|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **UNIWERSYTET MORSKI W GDYNI****Wydział Zarządzania i Nauk o Jakości** | https://umg.edu.pl/sites/default/files/zalaczniki/wznj-02_0.png |

**KARTA PRZEDMIOTU**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Kod przedmiotu |  | Nazwa przedmiotu | w jęz. polskim | **MULTIMEDIA** |
| w jęz. angielskim | **MULTIMEDIA** |

|  |  |
| --- | --- |
| Kierunek | **Zarządzanie** |
| Specjalność | **Informatyka Gospodarcza** |
| Poziom kształcenia | **studia pierwszego stopnia** |
| Forma studiów | **niestacjonarne** |
| Profil kształcenia | **ogólnoakademicki** |
| Status przedmiotu | **obowiązkowy** |
| Rygor | **zaliczenie na ocenę** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Semestr studiów** | **Liczba punktów ECTS** | **Liczba godzin w tygodniu** | **Liczba godzin w semestrze** |
| **W** | **C** | **L** | **P** | **W** | **C** | **L** | **P** |
| V | 3 |  |  |  |  | 9 |  | 9 |  |
| **Razem w czasie studiów** | **18** |

|  |
| --- |
| **Wymagania w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji** |
| Odbycie kursu `Technologie informacyjne` oraz ‘Grafika komputerowa’ |

|  |
| --- |
| **Cele przedmiotu** |
| Zapoznanie studentów z technikami i metodami przetwarzania multimediów, w tym obrazu video i dźwięku. |

|  |
| --- |
| **Osiągane efekty uczenia się dla przedmiotu (EKP)** |
| **Symbol** | **Po zakończeniu przedmiotu student:** | **Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się** |
| EKP\_01 | potrafi identyfikować znaczenie technik multimedialnych w biznesie oraz uzasadniać ich rolę, a także wskazywać trendy i najnowsze rozwiązania biznesowe z ich udziałem  | NK\_W04, NK\_W07, NK\_U01 |
| EKP\_02 | potrafi definiować pojęcia związane z grafiką, wizualizacją przestrzenną, animacją komputerową oraz wizualizacją interaktywną oraz rzeczywistością wirtualną | NK\_W04, NK\_W07, NK\_K01 |
| EKP\_03 | potrafi wskazywać i oceniać techniki i narzędzia dedykowane wizualizacji opartej na obrazie video oraz animacji | NK\_W04, NK\_W07, NK\_K01 |
| EKP\_04 | potrafi wskazywać i oceniać techniki przetwarzania dźwięku | NK\_W04, NK\_W07, NK\_K01 |
| EKP\_05 | potrafi charakteryzować wybrane narzędzia tworzenia grafiki komputerowej, animacji i filmów | NK\_W04, NK\_W07, NK\_K01 |
| EKP\_06 | potrafi wyjaśniać istotę technologii dla przetwarzania strumieniowego | NK\_W04, NK\_W07, NK\_K01, NK\_U08 |
| EKP\_07 | potrafi korzystać z narzędzi przetwarzania grafiki komputerowej, obrazu video i dźwięku | NK\_W04, NK\_W07, NK\_K01, NK\_U08 |
| EKP\_08 | potrafi korzystać z narzędzi udostępniania filmów video i animacji | NK\_U01, NK\_U02, NK\_U08 |
| EKP\_09 | potrafi podejmować zadania indywidualne lub zespołowe na potrzeby realizacji projektów oraz współdziałać i czynnie uczestniczyć w wykonywaniu tych zadań | NK\_W04, NK\_U01, NK\_U02, NK\_U08 |
| EKP\_10 | potrafi korzystać z dokumentacji, źródeł literaturowych oraz instrukcji na potrzeby realizacji projektów multimedialnych oraz korzystania z narzędzi przetwarzania danych multimedialnych | NK\_W04, NK\_W07, NK\_U01 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Treści programowe** | **Liczba godzin** | **Odniesienie do EKP** |
| **W** | **C** | **L** | **P** |
| Rola i zastosowania multimediów w biznesie | 1 |  |  |  | EKP\_01 |
| Technologie przetwarzania i obróbki video. Pozyskiwanie i przetwarzanie obrazów wideo oraz ich obróbka | 2 |  | 2 |  | EKP\_01, EKP\_02, EKP\_03, EKP\_05, EKP\_09, EKP\_10 |
| Technologie przetwarzania i obróbki dźwięku. Pozyskiwanie i przetwarzanie materiałów dźwiękowych oraz ich obróbka | 2 |  | 2 |  | EKP\_01, EKP\_04, EKP\_10 |
| Multimedia w HTML5 | 1 |  |  |  | EKP\_06, EKP\_09, EKP\_10 |
| Narzędzia i oprogramowanie przetwarzania obrazu, video i dźwięku | 2 |  | 4 |  | EKP\_06, EKP\_07, EKP\_08, EKP\_09, EKP\_10 |
| Podstawy projektowania graficznego i sztuk wizualnych.  | 1 |  | 1 |  | EKP\_01, EKP\_02, EKP\_05 |
| **Łącznie godzin** | **9** |  | **9** |  |  |

|  |
| --- |
| **Metody weryfikacji efektów uczenia się dla przedmiotu** |
| **Symbol EKP** | **Test** | **Egzamin ustny** | **Egzamin pisemny** | **Kolokwium** | **Sprawozdanie** | **Projekt** | **Prezentacja** | **Zaliczenie praktyczne** | **Inne** |
| EKP\_01 | X |  |  | X |  |  | X |  |  |
| EKP\_02 | X |  |  | X |  |  | X |  |  |
| EKP\_03 | X |  |  | X |  | X | X | X |  |
| EKP\_04 | X |  |  | X | X | X | X | X |  |
| EKP\_05 |  |  |  | X | X | X | X | X |  |
| EKP\_06 | X |  |  | X | X | X | X | X |  |
| EKP\_07 | X |  |  | X | X | X |  | X |  |
| EKP\_08 |  |  |  |  |  | X |  | X |  |
| EKP\_09 | X |  |  |  |  | X |  | X |  |
| EKP\_10 |  |  |  |  |  | X |  | X |  |

|  |
| --- |
| **Kryteria zaliczenia przedmiotu** |
| Aktywność na wykładzie. Waga zaliczeniowa: 20%.Pisemny test zaliczający (test=10 pytań testowych). Próg zaliczenia 50%. Waga zaliczeniowa: 40%.Zaliczenie laboratorium, zadanie zliczające. Próg zaliczający 75%. Waga zaliczeniowa: 20%.Zaliczenie laboratorium, projekt zaliczający. Próg zaliczający 50%. Waga zaliczeniowa: 20%.Zaliczenie przedmiotu: pozytywna ocena z laboratorium i pozytywna ocena z wykładu. |

Uwaga: student otrzymuje ocenę powyżej dostatecznej, jeżeli uzyskane efekty uczenia się przekraczają wymagane minimum.

|  |
| --- |
| **Nakład pracy studenta** |
| **Forma aktywności** | **Szacunkowa liczba godzin przeznaczona na zrealizowanie aktywności** |
| **W** | **C** | **L** | **P** |
| Godziny kontaktowe | 9 |  | 9 |  |
| Czytanie literatury | 12 |  | 12 |  |
| Przygotowanie do zajęć ćwiczeniowych, laboratoryjnych, projektowych |  |  | 5 |  |
| Przygotowanie do egzaminu, zaliczenia | 12 |  |  |  |
| Opracowanie dokumentacji projektu/sprawozdania |  |  | 10 |  |
| Uczestnictwo w zaliczeniach i egzaminach | 2 |  | 2 |  |
| Udział w konsultacjach  | 10 |  | 10 |  |
| **Łącznie godzin** | **45** |  | **48** |  |
| **Sumaryczna liczba godzin dla przedmiotu** | **93** |
| **Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu** | **3** |
|  | **Liczba godzin** | **ECTS** |
| Obciążenie studenta związane z zajęciami praktycznymi | 48 | 2 |
| Obciążenie studenta na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich | 42 | 2 |

|  |
| --- |
| **Literatura podstawowa** |
| Devlin I., HTML5 Multimedia Develop nd Design. Peachpit Press, Berkeley 2012Hagen R., Golombisky K., White Space is not Your Enemy, CRC Press, Boca Raton 2017Adams S., The Designer’s Dictionary of Color, Quid Publishing Ltd. New York 2017Munch W. In the Blink of an Eye, Silman-James Press, Beverly Hills 2001Kenworthy C., Master Shots Vol. 3 The Director’s Vision, Michael Wiese Productions, Studio City 2013 |
| **Literatura uzupełniająca** |
| Zimek R, Oberlan Ł., ABC grafiki komputerowej. Wydanie II, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2005 Long B., Schenk S., Cyfrowe filmy wideo, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2003 Grzeszczyk T., Systemy multimedialne w zarządzaniu przedsiębiorstwem. Metody implementacji. Mikom, Grudzień 2003 Multimedia w biznesie, pod red. Leszka Kiełtyka, Zakamycze, Październik 2003 Bednarek J., Multimedia w kształceniu, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2006Gregory Georges, Techniki obróbki zdjęć cyfrowych. Praktyczne projekty, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2003Helion, Gliwice 2003 Świerk G., Ł. Madurski, Multimedia. Obróbka dźwięku i filmów. Podstawy, Helion, Maj 2004 Gaja W., GIMP. Projekty praktyczne. Wydawnictwo Helion, Gliwice 2006 |

|  |
| --- |
| **Osoba odpowiedzialna za przedmiot** |
| mgr Piotr Milewski | KSI |
| **Pozostałe osoby prowadzące przedmiot** |
| mgr Paweł Szyman | KSI |
| dr Natalia Mańkowska | KSI |