

# **MULTIMEDIALNE TECHNOLOGIE INFORMACYJNE**

Kod przedmiotu: 11.3-WP-PED-MTI

Typ przedmiotu: do wyboru

Język nauczania: polski

Odpowiedzialny za przedmiot: dr Jacek Jędryczkowski

Prowadzący: dr Jacek Jędryczkowski

Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze	Liczba godzin w tygodniu	Semestr	Forma zaliczenia	Punkty ECTS
<b>Studia stacjonarne</b>					4
Laboratorium	30	2	2	Zaliczenie z oceną	
<b>Studia niestacjonarne</b>					
Laboratorium	18	2	2	Zaliczenie z oceną	

## **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.

Nabywanie 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 PRZEDMIOTU:**

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

K_W05	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Definiuje zależność pomiędzy odpowiednią konstrukcją multimedialnego przekazu edukacyjnego, a stymulacją procesów uwagi co stanowi warunek efektywnego zapamiętywania.</li> <li>- Wskazuje możliwości multimedialnych w zakresie indywidualizacji procesu nauczania-uczenia się.</li> </ul>
K_W16	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Student identyfikuje zagrożenia związane ze swobodnym i nieograniczonym dostępem do treści multimedialnych w Internecie.</li> <li>- Omawia możliwości nielegalnego i nieetycznego wykorzystywania Internetu, wskazuje takie działania, jednak osobiście ich nie stosuje.</li> <li>- Konstruując własne witryny internetowe respektuje założenia prawa autorskiego.</li> <li>- Samodzielnie przygotowuje komponenty witryn internetowych lub stosuje odpowiednie przypisy i odsyłacze bibliograficzne.</li> </ul>
K_U10	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Student samodzielnie tworzy grafiki (fotografie, schematy, zrzuty ekranowe), animacje nagrania audio i wideo oraz hipertekst i proste interakcje.</li> <li>- Realizuje proste - interaktywne symulacje procesów i zjawisk oraz interaktywne gry i zabawy w formacie Flash.</li> <li>- Korzysta z zasobów Internetu w celu pozyskiwania odpowiednich materiałów oraz archiwizowania własnych prac (np. w chmurze).</li> <li>- Konstruuje prezentacje multimedialne i witryny internetowe z wykorzystaniem samodzielnie przygotowanych komponentów.</li> <li>- Projektuje prezentację multimedialną lub witrynę internetową oraz jej komponenty zgodnie z określonymi wymogami lub na potrzeby zdefiniowanej sytuacji dydaktycznej.</li> <li>- Konstruując przekazy multimedialne postępuje zgodnie z zasadami projektowania dydaktycznego.</li> <li>- Dostosowuje do napotkanej sytuacji dydaktycznej odpowiednią formę oddziaływania multimedialnego.</li> </ul>
K_K05	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rozumie potrzebę poszanowania cudzej własności intelektualnej.</li> <li>- Konstruując przekazy multimedialne unika treści mogących narazić czyjeś dobre imię.</li> <li>- Dbą o ochronę danych osobowych uczniów; zabezpiecza dane przechowywane na serwerze (hasła dostępu, szyfrowanie plików).</li> </ul>

#### WERYFIKACJA EFEKTÓW KSZTAŁCENIA I WARUNKI ZALICZENIA:

Wiadomości z zajęć realizowanych zastosowaniem metody wykładu oraz samodzielnej pracy z książką lub kursem online 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://www.uz.zgora.pl/~jjedrycz/mtiinstrukcje.html>) na każdych zajęciach – progi punktowe.

**Zaliczenie z laboratorium:** średnia arytmetyczna ocen ze wszystkich zadań o charakterze praktycznym (na każdych ćwiczeniach student wykonuje jedno zadanie zgodnie z dostępną w internecie instrukcją oraz wskazówkami z wykładu). Każde zadanie musi być zaliczone.

**Ocena końcowa** jest oceną z laboratorium (średnia arytmetyczna wszystkich ocen).

#### OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA:

	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
Udział w zajęciach:	45 godz.	27 godz.
Przygotowanie do zajęć	20 godz.	38 godz.
Wykonanie zadań praktycznych	20 godz.	20 godz.
Konsultacje	5 godz.	5 godz.
<b>Łącznie 90 godz. – 4 ECTS</b>		
Zajęcia udziałem nauczyciela akademickiego	2 ECTS	1,5 ECTS
Zajęcia o charakterze praktycznym	2 ECTS	2,5 ECTS

#### **LITERATURA PODSTAWOWA:**

1. De Kerckhove D., *Inteligencja otwarta*, Mikom, Warszawa 2001.
2. Jędryczkowski J., *Prezentacje multimedialne w procesie uczenia się studentów*, Wyd. Adam Marszałek, Toruń 2005.
3. Jędryczkowski J., *Prezentacje multimedialne w pracy nauczyciela*, Oficyna Wydawnicza Uniwersytetu Zielonogórskiego, Zielona Góra 2008.
4. Jędryczkowski J., <http://www.uz.zgora.pl/~jedlycz/mti.htm>
5. Zimbardo P. G., *Psychologia i życie*. Warszawa, PWN 1999.

#### **LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:**

1. Bednarek J., *Multimedia w kształceniu*, Mikom, Warszawa 2008.
2. Doliński D., *Psychologia reklamy*, Wyd. A.R. „Aida” S.C. Wrocław, 2001.
3. Furmanek M., (red.) *Technologie informacyjne w warsztacie pracy nauczyciela*, Oficyna Wydawnicza Uniwersytetu Zielonogórskiego, Zielona Góra, 2008.
4. Papert S., *Burze mózgów. Dzieci i komputery*. Warszawa, PWN, 1996.
5. Reeves B., Nass C., *Media i ludzie*, PIW, Warszawa, 2000.
6. Strykowski W. *Wstęp do teorii filmu dydaktycznego*, Wyd. UAM, Poznań, 1977.
7. Wawrzak-Chodaczek M., *Kształcenie kultury audiowizualnej młodzieży* Wyd. Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2000.

#### **UWAGI:**

Kurs z materiałami dydaktycznymi, listami zadań i tematów oraz wymaganiami są dostępne na platformie e-learningowej Katedry lub na stronie prowadzącego zajęcia:  
<http://www.uz.zgora.pl/~jedlycz/mti.htm>.