

**STUDIJŲ DALYKO APRAŠAS**

Dalyko kodas	Dalyko grupė	Dalyko apimtis ECTS kreditais	Dalykas atestuotas	Dalyko atestacija galioja iki	Reg. Nr.
INF3045	C	4	2018-01-01	2020-05-30	

<b>Dalyko tipas (privalomas ar pasirenkamas)</b>	Privalomas
<b>Dalyko lygmuo (priklausymas studijų pakopai)</b>	1 pakopos (bakalauro) studijos
<b>Semestras, kuriame teikiamas dalykas</b>	6
<b>Studijų forma (auditorinė ar nuotolinė)</b>	Auditorinė

**Dalyko pavadinimas lietuvių kalba**

**INTERAKTYVIOJI MULTIMEDIJA**

**Dalyko pavadinimas anglų kalba**

**INTERACTIVE MULTIMEDIA**

**Trumpa dalyko anotacija lietuvių kalba**

Kursas suteikia pagrindines interaktyviosios multimedijos žinias ir įgūdžius. Studentai sužinos apie įvairias multimedijos formas ir apie raiškos formas. Interaktyvioji multimedija yra analizuojama kaip praktinis medijų menas. Pagrindinis kurso tikslas bus įgyti žinias ir kompetenciją apie multimedijos funkcionalumą ir vartotojo įtraukimą, taip pat apie multimedijos pritaikomumą, meną, technikas ir semiotiką. Jie sužinos apie strategijas ir taktikas, be to jas naudos multimedijos projekto paruošime ir kūrime.

**Dalyko anotacija anglų kalba**

Course provides an introduction to interactive multimedia. Students are going to learn about various forms of interactive multimedia. Moreover, students are going to learn about means of expression. They are going to know and use media art as a practical approach. The main aim of this course will be to learn about multimedia functionality and user involvement. Students are going to learn about usability, art, technique and semiotic. They are going to learn and to use the strategy and tactics of the multimedia project preparation and development.

**Būtinasis pasirengimas dalyko studijoms**

Bakalauro studijos: Programavimo pagrindai, Kompiuterių grafika

**Studijų programos ir dalyko rezultatų, studijavimo pasiekimų įvertinimo kriterijų sąsajos**

Studijų programos rezultatai	Dalyko rezultatai	Studijavimo pasiekimų įvertinimo kriterijai
Įgyti esmines ir pažangias multimedijos teorijos žinias, bei suprasti apie programinę įrangą ir jos teikiamas galimybes. Sugebėti pritaikyti įgytas žinias praktikoje.	Žinios ir supratimas apie sintezę tarp technologijos ir meno.	Studentas demonstruoja žinias apie multimedijos technologijas ir meną.
Išmanyti interneto ir multimedijos produktų kūrimo ir vystymo procesus, bei jų komercinį ir socialinį poveikį.	Žinios ir supratimas apie multimedijos projekto funkcionalumą ir sąvokas.	Studentas demonstruoja žinias apie multimedijos sąvoką.
Atlikti tarpdisciplininį tyrimą ir plėtoti/kurti technologijas multimedijos srityje. Pritaikyti gautus rezultatus praktinėse užduotyse.	Pasirinkti ir pritaikyti efektyvią strategiją ir taktikas multimedijos projekto kūrimo procese.	Studentas demonstruoja įgūdžius pasirenkant efektyvias taktikas ir metodus.
Pažangių multimedijos sistemų analizė, projektavimas ir kūrimas.	Sugebėti išspręsti praktines interaktyvios multimedijos problemas.	Studentas demonstruoja įgūdžius praktiniame darbe.
Gebėjimas analizuoti naujausias interneto ir multimedijos sistemų tendencijas ir pritaikyti gautą informaciją vystant naujas sistemas.	Sugebėti analizuoti multimedijos elementus kaip meno, kūrybos ir vartotojiškumo objektus.	Studentas pristato analizę.

Kritiškai analizuoti interneto ir multimedijos projektų visumą, jų įtaką verslui, kultūrai ir visuomenei.	Darbas grupėse, projekto pristatymas.	Studentų grupės pristato projektus studijų kolegoms ir dėstytojui.
---	---------------------------------------	--

### Dalyko turinys (temos)

Nr.	Turinys (temos)	Valandos
1.	Įvadas	2
2.	Interaktyvios multimedijos sąvoką	2
3.	Interaktyvioji multimedija kaip technologijos ir meninės raiškos sintezė	2
4.	Funkcionalumas ir vaizdo naratyvumas	4
5.	Interaktyvioji multimedija kaip meno, kūrybos ir semiotikos simbiozė	4
6.	Projekto planavimas, įgyvendinimas ir palaikymas	2
7.	Praktinis projekto įgyvendinimas	8
8.	Interaktyvios multimedijos projekto įvertinimas. Meno tyrimas.	6
	<b>Viso</b>	<b>30</b>

### Praktiniai darbai

1. Multimedijos analizė kaip meno, kūrybos ir vartotojiškumo objekto.
2. Praktinis interaktyvios multimedijos problemos sprendimas
3. Projektinis darbas

### Studijavimo pasiekimų vertinimo metodai

Egzamino užduotis (50%), savarankiškas darbas ir darbo komandoje rezultatai (35%), tarpinis atsiskaitymas (15%).

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

Paskaitos – 30 val.  
 Laboratoriniai darbai – 15 val.  
 Savarankiškas studento darbas (tame tarpe – pasirengimas kolokviumui ir egzaminui) – 55 val.  
 Iš viso - 100 val.

### Rekomenduojama literatūra

Nr.	Leidimo metai	Leidinio autoriai ir pavadinimas	Leidykla	Egzempliorių skaičius		
				Universiteto bibliotekoje	Metodiniuose kabinetuose	Kitose bibliotekose
<i>Pagrindinė literatūra</i>						
1.		England E., Finney A. Managing Multimedia: Project Management for Interactive Media (2nd Edition)				
2.		Frick T. Managing Interactive Media Projects				
3.		Brown D. M. Communicating Design: Developing Web Site Documentation for Design and Planning				
		Vaughan Tay Multimedia: Making it working				
<i>Papildoma literatūra</i>						
1.		Shelford T. J. Remillard G. A. Real Web Project Management: Case Studies and Best Practices from the Trenches				

### Dalyko programos rengėjas/jai

Dr. Aušra Vidugirienė