**Nazwa przedmiotu:**

Współczesne metody prezentacji i promocji techniki

**Koordynator przedmiotu:**

mgr Wiktor Niedzicki

**Status przedmiotu:**

Fakultatywny dowolnego wyboru

**Poziom kształcenia:**

Studia II stopnia

**Program:**

Mechatronika

**Grupa przedmiotów:**

Obowiązkowe

**Kod przedmiotu:**

brak

**Semestr nominalny:**

3 / rok ak. 2017/2018

**Liczba punktów ECTS:**

3

**Liczba godzin pracy studenta związanych z osiągnięciem efektów uczenia się:**

1) Liczba godzin bezpośrednich 35, w tym:
a) wykład - 15
b) laboratorium - 15
c) konsultacje - 5
2) Praca własna studenta 40, w tym:
a) przygotowanie dwóch prezentacji niezbędnych do zaliczenia przedmiotu - 20
b) samodzielne studia źródeł w podjętych zakresach tematycznych -20
suma 75 (3 ECTS)

**Liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich:**

1) Liczba godzin bezpośrednich 35, w tym:
a) wykład - 15
b) laboratorium - 15
c) konsultacje - 5
suma 35 (1,5 ECTS)

**Język prowadzenia zajęć:**

polski

**Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach zajęć o charakterze praktycznym:**

O charakterze praktycznym:
a)laboratorium - 15
b) konsultacje - 5
c) przygotowanie dwóch prezentacji niezbędnych do zaliczenia przedmiotu - 20
suma 40 (1,5 ECTS)

**Formy zajęć i ich wymiar w semestrze:**

|  |  |
| --- | --- |
| Wykład: | 225h |
| Ćwiczenia: | 0h |
| Laboratorium: | 225h |
| Projekt: | 0h |
| Lekcje komputerowe: | 0h |

**Wymagania wstępne:**

brak

**Limit liczby studentów:**

brak

**Cel przedmiotu:**

Zapoznanie się studentów ze współczesnymi zastosowaniami multimediów między innymi w medycynie, w rozrywce, w reklamie, w symulatorach różnych typów, w marketingu, w edukacji, systemach bezpieczeństwa i wielu innych dziedzinach. Przedstawienie środków technicznych, które służą do realizacji tych zastosowań. Znajdowanie miejsc, gdzie krzyżują się różne techniki i obszary multimediów. Poszukiwanie kierunków rozwoju tej dziedziny. Pokazanie możliwości tworzenia aplikacji, usług i wyrobów wykorzystujących umiejętności zdobyte podczas studiów.
W części praktycznej prezentacje mają nakłonić studenta do bliższego zapoznania się z zastosowaniami multimediów w wielu dziedzinach. Jedna z prezentacji powinna zwrócić uwagę na praktyczne zastosowania multimediów i wykorzystanie zdobytej wiedzy do uruchomienia własnej firmy lub własnej produkcji.

**Treści kształcenia:**

Najnowsze zastosowania technik multimedialnych w rozrywce. Osobiste centrum rozrywki pasażera samolotu. Rozrywka dla pacjentów szpitali. Rozrywki oferowane dzięki urządzeniom mobilnym. Wykrywanie ruchu i wykorzystanie czujników przyspieszenia. Skanowanie 3D. Systemy bezpieczeństwa i wykorzystanie kamer megapikselowaych w takich urządzeniach. Wykrywanie zagrożeń na lotnisku i na ulicy. Symulatory stosowane w różnych dziedzinach od szkolenia kierowców do szkolenia czołgistów i pilotów. Multimedialne systemy w medycynie. Nowoczesny szpital. Edukacja - wykorzystanie nowych narzędzi. Wykorzystanie multimediów w marketingu i reklamie. Od neuromarketingu i badania zapachów do interaktywnych reklam i wykrywania zachowania się potencjalnych klientów.
Wykorzystanie znajomości multimediów we własnej działalności gospodarczej. Założenie firmy, biznesplan i marketing.

**Metody oceny:**

Poziom przygotowanych prezentacji, aktywnych udział w zajęciach, poziom przygotowania do praktycznego wykorzystania zdobytej wiedzy.

**Egzamin:**

nie

**Literatura:**

brak

**Witryna www przedmiotu:**

brak

**Uwagi:**

Poza dobywaniem konkretnej wiedzy przedmiot ma także za zadaniem pobudzenie kreatywności studentów oraz nauka umiejętnośści współpracy w zespole. Służa temu ćwiczenia- przygotowanie i przeprowadzenie prezentacji oraz 2. przygotowanie projektu nowej usługi, nowej gry lub produktu, umiejętność załozenia własnej firmy, opracowanie podstawowego biznesplanu, oszacowanie kosztów oraz dobycie finansowania i marketing produktu. Po takim przygotowaniu studenci z większą energią będą szukali własnej drogi na rynek.

## Efekty przedmiotowe

### Profil ogólnoakademicki - wiedza

**Efekt KSP\_W01:**

Zna współczesne zastosowania multimediów między innymi w medycynie, w rozrywce, w reklamie, w symulatorach różnych typów, w marketingu, w edukacji, systemach bezpieczeństwa i wielu innych dziedzinach oraz środki techniczne do realizacji tych zastosowań. Zna związki techniki i różnych obszary multimediów. Zna aktualne kierunki rozwoju dziedziny. Zna możliwości tworzenia aplikacji, usług i wyrobów wykorzystujących umiejętności zdobyte podczas studiów

Weryfikacja:

Dyskusja i prezentacja zdobytej samodzielnie wiedzy.

**Powiązane efekty kierunkowe:** K\_W01, K\_W02, K\_W03, K\_W04, K\_W09, K\_W10, K\_W11, K\_W15, K\_W16

**Powiązane efekty obszarowe:** T2A\_W01, T2A\_W01, T2A\_W03, T2A\_W06, T2A\_W07, T2A\_W04, T2A\_W05, T2A\_W04, T2A\_W05, T2A\_W10, T2A\_W09, T2A\_W11

### Profil ogólnoakademicki - umiejętności

**Efekt KSP\_U01:**

Umie dostrzec związki różnych technik i obszarów multimediów i poszukiwać informacje o kierunkach rozwoju tej dziedziny. Potrafi dostrzec możliwości tworzenia aplikacji, usług i wyrobów używając umiejętności zdobyte podczas studiów także do uruchomienia własnej firmy lub własnej produkcji.

Weryfikacja:

W części praktycznej prezentacje mają nakłonić studenta do bliższego zapoznania się z zastosowaniami multimediów w wielu dziedzinach. Jedna z prezentacji powinna zwrócić uwagę na praktyczne zastosowania multimediów i wykorzystanie zdobytej wiedzy do uruchomienia własnej firmy lub własnej produkcji.

**Powiązane efekty kierunkowe:** K\_U01, K\_U02, K\_U05, K\_U07, K\_U10, K\_U12, K\_U14

**Powiązane efekty obszarowe:** T2A\_U01, T2A\_U02, T2A\_U03, T2A\_U05, T2A\_U07, T2A\_U08, T2A\_U09, T2A\_U11, T2A\_U07, T2A\_U08, T2A\_U10, T2A\_U11, T2A\_U15, T2A\_U16, T2A\_U18

### Profil ogólnoakademicki - kompetencje społeczne

**Efekt KSP\_K01:**

Ma świadomość dużej dynamiki zmian w dziedzinie multimediów i potrzeby ciągłej aktualizacji wiedzy w tym zakresie także w aspekcie działalności gospodarczej oraz potrzeby upowszechniania rzetelnej wiedzy w otoczeniu współpracowników także o kompetencjach innych niż inżynierskie

Weryfikacja:

Jedna z prezentacji powinna zwrócić uwagę na praktyczne zastosowania multimediów i wykorzystanie zdobytej wiedzy do uruchomienia własnej firmy lub własnej produkcji.

**Powiązane efekty kierunkowe:** K\_K01, K\_K02, K\_K03, K\_K04, K\_K05

**Powiązane efekty obszarowe:** T2A\_K01, T2A\_K02, T2A\_K02, T2A\_K07, T2A\_K03, T2A\_K04, T2A\_K05, T2A\_K06