



Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	TECHNOLOGIE MULTIMEDIALNE I INTERNETOWE, PG_00040537						
Kierunek studiów	Zarządzanie inżynierskie						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2020 r.			Rok akademicki realizacji przedmiotu	2022/2023		
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						
Technologie multimedialne i internetowe - st. niestacjonarne - 2022/2023 - Moodle ID: 21575 <a href="https://enauczanie.pg.edu.pl/moodle/course/view.php?id=21575">https://enauczanie.pg.edu.pl/moodle/course/view.php?id=21575</a>							
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"><li>• Tworzenie stron WWW.</li><li>• Tworzenie interaktywnych obiektów stron WWW.</li><li>• Cyfrowa obróbka dźwięku.</li><li>• Cyfrowa obróbka filmów.</li><li>• Animacja 2D.</li><li>• Tworzenie prezentacji multimedialnej.</li></ul>						
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		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wykonanie filmu instruktażowego online (tutorialu)</li> <li>• Wykonanie animacji 2D</li> <li>• Wykonanie witryny internetowej</li> </ul>		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		