

„Multimeedium“ kursuseprogramm

IFI6075.DT	Multimeedium		
4 EAP	Kontakt tundide 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)	<p>Multimeediumi olemus, meedia. Autorsüsteemid ja nende liigitus. Tekstimaterjali kasutamine, kirjatüübid, kujundamine. Värvid, värviruum, värvimudelid, värvide kasutamine. Disainiprintsiibid ja tarkvara kasutajaliidese elemendid. Erinevate meedialiikide kasutamine. Multimeediumipõhise tarkvara loomine (peamiselt Javascript keelt kasutades).</p> <p>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.</p>		
Õpiväljundid:	Kursuse läbinu teab ja tunneb multimeediumi mõistet; olulisemaid disainipõhimõtteid; erinevate multimeediumielementide (tekst, värvid, graafika, heli, video, animatsioon) olemust ja kasutamispõhimõtteid. Oskab: valida oma eesmärgile sobivaid multimeediumielemente; arvestada olulisemate tarkvara kujundamise põhimõtetega; luua multimeediumipõhist tarkvara.		
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		
Ingliskeelne nimetus:	Multimedia		
Eeldusaine:	IFI6001.DT		
Kohustuslik kirjandus:	Andrus Rinde loengukonspekt		
Asenduskirjandus:	Ainet pole võimalik läbida ainult asenduskirjanduse alusel.		

(üliõpilase poolt läbi töötatava kirjanduse loetelu, mis katab ainekursuse loengulist osa)	
Õppetöös osalemise ja eksamile/arvestu sele pääsemise nõuded	<p>Osalejate piirarv sõltub arvutiklassi kohtade arvust.</p> <p>Praktikumides osalemine on kohustuslik.</p> <p>Eksamile pääsemise eeltingimuseks on kõigi iseseisvate tööde esitamine.</p>
Iseseisva töö nõuded	<p>Iseseisvate töödena tuleb üliõpilastel luua erinevaid multimeediumipõhiseid rakendusi. Täpsed juhendid antakse vastava teema tunnis ja tehakse kättesaadavaks kursuse jagatud kaustas:</p> <p>https://drive.google.com/a/tlu.ee/folderview?id=0B1ZtsSCdtRcAQ3Z6SzJQdWtGOG8&usp=sharing</p>
Eksami hindamiskriteeriumid või arvestuse sooritamiseks vajalik miinimumtase	<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</p>

	<p>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.</p> <p>Toimumisajad (nt vahearvestused, kontrolltööd, iseseisvate tööde esitamise ja hindamise tähtajad).</p>
01.02.2016 14:15 – 15:45	Loeng: Sissejuhatus, multimeediumi mõiste, ajalugu. Kommunikatsioon.
03.02.2016 14:15 – 15:45	Praktikum: Tutvus interaktiivsete veebirakenduste loomise vahendiga Google Web Designer. Uue rakenduse loomine, elementide loomine ja muutmine. Lihtsam animatsioon.
08.02.2016 14:15 – 15:45	Praktikum: Google Web Designer animatsioonid, interaktsioonid.
10.02.2016 14:15 – 15:45	Praktikum: Google Web Designer mitme lehega rakendused, 3D. Rakenduse publitseerimine.
15.02.2016 14:15 – 15:45	Loeng: Sissejuhatus disaini, disainiprintsiibid.
17.02.2016 14:15 – 15:45	Praktikum: Javascript lihtsamad vahendid piltide näitamiseks.
22.02.2016 14:15 – 15:45	Praktikum: CSS3 transformatsioonide kasutamine koos Javascriptiga (näiteks analoogkella loomine). CSS3 animatsioon.
29.02.2016 14:15 – 15:45	Loeng: Multimeediumi elementide kasutamine.
02.03.2016 14:15 – 15:45	Praktikum: CSS3 animatsiooniga seotud sündmused, nende kasutamine Javascriptiga, animatsiooni juhtimine.

07.03.2016 14:15 – 15:45	Praktikum: Heli ja videoklippide esituse juhtimine Javascriptiga.
09.03.2016 14:15 – 15:45	Praktikum: Heli ja videoklippide esituse juhtimine Javascriptiga.
14.03.2016 14:15 – 15:45	Loeng: Tekst, teksti vormindamine ja kasutamine.
16.03.2016 14:15 – 15:45	Praktikum: Välise tekstifaili lugemine Javascriptiga. Teksti välimuse muutmine Javascripti kasutades.
	ISESEISVA TÖÖ NÄDAL, LOENGUID JA PRAKTIKUME EI TOIMU.
28.03.2016 14:15 – 15:45	Praktikum: meediaklippide esitusega seotud sündmuste kasutamine (näiteks kõneleva kella loomine)
30.03.2016 14:15 – 15:45	Praktikum: meediaklippide esitusega seotud sündmuste kasutamine (näiteks kõneleva kella loomine)
04.04.2016 14:15 – 15:45	Loeng: Värvid, värvimudelid, värvide kasutamine.
06.04.2016 14:15 – 15:45	Veebilehe elementide värvide muutmine Javascriptiga. Javascript joonistamise vahendid.
11.04.2016 14:15 – 15:45	Praktikum: Javascript graafikavahendite kasutamine, andmete visualiseerimine.
13.04.2016 14:15 – 15:45	Praktikum: Javascriptiga joonistamine kasutaja sisendiga (joonistusprogramm).
18.04.2016 14:15 – 15:45	Loeng: Tarkvara kasutajaliidese disainist.
20.04.2016 14:15 – 15:45	Praktikum: Videomängija (tiitrid jms) loomine.
25.04.2016 14:15 – 15:45	Praktikum: Animeerimine Javascriptiga.
27.04.2016 14:15 – 15:45	Praktikum: Animeerimine Javascriptiga.

02.05.2016 14:15 – 15:45	Praktikum: Interaktiivse mängu loomine Javascriptiga
04.05.2016 14:15 – 15:45	Praktikum: Interaktiivse mängu loomine Javascriptiga
09.05.2016 14:15 – 15:45	Praktikum: Kordamine
11.05.2016 14:15 – 15:45	Praktikum: Kodutööde ülevaatus, kordamine

Õppeainet kureeriv üksus:	Digitehnoloogiate instituut
Kursuseprogrammi koostaja	lekt. Andrus Rinde
Allkiri:	
Kuupäev:	06.01.2016

Kursuseprogramm registreeritud akadeemilises üksuses

Kuupäev	12.01.2016
Õppeassistendi nimi	Liina Kirsipuu
Allkiri	