1.	**Nazwa kierunku**	**informatyka**
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Interaktywne aplikacje multimedialne I

Kod modułu: 08-IO1S-13-6SW06

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu

kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
08-IO1S-13-6SW06_K_8	Potrafi pracować w zespole przygotowującym projekt.	K_1_A_I_K03	1
08-IO1S-13-6SW06_K_9	Prezentuje grupie własne pomysły na realizację zadań i algorytmów.	K_1_A_I_K03	1
08-IO1S-13-6SW06_U_5	Korzysta z dokumentacji technicznej dołączonej do Adobe Flash.	K_1_A_I_U01	1
08-IO1S-13-6SW06_U_6	Tworzy dokumentację własnych projektów multimedialnych.	K_1_A_I_U03	1
08-IO1S-13-6SW06_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
08-IO1S-13-6SW06_W_1	Definiuje pojęcia związane z multimediami.	K_1_A_I_W12 K_1_A_I_W15	1 1
08-IO1S-13-6SW06_W_2	Demonstruje zalety programu Adobe Flash.	K_1_A_I_W15 K_1_A_I_W17	1 1

08-IO1S-13-6SW06_W_3	Opisuje funkcje języka skryptowego Action Script.	K_1_A_I_W17	1
08-IO1S-13-6SW06_W_4	Konstruuje proste programy multimedialne wykorzystujące środowisko Adobe Flash i język Action Script.	K_1_A_I_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	Wiadomości z zakresu podstaw programowania oraz grafiki komputerowej.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
08-IO1S-13-6SW0(w_1	Zaliczenie w formie pisemnej	Pytania teoretyczne dotyczące omawianych na wykładzie zagadnień.	08-IO1S-13-6SW06_W_1, 08-IO1S-13-6SW06_W_2, 08-IO1S-13-6SW06_W_3, 08-IO1S-13-6SW06_W_4
08-IO1S-13-6SW0(w_2	Zadanie programistyczno-projektowe	Indywidualnie realizowane, krótkie zadanie programistyczno-projektowe.	08-IO1S-13-6SW06_U_5, 08-IO1S-13-6SW06_U_7, 08-IO1S-13-6SW06_W_4
08-IO1S-13-6SW0(w_3	Projekt zespołowy	Sprawdza stopień przygotowania studentów do realizacji większych projektów zespołowych.	08-IO1S-13-6SW06_K_8, 08-IO1S-13-6SW06_K_9, 08-IO1S-13-6SW06_U_5, 08-IO1S-13-6SW06_U_6, 08-IO1S-13-6SW06_U_7

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
08-IO1S-13-6SW0(_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.	45	08-IO1S-13-6SW06-w_1
08-IO1S-13-6SW0(_fs2	laboratorium	Konfigurowanie i przygotowywanie narzędzi projektowych. Praktyczna implementacja określonych przez prowadzącego zadań.	15		45	08-IO1S-13-6SW06-w_2, 08-IO1S-13-6SW06-w_3