

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

Facultatea	Facultatea de Litere și Științe ale Comunicării
Departamentul	Limba și literatura română și științele comunicării
Domeniul de studii	Științe ale Comunicării
Ciclul de studii	Masterat
Programul de studii	Comunicare, media și industriile creative

2. Date despre disciplină

Denumirea disciplinei	APLICAȚII MULTIMEDIA IN COMUNICAREA DIN SECOLUL AL XXI-LEA				
Anul de studiu	1	Semestrul	1	Tipul de evaluare	Examen
Regimul disciplinei	Categorica formativă a disciplinei DF - fundamentală, DS - de specializare, DC – complementară				DS
	Categorica de opționalitate a disciplinei: DOB – obligatorie, DOP – opțională, DFA - facultativă				DOB

3. Timpul total estimat (ore alocate activităților didactice)

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

Distribuția fondului de timp pe semestru	ore
II.a) Studiu individual	130
II.b) Tutoriat (pentru ID)	
III. Examinări	3
IV. Alte activități (precizați):	

Total ore studiu individual (II.a+II.b+III)	133
Total ore pe semestru (I.b+II.a+II.b+III+IV)	175
Numărul de credite	7

4. Competențe specifice acumulate

Competențe profesionale/generale	CG2. Analizează date CG3. Gestionează date în domeniul cercetării CG4. Redactează lucrări științifice, academice și documentație tehnică CG7. Dă dovadă de expertiză disciplinară CG8. Memorizează cantități mari de informații CG10. Monitorizează progresele realizate în domeniul de specialitate
Competențe transversale	CS1. Dă dovadă de inițiativă

5. Rezultatele învățării

Cunoștințe	Aptitudini	Responsabilitate și autonomie
Studentul/Absolventul: C.2.1. identifică principalele teorii, modele și elemente ale comunicării directe și mediate tehnologic, în contextul comunicării de masă și comunicării mediate de computer.	Studentul/Absolventul: A.2.1. selectează modelele care explică o situație de comunicare în contextul unei probleme profesionale.	Studentul/Absolventul: R.2.1. evaluează caracteristicile reprezentării în mass-media și platformele digitale a unei teme, unei persoane, unui grup sau unei categorii sociale.

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

Obiectivul general al disciplinei	Înșușirea conceptelor și metodelor de reprezentare, procesare și generare a conținutului multimedia cu aplicații în comunicare și industriile creative. Introducere în tehnologii software web de creare de noi aplicații multimedia, accesibile pe dispozitive și platforme specifice industriilor creative.
-----------------------------------	---

7. Conținutul predării și învățării

Curs	Nr. ore	Metode de predare	Observații
1. Introducere în sisteme de calcul, informaționale și multimedia	2	Expunerea,	

2. Inițiere în dezvoltarea de aplicații software multimedia pentru web 2.1. Introducere în limbajul JavaScript 2.2. Variable 2.3. Operatori 2.4. Instrucțiuni condiționale 2.5. Instrucțiuni repetitive 2.6. Exemple de aplicații	4	prelegerea, conversația, exemplificarea, demonstrația	
3. Conținut text 3.1. Formate pentru conținut text: TXT, CSV, JSON, XML, HTML 3.2. Generarea automată de conținut text 3.3. Realizarea de aplicații integrând procesarea de conținut text	4		
4. Conținut audio 4.1. Formate pentru conținut audio: MP3, WAV, M4A, WMA 4.2. Realizarea de aplicații integrând procesarea de conținut audio	4		
5. Conținut imagine 5.1. Formate pentru conținut imagine: BMP, PNG, JPEG, SVG 5.2. Elemente de procesarea imaginilor și efecte digitale 5.3. Generarea automată de imagini 5.4. Realizarea de aplicații integrând procesarea de imagini	4		
6. Conținut video 6.1. Formate pentru conținut video: AVI, WMV, MP4 6.2. Achiziția și transmisia conținutului video folosind dispozitive personale cu camere video integrate 6.3. Realizarea de aplicații integrând conținut video	4		
7. Comunicarea mediată de dispozitive portabile 7.1. Conținut multimedia pentru dispozitive portabile 7.2. Conceptul lifelogging. Exemple de dispozitive și aplicații	3		
8. Comunicarea mediată de dispozitive ambientale 8.1. Noțiuni de media ambientală 8.2. Exemple de aplicații și dispozitive de redare a mediei ambientale	3		
Bibliografie minimală recomandată			
1. W3Schools. (2025). Learn JavaScript. The programming language of the Web. https://www.w3schools.com/js/ 2. Google. (2025). YouTube Player API Reference. https://developers.google.com/youtube/iframe_api_reference 3. Adrian Aiordachioae, Cristian Pamparau, Radu-Daniel Vatavu. (2024). Lifelogging Meets Alternate and Cross-Realities: An Investigation into Broadcasting Personal Visual Realities to Remote Audiences. <i>Multimedia Tools and Applications</i> . Springer, 24 pagini. https://doi.org/10.1007/s11042-021-11310-3 4. Radu-Daniel Vatavu, Laura-Bianca Bilius, Alexandru-Tudor Andrei, Mihail Terenti, Adrian-Vasile Catana, Alexandru-Ionut Sian. (2024). ChairMX: On-Chair Input for Interactive Media Consumption Experiences for Everyone, Everywhere <i>Proceedings of IMX '24, the ACM International Conference on Interactive Media Experiences</i> . ACM, New York, NY, USA, 447-451. https://doi.org/10.1145/3639701.3661090 5. Multimedia Tools and Applications. https://www.springer.com/journal/11042			

Aplicații (Seminar/laborator/lucrări practice/proiect). Descriere generală: Activitățile aplicative constau în proiectarea, implementarea și susținerea prezentării unei aplicații multimedia. În acest scop, fiecare nouă ședință de laborator va consta în actualizarea aplicației prin implementarea de noi funcționalități.	Nr. ore	Metode de predare	Observații
Sesiune introductivă privind proiectarea și dezvoltarea de aplicații software pentru web. Familiarizarea cu mediul de dezvoltare.	2	Lucrări practice, experimentul, conversația, studiul de caz	
Introducere în limbajul JavaScript.	4		
Proiectarea unei aplicații multimedia. Activități de documentare privind tema aplicației și definirea obiectivelor.	2		
Activități de dezvoltare a aplicației multimedia.	4		
Prezentarea aplicației, discuții, evaluare	2	Demonstrația	
Total ore aplicații	14		
Prezența la activitățile obligatorii este reglementată de Regulamentul cadru privind evaluarea studenților. Recuperarea activităților aplicative obligatorii programate pe parcursul semestrului se face în conformitate cu precizările acestui regulament. De asemenea, în conformitate cu prevederile regulamentului sus-menționat, activitățile aplicative programate pe parcursul semestrului pot fi echivalate cu realizarea și susținerea de proiecte de complexitate ridicată din tematica disciplinei, cu acordul cadrului didactic titular.			
Bibliografie minimală recomandată			
1. W3Schools. (2025). Learn JavaScript. The programming language of the Web. https://www.w3schools.com/js/ 2. Google. (2025). YouTube Player API Reference. https://developers.google.com/youtube/iframe_api_reference 3. Adrian Aiordachioae, Cristian Pamparau, Radu-Daniel Vatavu. (2024). Lifelogging Meets Alternate and Cross-Realities: An Investigation into Broadcasting Personal Visual Realities to Remote Audiences. <i>Multimedia Tools and Applications</i> . Springer, 24 pagini. https://doi.org/10.1007/s11042-021-11310-3 4. Radu-Daniel Vatavu, Laura-Bianca Bilius, Alexandru-Tudor Andrei, Mihail Terenti, Adrian-Vasile Catana, Alexandru-Ionut Sean. (2024). ChairMX: On-Chair Input for Interactive Media Consumption Experiences for Everyone, Everywhere. <i>Proceedings of IMX '24, the ACM International Conference on Interactive Media Experiences</i> . ACM, New York, NY, USA, 447-451. https://doi.org/10.1145/3639701.3661090 5. Multimedia Tools and Applications, https://www.springer.com/journal/11042			

8. Evaluare

Tip activitate	Criterii de evaluare	Metode de evaluare	Pondere din nota finală
Curs	Expunerea clară a conceptelor teoretice și corectitudinea operării cu noțiuni și metode specifice folosirii conținutului multimedia în aplicații pentru comunicare. Însușirea corectă a tehnicilor de dezvoltare a aplicațiilor multimedia folosind tehnologii web.	Probă scrisă, urmată de verificarea orală a gradului de îndeplinire a cerințelor în lucrarea scrisă.	50%
Seminar	-	-	-
Laborator/ Lucrări practice	Proiectarea corectă și implementarea funcțională a unei aplicații multimedia pentru comunicare. Participarea la diverse activități practice în legătură cu obiectivele specifice ale disciplinei.	Verificarea proiectului, observația sistematică	50%
Proiect			

Data completării	Grad didactic, nume, prenume, semnătura titularului de curs	Grad didactic, nume, prenume, semnătura titularului de aplicație
23.09.2025	Prof. univ. dr. ing. Radu-Daniel VATAVU	Șef lucrări dr. Laura-Bianca BILIUS

Data avizării	Grad didactic, nume, prenume, semnătura responsabilului de program
23.09.2025	Conf. univ. dr. Călin-Horia BÂRLEANU

Data avizării în departament	Grad didactic, nume, prenume, semnătura directorului de departament
23.09.2025	Prof. univ dr. Claudia COSTIN

Data aprobării în consiliul facultății	Grad didactic, nume, prenume, semnătura decanului
26.09.2025	Prof. univ dr. Daniela-Viorica PETROȘEL