

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>informatyka</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy), 2018/2019 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Multimedia

**Kod modułu:** 08-IO1N-13-M

**1. Liczba punktów ECTS:** 4

<b>2. Zakładane efekty kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
M_K_8	Potrafi pracować w zespole przygotowującym projekt.	K_1_A_I_K03	1
M_K_9	Prezentuje grupie własne pomysły na realizację zadań i algorytmów.	K_1_A_I_K03	1
M_U_6	Tworzy dokumentację własnych projektów multimedialnych.	K_1_A_I_U03	1
M_U_7	Tworzy własne interaktywne programy multimedialne wykorzystujące środowisko Adobe Flash i język Action Script.	K_1_A_I_U15 K_1_A_I_U19	1 1
M_U_5	Korzysta z dokumentacji technicznej dołączonej do Adobe Flash.	K_1_A_I_U01	1
M_W_3	Opisuje funkcje języka skryptowego Action Script.	K_1_A_I_W17	1
M_W_4	Konstruuje proste programy multimedialne wykorzystujące środowisko Adobe Flash i język Action Script.	K_1_A_I_W17	1
M_W_1	Definiuje pojęcia związane z multimediami.	K_1_A_I_W12 K_1_A_I_W15	1 1
M_W_2	Demonstruje zalety programu Adobe Flash.	K_1_A_I_W15 K_1_A_I_W17	1 1

**3. Opis modułu**

<b>Opis</b>	Celem zajęć jest zaznajomienie studentów z technikami multimedialnymi oraz projektowaniem aplikacji multimedialnych. Student zapoznaje się ze środowiskiem Adobe Flash oraz skryptowym językiem Action Script służącym do programowania aplikacji multimedialnych. Student potrafi zaprojektować i zrealizować projekt aplikacji multimedialnej w środowisku Adobe Flash oraz napisać i uruchomić pomocniczy program skryptowy w
-------------	--

	języku Action Script. Dodatkowo potrafi szczegółowo przeanalizować działanie napisanego programu.
<b>Wymagania wstępne</b>	

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia modułu</b>
M-w_1	Zaliczenie w formie pisemnej	Kolokwium pisemne, które sprawdza stopień przyswojenia i zrozumienia zagadnień omawianych na wykładzie.	M_W_3, M_W_4, M_W_1, M_W_2
M-w_2	Zadanie programistyczno-projektowe	Zadanie realizowane indywidualnie, które sprawdza umiejętności praktyczne nabyte podczas zajęć laboratoryjnych.	M_U_7, M_U_5, M_W_4
M-w_3	Projekt zespołowy	Sprawdza umiejętności praktyczne nabyte podczas rozwiązywania zadań w grupach oraz umiejętność prezentacji i uzasadnienia zaproponowanego rozwiązania .	M_K_8, M_K_9, M_U_6, M_U_7, M_U_5

<b>5. Rodzaje prowadzonych zajęć</b>						
<b>kod</b>	<b>rodzaj prowadzonych zajęć</b>			<b>praca własna studenta</b>		<b>sposoby weryfikacji efektów kształcenia</b>
	<b>nazwa</b>	<b>opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)</b>	<b>liczba godzin</b>	<b>opis</b>	<b>liczba godzin</b>	
M_fns_1	wykład	Treści dostępne w formie przekazu multimedialnego. Przedstawione przykładowe zadania projektowe.	20	Zapoznanie się z tematyką zajęć określoną na wykładzie we własnym zakresie. Przygotowanie do zaliczenia.	40	M-w_1
M_fns_2	laboratorium	Konfigurowanie i przygotowywanie narzędzi projektowych. Praktyczna implementacja określonych przez prowadzącego zadań.	20	Realizacja projektu w domu lub na komputerach udostępnianych w Instytucie studentom do pracy własnej	40	M-w_2, M-w_3