

| | | |
|----|---------------------------|--------------------------------------|
| 1. | Nazwa kierunku | matematyka |
| 2. | Wydział | Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych |
| 3. | Cykl rozpoczęcia | 2021/2022 (semestr zimowy) |
| 4. | Poziom kształcenia | studia drugiego stopnia |
| 5. | Profil kształcenia | ogólnoakademicki |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna |

Moduł kształcenia: Multimedia

Kod modułu: W4-MT-S2-20-Mul

1. Liczba punktów ECTS: 1

| 2. Zakładane efekty uczenia się modułu | | | |
|---|---|------------------------------------|---------------------------------------|
| kod | opis | efekty uczenia się kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| Mul_1 | zapoznaje się z możliwościami nowych urządzeń cyfrowych, objaśnia ich funkcję i towarzyszącego im oprogramowania oraz korzysta z ich możliwości | NI_U07 NI_W07 | 4 4 |
| Mul_2 | zna formaty plików dźwiękowych i potrafi zarejestrować dźwięk na komputerze | NI_U07 NI_W07 | 4 4 |
| Mul_3 | tworzy estetyczne kompozycje graficzne: tworzy kolaże, wykonuje zdjęcia i poddaje je obróbce zgodnie z przeznaczeniem, nagrywa krótkie filmy oraz poddaje je podstawowej obróbce cyfrowej | NI_U07 NI_W07 | 4 4 |
| Mul_4 | projektuje modele dwuwymiarowe i trójwymiarowe, tworzy i edytuje projekty w grafice wektorowej, wykorzystuje różne formaty obrazów, przekształca pliki graficzne, uwzględniając wielkość i jakość obrazów | NI_U07 NI_W07 | 4 4 |
| Mul_5 | tworzy i edytuje dwuwymiarowe oraz trójwymiarowe wizualizacje i animacje, stosuje właściwe formaty plików graficznych | NI_U07 | 3 |
| Mul_6 | korzysta z urządzeń do nagrywania obrazów, dźwięków i filmów, w tym urządzeń mobilnych | NI_U07 | 4 |

3. Opis modułu

| | |
|-------------|---|
| Opis | Celem modułu jest 1. Przegląd urządzeń multimedialnych; 2. Dźwięk – rejestrowanie dźwięku na komputerze, formaty plików dźwiękowych; 3. Reprezentacja obrazu w komputerze, wyjaśnienie pojęcia grafiki rastrowej i wektorowej, zalety i wady, zastosowanie, formaty zapisu, edytory grafiki; grafika trójwymiarowa. 4. Obsługa programu Inkspace. |
|-------------|---|

| | |
|--------------------------|--|
| | 5. Opracowywanie filmu w programach komputerowych. |
| Wymagania wstępne | Wstęp do informatyki |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu | | | |
|--|--|---|--|
| kod | nazwa (typ) | opis | efekty uczenia się modułu |
| Mul_w_1 | bieżąca ocena realizacji ćwiczeń i zadań laboratoryjnych | weryfikacja umiejętności na podstawie analizy rozwiązań zadań i odpowiedzi ustnych | Mul_1, Mul_2, Mul_3, Mul_4, Mul_5, Mul_6 |
| Mul_w_2 | prace pisemne | weryfikacja umiejętności na podstawie stworzonych przez studenta/grupę studentów własnych programów, projektów w poznanych programach | Mul_1, Mul_2, Mul_3, Mul_4, Mul_5, Mul_6 |

| 5. Rodzaje prowadzonych zajęć | | | | | | |
|--------------------------------------|----------------------------------|--|----------------------|--|----------------------|--|
| kod | rodzaj prowadzonych zajęć | | | praca własna studenta | | sposoby weryfikacji efektów uczenia się |
| | nazwa | opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych) | liczba godzin | opis | liczba godzin | |
| Mul_fs_1 | laboratorium | laboratorium, w trakcie którego studenci wykonują z pomocą prowadzącego ćwiczenia kształtujące umiejętności wymienione w zestawie efektów kształcenia modułu | 15 | samodzielne doskonalenie umiejętności wymienione w zestawie efektów kształcenia modułu | 15 | Mul_w_1, Mul_w_2 |