

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1. Instituția de învățământ superior	Universitatea „Tibiscus” din Timișoara
1.2. Facultatea	Calculatoare și Informatică Aplicată
1.3. Departamentul	Informatică
1.4. Domeniul de studii	Informatică
1.5. Ciclul de studii	Licență
1.6. Programul de studii/Calificarea	Informatică / Asistent de cercetare în informatică - 214918; Proiectant sisteme informatice - 25110; Analist - 251201; Administrator baze de date - 252101; Administrator de rețea de calculatoare - 252301; Profesor în învățământul gimnazial - 233002; Programator - 251202

2. Date despre disciplină

2.1. Denumirea/codul disciplinei	APLICAȚII MULTIMEDIA (AMM) - LIN243 (OPȚIONAL)						
2.2. Titularul activității de curs	Lect. univ. drd. Lucian Valentin Ciorba						
2.3. Titularul activității de laborator	Lect. univ. drd. Lucian Valentin Ciorba						
2.4. Anul de studiu	2	2.5. Semestrul	2	2.6. Tipul de evaluare	E	2.7. Regimul disciplinei	DS

3. Timpul total estimat

3.1. Numărul de ore pe săptămână	3	din care 3.2. curs	1	3.3. laborator	2
3.4. Total ore din planul de învățământ	42	din care 3.5. curs	14	3.6. laborator	28
Distribuția fondului de timp					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					10
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platforme electronice de specialitate					24
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și lucrări practice					24
Tutorat					10
Examinări					4
Alte activități (activități practice pe teren, filmări cu camera video și drona multimedia)					10
3.7. Total ore studiu individual					58
3.8. Total ore pe semestru					100
3.9. Numărul de credite					4

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1. de curriculum	-
4.2. de competențe	-

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1. de desfășurare a cursului	Online: Google Classroom, Zoom
5.2. de desfășurare a laboratorului	Online: Google Classroom, Zoom

6. Competențe specifice acumulate

6.1. Competențe profesionale	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizarea noilor tehnologii multimedia în informare și comunicare offline și online. - Producția unui conținut multimedia (text, video, audio și animație) pentru toate tipurile de media folosind programe software specifice în domeniu - Identificarea conceptelor și metodelor de dezvoltare software cu tehnologii specifice - Realizarea unor proiecte multimedia dedicate cu aplicații transversale în domeniul industrial, economic, medical etc.
------------------------------	---

6.2. Competențe transversale	Dezvoltarea și implementarea aplicațiilor multimedia în orice domeniu de activitate și folosirea prezentărilor interactive multimedia la alte cursuri și conferințe profesionale.
------------------------------	---

7. Obiectivele disciplinei (reieșind din grila competențelor specifice acumulate)

7.1. Obiectivul general al disciplinei	Înșușirea cunoștințelor teoretice și a deprinderilor practice necesare exploatarea echipamentelor și aplicațiilor multimedia
7.2. Obiectivele specifice	<ul style="list-style-type: none"> - Identificarea și înțelegerea teoriilor cu privire la gestiunea informațiilor, comunicarea mediatică, sistemele media, dinamica acestora și la efectele comunicării mediatică - Identificarea particularităților utilizării specializate a diverselor tipuri media în comunicare - Aplicarea conceptelor de bază pentru producția unei secțiuni /pagini tematice pentru o publicație sau a unei emisiuni conform normelor profesionale - Elaborarea unor obiective redacționale consistente cu profilul publicului-țintă

8. Conținuturi

8.1. Curs	Metode de predare	Observații
1. Utilizarea softurilor de baza multimedia: PowerPoint & Prezi	Expunerea interactivă, documentarea pe web, exemplificarea	Materialele de curs si temele vor fi postate pe Google Classroom
2. Formate de compresie a imaginilor		
3. Tehnici de compresie audio-video: encodare, transcodare, decodare		Întâlnirile online vor fi pe ZOOM
4. Comunicarea multimedia online		Materialele de curs si temele vor fi postate pe Google Classroom
5. Prelucrare 2D & 3D: Google SketchUP		
6. Tutoriale multimedia & screencapture – Camtasia Studio		
7. Pre-producția video: idee, scenariu, decupaj, documentare		
8. Producția Video: echipamente de producție, filmare propriu-zisa, interviul, vox populi, reportaj, filmul de scurt metraj, documentar		
9. Post-producție video: montajul video, efecte speciale, compresie si arhivare audio-video		
10. Drone multimedia		
11. Streaming LIVE		

Bibliografie

1. Herbert Zettl, Television production Handbook, USA 2000
2. Dorina Gutu, New media, Tritonic, Bucuresti, 2007
3. Mallender, Ariane, Cum sa scrii pentru multimedia, Polirom, Bucuresti, 2008
4. Bujor T. Ripeanu: Filmat in Romania: filmul documentar 1897-1948, Meronia, Bucuresti, 2008
5. Randall Packer, Ken Jordan, From Wagner to Virtual Reality, Norton, 2002
6. Delia Balaban, *Comunicare mediatica*, Bucuresti, Editura Tritonic, Colectia Comunicare Media, 2009
7. Ana Maria Sireteanu, *Media si imagologia*, Bucuresti, Editura Tritonic, Colectia Comunicare Media, 2005
8. Sebastián Bohler, *150 de experimente pentru a intelege manipularea mediatica. Psihologia consumatorului de mass-media*, Iasi, Editura Polirom, Colectia HEXAGON.Practic, 2009
9. Laurențiu Damian, *Filmul documentar*, Bucuresti, Editura Tehnică, 2003

8.2. Seminar/laborator	Metode de seminarizare	Observații
1. Microsoft Power Point. Reguli și specificații de bază ale unei prezentări multimedia	Dezbatere, Lucrul pe grupe sau individual	Materialele de laborator si temele vor fi postate pe Google Classroom
2. Prezi. Alternative la PowerPoint, prezentare multimedia online interactivă		
3. Google Sketchup I Design Grafic 2D și 3D		
4. Google Sketchup II		
5. Camtasia		
6. Scenariu și regie		
7. Camera video	Dezbatere, Lucrul pe grupe sau individual	Materialele de laborator si temele vor fi postate pe Google Classroom
8. Interviul si reportajul		
9. Adobe Audition		
10. Adobe Premiere I		
11. Adobe Premiere II		
12. Adobe After Effects		
13. Drone multimedia		
14. Streaming LIVE		

Bibliografie

1. T. M. Savage, K. E. Vogel, An Introduction to Digital Multimedia, Jones & Bartlett Publishers, 2013
2. Matt Donley, SketchUp to LayOut: The essential guide to creating construction documents with SketchUp to LayOut, Bizfound, LLC, 2014
3. <https://helpx.adobe.com/experience-design/tutorials.html>, 15.09.2015
4. <http://www.sketchup.com/learn/videos/58>, 15.09.2015
5. <https://prezi.com/support/>, 15.09.2015

9. Coroborarea conținuturilor disciplinei cu așteptările reprezentanților comunității epistemice, asociațiilor profesionale și angajatori reprezentativi din domeniul aferent programului

Conținutul disciplinei corespunde curriculei din alte centre universitare, din țară sau Uniunea Europeană. Conținuturile practice (lucrări de laborator) corespund cerințelor de pe piața muncii locală.

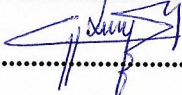
10. Evaluare

Tip de activitate	10.1. Criterii de evaluare	10.2. Metode de evaluare	10.3. Pondere din nota finală
10.4. Curs	Test grilă cu 10 întrebări având răspunsuri multiple	Scris	40%
10.5. Laborator	Realizarea sarcinilor prevăzute în cadrul activității de laborator	-	15%
	Proiect final – o prezentare multimedia - online	Evaluarea produsului final (complexitate, originalitate, impact produs)	45%
10.6. Standard minim de performanță			
Examinare scrisă: Minim 5 răspunsuri corecte Probe practice și activitate de laborator: Realizarea satisfăcătoare a sarcinilor prevăzute în cadrul activității de laborator și crearea unei prezentări multimedia			

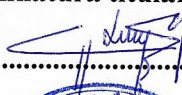
Data completării

28.09.2020

Semnătura titularului de curs



Semnătura titularului de laborator



Data avizării în departament

05.10.2020

Semnătura directorului de departament

