

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	Jurnalism
1.4 Domeniul de studii	Științe ale comunicării
1.5 Ciclul de studii	Licență
1.6 Programul de studiu / Calificarea	MEDIA DIGITALĂ

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Design grafic și de interfețe						
2.2 Titularul activităților de curs	Lect. dr. George Prundaru						
2.3 Titularul activităților de seminar	Lect. dr. George Prundaru						
2.4 Anul de studiu	2	2.5 Semestrul	I	2.6 Tipul de evaluare	C	2.7 Regimul disciplinei	OBL

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

3.1 Număr de ore pe săptămână	4	Din care: 3.2 curs	2	3.3 seminar/laborator	1
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					10
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					10
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					24
Tutoriat					10
Examinări					2
Alte activități:					
3.7 Total ore studiu individual		56			
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	
5.2 De desfășurare a seminarului/laboratorului	

6. Competențele specifice acumulate

Competențe profesionale	<ul style="list-style-type: none"> • C2.1 Identificarea și înțelegerea teoriilor cu privire la gestiunea informațiilor, comunicarea mediatică, sistemele media, dinamica acestora și la efectele comunicării mediatică • C2.2 Identificarea particularităților utilizării specializate a diverselor tipuri media în comunicare • C2.3 Utilizarea tehnologiilor adecvate în realizarea și comunicarea profesionalizată a diverselor produse de informare, cu respectarea dreptului publicului de a fi informat corect • C3.2 Identificarea particularităților utilizării specializate a diverselor tipuri media digitala în funcție de contextul comunicațional și de produsul media
Competențe transversale	<ul style="list-style-type: none"> • (CT1) Rezolvarea în mod realist - cu argumentare atât teoretică, cât și practică - a unor situații profesionale uzuale, în vederea soluționării eficiente și deontologice a acestora.

7. Obiectivele disciplinei (reieșind din grila competențelor acumulate)

7.1 Obiectivul general al disciplinei	<ul style="list-style-type: none"> • Însușirea de către studenți a cunoștințelor și abilităților necesare pentru crearea de interfețe grafice pentru produse media digitale (site-uri, aplicații desktop și mobile, experiențe multimedia, jocuri etc.)
7.2 Obiectivele specifice	<ul style="list-style-type: none"> • Însușirea abilităților de operare cu aplicații software dedicate. • Dezvoltarea abilităților de a parcurge procesul de design de la viziune, la imaginea operativă, rafinare, până la crearea unui set complet de specificații. • Dobândirea abilității de a identifica nevoi ale utilizatorilor în ceea ce privește funcționalitatea unui produs. • Dezvoltarea capacității de a transla problemele utilizatorilor în soluții grafice. • Familiarizarea cu metodele de cercetare al nevoilor utilizatorilor, • Dobândirea abilităților de comunicare profesională cu celelalte departamente ale unei instituții media, și cu contractanți externi. • Dobândirea abilității de a lua decizii în ceea ce privește caracterul etic și deontologic al unei interfețe grafice.

8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Observații
1. Curs introductiv	Prezentare multimedia, discuții	
2. Elemente de design grafic 1	Demonstrație practică	
3. Elemente de design grafic 2	Demonstrație practică	
4. Tipuri de interfețe cu utilizatorul	Demonstrație practică	
5. Factorul uman	Prezentare multimedia	
6. Arhitectura informației. Scheme navigaționale	Demonstrație practică	
7. Cercetarea uzabilității. Accesibilitate	Prezentare multimedia	
8. Crearea unui prototip static	Lucrări practice	
9. Crearea unui prototip dinamic	Lucrări practice	
10. Responsive vs adaptive design	Prezentare multimedia	
11. Dezvoltarea interfețelor 1	Lucrări practice	
12. Dezvoltarea interfețelor 2	Lucrări practice	

13. Testarea interfețelor	Demonstrație practică	
14. Curs final. Reluarea conceptelor principale	Discuții	
Bibliografie		
Wood, Larry E. <i>User interface design: Bridging the gap from user requirements to design</i> . CRC Press, 1997.		
Galitz, Wilbert O. <i>The essential guide to user interface design: an introduction to GUI design principles and techniques</i> . John Wiley & Sons, 2007.		
Katz, Joel. <i>Designing information: Human factors and common sense in information design</i> . John Wiley & Sons, 2012.		
Fogg, Brian J. "Persuasive technology: using computers to change what we think and do." <i>Ubiquity</i> 2002, no. December (2002): 5.		
Samara, Tim. <i>Design elements: A graphic style manual</i> . Rockport publishers, 2007.		
8.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
1. Planificarea structurii	Lucrări practice	
2. Elementele unei interfețe cu utilizatorul	Lucrări practice	
3. Interfețe de desktop	Lucrări practice	
4. Interfețe web	Lucrări practice	
5. Interfețe mobile	Lucrări practice	
6. Testarea proiectelor	Lucrări practice	
7. Prezentarea proiectelor	Lucrări practice	
Bibliografie		

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

<ul style="list-style-type: none"> • Cursul prezintă operarea cu unelte standard în editarea foto la nivelul industriei (Adobe Photoshop și Adobe Photoshop Lightroom). • Se atrage atenția asupra muncii de editare foto în mediul realist, asupra colaborării cu celelalte departamente din redacție dar și cu contactele exterioare. • Cursul pregătește jurnaliștii pentru comasarea funcțiilor care are loc în cadrul redacțiilor, oferindu-le competențe transdepartamentale.
--

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs	Dezvoltarea unei interfețe adaptive pentru un produs digital, care să funcționeze pe cel puțin două platforme diferite	C	90%
10.5 Seminar/laborator			
10.6 Standard minim de performanță			
<ul style="list-style-type: none"> • Dezvoltarea unei interfețe funcționale pentru un produs digital • Elaborarea unui proiect de specialitate sau cel puțin a unei părți a unui asemenea proiect, aplicând atât cunoștințe, teorii și metode de diagnoză și intervenție, cât și norme și principii de etică profesională 			

Data completării

.....

Semnătura titularului de curs

.....

Semnătura titularului de seminar

.....

Data avizării în departament

.....

Semnătura directorului de departament

.....