

Multimedialne technologie informacyjne - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Multimedialne technologie informacyjne
Kod przedmiotu	11.3-WP-PEDD-MTI-L_genQB3YL
Wydział	Wydział Nauk Społecznych
Kierunek	Pedagogika / Edukacja medialna i informatyczna
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	drugiego stopnia z tyt. magistra
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2016/2017

Informacje o przedmiocie	
Semestr	2
Liczba punktów ECTS do zdobycia	4
Typ przedmiotu	obieralny
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	dr Jacek Jędryczkowski

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
Laboratorium	30	2	18	1,2	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Przygotowanie studenta do praktycznego stosowania wiadomości z zakresu psychologicznych i pedagogicznych uwarunkowań procesu nauczania-uczenia się podczas realizacji multimediów wykorzystywanych offline i online. Nabycie umiejętności związanych z realizacją komponentów oraz gotowych prezentacji multimedialnych i filmów wideo oraz witryn internetowych.

Wymagania wstępne

Podstawowa wiedza z zakresu przedmiotu obowiązkowego - technologie informacyjne.

Zakres tematyczny

Aplikacje do tworzenia multimediów. Stymulacja procesów uwagi poprzez multimedia w praktyce. Grafika rastrowa – obróbka plików graficznych. Animowane pliki GIF – edycja oraz tworzenie własnych animacji. Grafika i animacja w Microsoft PowerPoint. Podstawy tworzenia grafiki wektorowej. Fotografia cyfrowa oraz morfing. Realizacja filmu (morfingu) w formacie AVI i WMV. Różne formaty plików dźwiękowych. Nagrywanie i montaż dźwięku. Import dźwięku z plików filmowych. Efekty dźwiękowe oraz miksowanie. Generatory ludzkiego głosu. Dźwięk w prezentacji multimedialnej. Aplikacje do komponowania muzyki (legalny podkład dźwiękowy). Filmowanie kamerą internetową oraz cyfrową; konwersja; udźwiękowanie oraz podstawowy montaż. Urządzenia do nagrywania cyfrowego sygnału wideo w wysokiej rozdzielczości – możliwości i ograniczenia oraz ochrona praw autorskich. Filmy DVD realizacja i kopiowanie; elementy prawa autorskiego. Filmy ekranowe (Cam studio; BB FlashBack – różne formaty wideo oraz efekty specjalne). Aplikacje do tworzenia pokazów slajdów - udźwiękowione filmy tworzone z fotografii. Interaktywna prezentacja zawierająca wszystkie komponenty multimedialne.

Metody kształcenia

Pokaz, demonstracja, korzystanie z multimedialnych kursów online: blended learning oraz e-learning, metoda zajęć praktycznych, metoda laboratoryjna.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student definiuje zależność pomiędzy odpowiednią konstrukcją multimedialnego przekazu edukacyjnego, a stymulacją procesów uwagi co stanowi warunek efektywnego zapamiętywania.	K_W05	Test z progami punktowymi	Laboratorium
Wskazuje możliwości multimediów w zakresie indywidualizacji procesu nauczania-uczenia się		- Zadania praktyczne – metoda laboratoryjna - Ocena prac – progi punktowe (jakość wykonania, zgodność z instrukcją)	

Opis efektu	Symbol e efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Identyfikuje zagrożenia związane ze swobodnym i nieograniczonym dostępem do treści multimedialnych w Internecie. Posiada uporządkowaną wiedzę o potencjalnych odbiorcach tworzonych przekazów multimedialnych - uczestnikach działalności edukacyjnej, wychowawczej, opiekuńczej, kulturalnej, pomocowej i terapeutycznej. Omawia możliwości nielegalnego i nieetycznego wykorzystywania Internetu, wskazuje takie działania, jednak osobiście ich nie stosuje. Konstruuje własne witryny internetowe respektuje założenia prawa autorskiego. Samodzielnie przygotowuje komponenty witryn internetowych lub stosuje odpowiednie przypisy i odsyłacze bibliograficzne	• K_W15 • K_W16 • K_W17	• Test z progami punktowymi • Zadania praktyczne – metoda laboratoryjna • Ocena prac – progi punktowe (jakość wykonania, zgodność z instrukcją)	• Laboratorium
Samodzielnie tworzy grafiki (fotografie, schematy, rzuty ekranowe), animacje nagrania audio i wideo oraz hipertekst i proste interakcje. Realizuje proste, interaktywne symulacje procesów i zjawisk oraz interaktywne gry i zabawy w formacie Flash. Korzysta z zasobów Internetu w celu pozyskiwania odpowiednich materiałów oraz archiwizowania własnych prac (np. w chmurze). Konstruuje prezentacje multimedialne i witryny internetowe z wykorzystaniem samodzielnie przygotowanych komponentów. Projektuje prezentację multimedialną lub witrynę internetową oraz jej komponenty zgodnie z określonymi wymogami lub na potrzeby zdefiniowanej sytuacji dydaktycznej. Konstruuje przekazy multimedialne postępuje zgodnie z zasadami projektowania dydaktycznego. Dostosowuje do napotkanej sytuacji dydaktycznej odpowiednią formę oddziaływania multimedialnego	• K_U10 • K_U13	• Zadania praktyczne – metoda laboratoryjna • Ocena prac – progi punktowe (jakość wykonania, zgodność z instrukcją)	• Laboratorium
Rozumie potrzebę poszanowania cudzej własności intelektualnej. Konstruuje przekazy multimedialne unika treści mogących narazić czyjeś dobre imię. Db o ochronę danych osobowych uczniów; zabezpiecza dane przechowywane na serwerze (hasła dostępu, szyfrowanie plików)	• K_K05	• Projekt zaliczeniowy, zadania praktyczne – metoda laboratoryjna • Ocena prac – progi punktowe (jakość wykonania, zgodność z instrukcją)	• Laboratorium

Warunki zaliczenia

Wiadomości z zajęć są sprawdzane z zastosowaniem testów z progami punktowymi; warunkiem uzyskania oceny pozytywnej jest zdobycie minimum 60% punktów.

Umiejętności praktyczne oraz kompetencje społeczne są oceniane na podstawie oceny prac – zadań wykonywanych według instrukcji:

<http://staff.uz.zgora.pl/jjedrycz/mtiinstrukcje.html> – progi punktowe. Na każdych zajęciach student wykonuje zadania zgodnie z dostępną w internecie instrukcją. Każde zadanie musi być zaliczone.

Ocena końcowa jest średnią arytmetyczna wszystkich ocen.

Literatura podstawowa

1. De Kerckhove D., *Inteligencja otwarta*, Warszawa 2001.
2. Jędrzykowski J., *Prezentacje multimedialne w procesie uczenia się studentów*, Toruń 2005.
3. Jędrzykowski J., *Prezentacje multimedialne w pracy nauczyciela*, Zielona Góra 2008.
4. Jędrzykowski J., <http://www.uz.zgora.pl/~jjedrycz/mti.htm>
5. Zimbardo P. G., Gerrig R.J., *Psychologia i życie*, Warszawa 2012.

Literatura uzupełniająca

1. Bednarek J., *Multimedia w kształceniu*, Warszawa 2008.
2. Doliński D., *Psychologia reklamy*, Wrocław 2001.
3. Furmanek M., red., *Technologie informacyjne w warsztacie pracy nauczyciela*, Zielona Góra 2008.
4. Papert S., *Burze mózgów: dzieci i komputery*, Warszawa 1996.
5. Reeves B., Nass C., *Media i ludzie*, Warszawa 2000.
6. Strykowski W. *Wstęp do teorii filmu dydaktycznego*, Poznań 1977.
7. Wawrzak-Chodaczek M., *Kształcenie kultury audiowizualnej młodzieży*, Wrocław 2000.

Uwagi

Kurs z materiałami dydaktycznymi, listami zadań i tematów oraz wymaganiami są dostępne na platformie e-learningowej Katedry lub na stronie wykładowcy:

<http://staff.uz.zgora.pl/jjedrycz/mtiinstrukcje.html>.

Zmodyfikowane przez dr Jacek Jędrzykowski (ostatnia modyfikacja: 12-07-2016 11:41)