**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