



KATALOG ZNANJA

1. IME PREDMETA

MULTIMEDIJSKI PROGRAMI

2. SPLOŠNI CILJI

- Razvija kritični odnos do medijskih sporočil in izdelkov
- Razume pomen teamskega dela ter etičnih in pravnih načel pri delu v produkciji
- Razvija odnos do sistematičnega in natančnega dela
- Se zaveda pomembnosti strokovnega dela in uporabe strokovne literature pri delu
- Pozna principe projektnega dela

3. PREDMETNO-SPECIFIČNE KOMPETENCE

- Pozna principe vizualne komunikacije
- Pozna tehnične karakteristike medijskih objektov in aplikacij ter zakonitosti produkcijskega procesa
- Pozna tehnologijo na področju interaktivnih medijev
- Obvladuje orodja za pripravo interaktivnih aplikacij
- Obvladuje tehnike in postopke obdelave in pretvorbe medijskih zapisov
- Pozna principe delovanja in priprave računalniških 2D in 3D animacij

4. OPERATIVNI CILJI

INFORMATIVNI CILJI	FORMATIVNI CILJI
<i>Študent:</i>	<i>Študent:</i>
1. ORODJA ZA PRIPRAVO SPLETNIH APLIKACIJ	
Pozna jezike za spletno programiranje	Pripravi preprosto dinamično spletno stran
Pozna in razume principe programiranja statičnih in dinamičnih spletnih aplikacij	
Pozna in razume principe spletnega programiranja na strežniku ter principe programiranja in uporabe sistemov za upravljanje vsebin	
Pozna in obvladuje orodja za spletno programiranje	
2. ORODJA ZA PRIPRAVO INTERAKTIVNIH APLIKACIJ	
Pozna in razume strukturo interaktivnih aplikacij ter principe njihovega programiranja	Načrtuje, oblikuje in pripravi preprosto interaktivno aplikacijo
Pozna in obvladuje orodja za pripravo interaktivnih aplikacij	
Pozna in obvladuje orodja za pripravo DVD	
Obvladuje orodja za pripravo interaktivnih aplikacij	
3. ORODJA ZA PRIPRAVO ANIMACIJ	
Razume principe ter produkcijski proces priprave animacij	Načrtuje, oblikuje in pripravi preprosto interaktivno animirano aplikacijo
Pozna osnovne tehnike za pripravo računalniških 2D animacij	
Obvladuje aktualna orodja za pripravo animacij	
Pozna in razume principe programiranja pri pripravi računalniških animacij	
4. ORODJA ZA 3D MODELIRANJE IN ANIMACIJO	
Pozna in razume 3D geometrijo ter osnovne principe in tehnike 3D modeliranja	Načrtuje, pripravi in animira preprosti 3D model

Razume razlike med poligonskim in NURBS modeliranjem	
Pozna tehnike modeliranja, animacije, osvetljevanja ter teksturiranja v 3D programskih orodjih	
Obvladuje osnove uporabe orodij za 3D modeliranje in animacijo	

5. OBVEZNOSTI ŠTUDENTOV IN POSEBNOSTI V IZVEDBI

Metode in oblike dela:

Predavanja (razlaga, poučevanje s primeri, pogovor, demonstracija ipd.); kot obogatitev izvedbe se priporoča tudi gostujoče predavanje oziroma vodeni pogovor z ustreznim strokovnjakom

Vaje (laboratorijske vaje priprave spletnih in interaktivnih aplikacij, računalniških animacij ter 3D modelov in animacij, individualne vaje načrtovanja interaktivnih aplikacij ter uporabe računalniških orodij, predstavitve in diskusije opravljenih nalog, seminarsko delo – priprava enostavne interaktivne animirane aplikacije)

Individualno delo študenta:

- opravljanje individualnih vaj

Delo v skupinah:

- priprava seminarskega dela – preproste interaktivne animirane aplikacije
- prezentacije in diskusije opravljenih vaj v skupini
- skupinske diskusije o problemih izdelave spletnih, interaktivnih, animiranih ter 3D aplikacij

Za demonstracijsko in praktično delo (seminarske in laboratorijske vaje) se uporabljajo najbolj razširjeni programi in programski paketi v aktualni stroki. Enako velja za drugo tehnično opremo.

Obvezna je prisotnost na vajah ter opravljanje vseh oblik preverjanja znanja oziroma oddaja vseh predvidenih izdelkov.

Pri izvedbi se priporoča mešana (angl. „blended“) izvedba z uporabo ustreznega **on-line okolja za podporo izobraževanju**. S tem je olajšano urejeno in pregledno organiziranje študijskega procesa ter posredovanje študijskih gradiv, individualno in skupinsko delo študenta (izdelava izdelkov – domačih nalog, oddaja in diskusija izdelkov) pa je mogoče dokumentirano voditi, nadzorovati in ustrezno vrednotiti.

Preverjanje in sestava ocene:

Ustno (izpit)	30 %
Druge oblike	
Sprotno delo	70%
▪ Kratka predstavitev in zagovor seminarskega dela (10 do 15 minut)	10 %
▪ Seminarsko delo – preprosta interaktivna animirana aplikacija	40 %
▪ Domače naloge – 5 enostavnih aplikacij s področij: splet, CD-ROM, DVD, animacija, 3D modeliranje in animacija	20 %

Izvedbeni parametri:

Način izvedbe	Št. ur študenta	Krediti
Predavanja	30	1,00
Seminarske vaje (delavnice)	0	0,00
Laboratorijske vaje	60	2,00
Skupinske diskusije	30	1,00
Individualno učenje	0	0,00
Domače naloge	80	2,67
Priprava seminarских nalog	90	3,00
Zagovor seminarских nalog (skupinsko)	10	0,33
SKUPAJ	300	10,00