



KARTA MODUŁU / KARTA PRZEDMIOTU

Kod modułu	
Nazwa modułu	Sieci multimedialne
Nazwa modułu w języku angielskim	Multimedia networks
Obowiązuje od roku akademickiego	2012/2013

A. USYTUOWANIE MODUŁU W SYSTEMIE STUDIÓW

Kierunek studiów	Informatyka
Poziom kształcenia	I stopień (I stopień / II stopień)
Profil studiów	Ogólnoakademicki (ogólno akademicki / praktyczny)
Forma i tryb prowadzenia studiów	niestacjonarne (stacjonarne / niestacjonarne)
Specjalność	Grafika komputerowa
Jednostka prowadząca moduł	Katedra Informatyki
Koordynator modułu	Robert Tomaszewski
Zatwierdził:	

B. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

Przynależność do grupy/bloku przedmiotów	Kierunkowy (podstawowy / kierunkowy / inny HES)
Status modułu	nieobowiązkowy (obowiązkowy / nieobowiązkowy)
Język prowadzenia zajęć	polski
Usytuowanie modułu w planie studiów - semestr	8
Usytuowanie realizacji przedmiotu w roku akademickim	letni (semestr zimowy / letni)
Wymagania wstępne	Algorytmy i struktury danych Programowanie w języku C 2 Sieci komputerowe (kody modułów / nazwy modułów)
Egzamin	Nie (tak / nie)
Liczba punktów ECTS	7

Forma prowadzenia zajęć	wykład	ćwiczenia	laboratorium	projekt	inne
w semestrze	18		9	18	



C. EFEKTY KSZTAŁCENIA I METODY SPRAWDZANIA EFEKTÓW KSZTAŁCENIA

Cel modułu	Poznanie zasad kompresji danych graficznych i dźwiękowych oraz tworzenia programów realizujących transmisje strumieniowe (z uwzględnieniem nowoczesnych standardów publikowania treści multimedialnych w sieci Internet). (3-4 linijki)
-------------------	--

Symbol efektu	Efekty kształcenia	Forma prowadzenia zajęć (w/c/l/p/inne)	odniesienie do efektów kierunkowych	odniesienie do efektów obszarowych
W_01	Znajomość podstawowych zasad przesyłania i prezentacji treści multimedialnych (obraz, dźwięk, materiał wideo) w sieciach komputerowych ze szczególnym uwzględnieniem sieci Internet.	W	K_W10 K_W18	T1A_W04 T1A_W05 T1A_W07
W_02	Wiadomości na temat zasad kompresji danych graficznych oraz dźwiękowych.	W	K_W07 K_W18	T1A_W03 T1A_W04 T1A_W05 T1A_W07
U_01	Umiejętność tworzenia programów realizujących transmisje strumieniowe, w tym stosując nowoczesne standardy.	L	K_U01	T1A_U01 T1A_U07
U_02	Praktyczna wiedza na temat implementacji metod kompresji/dekompresji grafiki i dźwięku.	L	K_U01	T1A_U01 T1A_U07
K_01	Praca w zespole.	P	K_U02 K_U03 K_K03	T1A_U02 T1A_U03 T1A_K03 T1A_K04

Treści kształcenia:

1. Treści kształcenia w zakresie wykładu

Nr wykładu	Treści kształcenia	Odniesienie do efektów kształcenia dla modułu
1	Funkcjonowanie protokołów datagramowych oraz połączeniowych w sieci Internet, transmisje typu punkt-punkt i rozgłoszeniowe.	W_01
2	Zasady działania protokołu HTTP oraz standardów kodowania MIME.	W_01
3-4	Media strumieniowe: protokoły Real-Time Streaming Protocol i Real-Time Transport Protocol.	W_01
5-7	Algorytmy kompresji obrazów i dźwięku - przykładowe formaty danych: JPEG, MP3, podstawy standardu MPEG.	W_02
8-9	Nowoczesne metody prezentacji danych multimedialnych w sieci Internet na przykładzie standardu Synchronized Multimedia Integration Language (SMIL, standard zalecany przez W3C do opisu prezentacji multimedialnych z wykorzystaniem XML).	W_01

2. Treści kształcenia w zakresie ćwiczeń

Nr zajęć ćwicz.	Treści kształcenia	Odniesienie do efektów kształcenia dla modułu



--	--	--

3. Treści kształcenia w zakresie zadań laboratoryjnych

Nr zajęć lab.	Treści kształcenia	Odniesienie do efektów kształcenia dla modułu
1	Tworzenie kodu prostego klienta i serwera przesyłających dane graficzne lub dźwiękowe.	U_01
2	Implementacja wybranych fragmentów algorytmów służących do kompresji/dekompresji grafiki/dźwięku.	U_02
3	Podstawy transmisji strumieniowej - implementacja wybranych funkcji protokołu Real-Time Streaming Protocol.	U_01
4-5	Tworzenie dokumentów przy użyciu języka dedykowanego go prezentacji danych multimedialnych w sieci Internet na przykładzie standardu Synchronized Multimedia Integration Language (SMIL).	U_01

4. Charakterystyka zadań projektowych

Praca w zespołach 2-3 osobowych. Projekt obejmuje stworzenie aplikacji do udostępniania poprzez sieć materiału audio i/lub wideo z zastosowaniem poznanych protokołów/technologii.

5. Charakterystyka zadań w ramach innych typów zajęć dydaktycznych

Metody sprawdzania efektów kształcenia

Symbol efektu	Metody sprawdzania efektów kształcenia (sposób sprawdzenia, w tym dla umiejętności – odwołanie do konkretnych zadań projektowych, laboratoryjnych, itp.)
W_01	Kolokwium
W_02	Kolokwium
U_01	Kolokwium
U_02	Kolokwium
K_01	Ocena zadania projektowego



D. NAKŁAD PRACY STUDENTA

Bilans punktów ECTS		
	Rodzaj aktywności	obciążenie studenta
1	Udział w wykładach	18
2	Udział w ćwiczeniach	
3	Udział w laboratoriach	9
4	Udział w konsultacjach (2-3 razy w semestrze)	2
5	Udział w zajęciach projektowych	18
6	Konsultacje projektowe	18
7	Udział w egzaminie	
8		
9	Liczba godzin realizowanych przy bezpośrednim udziale nauczyciela akademickiego	65 (suma)
10	Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczyciela akademickiego (1 punkt ECTS=25-30 godzin obciążenia studenta)	3
11	Samodzielne studiowanie tematyki wykładów	15
12	Samodzielne przygotowanie się do ćwiczeń	
13	Samodzielne przygotowanie się do kolokwium	40
14	Samodzielne przygotowanie się do laboratoriów	10
15	Wykonanie sprawozdań	
16	Przygotowanie do kolokwium końcowego z laboratorium	10
17	Wykonanie projektu lub dokumentacji	30
18	Przygotowanie do egzaminu	
19		
20	Liczba godzin samodzielnej pracy studenta	105 (suma)
21	Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach samodzielnej pracy (1 punkt ECTS=25-30 godzin obciążenia studenta)	4
22	Sumaryczne obciążenie pracą studenta	170
23	Punkty ECTS za moduł 1 punkt ECTS=25-30 godzin obciążenia studenta	7
24	Nakład pracy związany z zajęciami o charakterze praktycznym Suma godzin związanych z zajęciami praktycznymi	77
25	Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach zajęć o charakterze praktycznym 1 punkt ECTS=25-30 godzin obciążenia studenta	3

E. LITERATURA

Wykaz literatury	1. Andrew S. Tanenbaum, Sieci komputerowe, Wyd. Helion 2. Douglas E. Comer, Sieci komputerowe TCP/IP (tomy I-III), Wyd. Naukowo-Techniczne 3. Thomas H. Cormen, Charles E. Leiserson, Ron Rivest, Wprowadzenie do algorytmów, WNT 4. dokument RFC 2326 - Real Time Streaming Protocol (RTSP) 5. dokument RFC 1889 – RTP: A Transport Protocol for Real-Time Applications 6. standard Synchronized Multimedia Integration Language, http://www.w3.org/AudioVideo/
Witryna WWW modułu/przedmiotu	