

FIȘA DISCIPLINEI¹

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea Creștină Partium Oradea
1.2 Facultatea	Arte
1.3 Departamentul	Arte Plastice
1.4 Domeniul de studii	Arte plastice, decorative și design
1.5 Ciclul de studii	Ciclul I – BA
1.6 Programul de studii/Calificarea	Licențiat în Arte plastice Specializare: Grafică - Licențiat în arte vizuale

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	MULTIMEDIA
2.2 Titularul activității de curs	Antik Alexandru, Dr., conf.univ
2.3 Titularul activității de seminar	Balázs Zoltán, drd., lector univ
2.4 Anul de studiu	3.
2.5 Semestrul	5.,6.
2.6 Tipul de evaluare	verificare în sem.5., Examen în sem.6.
2.7 Regimul disciplinei	Obligatorie, de specialitate

3. Timpul total estimat

3.1 Număr de ore pe săptămână	2	din care 3.2 curs	1	3.3 seminar/laborator	1
3.4 Total ore din planul de învățământ	28	din care 3.5 curs	14	3.6 seminar/laborator	14
Distribuția fondului de timp					ore
Studiul după manual, support de curs, bibliografie și notițe					10
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platforme electronice de specialitate și pe teren					5
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					5
Tutoriat					
Examinări					2
Alte activități...					
3.7 Total ore studiu individual					20
3.8 Total ore pe semestru					50
3.9 Numărul de credite					2

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	Cursul și lucrările practice se va desfășura într-un laborator media a departamentului dotată cu computer și softwere necesare derulrii activității didactice.
5.2 de desfășurare a seminarului/laboratorului	

¹Cf.M.Of.al României, Partea I, Nr.800bis/13.XII.2011, Ordinul ministrului nr.5703 din 18 oct.2011

6. Competențe specifice acumulate

Competențe profesionale	Competențele cunoașterii și utilizării tehnologiilor IT, a programelor digitale multimedia, procesarea și editarea digitală a imaginilor, transcrierea și editarea imaginilor statice și în mișcare, editarea structurilor audio-vizuale multimedia, proiectare grafică în diferite genuri multimedia off line și on line.
Competențe transversale	Competențele cunoștințelor și editării hzertextului/materialelor audio-vizuale în activitatea de proiectare și creație ale studenților

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

7.1 Obiectivul general al disciplinei	Prin cursurile și temele aplicative studenții vor dobândi cunoștințe de bază despre: sisteme de multimedia, domeniile de aplicare a multimediei digitale, tehnici și programe digitale de multimedia, necesare în domeniul proiectării graficii publicitare și web-designului.
7.2 Obiectivele specifice	Aplicarea creativă a unor soft programe specifice, necesare in proiectare și creație din domeniul graphic design-ului și wbdesign-ului, respective: Photo Shop, Illustrator, Adobe Premiere Pro, Flash, After Effects, Studio 3D Max și altele.

8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Observaț
-----------------	--------------------------	-----------------

<p>I. INFORMATIZAREA CUNOAȘTERII</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Digitalizarea. Ce se poate și ce nu digitaliza? ▪ Diferențele între format analog și format digital ▪ Cele 5 caracteristici ale mediei digitale după Lev Manovich. <p>II. SISTEME DE MULTIMEDIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Clasificare, caracteristici, materiale și tehnici, tipologie • Aparate și ambiente digitale. Aplicații și programe hardver și softver. • Tipologia mediilor. <ul style="list-style-type: none"> - Nontemporale: text, imagine, grafică - Temporale: video, audio, animație <p>III. DOMENIILE DE UTILIZARE A MULTIMEDIEI DIGITALE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Utilizarea multimediei digitale în domeniul massmediei și media-artei 2 Textul electronic <ul style="list-style-type: none"> • Text-Hypertext. • Editarea textului electronic. Structura hypertextelor. 2 Imaginea digitală <ul style="list-style-type: none"> • Imaginea digitală. • Descompunerea imaginii digitale, descompunerea culorii. • Hypertext + Multimedia (programe- formate - portative (multimedia digitală off și on line, hypertext și hypermedia HTML, iPad, hyperlink-uri). • Pregătirea tipografică a imaginii digitale • Tipografia cINETICĂ (text+imagine+sunet într-o structură cINETICĂ) 3 Animația - Videoul – Filmul digital <ul style="list-style-type: none"> • De la animație la film. Reconsiderarea animației. • Film clasic - Film digital. Redefinirea filmului. • Nou limbaj al filmului digital. • Storyboard-previz animației, Filmări reale-filmări virtuale, trucuri și inserțiuni, modelare în 3D, efecte ulterior realizate prin programe digitale 4 Videoclipuri și jocuri electronice 5 Media pe rețea (Internet) <ul style="list-style-type: none"> • rețea, nod rețea, navigație, interacțiune, hypertext, link, bănci de date, sisteme comunicaționale locale și globale... • Aplicații pe internet: comunicare, evenimente, bănci de date multimedia, distracție <ol style="list-style-type: none"> a) Media socială – blog personal, webpagini, comunități on-line de rețele b) Hărțile satelit c) Altele 6 Realitatea virtuală, corpul virtual, mișcarea virtuală <ul style="list-style-type: none"> • Imagini virtuale generate de utilizator • Spații și instrumente virtuale. Simulatoare virtuale • Suprafețe intractive multimedia • Instalatia interactivă multimedia • Corpul virtual, ca extindere al corpului fizic • Mișcarea virtuală, algoritmi digitali 	<p>Curs teoretic și practic, editat în format digital. Expunere verbală, utilizarea materialelor didactice și documentare (softwer programe, exemplificări).</p>	<p>DS-disciplină de specialitate</p>
---	--	--------------------------------------

8.2 Seminar	Metode de	Observații
--------------------	------------------	-------------------

<ul style="list-style-type: none"> • Tema: Transcrierea unui text literar într-un hypertext / multimedia format. • Tema: Transcrierea unei imagini bi-dimensionale (unei picturi) într-o scenă reprezentată tri-dimensional în program 3D MAX. • Tema: Videoclip editat utilizarea ASCII-FOTO+PIXEL elemente • Tema: Să edităm un HTML webfile format. (consultarea materialul didactic în limba maghiară de Almási Pál / Hogyan szerkesszünk HTML-lapokat?) • Tema: Proiectare Blog personal : faze: 1) crearea account-ului, 2) numele blog-ului, 3) alegerea șablonului / Proiectare elementelor vizuale a Blogului: fațada, logo, meniuri utilizate, funcții. • Tema: Să realizăm o pagină web pe internet (Material didactic în limba maghiară - Hogyan készítsünk saját honlapot a Weben?) • Tema: Proiectare și realizarea unui branding - promo film, de 30 secunde, utilizarea programelor multimedia • Tema: Proiectarea unui corp – mișcare – spațiu virtual utilizând programul digital 3D Studio Max. 	<p>Exerciții de comunicare, consultații, corecturi, discuții pe teme aplicative</p>	
<p>Bibliografie</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hiper text + Multimedia, Editor: ARTPOOL, Bp / George P.Landow / interneten: www.artpool.hu/hypermedia/index.html • Editarea textului electronic (Az elektronikus könyv: http://t-t.freeweb.hu/technika/technik2.htm) • Cum să edităm un file HTML ? (Material didactic în limba maghiară de Almási Pál / Hogyan szerkesszünk HTML - lapokat?) http://www.mek.iif.hu/MEK/Htmlleir/html/index.htm • Cum să realizăm o pagină web pe internet? (Material didactic în limba maghiară - Hogyan készítsünk saját honlapot a Weben?) http://intermedia.c3.hu/oktanyag/computer/internet/homepag.htm • Proiectare Blog (program ajutător): http://www.blogger.com/create-blog.g / model: http://www.blogger.com/profile/19183471 • Adobe Premiere Pro 1.5. Curs + cu anexa DVD, Editura Perfekt, Bp. • Adobe Illustrator CS3, Curs + cu anexa DVD, Editura Perfekt, Bp. • Kelly L. Murdock: 3D Studio Max R3 Bible volumul, 1+2 (Curs + cu anexa CD). • Dicționarul terminologic de Informatică, redact. Dési Imre, Nagy Imre, Jordán Gergely, Editor Korona Bp, 2001. 		

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

--

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere
10.4 Curs	Dobândirea dicționarului tehnic a tematicilor din curs. Conceptualizarea tematicii propuse, calitatea reprezentării și a execuției. Abilitatea tehnică.	Evaluarea cunoștințelor disciplinei (oral, test) și verificare pe teme aplicative intersemestriale și cu ocazia analizei semestriale. Colloquiu la sfârșitul semestrului 3, și examen la sem.4.	60
10.5 Seminar	Prezența participativă a studentului Abilități tehnice ale studentului	Verificarea abilității tehnice a studentului pe teme aplicative intersemestriale și cu ocazia analizei semestriale.	40
10.6 Standard minim de performanță			

Data completării

Semnătura titularului de curs

Semnătura titularului de seminar

15. 08.2013

Antik Alexandru, Dr., conf.

Balázs Zoltán, drd., lector univ.



Data avizării în departament

Semnătura directorului de departament

.....

.....