

Évaluation sommative Projet FLASH - Histoire interactive

Description

Vous devez concevoir une histoire interactive en utilisant le logiciel Macromedia FLASH. Dans le cadre de ce projet vous devez utiliser au maximum les fonctions du logiciel. Soignez l'apparence visuelle de votre travail; ajoutez des animations (interpolations de forme et de mouvement).

Exemples

Plusieurs projets des années précédentes sont dans le dossier *Commum\Flash\Histoire*

Grille d'évaluation

Compétences	Niveau 1 50 – 59 %	Niveau 2 60 – 69 %	Niveau 3 70 – 79 %	Niveau 4 80 – 100 %
Connaissance et compréhension	- autonomie de l'élève : connaissance et compréhension du logiciel			
Réflexion et recherche	- déroulement logique de l'histoire - nombre de choix offert dans l'histoire interactive. Le minimum est 2 niveaux de choix			
Communication	- apparence visuelle des graphiques : choix des couleur, détails des images, ... - utilisation de noms significatifs, particulièrement pour les calques et les symboles - qualité du français : orthographe et grammaire			
Mise en application	- respect des exigences minimales votre projet doit comporter : <ul style="list-style-type: none">- des symboles de type graphique, clip et bouton- interpolation de forme et de mouvement qui suit un tracé- bouton fait par l'élève et non tiré de la bibliothèque commune - utilisation judicieuse des différentes fonctions du logiciel : images clés, symboles, calques - complexité des fonctions utilisées			