

Media cyfrowe w reklamie - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Media cyfrowe w reklamie
Kod przedmiotu	15.3-WE-BizEIP-MCwR
Wydział	Wydział Informatyki, Elektrotechniki i Automatyki
Kierunek	Biznes elektroniczny
Profil	praktyczny
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. inżyniera
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2018/2019

Informacje o przedmiocie	
Semestr	1
Liczba punktów ECTS do zdobycia	4
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	- dr inż. Łukasz Hładowski - dr hab. inż. Bartłomiej Sulikowski, prof. UZ

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Wykład	15	1	9	0,6	Zaliczenie na ocenę
Laboratorium	30	2	18	1,2	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

- Zapewnienie studentom wiedzy z obszaru mediów cyfrowych z uwzględnieniem współczesnych technologii oraz wymogów stawianych przez przemysł mediów elektronicznych.
- Nauczenie podstaw praktycznego wytwarzania mediów reklamowych. Ukształtowanie umiejętności w zakresie podstawowych technik akwizycji i cyfrowej obróbki obrazów, wideo i materiałów audio.
- Nauczenie podstaw praktycznych publikowania wielu rodzajów treści w Internecie.

Wymagania wstępne

Znajomość technologicznych aspektów funkcjonowania Internetu.

Zakres tematyczny

- Charakterystyka mediów cyfrowych.* Percepcja obrazu i dźwięku. Znaczenie zarządzania barwą i rola profili kolorów.
- Multimedialne urządzenia wejściowe (aparaty cyfrowe, kamery, mikrofony, skanery) i wyjściowe (monitory, drukarki, plotery, drukarki 3D, głośniki).* Parametry urządzeń i techniki doboru sprzętu.
- Wykorzystanie aparatów cyfrowych.* Podstawy fotografii. Dobór parametrów aparatu i obiektywu pod kątem fotografowanej sceny: makrofotografia, fotografia reklamowa, zdjęcia reportażowe.
- Obróbka obrazów cyfrowych.* Formaty obrazu. Analiza i obróbka obrazu cyfrowego. Podstawy typografii.
- Wykorzystanie cyfrowych kamer wideo.* Podstawy rejestracji wideo. Filmy reklamowe. Podstawy montażu i obróbki wideo przeznaczonych do udostępniania w Internecie.
- Audio.* Pozyskiwanie materiału audio. Podstawy obróbki (odszumianie, wykorzystanie efektów specjalnych, filtracja). Integracja i synchronizacja dźwięku i obrazu.
- Przygotowanie treści.* Korzystanie z zasobów banków materiałów licencjonowanych (ang. stock photos). Tworzenie stron lądowania (ang. landing pages). Dobór parametrów materiału do publikacji (rozdzielczość, rozmiar, format).
- Podstawy tworzenia grafiki biznesowej.* Plakaty, zaproszenia, wizytówki, foldery reklamowe i zdjęcia. Tworzenie prezentacji elektronicznych.
- Publikowanie treści.* Wykorzystanie internetowych kanałów dystrybucji treści, takich jak: YouTube, Fotolia, Picassa Web, portale społecznościowe, fora dyskusyjne, Kickstarter. Publikowanie treści „na żywo” za pomocą mediów strumieniowych.

Metody kształcenia

Wykład - wykład konwencjonalny z wykorzystaniem wideoprojektora.

Laboratorium - zajęcia praktyczne w laboratorium komputerowym.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Zna podstawy grafiki biznesowej. Potrafi wykonać prostą stronę lądowania, zaprojektować wizytówkę i utworzyć prezentację elektroniczną. Potrafi dokonać prostej obróbki obrazów, dźwięku i wideo cyfrowych.	K_W14 K_U07 K_U23 K_K03 K_K06	- projekt - przygotowanie prezentacji, sprawdzian praktyczny	
Rozumie znaczenie zarządzania barwą i rolę profili kolorów. Potrafi właściwie dobrać przestrzeń roboczą z uwzględnieniem przeznaczenia dokumentu (Internet, druk).	K_W07 K_W14 K_U15	sprawdzian	- Wykład - Laboratorium
Zna podstawowe rodzaje, parametry i zasady doboru urządzeń wejściowych i wyjściowych. Rozumie znaczenie pojęć: ogniskowej obiektywu, przesłony, głębi ostrości i czułości ISO.	K_W07 K_W14	sprawdzian	Wykład
Zna podstawowe zasady licencjonowania materiałów i jest świadomy istnienia ograniczeń prawnych fotografii.	K_W19 K_W22 K_K03 K_K06	sprawdzian	Wykład
Zna podstawy fotografii i potrafi wykorzystać aparat cyfrowy do wykonania makrofotografii i prostej fotografii reklamowej. Potrafi wykorzystać cyfrową kamerę wideo do wykonania prostego filmu reklamowego.	K_W14 K_W19 K_U23 K_K06	- projekt - sprawdzian praktyczny	
Potrafi wykorzystać zasoby banków materiałów licencjonowanych. Potrafi podać niezbędne parametry techniczne dla takich materiałów	K_W19 K_W22 K_U23 K_K03 K_K06	- projekt - sprawdzian	

Warunki zaliczenia

Wykład - sprawdzian w formie pisemnej i/lub ustnej, realizowany na koniec semestru.

Laboratorium – ocena końcowa stanowi średnią arytmetyczną ocen uzyskanych za realizację poszczególnych elementów kursu szkoleniowego. Oceniane jest przygotowanie do ćwiczenia (w formie pisemnej) oraz rezultat praktyczny wykonanego ćwiczenia.

Ocena końcowa = 40 % oceny zaliczenia z formy zajęć wykład + 60 % oceny zaliczenia z formy zajęć laboratorium

Literatura podstawowa

- Williams, R., DTP od podstaw. Projekty z klasą, Gliwice, Helion, 2011.
- Ball, J., Carman, R., Filmowanie lustrzanką cyfrową, Łódź, Wyd. Galaktyka, 2011.
- Mroczek, A., Książka o fotografowaniu, Gliwice, Helion, 2009.

Literatura uzupełniająca

- Fraser, B., Profesjonalne zarządzanie barwą, Wyd. II, Gliwice, Helion, 2006.
- Varis, L., Ciało. Profesjonalne oświetlenie i retusz w fotografii portretowej, Gliwice, Helion, 2010.
- Sztekmler, K., Podstawy nagłośnienia i realizacji nagrań. Podręcznik dla akustyków, Warszawa, WKŁ, 2011.

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr hab. inż. Bartłomiej Sulikowski, prof. UZ (ostatnia modyfikacja: 27-04-2018 10:37)

