

„Multimeedium“ kursuseprogramm

IFI6075	Multimeedium		
4 EAP	Kontaktundide maht: 54	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, kirjatüübid, kujundamine. Värv, värviruum, värvimudelid, värvide kasutamine. Disainiprintsiibid ja tarkvara kasutajaliidese elemendid. Erinevate meedialiikide kasutamine. Multimeediumipõhise tarkvara loomine mõnda autorsüsteemi kasutades (näiteks Adobe Flash). Kursuse põhiosa koosneb loengutest ja praktikumidest, kus üliõpilastelt oodatakse aktiivset kaasamõtlemist 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:	IFI6022		
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.</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 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 – 30.01.2013 10:15 – 11:45</p>	<p>Loeng: Sissejuhatus, multimeediumi mõiste, ajalugu. Kommunikatsioon.</p>
<p>1. nädal – 31.01.2013 14:15 – 15:45</p>	<p>Praktikum: Tutvus autorsüsteemiga Adobe Flash Professional CS6. Objektide ja lihtsate animatsioonide loomine.</p>
<p>2. nädal – 06.02.2013 10:15 – 11:45</p>	<p>Praktikum: Morfimine, maskimine, audio kasutamine animatsioonis.</p>
<p>2. nädal – 07.02.2013 14:15 – 15:45</p>	<p>Praktikum: Erinevad objektid, juhitud animatsioon.</p>
<p>3. nädal – 13.02.2013 10:15 – 11:45</p>	<p>Loeng: Sissejuhatus disaini, disainiprintsiibid.</p>
<p>3. nädal – 14.02.2013 14:15 – 15:45</p>	<p>Loeng: Sissejuhatus disaini, disainiprintsiibid (jätkub). Praktikum: graafikafailide kasutamine, skeetiline animeerimine.</p>
<p>4. nädal – 20.02.2013 10:15 – 11:45</p>	<p>Praktikum: Sissejuhatus ActionScript programmeerimiskeele kasutamisest. Lihtsamate interaktsioonide loomine.</p>
<p>4. nädal – 21.02.2013 14:15 – 15:45</p>	<p>Praktikum: Objektidega manipuleerimine, erinevatele sündmustele reageerimine.</p>
<p>5. nädal – 27.02.2013 10:15 – 11:45</p>	<p>Loeng: Tarkvara kasutajaliidese disainist.</p>

5. nädal – 28.02.2013 14:15 – 15:45	Praktikum: Objektidega manipuleerimine, iseseisev töö.
6. nädal – 06.03.2013 10:15 – 11:45	Praktikum: XML failist andmete lugemine, dünaamiliselt väliste failide lugemine.
6. nädal – 07.03.2013 14:15 – 15:45	Praktikum: Dünaamiline objektide haldamine ActionScript abil, klasside kasutamine.
7. nädal – 13.03.2013 10:15 – 11:45	Praktikum: Dünaamiliste objektide alamobjektide haldamine, massiivid ActionScriptis.
7. nädal – 14.03.2013 14:15 – 15:45	Loeng: Tekst, teksti vormindamine ja kasutamine.
	ISESEISVA TÖÖ NÄDAL, LOENGUID JA PRAKTIKUME EI TOIMU.
8. nädal – 27.03.2013 10:15 – 11:45	Loeng: Tekst, teksti vormindamine ja kasutamine (jätkub). Tekstiga manipuleerimine ActionScript vahenditega.
8. nädal – 28.03.2013 14:15 – 15:45	Praktikum: Objektide seesmise ajajoone (timeline) kasutamine.
9. nädal – 03.04.2013 10:15 – 11:45	Praktikum: Heliklippide kasutamine ActionScript programmeerimiskeele abil.
9. nädal – 04.04.2013 14:15 – 15:45	Praktikum: Dünaamiliste objektide haldamisega arvutimängu viimistlemine.
10. nädal – 10.04.2013 10:15 – 11:45	Loeng: Värvid, värvimudelid, värvide kasutamine.
10. nädal – 11.04.2013 14:15 – 15:45	Praktikum: Värvidega manipuleerimine ActionScriptiga. „Värviraamatu“ loomine.
11. nädal – 17.04.2013 10:15 – 11:45	Praktikum: Joonistamine ActionScriptiga. Objektide dünaamiline loomine. Joonistamisprogrammi loomine.
11. nädal – 18.04.2013 14:15 – 15:45	Praktikum: Graafikaga manipuleerimine ActionScriptiga.
12. nädal – 24.04.2013 10:15 – 11:45	Loeng: Multimeediumi elementide kasutamine.
12. nädal – 25.04.2013	Praktikum: Heli ja videofailide dünaamiline kasutamine.

14:15 – 15:45	Kõnesüntesaatoriga kella loomine.
13. nädal – 02.05.2013 10:15 – 11:45	Praktikum: ActionScripti andmevahetus PHP rakendustega.
14. nädal – 08.05.2013 10:15 – 11:45	Flash animatsioonide teisendamine HTML5 ja JavaScriptiks. Kodutööde ülevaatus, kordamine
14. nädal – 09.05.2013 14:15 – 15:45	Eksam.

Õppeainet kureeriv üksus:	Informaatika instituut
Kursuseprogrammi koostaja	lekt. Andrus Rinde
Allkiri:	
Kuupäev:	14.01.2013

Kursuseprogramm registreeritud akadeemilises üksuses

Kuupäev	
Õppeassistendi nimi	Jana Tomson
Allkiri	