



Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	TECHNOLOGIE MULTIMEDIALNE I INTERNETOWE, PG_00040537						
Kierunek studiów	Zarządzanie inżynierskie						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2019 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2021/2022		
Poziom kształcenia	I stopnia - inżynierskie	Grupa zajęć			Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki		
Forma studiów	niestacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	3	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	5	Liczba punktów ECTS			2.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Wydział Zarządzania i Ekonomii -> Katedra Informatyki w Zarządzaniu						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr inż. Igor Garnik				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu		dr inż. Igor Garnik				
Formy zajęć i metody nauczania	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	0.0	16.0	0.0	0.0	16
W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0							
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów		Udział w konsultacjach		Praca własna studenta	RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	16		5.0		29.0	50
Cel przedmiotu	Zaznajomienie z podstawami posługiwania się technicznymi środkami multimedialnymi i internetowymi w celu uzyskania efektywnego przekazu informacji i idei, a także przekazanie teoretycznej i praktycznej wiedzy z zakresu technik audiowizualnych i specjalizowanego oprogramowania. Multimedia i internet stanowią nieodłączny element współczesnej komunikacji biznesowej, nie tylko w zakresie marketingu czy PR, ale również w celu dzielenia się wiedzą wewnątrz organizacji.						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu		Sposób weryfikacji i oceny efektu		
	[K6_W11] ma podstawową wiedzę z zakresu matematyki, fizyki oraz chemii niezbędną do rozwiązywania problemów technicznych		Student ma podstawową wiedzę z zakresu nauk ścisłych i potrafi ją zaprezentować posługując się technikami multimedialnymi.		[SW2] Ocena wiedzy zawartej w prezentacji [SW3] Ocena wiedzy zawartej w opracowaniu tekstowym i projektowym		
	[K6_U01] interpretuje i analizuje zjawiska i procesy zachodzące w gospodarce i w organizacji wykorzystując podstawową wiedzę teoretyczną z zakresu ekonomii, zarządzania i nauk ścisłych		Student potrafi pozyskiwać i prezentować dane oraz analizować zjawiska i procesy zachodzące w gospodarce, jak i w pojedynczej organizacji, a także interpretować i prezentować wyniki swoich analiz.		[SU4] Ocena umiejętności korzystania z metod i narzędzi [SU5] Ocena umiejętności zaprezentowania wyników realizacji zadania		
	[K6_W05] zna metody i narzędzia statystyczne oraz informatyczne pozwalające na pozyskiwanie i prezentację danych dotyczących zasobów organizacji, w tym zasobów technicznych		Student wie, w jaki sposób pozyskiwać i przetwarzać dane; zna zasady prawidłowej konstrukcji przekazu informacji.		[SW2] Ocena wiedzy zawartej w prezentacji		
Treści przedmiotu	<ul style="list-style-type: none">• Tworzenie stron WWW.• Tworzenie interaktywnych obiektów stron WWW.• Cyfrowa obróbka dźwięku.• Cyfrowa obróbka filmów.• Animacja 2D.• Tworzenie prezentacji multimedialnej.						
Wymagania wstępne i dodatkowe	Znajomość podstaw komputerowych systemów operacyjnych. Umiejętność zarządzania systemem plików i katalogów (folderów). Umiejętność korzystania z oprogramowania biurowego, ze wskazaniem na oprogramowanie do tworzenia prezentacji elektronicznych.						

Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
		3 projekty	60.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	1. Zestaw ćwiczeń laboratoryjnych opracowanych przez prowadzących. 2. Kiełtyka L. (red.), Multimedia w Biznesie i Zarządzaniu, Diffin 2009. 3. Bednarek J., Multimedia w kształceniu, PWN 2016. 4. Wieczorkowska A., Multimedia. Podstawy teoretyczne i zastosowania praktyczne, Wyd. PJATK 2008. 5. Goban-Klas T., Media i komunikowanie masowe, PWN 2004. 6. Flakiewicz W., Pojęcie informacji w technologii multimedialnej. Wyd. SGH 2005.	
	Uzupełniająca lista lektur	Nie ma wymagań	
	Adresy eZasobów	Podstawowe http://www.codeavengers.com/ - Witryna edukacyjna online w zakresie technologii cyfrowych. http://www.codecademy.com/ - Kursy online z zakresu języków programowania wykorzystywanego w tworzeniu serwisów WWW. https://www.w3schools.com/ - Kursy online z zakresu języków programowania i multimedialnych, a także oprogramowania biurowego. http://webmaster.helion.pl/index.php - Podręcznik online języka HTML i CSS	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	<ul style="list-style-type: none"> • Wykonanie filmu instruktażowego online (tutorialu) • Wykonanie animacji 2D • Wykonanie witryny internetowej 		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		