

## Részletes tantárgyprogram és követelményrendszer

<b>Óbudai Egyetem</b>		Kandó Kálmán Villamosmérnöki Kar			Mikroelektronikai és Technológia Intézet	
Tantárgy neve és kódja: <b>Multimédia programfejlesztés , KMEPR11MNA</b>				<b>Kreditérték: 8</b>		
<b>Nappali tagozat, tavaszi félév</b>						
Szakok melyeken a tárgyat oktatják: <b>Médiatechnológus-asszisztens</b>						
Tantárgyfelelős oktató:	<b>Dr. Cséfalvay Miklós</b>			Oktatók:	Dr. Cséfalvay Miklós	
Előtanulmányi feltételek: (kóddal)						
Heti óraszámok:	Előadás: <b>4</b>	Tantermi gyak.: 0	Laborgyakorlat: <b>4</b>	Konzultáció:		
Számonkérés módja (s,v,f):	<b>Félévközi jegy</b>					
<b>A tananyag</b>						
<p><i>Oktatási cél:</i>. A hallgatók ismerkedjenek meg a multimédia programok fejlesztésének módszertanával, fejlesztő eszközeivel, a gyakorlat során az Authorver fejlesztőszoftverrel. A tárgy oktatója kb. 10%-ban eltérhet a részletes tematikától.</p>						
<b>Témakör:</b>				<b>Hét</b>	<b>Óra</b>	
Multimédia fejlesztő rendszerek. Authorware alapok				<b>1.</b>	<b>4</b>	
A médiumok feldolgozásának modellje. Authorware: A képernyőtartalom manipulálása				<b>2.</b>	<b>4</b>	
Multimédia fejlesztés, fejlesztőcsoport kialakítása. Authorware: Tesztelés és publikálás. Futtatható állomány készítése.				<b>3.</b>	<b>4</b>	
Fejlesztőcsoport kialakítása 1A,B Authorware - Média import-export, grafikai objektumok.				<b>4.</b>	<b>4</b>	
Fejlesztőcsoport kialakítása 1 C,D,E,F Authorware - Programkód				<b>5.</b>	<b>4</b>	
Tartalomfejlesztés, 1. Zárthelyi dolgozat				<b>6.</b>	<b>4</b>	
Design 1 Authorware - Interakció				<b>7.</b>	<b>4</b>	
Design 2, félévi feladat kiadása Authorware – Navigáció 1				<b>8.</b>	<b>4</b>	
Design 3 Authorware – Navigáció 2				<b>9.</b>	<b>4</b>	
Design 4, 5 - Navigációs objektumok. Authorware - Félévi feladatkiadás				<b>10.</b>	<b>4</b>	
Médiafájlok elkészítése Authorware - Knowledge objektumok használata 1.				<b>11.</b>	<b>4</b>	
Multimédia szerkesztő szoftverek 1. Authorware - Knowledge objektumok használata 2.				<b>12.</b>	<b>4</b>	
2. zárthelyi dolgozat				<b>13.</b>	<b>4</b>	
Pótlások, félévi feladat beadása, értékelése				<b>14.</b>	<b>4</b>	
<b>Laborgyakorlatok témái:</b>				<b>Hét</b>	<b>Óra</b>	
1. gyakorlat - Az Authorware alapjai				<b>1.</b>	<b>4</b>	
2. gyakorlat - Grafikai objektumok, szövegek megjelenítése, szerkesztése				<b>2.</b>	<b>4</b>	
3. gyakorlat - A képernyőtartalom manipulálása				<b>3.</b>	<b>4</b>	

4. gyakorlat - Tesztelés és publikálás, futtatható állomány készítése	<b>4.</b>	<b>4</b>
5. gyakorlat - Média import-export, grafikai objektumok	<b>5.</b>	<b>4</b>
6. gyakorlati órán - 1. Zárthelyi dolgozat	<b>6.</b>	<b>4</b>
7. gyakorlat - Felhasználói interakció	<b>7.</b>	<b>4</b>
8. gyakorlat - Programkód használata	<b>8.</b>	<b>4</b>
9. gyakorlat - Navigáció 1	<b>9.</b>	<b>4</b>
10. gyakorlat - Navigáció 2	<b>10.</b>	<b>4</b>
11. gyakorlat - Knowledge objektumok használata 1.	<b>11.</b>	<b>4</b>
12. gyakorlat - Knowledge objektumok használata 2.	<b>12.</b>	<b>4</b>
13. gyakorlati órán - 2. zárthelyi dolgozat	<b>13.</b>	<b>4</b>
14. gyakorlati órán: Pótlások, félévi feladat beadása, értékelése	<b>14.</b>	<b>4</b>
<b>Félévközi követelmények</b>		
<b>Félévközi követelmények</b> ( <i>feladat, zh. dolgozat, esszé, prezentáció, stb</i> )		
A tantervben előírt előadások látogatása kötelező. A félévközi jegy megszerzésének feltétele a két zárthelyi eredményes megírása, a félévközi feladat elkészítése.		
<b>A pótlás módja:</b> Az utolsó héten pótzárthelyi, vizsgidőszak első 10 napján félévközi jegy pótló vizsga.		
<b>Vizsga</b> nincs		
<b>Irodalom:</b>		
<b>Kötelező:</b> A tanuláshoz az egyéni tanulást támogató és folyamatosan készülő oktatási anyagok is (elektronikus tananyagok) használandók.		
<b>Ajánlott:</b> Az előadások prezentációi (elérhetők a <a href="http://media.kvk.uni-obuda.hu">media.kvk.uni-obuda.hu</a> oktatószerverről)		