

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

Forma studiów: niestacjonarne

Rok: 3

Semestr: 5, 6

Formy zajęć i liczba godzin:

wyklady – 12 (6 + 6);

laboratorium – 32 (14 + 18);

Język/i, w którym/ch realizowane są zajęcia: język polski.

Liczba punktów ECTS: 8 (4+ 4)

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, 2013;
 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, 2013;
 5. Robert Reinhardt, *Adobe Flash CS3/CS3PL Professional. Biblia*, Helion, Gliwice, 2009;
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 2. Gail Rahn Frederick, Rajesh Lal, *Projektowanie witryn internetowych dla urządzeń mobilnych*, Helion, Gliwice, 2010;

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	12
	Czytanie wskazanej literatury	20
	Przygotowanie do zaliczenia	18
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	32
	Realizacja zadań dodatkowych	40
	Czytanie wskazanej literatury	12
	Przygotowanie do przeglądu zaliczeniowego	40
	Samodzielne rozwiązywanie zadań	26

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

5. Wskaźniki sumaryczne

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
 - Liczba godzin kontaktowych – 44
 - Liczba punktów ECTS – 1,8
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 32
 - Liczba punktów ECTS – 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 programowania interfejsów stron WWW	K_W01, K_W12, K_U01, 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	✓	✓	Przegląd prac projektowych w trakcie zajęć
GSO_12_W2	✓		Przegląd prac projektowych w trakcie zajęć
GSO_12_U1		✓	Przegląd prac projektowych w trakcie zajęć
GSO_12_U2	✓	✓	Przegląd prac projektowych w trakcie zajęć
GSO_12_K1	✓	✓	Przegląd prac projektowych w trakcie zajęć
GSO_12_K2		✓	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.