahan Elektronik**  
Motivasi  
· Dpt memotivasikan murid dlm pembelajaran.bermotivasi utk belajar dgn menggunakan medium yg baru  
Menarik  
· Mengaplikasikan kesemua unsur multimedia dpt menarikperhatian pengguna  
Mesra Pengguna  
· Ikon yg digunakan dlm pembinaan persembahan elektronik mudah difahami.Arahan tidak mengelirukan  
Interaktif  
· Dpt membenarkan keadaan pembelajaran yg aktif  
  
**Kelemahan Persembahan Elektronik**  
· Alatan yang mahal  
· Alatan yg sensitif  
· Masa pembinaan