

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Interaktywne aplikacje multimedialne I

Kod modułu: 08-IO1S-13-IAM1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
IAM1_K_8	Potrafi pracować w zespole przygotowującym projekt.		
IAM1_K_9	Prezentuje grupie własne pomysły na realizację zadań i algorytmów.		
IAM1_U_5	Korzysta z dokumentacji technicznej dołączonej do Adobe Flash.	K_U01	1
IAM1_U_6	Tworzy dokumentację własnych projektów multimedialnych.	K_U03	1
IAM1_U_7	Tworzy własne interaktywne programy multimedialne wykorzystujące środowisko Adobe Flash i język Action Script.	K_U14 K_U18	1 1
IAM1_W_1	Definiuje pojęcia związane z multimediami.	K_W12 K_W15	1 1
IAM1_W_2	Demonstruje zalety programu Adobe Flash.	K_W15 K_W17	1 1
IAM1_W_3	Opisuje funkcje języka skryptowego Action Script.	K_W17	1
IAM1_W_4	Konstruuje proste programy multimedialne wykorzystujące środowisko Adobe Flash i język Action Script.	K_W17	1

3. Opis modułu

Opis	Celem zajęć jest zaznajomienie studentów z projektowaniem oraz programowaniem interaktywnych 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 interaktywnej aplikacji multimedialnej w środowisku Adobe Flash oraz napisać i uruchomić pomocniczy program skryptowy w języku Action Script. Dodatkowo potrafi szczegółowo przeanalizować działanie napisanego programu.
-------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Wymagania wstępne	
--------------------------	--

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
IAM1_w_1	Zaliczenie w formie pisemnej	Pytania teoretyczne dotyczące omawianych na wykładzie zagadnień.	IAM1_W_1, IAM1_W_2, IAM1_W_3, IAM1_W_4
IAM1_w_2	Zadanie programistyczno-projektowe	Indywidualnie realizowane, krótkie zadanie programistyczno-projektowe.	IAM1_U_5, IAM1_U_7, IAM1_W_4
IAM1_w_3	Projekt zespołowy	Sprawdza stopień przygotowania studentów do realizacji większych projektów zespołowych.	IAM1_K_8, IAM1_K_9, IAM1_U_5, IAM1_U_6, IAM1_U_7

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	
IAM1_fs1	wykład	Treści dostępne w formie przekazu multimedialnego. Przedstawione przykładowe zadania projektowe.	15	Zapoznanie się z tematyką zajęć określoną na wykładzie we własnym zakresie. Przygotowanie do zaliczenia.	15	IAM1_w_1
IAM1_fs2	laboratorium	Konfigurowanie i przygotowywanie narzędzi projektowych. Praktyczna implementacja określonych przez prowadzącego zadań.	15		15	IAM1_w_2, IAM1_w_3