

STUDIJŲ DALYKO APRAŠAS (C grupei)

Dalyko kodas	Dalyko grupė	Dalyko apimtis ECTS kreditais	Dalykas atestuotas	Dalyko atestacija galioja iki	Reg. Nr.
INF2029	c	4	2016-06-10	2019-06-30	

Dalyko tipas (privalomas ar pasirenkamas)	Privalomas
Dalyko lygmuo (priklausymas studijų pakopai)	1 pakopos (bakalauro) studijos
Semestras, kuriame teikiamas dalykas	4
Studijų forma (auditorinė ar nuotolinė)	Auditorinė

Dalyko pavadinimas lietuvių kalba

KŪRYBINĖS MULTIMEDIJOS PAGRINDAI

Dalyko pavadinimas anglų kalba

CREATIVE MULTIMEDIA

Trumpa dalyko anotacija lietuvių kalba

Kursas suteikia praktinius įgūdžius ir patirtį susietą su projektų kūrimu ir galutinio produkto kūrimu. Studentai išmoks kūrybinės multimedijos procesų pagrindus ir šias žinias pritaikys praktiniame darbe. Pagrindinis šio kurso tikslas yra išmokyti analizuoti jau sukurtus produktus ir surasti pačius efektyviausius technologinius sprendimus savo kuriamam projektui. Kuriamas projektas turi būti konkurencingas esamiems panašiams projektams. Taip pat studentai sieks palyginti savo sukurtus darbus su kitų studentų sukurtais darbais ir panašiais projektų sprendimais esančiais rinkoje.

Dalyko anotacija anglų kalba

Course provides practical skills and experience associated with the project or the final product release. Students are going to learn the basics of the process and are going to try to apply it in a practical task. The aim of this course is to learn to analyze the existing products and to find the most effective technologies to create their own project, which should be competitive to similar products. Moreover, students are going to compare their final projects to other student projects and to similar projects in market and evaluate it.

Būtinasis pasirengimas dalyko studijoms

Audiovizualinių technologijų pagrindai

Studijų programos ir dalyko rezultatų, studijavimo pasiekimų įvertinimo kriterijų sąsajos

Studijų programos rezultatai	Dalyko rezultatai	Studijavimo pasiekimų įvertinimo kriterijai
Išmanyti interneto ir multimedijos produktų kūrimo ir vystymo procesus, bei jų komercinį ir socialinį poveikį.	Žinios ir supratimas apie multimedijos produktų komercinę ir socialinę svarbą.	Studentai demonstruoja sugebėjimus analizuoti produktus, jų komercinį ir socialinį poveikį.
Įgyti esmines ir pažangiąsias multimedijos teorijos žinias, bei suprasti apie programinę įrangą ir jos teikiamas galimybes ir pritaikomumą. Sugebėti pritaikyti įgytas žinias praktikoje.	Žinios ir supratimas apie kompiuterių mokslą ir multimedijos pritaikymą.	Studentas demonstruoja žinias apie multimedijos pritaikomumą.
Atlikti tarpdisciplininį tyrimą ir plėtoti/kurti technologijas multimedijos srityje. Pritaikyti gautus rezultatus praktinėse užduotyse.	Pasirinkti ir pritaikyti efektyvius modeliavimo įrankius ir technikas.	Studentas demonstruoja sugebėjimus pasirinkti efektyvius metodus ir juos pritaikyti užduočiai ar įgyvendinamam projektiniam darbui.
Pažangių multimedijos sistemų analizė, projektavimas ir kūrimas.	Sugebėjimas vertinti multimedijos produktus ir projektus.	Studentas demonstruoja sugebėjimus analizuoti ir vertinti multimedijos produktą.
Aiškiai ir įtikinamai pristatyti problemas, šių problemų sprendimo būdus – paremtus pamatinėmis žiniomis, samprotavimu, tinkamais pristatymo įrankiais ir metodais.	Rezultatų pristatymas.	Studentas pristato projektą.
Kritiškai analizuoti interneto ir multimedijos projektų visumą, jų įtaką verslui, kultūrai ir visuomenei.	Darbas komandose. Rezultatų pristatymas.	Studentų grupės pristato kritišką vizualinio turinio vertinimą.

Dalyko turinys (temos)

Nr.	Turinys (temos)	Valandos
1.	Supratimas apie bazines multimedijos technologijas	3

2.	Supratimas apie multimedijos produkto komercinį ir socialinį poveikį	6
3.	Multimedijos produkto vertinimas	6
4.	Idėjų ir scenarijaus ruošimas	9
5.	Projekto paruošimas	12
6.	Projektas	18
7.	Projekto pristatymas	6
	Viso	60

Praktiniai darbai

1. Projekto analizė
2. Technologijos, technikos ir įrankiai
3. Produkto konkurencingumas
4. Standartai
5. Prezentacija

Studijavimo pasiekimų vertinimo metodai

Egzamino užduotis (50%), laboratoriniai darbai (33%), tarpinis atsiskaitymas (17%)

Studentų darbo krūvio paskirstymas valandomis (kontaktinio ir savarankiško darbo val.)

Praktikumai – 60 val.; savarankiškas darbas (tame tarpe- pasirengimas egzaminui) – 44 val.; iš viso - 104 val.

Rekomenduojama literatūra

Nr.	Leidimo metai	Leidinio autoriai ir pavadinimas	Leidykla	Egzempliorių skaičius		
				Universiteto bibliotekoje	Metodiniuose kabinetuose	Kitose bibliotekose
<i>Pagrindinė literatūra</i>						
1.	.	The essence of Human-Computer Interaction			1	
2.		Ze-Nian Li and Mark Drew, Fundamentals of Multimedia			1	
3.		Introducing Microsoft Silverlight			1	
4.		XNA Game Studio			1	
5.		Advanced 3D game programming			1	
<i>Papildoma literatūra</i>						
1.		An Introduction to 3D Computer, 2007, Graphics, Autodesk		1		
2.		Essential CG lightening Techniques		1		
3.		Tomas Akenine and Eric Haines, Real-Time Rendering		1		

Dalyko programos rengėjas/jai

E. Vaškevičius