

Εφαρμογές Πληροφορικής



Ενότητα1

Υλικό – Λογισμικό και Εφαρμογές



Κεφ3: Εφαρμογές Υπολογιστών & ο Άνθρωπος

3.1 Διαχείριση ψηφιακού υλικού & πολυμεσικές εφαρμογές

- Τι ονομάζουμε ψηφιοποίηση υλικού;

Ψηφιοποίηση υλικού είναι η διαδικασία μετατροπής έντυπου ή αναλογικού υλικού σε ψηφιακή μορφή με τεχνικές όπως η σάρωση, η δειγματοληψία και η καταγραφή.



Σάρωση



Καταγραφή



Απαιτεί πολύ χρόνο και κοστίζει σαν διαδικασία...

Κεφ3: Εφαρμογές Υπολογιστών & ο Άνθρωπος

- **Τι είναι οι ψηφιακές βιβλιοθήκες;**

Οι ψηφιακές βιβλιοθήκες είναι διαχειριζόμενες συλλογές πληροφοριών που παρέχουν το υλικό τους σε ψηφιακή μορφή για πρόσβαση σε αυτό από υπολογιστές κατά κύριο λόγο μέσω δικτύων.

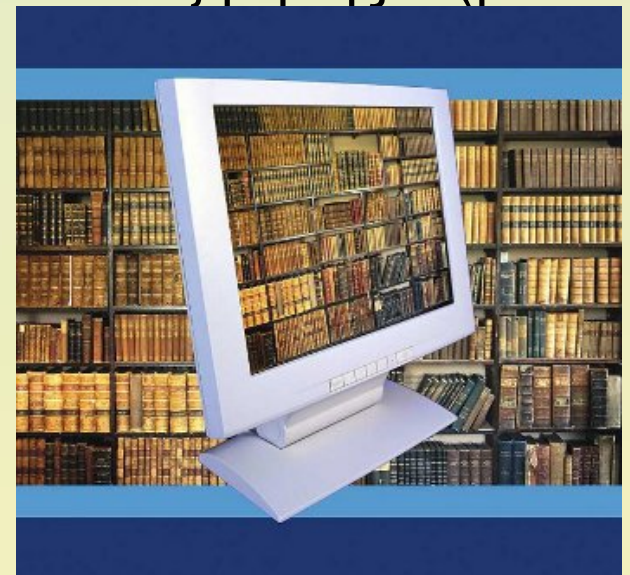
Πρόκειται για κατανεμημένα υπολογιστικά περιβάλλοντα που απλοποιούν τις λειτουργίες της

- δημιουργίας, αποθήκευσης, προσπέλασης (μέσω ηλεκτρονικού εξοπλισμού)
- διαχείρισης, οργάνωσης, ευρετηρίασης και αναζήτησης (μέσω λογισμικού)

του ψηφιακού υλικού που περιέχουν.



Με τον όρο ψηφιακές βιβλιοθήκες περιοριζόμαστε μόνο σε εκείνες που περιέχουν βιβλία σε ψηφιακή μορφή;



Κεφ3: Εφαρμογές Υπολογιστών & ο Άνθρωπος

- **Τι είναι το ψηφιακό αντικείμενο;**

Ψηφιακό αντικείμενο (digital object) είναι η βασική δομική μονάδα μιας ψηφιακής βιβλιοθήκης. Είναι ένα σύνολο πληροφοριών που έχουν υποστεί τη διαδικασία της ψηφιοποίησης και έχουν αποθηκευθεί με συγκεκριμένη μορφή (εικόνα, ήχος, κείμενο, βίντεο)

Κάθε ψηφιακό αντικείμενο έχει ιδιότητες που περιγράφονται από μεταδεδομένα. (για παράδειγμα ένα ψηφιακό βιβλίο έχει *τίτλο, θέμα, κατηγορία, συγγραφέα, εκδότη, έτος έκδοσης, ISBN number, πλήθος_σελίδων* κλπ)



Ένα ψηφιακό αντικείμενο συνδέεται στενά με ένα σύνολο διαδικασιών δημιουργίας, μοναδικής περιγραφής, αναζήτησης στη βάση δεδομένων και διανομής στους τελικούς χρήστες.

Κεφ3: Εφαρμογές Υπολογιστών & ο Άνθρωπος

- **Τι είναι τα πολυμέσα;**

Τα Πολυμέσα είναι ο κλάδος της Πληροφορικής τεχνολογίας που ασχολείται με τον συνδυασμό ψηφιακών δεδομένων πολλαπλών μορφών, δηλ. κειμένου, γραφικών εικόνας, κινούμενης εικόνας (animation), ήχου και βίντεο, για την αναπαράσταση, παρουσίαση, αποθήκευση, μετάδοση και επεξεργασία πληροφοριών

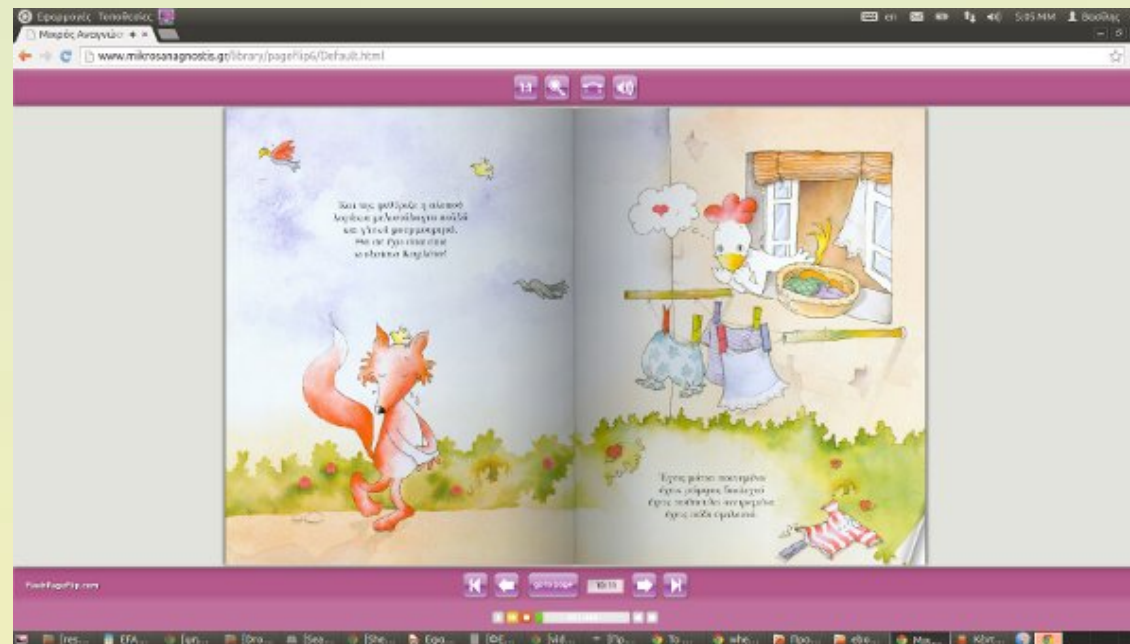


Τα πολυμέσα αποτελούν σημείο συνάντησης 4 μεγάλων βιομηχανιών: της πληροφορικής, των τηλεπικοινωνιών, των ηλεκτρονικών εκδόσεων και της βιομηχανίας ήχου και βίντεο.

Κεφ3: Εφαρμογές Υπολογιστών & ο Άνθρωπος

Τι είναι τα ψηφιακά βιβλία;

- Αρχικά ήταν ψηφιοποιημένες εκδόσεις παραδοσιακών βιβλίων (π.χ .erub) που μπορούσαν να διαβαστούν με ειδικές συσκευές-αναγνώστες ψηφιακών βιβλίων (ebook reader).
- Σήμερα είναι πλέον διαδραστικά, δίνουν την αίσθηση του ξεφυλλίσματος, προσφέρουν δυνατότητα σελιδοδείκτη, σημειώσεων, υπογραμμίσεων και έχουν πολυμεσικό περιεχόμενο (εικόνες, βίντεο, διαδραστικά στοιχεία π.χ. τεστ ερωτήσεων).



Κεφ3: Εφαρμογές Υπολογιστών & ο Άνθρωπος

3.2 Ηλεκτρονικό Εμπόριο

3.3 Εφαρμογές Ρομποτικής

εκτός ύλης

