

Projekt reklamy elektronicznej - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Projekt reklamy elektronicznej
Kod przedmiotu	15.3-WE-BizEIP-PRE
Wydział	Wydział Informatyki, Elektrotechniki i Automatyki
Kierunek	Biznes elektroniczny
Profil	praktyczny
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. inżyniera
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2020/2021

Informacje o przedmiocie	
Semestr	2
Liczba punktów ECTS do zdobycia	1
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
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

Wykonanie filmu wideo na podany przez prowadzącego temat wraz z:

- praktycznym wykorzystaniem technologii greenscreen,
- poprawnym doбором i wykorzystaniem fontów z zachowaniem zasad typografii,
- obróbką ścieżki dźwiękowej filmu (usuwanie szumu, modyfikacja głośności).

Wykonanie ulotki związanej z filmem wraz z:

- samodzielnym wykonaniem zdjęć,
- prawidłową obróbką zdjęć zgodnie z wymaganiami biznesowymi,
- zapewnieniem prawidłowego zarządzania barwą w całym procesie.

Praca z materiałami źródłowymi ze szczególnym uwzględnieniem praw autorskich.

Metody kształcenia

Projekt - zajęcia praktyczne w laboratorium komputerowym.

Projekt - praca własna w domu

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągania efektów uczenia się

Opis efektu	Symbolce efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
potrafi przygotować i opublikować materiał audio-wizualny zgodny z określonymi a'priori wymaganiami	• K_U02 • K_U11	• projekt	• Projekt
Zna podstawowe rodzaje, parametry i zasady doboru urządzeń wejściowych i wyjściowych. Rozumie znaczenie pojęć: ogniskowej obiektywu, przesłony, głębi ostrości i czułości ISO.	• K_K03 • K_K06	• projekt	• Projekt
Zna podstawowe zasady licencjonowania materiałów i jest świadomy istnienia ograniczeń prawnych fotografii.	• K_U02 • K_K03 • K_K06	• przygotowanie projektu	• Projekt

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.	• K_U02 • K_U10	• projekt • sprawdzian praktyczny	• Projekt

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 i prawem autorskim – 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.
4. Kelby, S. Sekrety mistrza fotografii cyfrowej. Najlepsze wskazówki, Helion 2016.

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 inż. Łukasz Hładowski (ostatnia modyfikacja: 26-04-2020 23:32)

Wygenerowano automatycznie z systemu SyllabUZ