

## KATALOG ZNANJA

### 1. IME PREDMETA

MULTIMEDIJA

### 2. CILJI PREDMETA

Splošni cilji predmeta so:

- Ozavestiti pomen nenehnega izpopolnjevanja znanja in veščin;
- razviti sposobnost za samostojno spremljanje razvoja stroke in uvajanja novosti v praksi;
- spodbujati ustvarjalnost in inovativnost;
- razvijati sposobnosti za uporabo informacijske tehnologije pri delu;
- razvijati sposobnosti za učinkovito komunikacijo in sodelovanje.

Specifično strokovno usmerjeni cilji so:

- izbrati ustrezne multimedijske tehnologije;
- načrtovati izdelavo in pripravo multimedijskih vsebin;
- svetovati in odločati pri rabi in izbiri multimedijskih tehnologij in vsebin.

### 3. PREDMETNO SPECIFIČNE KOMPETENCE

Pri predmetu si študenti poleg generičnih pridobijo naslednje kompetence:

1. izbiranje primernih multimedijskih elementov;
2. določanje primerne oblikovne skladnosti integracij multimedijskih elementov;
3. integriranje multimedijskih vsebin;
4. izdelovanje multimedijskih elementov;
5. izbiranje primernih tehnologij za izdelavo in pripravo multimedije za računalniške igre.

### 4. OPERATIVNI CILJI

INFORMATIVNI CILJI	FORMATIVNI CILJI
Študent:	Študent:
<b>1. Izbiranje primernih multimedijskih elementov</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• pojasni multimedijo in razloge za uporabo multimedije;</li><li>• navede razloge za računalniško podprto izdelavo multimedije;</li><li>• opredeli osnovne gradnike multimedije</li><li>• oceni primernost ustreznosti vrste multimedijskih vsebin;</li><li>• opiše načine in pomen predhodne priprave vsebin ali posameznih elementov multimedije.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• izdelava celostno grafično podobo za podjetje;</li><li>• pripravi načrt za pripravo in izdelavo primernih gradnikov multimedije za izbrani projekt;</li><li>• uporabi primerno programsko opremo za pripravo multimedijske vsebine;</li><li>• uporabi izbrano tehnologijo za zajem in digitalizacijo multimedijskih vsebin.</li></ul>
<b>2. Določanje primerne oblikovne skladnosti integracij multimedijskih elementov</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• opiše razliko med rastrsko in vektorsko grafiko;</li><li>• opredeli razloge za rabo določene vrste grafike;</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• pripravi vektorsko grafiko za določen namen;</li><li>• izdelava fotografije ter jih primerno uredi in oblikuje za uporabo kot multimedijski gradnik;</li></ul>

<ul style="list-style-type: none"><li>• razloži prednosti vektorske grafike v primerjavi z rastrsko in obratno;</li><li>• opiše osnove fotografije in tehnik fotografiranja;</li><li>• razloži pojem grafika in vlogo grafike v multimediji.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• izdelava integracijo rastrske in vektorske grafike;</li><li>• pripravi primeren format multimedijskega izdelka;</li><li>• shrani računalniško grafiko v primernem datotečnem formatu za izbrani namen.</li></ul>
<b>3. Integriranje multimedijskih vsebin</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• razloži delovanje multimedije v spletu in integracije multimedijskih vsebin v spletni obliki;</li><li>• razloži spletne tehnologije za multimedijske vsebine;</li><li>• opiše pomembnost in navezavo multimedije med spletnimi protokoli.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• pripravi primerne multimedijske vsebine za rabo na spletu;</li><li>• izdelava elemente multimedije za integracijo v spletno stran.</li></ul>
<b>4. Izdelovanje multimedijskih elementov</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• opiše vlogo videa, animacij in zvoka glede gradnikov multimedije,</li><li>• razloži lastnosti video posnetkov;</li><li>• navede in opredeli datotečne vrste za shranjevanje video vsebin in kodekse za enkodiranje videa;</li><li>• opredeli animacijo kot element multimedije;</li><li>• opredeli načine obdelave zvoka.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• izdelava video posnetke za rabo kot multimedijski element;</li><li>• izbere primeren datotečni format in format enkodiranja za določeni posnetek;</li><li>• uredi video posnetke s primerno programsko opremo;</li><li>• izdelava animacije in jih primerno uporabi pri integraciji multimedijskih vsebin;</li><li>• izdelava in obdelava zvočne posnetke.</li></ul>
<b>5. Izbiranje primernih tehnologij za izdelavo in pripravo multimedije za računalniške igre</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• opredeli vlogo računalniških iger za integracijo multimedijskih vsebin,</li><li>• opiše koncept animacije za izdelavo računalniških iger;</li><li>• opredeli računalniške igre z vidika naprav, na katerih se izvajajo.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• izdelava grafične vsebine, primerne za uporabo v računalniških igrah;</li><li>• uporabi primerna orodja za izdelavo animacij kot elementa v računalniških igrah;</li><li>• izbere primerne multimedijske elemente za rabo v računalniških igrah na podlagi podanih zahtev.</li></ul>

## 5. OBVEZNOSTI ŠTUDENTOV IN POSEBNOSTI V IZVEDBI

Število kontaktnih ur: 72 ur (24 ur predavanj, 48 ur laboratorijskih vaj).

Število ur samostojnega dela: 78 ur (30 ur študij literature, 8 ur vaj, 40 ur projektna naloga).