

FIȘA DISCIPLINEI*

1. Date despre program

Instituția de învățământ superior	Universitatea Lucian Blaga din Sibiu
Facultatea	Facultatea de Științe
Departament	Departamentul Matematică și Informatică
Domeniul de studiu	Informatică
Ciclul de studii	Licență
Specializarea	Informatică

2. Date despre disciplină

Denumirea disciplinei	APLICAȚII MULTIMEDIA			
Codul cursului	Tipul cursului	An de studiu	Semestrul	Număr de credite
380602O06047	A	III	6	5
Tipul de evaluare	Categorია formativă a disciplinei - DS (DF=fundamentală.; DD=domeniu; DS=specialitate; DC=complementară)			
Examen	Examen			
Titular activități curs	Lector dr. Alina Pitic			
Titular activități seminar / laborator/ proiect	Asist. drd. Cristina Raulea			

3. Timpul total estimat

Extinderea disciplinei în planul de învățământ – număr de ore pe săptămână				
Curs	Seminar	Laborator	Proiect	Total
2	-	2		48
Extinderea disciplinei în planul de învățământ – Total ore din planul de învățământ				
Curs	Seminar	Laborator	Proiect	Total (<i>NOAD_{sem}</i>)
24		24		48

Distribuția fondului de timp pentru studiu individual		Nr.ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe		30
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren		21
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri		10
Tutoriat:		14
Examinări:		2
Total ore alocate studiului individual (<i>NOSI_{sem}</i>)		77
Total ore pe semestru (<i>NOAD_{sem} + NOSI_{sem}</i>)		125

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

De curriculum	
De competențe	

5. Condiții (acolo unde este cazul)

De desfășurare a cursului	• sala cu videoprojector
De desfășurare a sem/lab/pr	• laborator informatică

6. Competențe specifice acumulate

Competențe profesionale	<ul style="list-style-type: none">• Programarea în limbaje de nivel înalt• Dezvoltarea și întreținerea aplicațiilor informatice• Utilizarea instrumentelor informatice in context interdisciplinar.• Proiectarea și gestiunea bazelor de date• Proiectarea si administrarea rețelelor de calculatoare
Competențe transversale	<ul style="list-style-type: none">• Dezvoltarea capacităților de achiziție, analiză și prelucrare a datelor• Manifestarea initiativei si disponibilitatii de a aborda sarcini variate• Crearea unei atitudini pozitive fata de lucrul colaborativ, in echipa, pentru rezolvarea unor probleme complexe• Dezvoltarea abilității de cercetare• Aplicarea de cunoștințe de legislație, economie, marketing, afaceri si asigurare a calității, in contexte economice si manageriale.

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

Obiectivul general al disciplinei	<ul style="list-style-type: none">• Însușirea cunoștințelor teoretice și a deprinderilor practice necesare exploatării echipamentelor și aplicațiilor multimedia
Obiectivele specifice	<ul style="list-style-type: none">• Deprinderea modului de lucru cu aplicații profesionale pentru editare de imagini, editare audio și video, creare de prezentări multimedia și cursuri interactive• Dezvoltarea creativității și a abilității de dezvoltare a unui proiect multimedia cu mijloacele de implementarea specifice fiecărei aplicații ce le este prezentată, toate acestea folosind cele mai noi tehnologii multimedia

8. Conținuturi

Curs		Nr. ore
Curs 1	1. Introducere în Multimedia 1.1. Ce este multimedia? 1.2. Tipuri de informație	2
Curs 2, 3	2. Text 2.1. Tracking și kerning 2.2. Fonturi 2.3. Cărți tradiționale vs. cărți electronice	4
Curs 4,5	3. Imagini 3.1. Imagine și animație 3.2. Video 3.3. Considerații privind culorile	4
Curs 6	4. Captarea imaginilor bitmap 4.1. Camere fotografice	2
Curs 7,8	5. Sunet 5.1. Dispozitive de interfațare audio	4
Curs 9	6. Formate document 6.1 Limbajul PostScript 6.2. PDF	2
Curs 10	7. Formate imagine 7.1. Formate pentru grafică vectorială 7.2. Formate pentru grafică bitmap	2
Curs 11	8. Formate audio	2

	8.1. Formatul WAVE 8.2. Formatul MP3 8.3. Formatul AAC 8.4. Aplicații software pentru editare audio	
Curs 12	9. Formate video 9.1. Standardul MPEG 9.2. Formatul AVI 9.3. Aplicații pentru editare video	2
Total ore curs:		24
Seminar/Laborator		Nr. ore
Sem 1,2	1. Utilizarea aplicațiilor pentru grafică vectorială. Adobe Illustrator.	4
Sem 3,4	2. Utilizarea aplicațiilor pentru grafică bitmap. Adobe Photoshop.	4
Sem 5,6	3. Utilizarea aplicațiilor pentru editare audio. Adobe Audition.	4
Sem 7,8	4. Utilizarea aplicațiilor pentru editare video. Adobe Premiere Pro.	4
Sem 9,10	5. Utilizarea aplicațiilor pentru crearea de animații. Adobe Flash.	4
Sem 11,12	6. Utilizarea combinată a aplicațiilor multimedia pentru realizarea unui proiect de complexitate medie.	4
Total ore seminar/laborator		24

Metode de predare

- Expunerea susținută de prezentări PPT, explicația și conversația frontală
- Expunerea modului de lucru cu aplicațiile multimedia, implementarea de către studenți a unei creații multimedia pornind de la o temă propusă

Bibliografie

Referințe bibliografice recomandate	<ol style="list-style-type: none"> 1. Marshall McLuhan, Sa intelegem media. Extensiile omului, Editura Curtea Veche, 2011. 2. Tay Vaughan, Multimedia – ghid practic, Editura Teora, 2003 3. Vic Costello, Susan Youngblood, Norman Youngblood, Multimedia Foundations: Core Concepts for Digital Design, Focal Press, Waltham, USA, 2012
Referințe bibliografice suplimentare	<ol style="list-style-type: none"> 1. Adobe Creative Team, Adobe Illustrator CS5 Classroom in a Book, Adobe Press, San Jose, California, USA, 2010. 2. Echipa Adobe Systems, Adobe Photoshop CS5, Editura Teora, 2010. 3. Adobe Creative Team, Adobe Audition 2.0 Classroom in a Book, Adobe Press, San Jose, California, USA, 2006. 4. Adobe Creative Team, Adobe Premiere Pro CS5 Classroom in a Book, Adobe Press, San Jose, California, USA, 2010. 5. Echipa Adobe Systems, Adobe Flash CS3 Professional, Editura Teora, 2008.

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

Se realizeaza prin contacte periodice cu reprezentanții firmelor de profil. Cunoștințele de editare multimedia sunt importante pentru cei care doresc să lucreze în domeniu (web design, game design, publicitate, studiouri de producție audio sau video etc.).

10. Evaluare

Tip activitate	Criterii de evaluare	Metode de evaluare	Ponderea în nota finală	Obs.**
Curs	Rezolvarea unui test grilă	Lucrare scrisa	45 %	CEF
Laborator	Implementarea unei creații multimedia pe baza temei propuse în lucrările de laborator.	Evaluarea produsului final (complexitate, originalitate, impact produs)	50 %	nCPE
	Prezenta	Evidența prezenței	5%	nCPE
Standard minim de performanță				
<ul style="list-style-type: none">• Utilizarea aplicațiilor multimedia (editare de imagini vectoriale și bitmap, editare audio și video, crearea de animații și interactivitate) pentru crearea de conținut multimedia de complexitate redusă și medie.• Rezolvarea corectă a cel puțin jumătate din întrebările din testul grilă.				

(*) Fișa disciplinei cuprinde componente adaptate persoanelor cu dizabilități, în funcție de tipul și gradul acestora.

(**) CPE – condiționează participarea la examen; nCPE – nu condiționează participarea la examen; CEF - condiționează evaluarea finală;

Data completării

_____26.09.2020_____

Semnătura titularului de curs/seminar

Data avizării în Departament

_____27.09.2020_____

Semnătura Directorului de Departament
