

„Multimeedium“ kursuseprogramm

IFI6075	Multimeedium		
4 EAP	Kontaktundide maht: 56	Õppesemester: K	Eksam
Eesmärk:	Kujundada üliõpilastel teadmisi, arusaamu ja oskuseid multimeediumipõhise tarkvara kujundamiseks ja loomiseks. Arendada praktilisi oskuseid erinevat tüüpi rakenduste loomiseks.		
Aine lühikirjeldus: (sh iseseisva töö sisu kirjeldus vastavuses iseseisva töö mahule)	Multimeediumi olemus, meedia. Autorsüsteemid ja nende liigitus. Tekstimaterjali kasutamine, kirjattüübid, kujundamine. Värv, värvivaru, värvimudelid, värvide kasutamine. Disainiprintsiibid ja tarkvara kasutajaliidese elemendid. Erinevate meedialiikide kasutamine. Multimeediumipõhise tarkvara loomine mõnda autorsüsteemi kasutades (näiteks Adobe Flash) ja Javascript. Kursuse põhiosa koosneb loengutest ja praktikumidest, kus üliõpilastelt oodatakse aktiivset kaasamõtet ja –töötamist. Kursuse raames tuleb üliõpilastel teha ka iseseisvat tööd, mille käigus nad rakendavad omandatud teoreetilisi teadmisi ning praktilisi oskuseid multimeediumipõhise tarkvara loomisel.		
Õpiväljundid:	Kursuse läbinu teab ja tunneb multimeediumi mõistet; olulisemaid disainipõhimõtteid; erinevate multimeediumielementide (tekst, värv, graafika, heli, video, animatsioon) olemust ja kasutamispõhimõtteid. Oskab: valida oma eesmärgile sobivaid multimeediumielemente; arvestada olulisemate tarkvara kujundamise põhimõtetega; kasutada vähemalt ühte autorsüsteemi ning selle abil multimeediumipõhist tarkvara luua.		
Hindamismeetodid:	Eksam. Eksami hinne kujuneb kirjaliku testi (50%) ja etteantud praktilise ülesande (50%) koondtulemusena. Eksamile pääsemise eelduseks on kõigi iseseisvate tööde esitamine.		
Õppejõud:	lekt. Andrus Rinde		
Inglisekeelne nimetus:	Multimedia		
Eeldusaine:	IFI6001		
Kohustuslik kirjandus:	Andrus Rinde loengukonspekt		
Asenduskirjandus:	Ainet pole võimalik läbida ainult asenduskirjanduse alusel.		

<p>(üliõpilase poolt läbi töötatava kirjanduse loetelu, mis katab ainekursuse loengulist osa)</p>	
<p>Õppetöös osalemise ja eksamile/arvestusele pääsemise nõuded</p>	<p>Osalejate piirarv sõltub arvutiklassi kohtade arvust.</p> <p>Praktikumides osalemine on kohustuslik.</p> <p>Eksamile pääsemise eeltingimuseks on kõigi iseseisvate tööde esitamine.</p>
<p>Iseseisva töö nõuded</p>	<p>Iseseisvate töödena tuleb üliõpilastel luua erinevaid multimeediumipõhiseid rakendusi. Täpsed juhendid antakse vastava teema tunnis ja tehakse kättesaadavaks kursuse veebilehel http://www.cs.tlu.ee/~rinde/oppetoo/2015/mm/ryhm3.</p>
<p>Eksami hindamiskriteeriumid või arvestuse sooritamiseks vajalik miinimumtase</p>	<p>Hindamiskriteeriumid, millest hindamisel lähtutakse:</p> <p>1. Disain</p> <p>A - Tase B ja lisaks järgnev: Suudab oma rakenduse kujundada tasakaalus, harmoonilise, arvestab kõigi erinevate disainiprintsiipidega ning suudab oma valikuid põhjendada.</p> <p>B – Tase C ja lisaks järgnev: Oskab oma rakenduse kujundamisel valida sobiva värvilahenduse ning seda põhjendada.</p> <p>C – Oskab oma rakenduse jaoks valida sobivad meediaelemendid (heli, video, graafika) ning oma valikuid põhjendada.</p> <p>D – Tase E ja lisaks järgnev: Tase D ja lisaks järgnev: Oskab oma rakenduses kasutatava tekstilise info sobivalt ja loetavalt kujundada ning oma valikuid põhjendada.</p> <p>E – Tunneb tähtsamaid disainiprintsiipe ja suudab oma rakenduse kujundamisel valida sobivad proportsioonid ning sobivad kasutajaliidese elemendid.</p> <p>2. Tarkvara loomine</p> <p>A - Tase B ja lisaks järgnev: Suudab luua multimeediumipõhiseid rakendusi, mis suhtlevad teiste rakendustega.</p> <p>B – Tase C ja lisaks järgnev: Suudab luua rakendusi, mis kasutavad</p>

	<p>väliseid faile (andmed, heli, graafika, video jms).</p> <p>C – Tase D ja lisaks järgnev: Suudab erinevate objektidega manipuleerimisel kasutada erinevaid interaktsioonimeetodeid.</p> <p>D – Tase E ja lisaks järgnev: Oskab manipuleerida erinevate objektidega, luua lihtsamaid simulatsioone.</p> <p>E – Oskab multimeediumi autorsüsteemi kasutades luua lihtsamaid (slaidiesitlust meenutavaid), elementaarset interaktsiooni sisaldavaid rakendusi.</p>
<p>Informatsioon kursuse sisu kohta, kursuse jaotumine teemade kaupa sh kontakttundide ajad</p>	<p>Läbitavad teemad nädalate või loengute kaupa. Toimumisajad (nt vahearvestused, kontrolltööd, iseseisvate tööde esitamise ja hindamise tähtajad).</p>
<p>1. nädal – 28.01.2014 14:15 – 17:45</p>	<p>Loeng: Sissejuhatus, multimeediumi mõiste, ajalugu. Kommunikatsioon.</p> <p>Praktikum: Tutvus autorsüsteemiga Adobe Flash Professional CS6. Objektide ja lihtsate animatsioonide loomine.</p>
<p>2. nädal – 04.02.2014 14:15 – 17:45</p>	<p>Praktikum: Morfimine, maskimine, audio kasutamine animatsioonis. Erinevad objektid, juhitud animatsioon.</p>
<p>3. nädal – 11.02.2014 14:15 – 17:45</p>	<p>Loeng: Sissejuhatus disaini, disainiprintsiibid.</p> <p>Praktikum: graafikafailide kasutamine, skeetiline animeerimine.</p>
<p>4. nädal – 18.02.2014 14:15 – 17:45</p>	<p>Praktikum: Sissejuhatus ActionScript programmeerimiskeele kasutamisest. Lihtsamate interaktsioonide loomine. Objektidega manipuleerimine, erinevatele sündmustele reageerimine.</p>
<p>5. nädal – 25.02.2014 14:15 – 17:45</p>	<p>Loeng: Multimeediumi elementide kasutamine.</p> <p>Objektidega manipuleerimine, Dünaamiline objektide haldamine ActionScript abil, klasside kasutamine.</p>
<p>6. nädal – 04.03.2014 14:15 – 17:45</p>	<p>Praktikum: Heliklippide kasutamine ActionScript programmeerimiskeele abil.</p> <p>Värvidega manipuleerimine ActionScriptiga.</p>

7. nädal – 11.03.2014 14:15 – 17:45	Praktikum: Joonistamine ActionScriptiga. Objektide dünaamiline loomine. Graafikaga manipuleerimine ActionScriptiga.
	ISESEISVA TÖÖ NÄDAL, LOENGUID JA PRAKTIKUME EI TOIMU.
8. nädal – 25.03.2014 14:15 – 17:45	Loeng: Tekst, teksti vormindamine ja kasutamine. Praktikum: Javascript lihtsamad vahendid piltide näitamiseks.
9. nädal – 01.04.2014 14:15 – 17:45	Praktikum: Helikliippide esituse juhtimine Javascriptiga.
10. nädal – 8.04.2014 14:15 – 17:45	Loeng: Värvid, värvimudelid, värvide kasutamine. Praktikum: Joonistamine Javascriptiga, värvid.
11. nädal – 15.04.2014 14:15 – 17:45	Praktikum: Videofailide esituse juhtimine Javascriptiga.
12. nädal – 22.04.2014 14:15 – 17:45	Loeng: Tarkvara kasutajaliidese disainist. Praktikum: Interaktiivne rakendus Javascriptiga.
13. nädal – 29.04.2014 14:15 – 17:45	Praktikum: Graafikaga manipuleerimine Javascriptiga
14. nädal – 06.05.2014 14:15 – 17:45	Praktikum: Kodutööde ülevaatus, kordamine

Õppeainet kureeriv üksus:	Informaatika instituut
Kursuseprogrammi koostaja	lekt. Andrus Rinde
Allkiri:	
Kuupäev:	14.01.2014

Kursuseprogramm registreeritud akadeemilises üksuses

Kuupäev	
Õppeassistendi nimi	Liina Kirsipuu
Allkiri	