

## STUDIJŲ DALYKO PROGRAMA

Dalyko kodas	Dalyko grupė	Dalyko apimtis ECTS kreditais	Dalykas atestuotas	Dalyko atestacija galioja iki	Reg. Nr.
INF4025	C	4	2012-06-01	2014-06-01	

<b>Dalyko tipas (privalomas ar pasirenkamas)</b>	<b>Pasirenkamas</b>
<b>Dalyko lygmuo (priklausymas studijų pakopai)</b>	<b>1 pakopos (bakalauro) studijos</b>
<b>Semestras, kuriame teikiamas dalykas</b>	<b>7</b>
<b>Studijų forma (auditorinė ar nuotolinė)</b>	<b>Auditorinė</b>

### **Pavadinimas**

**INTERAKTYVIOJI MULTIMEDIJA II**

### **Pavadinimas anglų kalba**

**INTERACTIVE MULTIMEDIA II**

### **Dalyko apimtis kreditais**

ECTS 4

### **Trumpa dalyko anotacija ir dalyko tikslai**

Dalyko tikslas - supažindinti su šiuolaikinėmis garso, vaizdo ir interaktyvių vizualinių sistemų kūrimo technologijomis, suteikti žinių audiovizualinių produktų kūrimo technologijų srityje. Išmokti kurti interaktyvias multimedija sistemas pagal pasirinktą scenarijų. Interaktyvios programinės aplinkos mobiliuose įrenginiuose, elektroniniai kioskai, aptarnavimo sistemos, vaizdo analizės specialios programos, papildytoji realybė, virtuali realybė, žmogaus-kompiuterio sąsajos elementų programavimas, virtualūs personažai, daugiavartotojiškos aplinkos.

### **Dalyko anotacija anglų kalba**

The examines the concepts of interactive multimedia creation and programming. Considered application areas include the mobile interactive systems, multimedia kiosk, computer vision, augmented reality, virtual reality, avatars, multiuser virtual spaces, etc.

### **Būtinasis pasirengimas dalyko studijoms**

Programavimo pagrindai, Interaktyvioji multimedija I, Multimedija sistemos ir animacija

### **Dalyko studijų rezultatai**

Dalyko studijose studentai įgis šiuos gebėjimus:

- įvertinti audiovizualinio projekto darbų apimtis bei pasirinkti tinkamą programinę įrangą projekto įgyvendinimui,
- sukurti multimedija elementus,
- sukurti programinę įrangą virtualiam elektroniniam kioskui,
- formuoti virtualų elementą papildytoje realybėje,
- formuoti interaktyvią sąsają virtualioje realybėje,
- formuoti virtualų elementą daugiavartotojiškoje virtualioje aplinkoje.

### **Dalyko turinys (paskaitų temos)**

1. Įvadas. Virtualios interaktyvios programinės aplinkos.	3 val.
2. Virtualių objektų kūrimas, programos, galimybės, priemonės.	3 val.
3. Interaktyvumo organizavimas Interneto aplinkos multimedija elementuose	3 val.
4. Multimedija taikymas mokyme. Bendri multimedija produkto formavimo principai	3 val.
5. Multimedija elementų vienijimo aplinkos, priemonės, būdai. Sąlygos, nusakančios	3 val.
6. skirtingų programinių aplinkų pasirinkimą.	
7. Virtualios realybės sistemos ir technologiniai sprendimai.	3 val.
8. „virtualios“ ir virtualios ekspozicijos	3 val.
9. Papildytoji realybė, kūrybinis taikymas, technologiniai sprendimai.	3 val.

10. Multiprojekcinės sistemos. Daugiavartotojiškos aplinkos	3 val.
11. Galutinis multimedija produktas, DVD autorizacija, formatai, kodavimas.	3 val.
<b>Iš viso:</b>	<b>30 val.</b>

### Dalyko studijos valandomis

Paskaitos 30 val. Seminarai ir pratybos – 30 val. Savarankiškas ir komandinis darbas - 48 val.  
Iš viso - **108 val.**

### Studijų rezultatų vertinimas

Egzamino užduotis (50%), savarankiškas darbas (25%), tarpinis atsiskaitymas (25%)

### Rekomenduojama literatūra

Nr.	Leidimo metai	Leidinio autoriai ir pavadinimas	Leidykla	Egzempliorių skaičius		
				Universiteto bibliotekoje	Metodiniuose kabinetuose	Kitose bibliotekose
<b>Pagrindinė literatūra</b>						
1.	2003	Fundamentals of Multimedia, Ze-Nian Li, Mark S.Drew, 2003, Prentice Hall	Prentice Hall		1	
2.	2006	Borko Furht (Editor-In-Chief).(2006) Encyklopedia of multimedia, Springer, Florida Atlantic University	Springer		1	
<b>Papildoma literatūra</b>						
1.	2005	Richard E. Mayer. (2005) The Cambridge handbook of Multimedia learning. Cambridge University Press	Cambridge university Press			
2.	2006	Simon Danaher (2006) Creating 3D Worlds. Barron's	Barron's			
3.	2006	Karen S.Ivers, Ann E.Baron. (2006)Multimedia Projects in Education.Libraries unlimited, London	Education Libraries unlimited			
4.	2007	Hyper-realistic Creature Creation, 2007, Alias	Alias			

### Dalyko programos rengėjas/-ai

Lekt. Egidijus Vaškevičius, Informatikos fakultetas, taikomosios informatikos katedra