

## „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		
Asenduskirjand	Ainet pole võimalik läbida ainult asenduskirjanduse alusel.		

us:  (üliõpilase poolt läbi töötatava kirjanduse loetelu, mis katab ainekursuse loengulist osa)	
Õppetöös osalemise ja eksamile/arvestusele 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><a href="https://drive.google.com/a/tlu.ee/folderview?id=0B1ZtsSCdtRcAR005TWVPZUJWNkU&amp;usp=sharing">https://drive.google.com/a/tlu.ee/folderview?id=0B1ZtsSCdtRcAR005TWVPZUJWNkU&amp;usp=sharing</a></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 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>
<p>1. nädal – 04.02.2016 8:15 – 11:45</p>	<p>Loeng: Sissejuhatus, multimeediumi mõiste, ajalugu. Kommunikatsioon.</p> <p>Praktikum: Tutvus interaktiivsete veebirakenduste loomise vahendiga Google Web Designer. Uue rakenduse loomine, elementide loomine ja muutmine.</p> <p>Lihtsam animatsioon.</p>
<p>2. nädal – 11.02.2016 8:15 – 11:45</p>	<p>Praktikum: Google Web Designer animatsioonid, interaktsioonid, mitme lehega rakendused, 3D. Rakenduse publitseerimine.</p>
<p>3. nädal – 18.02.2016 8:15 – 11:45</p>	<p>Loeng: Sissejuhatus disaini, disainiprintsiibid.</p> <p>Praktikum: Javascript lihtsamad vahendid piltide näitamiseks.</p>
<p>4. nädal – 25.02.2016 8:15 – 11:45</p>	<p>Praktikum: CSS3 transformatsioonide kasutamine koos Javascriptiga (näiteks analoogkella loomine). CSS3 animatsioon.</p>
<p>5. nädal – 03.03.2016 8:15 – 11:45</p>	<p>Loeng: Multimeediumi elementide kasutamine.</p> <p>Praktikum: CSS3 animatsiooniga seotud sündmused, nende kasutamine Javascriptiga, animatsiooni juhtimine.</p>
<p>6. nädal – 10.03.2016 8:15 – 11:45</p>	<p>Praktikum: Heli ja videoklippide esituse juhtimine Javascriptiga.</p>

7. nädal – 17.03.2016 8:15 – 11:45	Loeng: Tekst, teksti vormindamine ja kasutamine.  Praktikum: Välise tekstifaili lugemine Javascriptiga. Teksti välimuse muutmine Javascripti kasutades.
	ISESEISVA TÖÖ NÄDAL, LOENGUID JA PRAKTIKUME EI TOIMU.
8. nädal – 31.03.2016 8:15 – 11:45	Praktikum: meediaklippide esitusega seotud sündmuste kasutamine (näiteks kõneleva kella loomine)
9. nädal – 07.04.2016 8:15 – 11:45	Loeng: Värvid, värvimudelid, värvide kasutamine.  Veebilehe elementide värvide muutmine Javascriptiga. Javascript joonistamise vahendid.
10. nädal – 14.04.2016 8:15 – 11:45	Praktikum: Javascript graafikavahendite kasutamine, andmete visualiseerimine, joonistamine kasutaja sisendiga (joonistusprogramm).
11. nädal – 21.04.2016 8:15 – 11:45	Loeng: Tarkvara kasutajaliidese disainist.  Praktikum: Videomängija (tiitrid jms) loomine.
12. nädal – 28.04.2016 8:15 – 11:45	Praktikum: Animeerimine Javascriptiga.
13. nädal – 05.05.2016 8:15 – 11:45	Praktikum: Interaktiivse mängu loomine Javascriptiga
14. nädal – 12.05.2016 8:15 – 11:45	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	