

# Media cyfrowe w reklamie - opis przedmiotu

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

| Informacje o przedmiocie        |                                                                                                                               |
|---------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Semestr                         | 2                                                                                                                             |
| Liczba punktów ECTS do zdobycia | 1                                                                                                                             |
| Typ przedmiotu                  | obowiązkowy                                                                                                                   |
| Język nauczania                 | polski                                                                                                                        |
| Sylabus opracował               | <ul style="list-style-type: none"><li>dr inż. Łukasz Hładowski</li><li>dr hab. inż. Bartłomiej Sulikowski, prof. UZ</li></ul> |

| Formy zajęć |                                            |                                           |                                               |                                              |                     |
|-------------|--------------------------------------------|-------------------------------------------|-----------------------------------------------|----------------------------------------------|---------------------|
| Forma zajęć | Liczba godzin w semestrze<br>(stacjonarne) | Liczba godzin w tygodniu<br>(stacjonarne) | Liczba godzin w semestrze<br>(niestacjonarne) | Liczba godzin w tygodniu<br>(niestacjonarne) | Forma zaliczenia    |
| Projekt     | 15                                         | 1                                         | 9                                             | 0,6                                          | Zaliczenie na ocenę |

## Cel przedmiotu

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

zaliczenie przedmiotu Media cyfrowe w reklamie (semestr 1)

## Zakres tematyczny

*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.

## Metody kształcenia

Projekt - zajęcia praktyczne w laboratorium komputerowym.

## Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

| Opis efektu                                                                                                                                                                       | Symbole efektów                                                     | Metody weryfikacji                                                     | Forma zajęć                                             |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|
| Zna podstawowe rodzaje, parametry i zasady doboru urządzeń wejściowych i wyjściowych.<br>Rozumie znaczenie pojęć: ogniskowej obiektywu, przesłony, głębi ostrości i czułości ISO. | <ul style="list-style-type: none"><li>K_U02</li><li>K_U11</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>projekt</li></ul>                | <ul style="list-style-type: none"><li>Projekt</li></ul> |
| Zna podstawowe zasady licencjonowania materiałów i jest świadomy istnienia ograniczeń prawnych fotografii.                                                                        | <ul style="list-style-type: none"><li>K_K03</li><li>K_K06</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>przygotowanie projektu</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>Projekt</li></ul> |

| Opis efektu                                                                                                                                                                                                  | Symbole efektów                                                                                                                             | Metody weryfikacji                                                                           | Forma zajęć                                                 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|
| 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. | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">K_W19</a></li> <li>• <a href="#">K_U23</a></li> <li>• <a href="#">K_K06</a></li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• projekt</li> <li>• sprawdzian praktyczny</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Projekt</li> </ul> |
| potrafi przygotować i opublikować materiał audio-wizualny zgodny z określonymi a priori wymaganiami                                                                                                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">K_U02</a></li> <li>• <a href="#">K_U10</a></li> </ul>                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• projekt</li> </ul>                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Projekt</li> </ul> |

## Warunki zaliczenia

Projekt – ocena końcowa stanowi sumę ważoną ocen uzyskanych za realizację poszczególnych elementów kursu szkoleniowego oraz formy jego prezentacji. Wkład poszczególnych elementów oceny: wizualna forma projektu – 25%, zgodność z postawionymi celami biznesowymi – 50%, poprawność techniczna przygotowania materiałów – 25%

## Literatura podstawowa

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

## Literatura uzupełniająca

1. Fraser, B., Profesjonalne zarządzanie barwą, Wyd. II, Gliwice, Helion, 2006.
2. Varis, L., Ciało. Profesjonalne oświetlenie i retusz w fotografii portretowej, Gliwice, Helion, 2010.
3. 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 10:49)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ