



## Srednja medijska in grafična šola Ljubljana

n: Pokopališka 33, 1000 Ljubljana, Slovenija

e: tajnistvo@smgs.si, [www.smgs.si](http://www.smgs.si)

### KATALOG ZNANJA

#### Izobraževalni program: Medijski tehnik SSI

Letnik: 4.

Obseg modula: 34 ur

Kreditne točke: 2 KT

Izbirnost: modul je obvezen za vse dijake

Izdelal: Davorin Babič

#### 1. Ime modula: PROGRAMIRANJE DIGITALNIH MEDIJEV (ODPRTI KURIKUL/OK)

#### 2. Usmerjevalni cilji

##### Dijak bo zmožen:

- > spoznati naprednejšo vlogo in pomen programiranja v medijski produkciji,
- > razvijati sposobnosti uporabe različnih metod in orodij za programiranje v ustvarjalnem procesu,
- > se seznaniti z abstrakcijo oz. poenostavljanjem,
- > spoznavati in razvijati zmožnost modeliranja,
- > vključevati nove tehnologije v proces načrtovanja, razvoja ter oblikovanja v medijski produkciji,
- > uporabljati orodja za programiranje pri izdelavi medijskega izdelka,
- > opredeliti strukturirano, objektno in dogodkovno programiranje,
- > se seznaniti z osnovnimi koncepti objektno usmerjenega programiranja,
- > se seznaniti z osnovnimi koncepti dogodkovnega programiranja,
- > znati zapisati enostavne podprograme oziroma metode,
- > spoznati razloge, zakaj programe razdelimo na metode,
- > spremljati trende in novosti v razvoju ustvarjanja v digitalnih medijih,
- > kreativno raziskovati različne tehnike in pristope medijskega ustvarjanja,
- > osvojiti prenos idej v kreativna vzdušja in proces medijskega oblikovanja,
- > razvijati avtorski pristop in razpoznavni stil medijskega ustvarjanja,
- > osvojiti navade za algoritmično razmišljanje, metodičnost, sistematičnost in urejenost,
- > razvijati ustvarjalnost, natančnost in logično razmišljanje,
- > skrbno ravnati s tehnologijami za programiranje,
- > razvijati veščine in spretnosti rokovanja s tehnologijami za programiranje,
- > se zavedati omejitev tehnologij za programiranje,
- > kritično vrednotiti lastne izdelke in dela različnih ustvarjalcev,
- > razvijati in bogatiti svoj jezikovni zaklad ter skrbeti za pravilno slovensko izražanje in strokovno terminologijo.

##### Poklicne kompetence:

- > algoritmično rešuje probleme;
- > uporablja besedilna programska orodja in integrirana okolja;
- > izdelava statično/dinamično/interaktivno aplikacijo.

## Operativni cilji:

INFORMATIVNI CILJI	FORMATIVNI CILJI
<p><b>Objektno usmerjeno programiranje</b></p> <p>Dijak:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– zna opredeliti strukturirano in objektno programiranje;</li><li>– spozna osnovne koncepte objektno usmerjenega programiranja;</li><li>– spozna naprednejše koncepte objektno usmerjenega programiranja;</li><li>– spozna koncept zbirk objektov in njihovo uporabo;</li><li>– spozna concept dedovanja in njegovo uporabo;</li><li>– sestavi algoritem za prototip preproste aplikacije.</li></ul>	<p>Dijak:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– izdelava prototip preproste programske aplikacije za integracijo v digitalnih medijih.</li></ul>

INFORMATIVNI CILJI	FORMATIVNI CILJI
<p><b>Dogodkovno programiranje</b></p> <p>Dijak:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– zna opredeliti dogodkovno programiranje;</li><li>– spozna osnovne koncepte dogodkovnega programiranja;</li><li>– spozna štiri osnovne naloge pri GUI programiranju;</li><li>– ustrezno rokuje z izrazi GUI programiranja;</li><li>– sestavi algoritem z orodjem za dogodkovno programiranje;</li><li>– je zmožen ustvarjanja in testiranja aplikacije.</li></ul>	<p>Dijak:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– kreativno in inovativno pristopi k pripravi algoritma za izdelavo preproste dinamične aplikacije na določeno temo;</li><li>– napiše program po ustreznem algoritmu;</li><li>– testira programsko aplikacijo v programskem okolju in/ali v emulatorju.</li></ul>