

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior: UNIVERSITATEA BABEȘ-BOLYAI
1.2 Facultatea : FACULTATEA DE ȘTIINȚE POLITICE, ADMINISTRATIVE ȘI ALE COMUNICĂRII
1.3 Departamentul: DEPARTAMENTUL DE JURNALISM
1.4 Domeniul de studii: ȘTIINȚE ALE COMUNICĂRII
1.5 Ciclul de studii: LICENȚĂ
1.6 Programul de studii: MEDIA DIGITALA

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei - MULTIMEDIA						
2.2 Titularul activităților de curs : LECT. DR. COSTINA ANDREI						
2.3 Titularul activităților de seminar/stagii/: LECT. DR. COSTINA ANDREI						
2.4 Anul de studii II	2.5 Semestrul IV	2.6 Tipul de evaluare	Examen	2.7 Regimul disciplinei	OBL	

3. Timpul total estimat (ore pe semestru al activităților didactice)

3.1 Număr de ore pe săptămână	3	din care: 3.2 curs	2	3.3 seminar / laborator (lp) /stagii	1
3.4 Total ore din planul de învățământ	42	din care: 3.5 curs	28	3.6 seminar / laborator (lp) /stagii	14
Distribuția fondului de timp - Pentru fiecare dintre punctele de mai jos, faceti o estimare a necesitatii/sapt					ore
Studiul dupa manual, suport de curs, bibliografie si notițe					14
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate si pe teren					28
Pregătire seminarii / laboaratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					14
Tutorial					
Examinări					2
Alte activități					
3.7 Total ore de studiu individual	56				
3.9 Total ore pe semestru	100				
3.10 Numărul de credite	4				

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	-
4.2 de competențe	Cunoștințe de bază în operare PC (utilizarea calculatorului)

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1. de desfășurare a cursului	Minim 7 studenți înscriși.
5.2. de desfășurare a seminarului / laboratorului	Laptop, proiector, sistem de sunet, laborator calculatoare.

6. Competențele specifice acumulate

Competențe profesionale	<p>Capacitatea de a înțelege noțiunile de bază legate de ce înseamnă combinarea diverselor tipuri de conținut și realizarea unui produs multimedia.</p> <p>Abilitatea de a realiza un produs media alternativ, utilizând mijloace tehnice specifice și principii de redactare ale arealului conceptual în cauză.</p> <p>(C1.1) Definirea principalelor concepte specifice domeniului, utilizarea lor și a terminologiei de specialitate în situații multiple</p> <p>(C1.4) Identificarea și descrierea mediului comunicational în care conținuturile multimedia sunt produse și distribuite la nivel local, național și global</p> <p>(C2.2) Identificarea particularităților utilizării specializate a diverselor tipuri media în comunicare</p> <p>(C2.3) Identificarea particularităților utilizării specializate a diverselor tipuri media digitală în funcție de contextul comunicațional și de produsul media</p> <p>(C3.1) Aplicarea principiilor deontologice și a normelor etice care stau la baza organizării și funcționării activităților specifice domeniului de specialitate, descrierea modului de organizare a profesiei și a valorilor acesteia</p> <p>(C5.5) Elaborarea unui proiect de produs/sistem digital ținând cont de contextul tehnologic, social și economic</p> <p>(C5.6) Prezentarea publicației sau emisiunii elaborate</p>
Competențe transversale	<p>CT2</p> <p>Aplicarea tehnicilor de muncă eficientă în echipa multidisciplinară cu îndeplinirea anumitor sarcini pe paliere ierarhice</p>

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

7.1 Obiectivul general al disciplinei	Înțelegerea conceptului de multimedia, a specificului produselor și a modalităților de distribuție pornind de la text până la platforme web complexe, precum și a tehnicilor implicate în procesul de realizare al acestor produse.
7.2 Obiectivele Specifice	Înțelegerea webului și a internetului Abilitatea de a crea conținut pentru web Abilitatea de a utiliza mijloace digitale de distribuție a informației Înțelegerea naturii anumitor publicuri țintă specifice și modalitățile de a comunica către acestea Abilitatea de a crea și distribui asemenea produse către publicuri

8. Conținuturi

8.1 Curs -	Metode de predare	Observații
1. Introducere	Explicații, exemple	Prezentarea cursului, noțiuni de bază. Ce este Internetul, Webul, utilizările acestora și structura rețelei globale. Care sunt accepțiunile termenului de multimedia

2.Scurt istoric al mediului digital și a metodelor de distribuție media	Explicații, exemple, discuții	Impactul dezvoltării tehnologice asupra media. Stadiile dezvoltării mediului online și implicațiile sociale aferente. Corelarea tehnologiei cu societatea.
3.Arta și media, crearea de produse ce combină cele două domenii	Explicații, exemple, discuții,	Definiții și exemple, contextualizarea noțiunilor specifice privitoare la conceptul de multimedia.
4.Bazele montajului audio	Expunere orală și multimedia, activitate practică	Definiții , noțiuni de bază, evoluția montajului prin prisma tehnologiei, formate și aparatură.
5.Montajul audio utilizând softurile populare de pe piață	Demonstrație, studii de caz, exemplificare, activitate practică	Cum se utilizează cel mai eficient intrfețele softurilor, prezentarea spațiului de lucru, a uneltelor și meniurilor, diferite tipuri de softuri de montaj.
6.Bazele montajului video	Expunere orală și multimedia, activitate practică	Definiții , noțiuni de bază, evoluția montajului prin prisma tehnologiei, formate și aparatură.
7. .Montajul audio utilizând softurile populare de pe piață	Demonstrație, studii de caz, exemplificare, activitate practică	Cum se utilizează cel mai eficient intrfețele softurilor, prezentarea spațiului de lucru, a uneltelor și meniurilor, diferite tipuri de softuri de montaj.
8.Tipologii ale produselor multimedia	Explicații, exemple, discuții	Combinarea variilor tipuri de conținut în vederea realizării de produse media. Vechiul și noul – taxonomia multimedia. Evoluția în timp a mediului.
9.Platforme mobile și multimedia	Explicații, exemple, discuții	Definiții și background theoretic, aparatura, sistemele de operare, avantajele și limitările fiecăruia în consumul de media digital. Influența mobilității atât asupra producătorilor cât și asupra consumatorilor.

10.De la instalații la realitatea virtuală	Explicații, exemple, discuții, video	Trecerea de la fizic la digital, nivelurile de imersiune și interactivitate, utilizarea diverselor tipuri de media în mediul online.
11.Unelte specifice creației de conținut multimedia	Expunere orală și multimedia, activitate practică	Software specializat, sisteme de management multimedia, cum se integrează multimedia în conținutul informational pentru web. Construcția unui produs multimedia.
12.Interfețe și interacțiune, de la browser la realitatea augmentată	Explicații, exemple, discuții, video	Crearea de interfețe și dezvoltarea interactivității. Lucrul cu produse interactive prin intermediul acestor interfețe, clasicul monitor și noile aparaturi portabile/wearable devices.
13.Sesiune deschisă	Discuții, video	Discuții bazate pe teme/produsele pe care studenții le-au realizat pe parcursul semestrului, finalizarea portofoliilor, feedback și recomandări pentru evaluarea finală.
14. Colocviu	Prezentări realizate de studenți, discuții	

Bibliografie		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Dewdney, Andrew; Ride, Peter, <i>The New Media Handbook</i>, Routledge, 2006 2. Garrand, Timothy Paul, <i>Writing for multimedia and the Web</i>, Focal Press/Elsevier, 2006 3. Mayer, Richard E., <i>Multimedia Learning</i>, Cambridge University Press, 2009 4. Sălcudeanu, Tudor; Aparaschivei, Paul; Toader, Florentina, <i>Bloguri, Facebook și politică</i>, Tritonic, 2009 5. Sfetcu, Nicolae, <i>Ghidul autorului de cărți electronice</i>, Nicolae Sfetcu, 2015 6. Sfetcu, Nicolae, <i>Internet Marketing, SEO & Advertising</i>, Nicolae Sfetcu, 2015 7. Tisseron, Serge; Gravillon, Isabelle, <i>Psihologia jocurilor video</i>, Trei, 2010 8. Wardrip-Fruin, Noah; Montfort, Nick, <i>The New Media Reader</i>, MIT press, 2003 		
8.2 Seminar / Laborator/Lucrări practice/Stagii	Metode de predare	Observații
1.Internetul, webul, multimedia și rolul acestora în evoluția comunicării.	Expunere, explicații, studii de caz	Pornind de la istoricul rețelei globale fiecare student își va dezvolta propriile idei privitoare la schimbările în comunicarea globală și impactul webului asupra acestora.

2. Combinarea eficientă a diferitelor tipuri de media în vederea realizării unui produs finit.	Demonstrație, studii de caz, exemplificare, activitate practică	Exemple de lucru pe diverse platforme. Utilizarea principiilor de cross-media. Lucrul în echipă în și pentru mediul online.
3. Tipologii ale produselor multi/cross/virtual media	Demonstrație, studii de caz, exemplificare, activitate practică	Definirea categoriilor de produse și a metodelor de distribuție în relație cu publicurile țintă. Identificarea celor mai eficiente metode de a le realiza și distribui.
4. Evaluarea produselor media digitale	Expunere orală și multimedia, activitate practică	Evaluarea unui produs media după un set definit de criterii
5. Construcția de produse media digitale, adaptarea interfețelor	Demonstrație, studii de caz, exemplificare, activitate practică	Construirea unui produs multimedia pentru mediul online, cel puțin la nivelul audio-vizual.
6. Utilizarea de unelte specifice și platforme mobile	Expunere, explicații, studii de caz	Modalități de utilizare a uneltelor specific domeniului. Exploatarea avantajelor mediului online reprezentat de platformele mobile.
7. Sesiune finală	Prezentări	Definitivarea portofoliilor, feedback, modificări finale înaintea evaluării.
<ol style="list-style-type: none"> 1. Dewdney, Andrew; Ride, Peter, <i>The New Media Handbook</i>, Routledge, 2006 2. Garrand, Timothy Paul, <i>Writing for multimedia and the Web</i>, Focal Press/Elsevier, 2006 3. Mayer, Richard E., <i>Multimedia Learning</i>, Cambridge University Press, 2009 4. Sălcudeanu, Tudor; Aparaschivei, Paul; Toader, Florentina, <i>Bloguri, Facebook și politică</i>, Tritonic, 2009 5. Sfetcu, Nicolae, <i>Ghidul autorului de cărți electronice</i>, Nicolae Sfetcu, 2015 6. Sfetcu, Nicolae, <i>Internet Marketing, SEO & Advertising</i>, Nicolae Sfetcu, 2015 7. Tisseron, Serge; Gravillon, Isabelle, <i>Psihologia jocurilor video</i>, Trei, 2010 8. Wardrip-Fruin, Noah; Montfort, Nick, <i>The New Media Reader</i>, MIT press, 2003 		

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

Viitorii specialiști în comunicare vor trebui să fie capabili să lucreze cu toate formele de media. Multimedia este doar un pas în munca de profesionism în comunicare în domeniul digital. Crearea de diferite tipuri de conținut pentru publicuri online este o condiție sine qua non pentru un specialist de succes în domeniu, o condiție vitală de îndeplinit pentru cineva care lucrează cu informația.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs	Cunoștințe de specialitate despre ce înseamnă multimedia	Examen	80%

10.5 Seminar / laborator/lp/stagii	Portofoliu de produse media realizate individual sau în echipă. Respectarea termenelor de predare ale temelor.	Prezentare portofoliu	20%
10.6 Standard minim de performanță			
Nivel mediu de cunoștințe teoretice specific domeniului și abilitatea de a realiza un produs ce întrunește criteriile minime specifice.			

Data completării

.....

Semnătura titularului de curs



.....

Semnătura titularului de seminar/lp



Data avizării în Departament

.....

Semnătura directorului de departament

