

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	Master
1.6. Programul de studii/Calificarea	Administrarea Sistemelor Distribuite / Programator (COR 251202), Inginer de sistem în informatică (COR 251203), Programator de sistem informatic (COR 251204), Manager proiect informatic (COR 251206), Specialist în domeniul proiectării asistate de calculator (COR 251401), Specialist în proceduri și instrumente de securitate a sistemelor informatice (COR 251402), Consultant în informatică (COR 251901), Administrator baze de date (COR 252101), Administrator de rețea de calculatoare (COR 252301)

2. Date despre disciplină

2.1. Denumirea disciplinei	Dezvoltarea aplicațiilor multimedia – MAS223						
2.2. Titularul activității de curs	Conf. univ. dr. Florentina A. Pinte						
2.3. Titularul activității de laborator	Conf. univ. dr. Florentina A. Pinte						
2.4. Anul de studiu	2	2.5. Semestrul	2	2.6. Tipul de evaluare	E	2.7. Regimul disciplinei	DA

3. Timpul total estimat

3.1. Numărul de ore pe săptămână	4	din care 3.2. curs	2	3.3. seminar/laborator	2
3.4. Total ore din planul de învățământ	48	din care 3.5. curs	24	3.6. seminar/laborator	24
Distribuția fondului de timp					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					41
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platforme electronice de specialitate					30
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					28
Tutoriat					24
Examinări					4
Alte activități					
3.7. Total ore studiu individual					127
3.8. Total ore pe semestru					175
3.9. Numărul de credite					7

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1. de curriculum	Programarea într-un limbaj obiectual de nivel înalt (Ex. C++, Java)
4.2. de competențe	Metodologia de dezvoltare a unei aplicații software

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1. de desfășurare a cursului	Online Zoom, Google Classroom / Sala de curs
5.2. de desfășurare a seminarului/laboratorului	Online Zoom, Google Classroom / Sala de laborator

6. Competențe specifice acumulate

6.1. Competențe profesionale	Integrarea contextuală și exploatarea sistemelor informatice dedicate Cercetarea, dezvoltarea și optimizarea sistemelor informatice îmbinând cunoștințe multidisciplinare
6.2. Competențe transversale	- aplicarea de tehnici de relaționare și muncă eficientă în cadrul echipei

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

7.1. Obiectivul general al disciplinei	Principalul obiectiv al disciplinei este însușirea conceptelor și tehnicilor multimedia și, dezvoltarea aplicațiilor interactive multimedia. Se evidențiază conceptele multimedia, tehnicile de animație, standardele și tehnologiile multimedia actuale
7.2. Obiectivele specifice	Pentru atingerea acestor obiective generale, studenții vor învăța să: <ul style="list-style-type: none">• Aplice conceptele și tehnicile multimedia;• Proiecteze aplicații multimedia interactive;• Utilizeze unelte software și tehnologii pentru dezvoltarea aplicațiilor multimedia interactive;• Realizeze un proiect conform metodologiei de dezvoltare și evaluare a aplicațiilor multimedia orientate obiectual;• Lucreze individual și în echipă

8. Conținuturi

8.1. Curs	Metode de predare	Observații
1. Hardware și software specific multimedia	Expunerea interactivă, documentarea pe web, exemplificarea	Suport de curs pe platforma elearning Google Classroom
2. Standarde. Meniuri, unelte și biblioteci. Scena: elemente active și pasive. Structura: cadre și layere. Imagini. Tipuri: vectoriale, raster. Caracteristici: rezoluții, sisteme de culoare, dimensiuni. Operații, Filtre și efecte speciale pe imagine		
3. Mișcare, sunet, video		
4. Lumina, umbra și culoare		
5. Tehnici de animație		
6. Aplicații pe mobil		
8.2. Seminar/laborator	Metode de predare/învățare	Observații
1. Noțiuni generale de layout	Dezbaterea, lucrul în grup organizat	Material didactic pe platforma elearning Google Classroom
2. Achiziția imaginilor. Ajustarea imaginilor în Photoshop		
3. Imagini raster, Imagini vectoriale		
4. Parsing and creating		
5. Animații		
6. Import sunet și video		
7. Tehnici de control a mișcării, sunetului, luminii		
Bibliografie		
1. C. Melenti. Note de curs, http://cgis.utcluj.ro/didactic 2. Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Macromedia Studio Manuals 3. Vaughan T. Multimedia. Making It Work, McGraw Hill, 1994 4. Li, Z., Drew, M., Fundamentals of Multimedia, Prentice-Hall 5. A. Sheth, W Klas – Multimedia Data Management, McGraw Hill, 1998 6. http://www.doudoulinux.org/web/romana/documenta-ie/aplica-ii/article/aplica-ii-multimedia.html 7. http://aplicatiimultimedia.simplesite.com/442108089 8. Marlei Pozzebon, in Encyclopedia of Information Systems, 2003 https://www.sciencedirect.com/topics/computer-science/multimedia-application 9. https://www.researchgate.net/publication/329417059_MULTIMEDIA_AND_ITS_APPLICATIONS_2018		

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

Cursul prezintă conceptele, tehnicile, tehnologiile și metodologiile multimedia, folosite pe scară largă în dezvoltarea aplicațiilor multimedia interactive. 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	Activitatea la curs (AC) reflectă participarea activă și cunoștințele demonstrate la prezentările și dezbaterile interactive de la curs	Verificări pe parcurs, discuții	40%
10.5. Seminar / laborator	Cunoașterea tehnologiilor de baza web Aplicarea cunostintelor dobandite pe praparcursul laboratoarelor	Lucrări practice	60%
10.6. Standard minim de performanță			
Cunoașterea minimală a conceptelor, noțiunilor și problemelor de bază în domeniu			
• Evaluarea cu nota minimă 5 pe cele două componente.			

Data completării**Semnătura titularului de curs****Semnătura titularului de laborator**

28.09.2021

Data avizării în departament**Semnătura directorului de departament**