

FIȘA DISCIPLINEI

(masterat)

1. Date despre program

Instituția de învățământ superior	Universitatea „Ștefan cel Mare” din Suceava
Facultatea	Litere și Științe ale Comunicării
Departamentul	Limbă și literatură română și științele comunicării
Domeniul de studii	Științe ale comunicării
Ciclul de studii	Masterat profesional
Programul de studii	Comunicare, media și industriile creative

2. Date despre disciplină

Denumirea disciplinei	Tehnologiile de informare și comunicare pentru industriile creative				
Titularul activităților de curs	Prof. dr. ing. Cristina Elena Turcu				
Titularul activităților aplicative	Dr. ing. Ana Maria Ovadiuc, Ș.l.dr.ing. Ștefan Sfichi				
Anul de studiu	I	Semestrul	2	Tipul de evaluare	E
Regimul disciplinei	Categorია formativă a disciplinei DSI – Discipline de sinteză; DAP – Discipline de aprofundare				DAP
	Categorია de opționalitate a disciplinei: DI - impusă, DO - opțională, DF - facultativă				DI

3. Timpul total estimat (ore alocate activităților didactice)

I a) Număr de ore, pe săptămână	3	Curs	2	Seminar		Laborator/lucrări practice	Laborator	1	Proiect	
I b) Totalul de ore (pe semestru) din planul de învățământ	42	Curs	28	Seminar		Laborator/lucrări practice	Laborator	14	Proiect	

II. Distribuția fondului de timp pe semestru	ore
II.a) Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe	30
II.b) Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren	50
II.b) Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri	51
II.d) Tutoriat	
III. Examinări	2
IV. Alte activități (precizați):	

Total ore studiu individual II (a+b+c+d)	131
Total ore pe semestru (Ib+II+III+IV)	175
Numărul de credite	7

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

Curriculum	•
Competențe	•

5. Condiții (acolo unde este cazul)

Desfășurare a cursului	• Sală de curs dotată cu videoproiector
Desfășurare aplicații	Laborator • Sală de laborator dotată cu videoproiector și calculatoare, acces la Internet, soft specific de editare text, imagini, sunet

6. Competențe specifice acumulate

Competențe profesionale	CG1. își menține la zi cunoștințele profesionale CG3. gestionează date în domeniul cercetării CG4. redactează lucrări științifice, academice și documentație tehnică CG6. gestionează dezvoltarea profesională personală CG7. dă dovadă de expertiză disciplinară CG8. memorizează cantități mari de informații
-------------------------	--

Competențe transversale	CS1. dă dovadă de inițiativă
-------------------------	------------------------------

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

Obiectivul general al disciplinei	<ul style="list-style-type: none"> Prezentarea conceptelor și modalităților de utilizare a tehnologiilor de informare și comunicare (TIC) în industriile creative (CPG2, CPS2, CT1, CT4) Dezvoltarea abilităților de aplicare a acestor tehnologii în proiecte creative pentru proiectarea, crearea și dezvoltarea de noi aplicații sau produse specifice industriilor creative, precum și pentru realizarea marketingului acestora (CPS2, CPS3, CPS4, CT4).
-----------------------------------	--

8. Conținuturi

Curs	Nr. ore	Metode de predare	Observații
1. Introducere în tehnologiile de informare și comunicare în industriile creative 1.1. Definiții și concepte-cheie în TIC și industriile creative. 1.2. Evoluția și importanța TIC în acest domeniu.	4	prelegere, expunerea, conversația, studii de caz, demonstrația	
2. Tehnologii de informare și comunicare pentru managementul proiectelor în industriile creative 2.1. Managementul proiectelor 2.2. Instrumente de gestionare a proiectelor 2.3. Instrumente de colaborare online	2		
3. Tehnologii de informare și comunicare pentru crearea conținutului digital	4		
4. Tehnologiile de informare și comunicare pentru crearea colaborativă a conținutului digital	2		
5. Tehnologiile de informare și comunicare pentru distribuirea conținutului	2		
6. Realitate virtuală, augmentată și extinsă în industriile creative 6.1. Definiții 6.2. Aplicații pentru industriile creative 6.3. Tehnici și instrumente specifice	2		
7. Integrarea inteligenței artificiale în industriile creative 7.1. Definiții 7.2. Aplicații specifice ale IA în industriile creative, studii de caz 7.3. Tehnici și instrumente specifice 7.4. Impactul IA asupra industriilor creative	4		
8. Tehnologii de informare și comunicare pentru marketingul digital în industriile creative	2		
9. Securitatea informației și protecția datelor	2		
10. Etică și integritate în utilizarea TIC în industriile creative	2		
11. Tendințe în tehnologiile de informare și comunicare pentru industriile creative	2		

Bibliografie

- Amankwah-Amoah, Joseph, Samar Abdalla, Emmanuel Mogaji, Amany Elbanna, and Yogesh K. Dwivedi. "The Impending Disruption of Creative Industries by Generative AI: Opportunities, Challenges, and Research Agenda." *International Journal of Information Management* 79 (December 1, 2024): 102759. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2024.102759>.
- Fernandes, Gabriela, and David O'Sullivan. "Project Management Practices in Major University-Industry R&D Collaboration Programs – a Case Study." *The Journal of Technology Transfer* 48, no. 1 (February 1, 2023): 361–91. <https://doi.org/10.1007/s10961-021-09915-9>.
- Malik, Nikhil, Yanhao "Max" Wei, Gil Appel, and Lan Luo. "Blockchain Technology for Creative Industries: Current State and Research Opportunities." *International Journal of Research in Marketing* 40, no. 1 (March 1, 2023): 38–48. <https://doi.org/10.1016/j.ijresmar.2022.07.004>.
- Anantrasirichai, Nantheera, and David Bull. "Artificial Intelligence in the Creative Industries: A Review." *Artificial Intelligence Review* 55, no. 1 (January 1, 2022): 589–656. <https://doi.org/10.1007/s10462-021-10039-7>.
- Mao, Lijuan. "Research on the Development Path of Cultural and Creative Industries in the Digital Economy Era." *American Journal of Industrial and Business Management* 10, no. 7 (July 14, 2020): 1237–49. <https://doi.org/10.4236/ajibm.2020.107082>.

- Santoro, Gabriele, Stefano Bresciani, and Armando Papa. "Collaborative Modes with Cultural and Creative Industries and Innovation Performance: The Moderating Role of Heterogeneous Sources of Knowledge and Absorptive Capacity." *Technovation*, Stimulating Innovation and Entrepreneurship in High-Technology Sectors -the Role of Cultural and Creative Industries, 92–93 (April 1, 2020): 102040. <https://doi.org/10.1016/j.technovation.2018.06.003>.
- Manuale de utilizare specifice diferitelor instrumente software utilizate

Aplicații (laborator)	Nr. ore	Metode de predare	Observații
1. Protecția muncii. Prezentare generală. Analiză studii de caz. Stabilirea temelor practice. Prezentarea cerințelor. Prezentarea resurselor și a tehnologiilor ce vor fi utilizate	2	lucrări practice, exerciții, studii de caz, evaluare	
2. Editare și manipulare text (static versus dynamic)	2		
3. Editare și manipulare imagini animate, prelucrări digitale	2		
4. Editare și manipulare de sunet, prelucrări digitale	2		
5. Editare și manipulare de efecte grafice, tranziții. Evaluarea 1 a temei practice.	2		
6. Publicarea temei pe rețele sociale	2		
7. Prezentarea și evaluarea temelor practice realizate.	2		

Bibliografie

- Smith Jerron Adobe After Effects CS6 digital classroom : Smith, Jerron : Free Download, Borrow, and Streaming : Internet Archive
- Paul Levinson, New new media Ed. Person Boston : Allyn & Bacon, 2009 New New Media : Levinson, Paul : Free Download, Borrow, and Streaming : Internet Archive
- Horia Murgu Druga, Ovidiu & Murgu, Horea Elemente De Gramatica A Limbajului Audiovizual Scan : Free Download, Borrow, and Streaming : Internet Archive
- Rosamund Davies Introducing the Creative Industries | SAGE Publications Ltd Ed Sage Publication Ltd. 2013
- 2024 Adobe After Effects Classroom in a Book 2024 (Web Edition), ISBN- 9780138316259
- 2024 Adobe Illustrator Classroom in a Book 2024 Release (Web Edition), ISBN: 9780138263768

Resurse

- [Photo Editor Pixlr Free Photoshop online Image Editing Tool](#)
- [AI Photo Editor free : Pixlr Express - free ai image editing online](#)
- [Pixlr designer, AI powered template designs free templates](#)
- [Background Remover - Remove Backgrounds For Free \(pixlr.com\)](#)
- [Batch Photo Editor: Free Bulk Image Editing Online | Pixlr](#)
- [Paint.NET - Free Software for Digital Photo Editing \(getpaint.net\)](#)
- [Inkscape 1.3.2 - Windows : 64-bit : msi | Inkscape](#)
- [Gravit Designer Download Free - 3.5.64 | TechSpot](#)
- [Download Free Vectors, Images, Photos & Videos | Vecteezy](#)
- [Vectr - AI-Powered Background Remover & Photo, Logo, and SVG Generators](#)

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

Conținuturile cursului și laboratoarelor sunt concepute pentru a răspunde cerințelor și nevoilor dinamice ale industriilor creative. Astfel, conținuturile sunt actualizate cu cele mai recente tendințe și tehnologii din domeniul tehnologiilor de informare și comunicare pentru industriile creative, importante pentru reprezentanții comunității epistemice, asociațiile profesionale și angajatorii reprezentativi. În cadrul lucrărilor de laborator se oferă studenților oportunități pentru a-și dezvolta abilitățile practice prin realizarea unor teme practice specifice domeniului. Astfel, se promovează, printre altele, gândirea creativă și inovatoare, pregătind studenții să abordeze provocările și oportunitățile din domeniu.

10. Evaluare

Tip activitate	Criterii de evaluare	Metode de evaluare	Pondere din nota finală
Curs	Înțelegerea și cunoașterea noțiunilor fundamentale Capacitatea de utilizare adecvată a noțiunilor studiate	Evaluarea cunoștințelor teoretice și practice din tematica studiată în timpul semestrului prin test grilă	30%

		Evaluarea finală a temei practice elaborate.	20%
Laborator	Evaluarea capacității de analiză, sinteză și concretizare a cunoștințelor teoretice în identificarea soluțiilor problemei propuse la lucrările de laborator Corectitudinea și calitatea temei practice elaborate	Evaluare continuă a activităților desfășurate	50%

Standard minim de performanță

Standard minim de performanță

Curs

- înțelegerea și cunoașterea noțiunilor fundamentale și a cel puțin 50% din cantitatea de informație vehiculată la orele de instruire
- capacitatea de a utiliza cunoștințele în rezolvarea unor probleme specifice
- capacitatea de a folosi corect un limbaj științific, de specialitate, adecvat disciplinei

Laborator

- însușirea elementelor de bază prezentate la laborator;
- capacitatea de a utiliza cunoștințele în rezolvarea unor probleme specifice;
- capacitatea de a folosi terminologia specifică domeniului și de a purta o discuție pe teme de specialitate;
- capacitatea de a lucra cu instrumente software specifice domeniului.

Data completării	Semnătura titularului de curs	Semnătura titularului de aplicație
24.09.2024		

Data avizării	Semnătura responsabilului de program
25.09.2024	

Data avizării în departament	Semnătura directorului de departament
26.09.2024	

Data aprobării în consiliul facultății	Semnătura decanului
27.09.2024	