

NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:

Multimedialne strony WWW

Kod przedmiotu: GSO_12

Rodzaj przedmiotu: obieralny

Specjalność: Multimedia

Wydział: Informatyki

Kierunek: Grafika

Poziom studiów: pierwszego stopnia - VI poziom PRK

Profil studiów: praktyczny

Formy zajęć i liczba godzin:

Rok: 3

Semestr: 5, 6

Forma stacjonarna

wyklady – 20 (10 + 10)

laboratorium – 48 (20 + 28)

Forma niestacjonarna

wyklady – 12 (6 + 6)

laboratorium – 28 (12+ 16)

Zajęcia prowadzone są w języku polskim.

Liczba punktów ECTS: 8 (5 + 3)

Osoby prowadzące:

wykład:

laboratorium:

1. Założenia i cele przedmiotu:

Celem przedmiotu jest przekazanie studentom wiedzy na temat aktualnych technologii tworzenia multimedialnych stron WWW. Przegląd stosowanych współcześnie technologii. Zastosowania, różnice. Programowanie interfejsów stron WWW. Programowanie w JavaScript i ActionScript. Podczas dwóch semestrów na wykładzie studenci poznają stosowane współcześnie technologie multimedialnych stron WWW, ich cech i kryteria ich wyboru. Dostosowanie zastosowanych rozwiązań projektowych i technicznych do charakteru strony i potrzeb zamawiającego. Na laboratorium studenci w praktyce poznają elementy programowania interaktywnych interfejsów stron WWW.

2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:

Przedmioty wprowadzające to: grafika rastrowa; grafika wektorowa; animacja i interakcja, projektowanie stron www, podstawy programowania.

3. Opis form zajęć

a) *Wykłady*

- **Treści programowe:**
 - Przegląd obowiązujących technologii multimedialnych stosowanych w Internecie
 - WWW, RIA, AIR
 - Podstawy JavaScript
 - Przegląd popularnych bibliotek JavaScript (frameworks)
 - Video i dźwięk na stronach WWW
 - Multimedia w HTML5 i CSS3
 - Obsługa wideo i dźwięku w ActionScript
 - Multimedia dla urządzeń przenośnych.
- **Metody dydaktyczne:**
 - Prezentacje przypadków,
 - Dyskusja,
 - Zespołowe rozwiązywanie problemów, projektów,
 - Indywidualne rozwiązywanie zadań.
- **Forma i warunki zaliczenia:**
 - Przedmiot kończy się zaliczeniem z oceną. Aby uzyskać zaliczenie należy wykazać się aktywnym uczestnictwem w zajęciach oraz pozytywnie ocenionymi zadaniami wykonanymi w ramach ćwiczeń
- **Wykaz literatury podstawowej**
 1. Jonathan Chaffer, Karl Swedberg, John Resig, *jQuery 1.3. Wprowadzenie*, Helion, Gliwice, 2010
 2. Włodzimierz Gajda, Stoyan Stefanov, *JavaScript. Programowanie obiektowe*, Helion, Gliwice, 2010;
 3. *jQuery. Poradnik programisty*, Helion, Gliwice, 2010
 4. *Adobe Creative Team, Adobe Flash CS4/CS4PL. Oficjalny podręcznik*, Helion, Gliwice, 2009;
 5. Robert Reinhardt, *Adobe Flash CS3/CS3PL Professional. Biblia*, Helion, Gliwice, 2009;
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 1. Gail Rahn Frederick, Rajesh Lal, *Projektowanie witryn internetowych dla urządzeń mobilnych*, Helion, Gliwice, 2010;

b) *Laboratorium*

- **Treści programowe:**
 - Przegląd przykładowych stron stosujących różne technologie multimedialne
 - Programowanie w JavaScript (obsługa animacji i interakcji)
 - Multimedia w HTML5 i CSS3
 - JavaScript i biblioteki JavaScript (animacje i AJAX)
 - Obsługa wideo i dźwięku w ActionScript
- **Metody dydaktyczne:**
 - Prezentacje przypadków,

- Dyskusja,
- Zespołowe rozwiązywanie problemów, projektów,
- Indywidualne rozwiązywanie zadań.
- **Forma i warunki zaliczenia:**
 - Przedmiot kończy się zaliczeniem z oceną. Aby uzyskać zaliczenie należy wykazać się aktywnym uczestnictwem w zajęciach oraz pozytywnie ocenionymi zadaniami wykonanymi w ramach ćwiczeń
- **Wykaz literatury podstawowej**
 1. Jonathan Chaffer, Karl Swedberg, John Resig, *jQuery 1.3. Wprowadzenie*, Helion, Gliwice, 2010
 2. Włodzimierz Gajda, Stoyan Stefanov, *JavaScript. Programowanie obiektowe*, Helion, Gliwice, 2010;
 3. *jQuery. Poradnik programisty*, Helion, Gliwice, 2010
 4. *Adobe Creative Team, Adobe Flash CS4/CS4PL. Oficjalny podręcznik*, Helion, Gliwice, 2009;
 5. Robert Reinhardt, *Adobe Flash CS3/CS3PL Proffesional. Biblia*, Helion, Gliwice, 2009;
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 1. Gail Rahn Frederick, Rajesh Lal, *Projektowanie witryn internetowych dla urządzeń mobilnych*, Helion, Gliwice, 2010;

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

a. forma stacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	20
	Czytanie wskazanej literatury	20
	Przygotowanie do zaliczenia	20
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	48
	Realizacja zadań dodatkowych	40
	Czytanie wskazanej literatury	12
	Przygotowanie do przeglądu zaliczeniowego	30
	Samodzielne rozwiązywanie zadań	10

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	200
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	8

b. forma niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	12

	Czytanie wskazanej literatury	20
	Przygotowanie do zaliczenia	30
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	28
	Realizacja zadań dodatkowych	40
	Czytanie wskazanej literatury	12
	Przygotowanie do przeglądu zaliczeniowego	40
	Samodzielne rozwiązywanie zadań	20

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	200
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	8

5. Wskaźniki sumaryczne

a. forma stacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
- Liczba godzin kontaktowych – 68
 - Liczba punktów ECTS – 2,7
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 48
 - Liczba punktów ECTS – 5,6

b. forma niestacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
- Liczba godzin kontaktowych – 40
 - Liczba punktów ECTS – 1,6
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 28
 - Liczba punktów ECTS – 5,6

6. Zakładane efekty kształcenia

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekty kształcenia dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia
GSO_12_W1	Posiada wiedzę w zakresie aktualnych technologii tworzenia multimedialnych stron WWW	K_W01, K_W03, K_W08
GSO_12_W2	Posiada wiedzę i zna pojęcia z zakresu projektowania elementów identyfikacji wizualnej	K_W01, K_W02, K_W12
GSO_12_U1	Opanował umiejętność doboru i właściwego wykorzystania aktualnych technologii tworzenia multimedialnych stron WWW	K_W01, K_W02, K_W03, K_W08, K_U01, K_U03, K_U10, K_U04, K_U14
GSO_12_U2	Posiada umiejętność projektowania i	K_W01, K_W12, K_U01,

	programowania interfejsów stron WWW	K_U03, K_U10, K_U09 , K_U14, K_K03
GSO_12_K1	Posiada zdolność kreatywnego myślenia w zakresie projektowania publikacji cyfrowych oraz wizerunku medialnego	K_W01, K_W02, K_U01, K_U03, K_U14, K_K05 K_K07, K_K09
GSO_12_K2	Potrafi współdziałać w zespole, jest krytyczny w odniesieniu do prac swoich oraz współpracowników	K_U11, K_U14, K_K05 , K_K07, K_K09

7. Odniesienie efektów kształcenia do form zajęć i sposób oceny osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Forma zajęć		Sposób sprawdzenia osiągnięcia efektu
	Wykład	Laboratorium	
GSO_12_W1	ν	ν	Przegląd prac projektowych w trakcie zajęć
GSO_12_W2	ν		Przegląd prac projektowych w trakcie zajęć
GSO_12_U1		ν	Przegląd prac projektowych w trakcie zajęć
GSO_12_U2	ν	ν	Przegląd prac projektowych w trakcie zajęć
GSO_12_K1	ν	ν	Przegląd prac projektowych w trakcie zajęć
GSO_12_K2		ν	Przegląd prac projektowych w trakcie zajęć

8. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:
GSO_12_W1	Poprawnie realizuje i prezentuje zadania projektowe w czasie zajęć.
GSO_12_W2	Poprawnie realizuje i prezentuje zadania projektowe w czasie zajęć.
GSO_12_U1	Poprawnie realizuje i prezentuje zadania projektowe w czasie zajęć.
GSO_12_U2	Poprawnie realizuje i prezentuje zadania projektowe w czasie zajęć.
GSO_12_K1	Poprawnie realizuje i prezentuje zadania projektowe w czasie zajęć.
GSO_12_K2	Poprawnie realizuje i prezentuje zadania projektowe w czasie zajęć.