



11317-23-C

TECHNIKI SYSTEMÓW MULTIMEDIALNYCH

ECTS: 5

MULTIMEDIA SYSTEM TECHNIQUES

TREŚCI WYKŁADÓW

Przegląd podstawowych technik i oprogramowania do przetwarzania poszczególnych mediów -- grafiki (animacja i transformacja obrazu) oraz dźwięku. Techniki i oprogramowanie do dynamicznego łączenia obrazu i dźwięku. Zagadnienia i metody integrowania/oddzielania tekstu, dźwięku, grafiki, animacji oraz sekwencji wideo przy tworzeniu prezentacji multimedialnych. Cyfrowe filmy video: produkcja, postprodukcja (montaż, korekcja, efekty specjalne, dystrybucja). Filmy oparte na trójwymiarowej animacji komputerowej. Interfejsy multimedialne. Multimedia w Internecie

TREŚCI ĆWICZEŃ

Podstawowe formaty obrazu, dźwięku, animacji, filmu. Integrowanie/oddzielanie tekstu, dźwięku, grafiki, animacji oraz sekwencji wideo przy tworzeniu prezentacji multimedialnych. Oprogramowanie do krótkich filmów amatorskich. Produkcja i postprodukcja cyfrowego wideo (scenariusz, kręcenie fragmentów, montaż, kompozycja ujęć, korekcja kolorów, napisy, audio- wizualne efekty specjalne, dystrybucja). Elementy multimedialnej animacji i filmu 3D. Multimedia w Internecie: aplikacje i interfejsy flashowe.

CEL KSZTAŁCENIA

Nabywanie wiedzy teoretycznej oraz umiejętności i nawyków praktycznych w tworzeniu interaktywnych aplikacji multimedialnych w oparciu o nowoczesne narzędzia programowe

OPIS EFEKTÓW KSZTAŁCENIA PRZEDMIOTU W ODNIESIENIU DO OBSZAROWYCH I KIERUNKOWYCH EFEKTÓW KSZTAŁCENIA

Symbole efektów obszarowych T2A_W3, T2A_W4, T2A_U1, T2A_U07, T2A_10 T2A_K07

Symbole efektów kierunkowych K_W03, K_W4, K_U17, K_K02

EFEKTY KSZTAŁCENIA

Wiedza

W01- wystarczająco dobrze orientuje się w klasyfikacji i przeznaczeniu podstawowych technik i oprogramowania do przetwarzania poszczególnych mediów - grafiki (animacja i transformacja obrazu) oraz dźwięku. W02- rozumie zagadnienia i metody integrowania/oddzielania tekstu, dźwięku, grafiki, animacji oraz sekwencji wideo przy tworzeniu prezentacji multimedialnych.

Umiejętności

U01- posiada umiejętności praktycznych w tworzeniu interaktywnych aplikacji multimedialnych w oparciu o nowoczesne narzędzia programowe.

Kompetencje społeczne

K01- zna ograniczenia własnej wiedzy, rozumie potrzebę dalszego pogłębienia i unowocześnienia wiedzy. K02- rozumie potrzebę formułowania i przekazywania społeczeństwu —m.in. poprzez środki masowego przekazu — informacji i opinii dotyczących osiągnięć informatyki i innych aspektów działalności inżyniera-informatyka;

LITERATURA PODSTAWOWA

1) English J., 2010r., "Macromedia Flash Oficjalny podręcznik", wyd. Gliwice, Helion, 2) Kuklo K., Kalmaga J., 2010r., "Blender, kompedium", wyd. Gliwice, Helion, 3) Sanches J., McIntosh A., 2010r., "FLEX 3.0. Tworzenie efektywnych aplikacji", wyd. Gliwice, Helion, 4) Braunstein R., Wright M. H., Noble J., 2009r., "ActionScript 3.0. Biblia", wyd. Gliwice, Helion.

Przedmiot/moduł:

TECHNIKI SYSTEMÓW MULTIMEDIALNYCH

Obszar kształcenia: nauki techniczne

Status przedmiotu: Obligatoryjny

Grupa przedmiotów: C-przedmiot specjalnościowy

Kod ECTS: 11317-23-C

Kierunek studiów: Informatyka

Specjalność: Techniki multimedialne

Profil kształcenia: Ogólnoakademicki

Forma studiów: Stacjonarne

Poziom studiów/Forma kształcenia: Studia drugiego stopnia

Rok/semestr: II/ 3

Rodzaje zajęć: wykłady i ćwiczenia laboratoryjne

Liczba godzin w semestrze/tygodniu:

wykłady: 30/2

ćwiczenia: 30/2

Formy i metody dydaktyczne

wykłady: Wykorzystanie technik multimedialnych i

źródeł Internetowych

ćwiczenia: Wykorzystanie technik multimedialnych i

źródeł Internetowych, nauczanie na oległość

Forma i warunki zaliczenia: Egzamin/Elementy

oceny końcowej (ogółem 100%), w tym: egzamin ustny

-- 40% Ocena z ćwiczeń -- 40% Obecność na

wykładach --20%

Liczba punktów ECTS: 5

Język wykładowy: polski

Przedmioty wprowadzające: Wprowadzenie do

grafiki maszynowej. Cyfrowe przetwarzanie sygnałów.

Wymagania wstępne: Posiadanie postawowej wiedzy

i umiejętności nabytych w trakcie nauczania w/w

przedmiotów

Nazwa jednostki organizacyjnej realizującej

przedmiot:

Katedra Informatyki i Badań Operacyjnych

adres: ul. Słoneczna 54, , 10-710 Olsztyn

tel. 524 60 92

Osoba odpowiedzialna za realizację przedmiotu:

prof. dr hab. Mikołaj Miatselski

e-mail: n.metel@matman.uwm.edu.pl

Szczegółowy opis przyznanej punktacji ECTS - część B

TECHNIKI SYSTEMÓW MULTIMEDIALNYCH MULTIMEDIA SYSTEM TECHNIQUES

ECTS: 5

Na przyznaną liczbę punktów ECTS składają się :

1. Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim:

- Wykłady	30,0 godz.
- Ćwiczenia laboratoryjne	30,0 godz.
- Konsultacje	5,0 godz.
- Egzamin i omówienie wyników	6,0 godz.
	71,0 godz.

2. Samodzielna praca studenta:

- Przygotowanie do ćwiczeń	20,0 godz.
- Przygotowanie sprawozdań	20,0 godz.
- Przygotowanie do kolokwiów	15,0 godz.
- Przygotowanie do egzaminu ustnego z przedmiotu	10,0 godz.
	65,0 godz.

godziny kontaktowe + samodzielna praca studenta OGÓŁEM: 136,0 godz.

1 punkt ECTS = 27,00 godz. pracy przeciętnego studenta,

liczba punktów ECTS = 136,00 godz.: 27,00 godz./ECTS = **5,04 ECTS**

w zaokrągleniu: **5 ECTS**

- w tym liczba punktów ECTS za godziny kontaktowe z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego - **2,61** punktów ECTS,

- w tym liczba punktów ECTS za godziny realizowane w formie samodzielnej pracy studenta - **2,39** punktów ECTS.