

Nazwa modułu. Blok przedmiotów wybieralnych		Kod modułu: M23						
Wypełnia Zespół Kierunku	Nazwa przedmiotu: Projekt zespołowy		Kod przedmiotu:					
	Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot / moduł: INSTYTUT INFORMATYKI STOSOWANEJ							
	Nazwa kierunku: INFORMATYKA							
	Forma studiów: stacjonarne		Profil kształcenia: PRAKTYCZNY			Specjalność: Grafika komputerowa i multimedia		
	Rok / semestr: 4/8		Status przedmiotu / modułu: obowiązkowy			Język przedmiotu / modułu: polski		
	Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	ćwiczenia laboratoryjne	konwersatorium	Seminarium/ projekt	inne projekt	
	Wymiar zajęć						30	
	Koordynator przedmiotu / modułu		mgr inż. Wiesław Gerej					
Prowadzący zajęcia		mgr inż. Wiesław Gerej, dr Łukasz Żołędziewski						
Cel przedmiotu / modułu		Rozwijanie umiejętności pracy zespołowej, pracy nad dużym projektem, zbiorowego podejmowanie decyzji i ponoszenia konsekwencji tych decyzji. Wyształcenie zdolności samooceny, odnajdywania swojego zakresu pracy i ponoszenia odpowiedzialność indywidualnej w grupie, a także weryfikacja umiejętności radzenia sobie z pojawiającymi się problemami, poszukiwania różnych sposobów rozwiązania danego problemu oraz podnoszenie szybkości i sprawności rozwiązywania trudności.						
Wymagania wstępne		Znajomość zagadnień z dziedziny wytwarzania oprogramowania i realizacji przedsięwzięć programistycznych, w tym z przedmiotów takich jak: grafika i multimedia, bazy danych, programowanie obiektowe, aplikacje internetowe, metodyka projektowania systemów oprogramowania, inżynieria oprogramowania.						
EFEKTY KSZTAŁCENIA						Odniesienie do efektów dla programu		
Nr	Wiedza							
01	Ma wiedzę na temat realizacji projektów zespołowych w zakresie realizacji systemów multimedialnych					K_W07 K_W11 K_W13 K_W14		
02	Zna wybraną przez zespół technologię wytwarzania interfejsów graficznych i multimedialnych oraz narzędzia programowe					K_W15		
Umiejętności								
03	Potrafi obsługiwać profesjonalny sprzęt audio video. Nagrywa i wykonuje zdjęcia osiągając zamierzony cel audio wizualny					K_U01, K_U20		
04	Dokonuje analizy problemu, projektuje abstrakcyjne rozwiązanie niezależne od platformy. Dobiera środowisko twórcze dla projektu, instaluje, a potem używa celem wytworzenia wartości dodanej projektu					K_U02 K_U12, K_U01 K_U05, K_U06 K_U13		
05	Implementuje projekt systemu multimedialnego w wybranej technologii. Tworzy dokumentację techniczną projektu i opracowuje prezentację nt. realizacji projektu. Szacuje nakłady pracy i całkowite koszty przedsięwzięcia, planuje harmonogram					K_U02 K_U16 K_U18, K_U21 K_U19 K_U03 K_U04, K_U24		
Kompetencje społeczne								
06	Ma świadomość z konieczności podnoszenia poziomu wiedzy z zakresu IT					K_K01		
07	Współpracuje w grupie z wykorzystaniem narzędzi społecznościowych					K_K07		
06	Przydziela zadania sobie oraz innym członkom zespołu, a także realizuje użyteczne pomysły w zakresie wytwarzania grafiki, myśląc w sposób przedsiębiorczy					K_K04 K_K05		

TREŚCI PROGRAMOWE

Forma zajęć – WYKŁAD

Forma zajęć – LABORATORIUM

Forma zajęć – PROJEKT

Studenci w kilku-osobowych grupach uzgadniają z prowadzącym temat projektu, dziedzinę problemową oraz warunki brzegowe. Prowadzący pełni rolę zleceniodawcy, mentora, koordynatora. Zespół opracowuje wszelkie interakty projektu jak: plan projektu, podział ról, harmonogram prac, kosztorys, tworząc na bieżąco oprócz kodu elektroniczną dokumentację techniczną przedsięwzięcia, dobierając narzędzia programowe adekwatne do zagadnień jak narzędzia CASE, zintegrowane środowiska deweloperskie, systemy zarządzania projektami, inteligentne edytory, serwery itp.

Prace przebiegają w trzech obszarach: badanie literaturowe, opracowywanie technologii i dobór narzędzi, tworzenie systemu, według proponowanych zagadnień:

1. Badania literaturowe (Literature Research)

- 1.1 Książki, fora, portale internetowe dziedziny realizacji projektów audio wizualnych
- 1.2 Portale z dziedziny kinematografii

2. Opracowywanie technologii i dobór narzędzi (Technology and Software Tools)

2.1 .Zgromadzenie i poznanie narzędzi typu:

- green box , blue box
- tracking postaci
- compositing audio video
- encoder/multiplexer
- HDMI/SDI
- oświetlenie studyjne ,
- mikser audio video
- chroma key

3. Tworzenie projektu zespołowego

- 1.1. Stworzenie zarysu i scenariusza projektu
- 2.2. Rozpisanie scen, ujęć z podziałem na role
- 3.3. Przyporządkowanie ujęć do czasu projektu
- 4.4. Wykonywanie początkowych zdjęć, ujęć bez uwzględnienia tła, osób trzecich , ujęcia robocze
- 5.5. Analiza projektu pod względem wizualnym, kolorystycznym, miejscem i źródłem przeznaczenia emisji.
- 6.6. Montaż nieliniowy projektu, korekcja tonalna, konieczne efekty specjalne,
- 7.7. Nagranie brakującego, bądź dodatkowego kadru projektu.
- 8.8. Compositing, autoring projektu

Sugerowany czas poświęcony poszczególnym obszarom tematycznym dzieli się kolejno w stosunku 1:3:6.

Należy nadmienić, że studenci posiadają już pewną wiedzę i indywidualne umiejętności w zakresie określonym przedmiotami wstępnymi, a zajęcia służą przede wszystkim konsolidacji i poszerzeniu tej wiedzy w pracy zespołowej.

Metody kształcenia		
	Metody weryfikacji efektów kształcenia	Nr efektu kształcenia z sylabusu
Projekt praktyczny		02, 03, 04, 05, 06,
Ocena udziału i zaangażowania w pracy zespołowej podczas zajęć		01, 07, 08
Prezentacja projektu w oparciu o dokumentację		05, 06
Forma i warunki zaliczenia	Ocena semestralna. Zaliczenie przedmiotu na podstawie ukończonego projektu. Ocenie powinien podlegać nie tylko efekt końcowy, ale również sposób realizacji projektu i indywidualny wkład.	
Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Klatka po klatce. Poznaj tajniki edycji, konwersji i naprawy plików wideo Jacek Janusz, 2012, Helion 2. 3D Studio MAX. Matrix - jak to zrobić?, Piotr Wysocki, 2001 Helion 	

	3. Adobe Photoshop CS4/CS4 PL. Techniki studyjne. Oficjalny podręcznik Autorzy: Ben Willmore , Dan Ablan, 2009
Literatura uzupełniająca	
NAKŁAD PRACY STUDENTA:	
	Liczba godzin
Udział w wykładach	
Samodzielne studiowanie tematyki wykładów	
Udział w ćwiczeniach audytoryjnych i laboratoryjnych, projektowych*	30
Samodzielne przygotowywanie się do ćwiczeń*	30
Przygotowanie projektu / eseju / itp. *	50
Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia	10
Udział w konsultacjach	5
Inne	
ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.	125
Liczba punktów ECTS za przedmiot	5 ECTS
Obciążenie studenta związane z zajęciami praktycznymi*	125 5,0 ECTS
Obciążenie studenta na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich	35 1,4 ECTS