

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 2022/2023

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.

Wymagania wstępne

Znajomość technologicznych aspektów funkcjonowania Internetu.

Zakres tematyczny

Podstawy zarządzania barwą. Rola profili kolorów. Przestrzenie robocze. Praktyczne tworzenie i wykorzystanie profili kolorów dla urządzeń wejściowych i wyjściowych. Podstawy wykorzystania profili urządzeń drukujących.

Multimedialne urządzenia wejściowe (aparaty cyfrowe, kamery, mikrofony, skanery) i wyjściowe (monitory, drukarki, 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 portretowe.

Obróbka obrazów cyfrowych. Formaty obrazu. Analiza i obróbka obrazu cyfrowego. Podstawy typografii. Wykorzystanie gotowych materiałów w procesie tworzenia grafiki biznesowej.

Wykorzystanie cyfrowych kamer wideo. Podstawy rejestracji wideo. Praktyczne wykorzystanie mikroportów. Podstawy korzystania z blendy podczas rejestracji materiału wideo.

Audio. Pozyskiwanie materiału audio. Podstawy obróbki (odszumianie, wykorzystanie efektów specjalnych, filtracja). Integracja i synchronizacja dźwięku i obrazu.

Podstawy sterowania oświetleniem. Idea protokołu DMX. Praktyczne wykorzystanie konsoli DMX do sterowania zestawem lamp RGB.

Podstawy wykorzystania materiałów. Główne zagadnienia prawa autorskiego. Rodzaje licencji oprogramowania i materiałów (m.in. zdjęć, filmów, muzyki, fontów). Ograniczenia prawne w fotografii. Banki materiałów licencjonowanych (ang. stock).

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
-------------	-----------------	--------------------	-------------

Opis efektu	Symbolo 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_U22 • K_K03 • K_K06	• sprawdzian • sprawdzian praktyczny	• Wykład • Laboratorium
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_U22 • K_K06	• sprawdzian • sprawdzian praktyczny	• Laboratorium
Potrafi wykorzystać zasoby banków materiałów licencjonowanych. Potrafi podać niezbędne parametry techniczne dla takich materiałów	• K_W19 • K_W22 • K_U22 • K_K03 • K_K06	• sprawdzian	• Wykład • Laboratorium
Potrafi wykorzystać praktycznie konsolę mikserską z obsługą protokołu DMX do sterowania oświetleniem	• K_U22	• sprawdzian praktyczny	• Laboratorium

Warunki zaliczenia

Wykład - sprawdzian w formie pisemnej 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 = 50 % oceny zaliczenia z formy zajęć wykład + 50 % oceny zaliczenia z formy zajęć laboratorium

Literatura podstawowa

1. Fraser, B., Profesjonalne zarządzanie barwą, Wyd. II, Gliwice, Helion, 2006,
2. Williams, R., *DTP od podstaw. Projekty z klasą*, Gliwice, Helion, 2011,
3. Ball, J., Carman, R., *Filmowanie lustrzanką cyfrową*, Łódź, Wyd. Galaktyka, 2011,
4. Mroczek, A., *Książka o fotografowaniu*, Gliwice, Helion, 2009,
5. Scott, K. *Sekrety mistrza fotografii cyfrowej. Najlepsze wskazówki*, Gliwice, Helion 2016.

Literatura uzupełniająca

1. Varis, L., Ciało. *Profesjonalne oświetlenie i retusz w fotografii portretowej*, Gliwice, Helion, 2010,
2. Sztekmler, K., *Podstawy nagłośnienia i realizacji nagrań. Podręcznik dla akustyków*, Warszawa, WKŁ, 2011.

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr inż. Łukasz Hładowski (ostatnia modyfikacja: 20-04-2022 23:12)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ