

## FIȘA DISCIPLINEI

### 1. Date despre program

Facultatea	Universitatea „Ștefan cel Mare” din Suceava
Departamentul	Facultatea de Litere și Științe ale Comunicării
Domeniul de studii	Limba și Literatura Română și Științele Comunicării
Ciclul de studii	Licență
Programul de studii	Media digitală

### 2. Date despre disciplină

Denumirea disciplinei	<b>Animație și efecte vizuale</b>				
Anul de studiu	III	Semestrul	6	Tipul de evaluare	EXAMEN
Regimul disciplinei	Categorია formativă a disciplinei DF - fundamentală, DS - de specializare, DC – complementară				DS
	Categorია 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		Curs	2	Seminar		Laborator/ Lucrări practice	2	Proiect	
I b) Totalul de ore pe semestru din planul de învățământ		Curs	24	Seminar		Laborator/ Lucrări practice	24	Proiect	

Distribuția fondului de timp pe semestru	ore
II.a) Studiu individual	44
II.b) Tutoriat (pentru ID)	
III. Examinări	2
IV. Alte activități (precizați):	

Total ore studiu individual (II.a+II.b+III)	46
Total ore pe semestru (I.b+II.a+II.b+III+IV)	92
Numărul de credite	4

### 4. Competențe specifice acumulate

Competențe profesionale/generale	CP 16 editează imagini animate digitale CP 17 utilizează tehnici de ilustrare digitale CP 18 proiectează grafică computerizată
Competențe transversale	CT 2 gândește în mod creativ

### 5. Rezultatele învățării

Cunoștințe	Aptitudini	Responsabilitate și autonomie
Studentul/Absolventul:  C.3.1. distinge între diferite tipuri de conținuturi și moduri de expresie (text, fotografie, audio, video) și tipuri de canale media: presa tipărită, televiziunea, radioul, cinematografia, presa online, platformele digitale, aplicațiile mobile;  C.3.4. distinge caracteristicile și funcționarea programelor software pentru sarcini de birou, cum ar fi prelucrarea textului, foi de calcul, prezentări, e-mail și baze de date, sisteme de gestiune de conținut, programe destinate editării, structurării conținutului destinat publicării sau difuzării.	Studentul/Absolventul:  A.3.1. aplică practici de producție potrivite pentru diferite tipuri de conținuturi și moduri de expresie (text, fotografie, audio, video) și tipuri de canale media: presa tipărită, televiziunea, radioul, cinematografia, presa online, platformele digitale, aplicațiile mobile;  A.3.4. utilizează aplicații software pentru compunerea, editarea, formatarea oricărui tip de material scris sau compunerea și editarea de materiale audiovizuale.	Studentul/Absolventul:  R.3.1. produce un conținut sau produs media în vederea difuzării/publicării pe unul sau mai multe canale sau platforme, utilizând media (text, fotografie, audio, video) separat sau în conjuncție în contextul realizării unui proiect profesional;  R.3.2. redactează și editează texte originale de natură creativă, jurnalistice, promoționale, publicitare, de promovare instituțională, funcționale, tehnice sau academice;  R.7.1. inițiază legături cu alte persoane și colaborează cu acestea direct sau prin intermediul instrumentelor digitale;  R.7.3. colaborează cu alte persoane în cadrul unor echipe pentru a rezolva probleme profesionale specifice;

		R.7.4. planifică/își asumă și respectă termene strânse pentru a realiza sarcini sau proiecte profesionale.
--	--	--

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

Obiectivul general al disciplinei	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cunoașterea principiilor de bază în animație</li> <li>• Dezvoltarea cunoștințelor studentului cu privire la abilitățile tehnice și de producție implicate de animație și efecte vizuale</li> <li>• Cunoașterea metodelor de realizare a animațiilor și efectelor vizuale</li> <li>• Explorarea tipurilor de animație și evaluarea critică a acestora.</li> </ul>
-----------------------------------	---

#### 7. Conținutul predării și învățării

Curs	Nr. ore	Metode de predare	Observații
Introducere în animație și efecte vizuale: Istoric, evoluție, clasificare Animația: instrument de promovare Efectele vizuale vs. efectele speciale	4	Prelegere participativă, dialog, prezentare multimedia, instructaj, dezbateri	
Animația și efectele vizuale. Aspecte formale: principii, compoziție și design	4	Prelegere participativă, dialog, prezentare multimedia, instructaj, dezbateri	
Elemente de limbaj, mizanscena, reguli de compoziție Studiu de caz: Filmul Avatar. O revoluție tehnologică	4	Prelegere participativă, dialog, prezentare multimedia, instructaj, dezbateri	
Roluri cheie în producția efectelor vizuale. Etapa de producție	4	Prelegere participativă, dialog, prezentare multimedia, instructaj, dezbateri	
De la pre-producție la post-producție: dezvoltare, design, storyboard	4	Prelegere participativă, dialog, prezentare multimedia, instructaj, dezbateri	
Efectele vizuale în cinematografie și televiziune Rolul și viitorul CGI	4	Prelegere participativă, dialog, prezentare multimedia, instructaj, dezbateri	

#### Bibliografie minimală recomandată

BECKERMAN, Howard, *Animation: The Whole Story*, New York: Allworth Press, 2003. (disponibilă în biblioteca USV)  
DINUR, Eran, *The Filmmaker's Guide to Visual Effects: The Art and Technique of VFX for Director, Producers, Editors, and Cinematographers*, Routledge, Taylor & Francis Group, 2017. (disponibilă în biblioteca USV)  
FOSTER, Jeff, *The Green Screen Handbook: Real-world Production Techniques*, Indianapolis: Wiley, 2010 (disponibilă în biblioteca USV)  
MENACHE, Alberto, *Understanding Motion Capture for Computer Animation*, Burlington, M.A: Morgan Kaufmann, 2011. (disponibilă în biblioteca USV)  
MITCHELL, A.J., *Visual Effects for Film and Television*, Oxford: Focal Press, 2012. (disponibilă în biblioteca USV)  
SITO, Tom, *Moving Innovation: A History of Computer Animation*, The Mit Press, 2013. (disponibilă în biblioteca USV)  
WILKIE, Bernard, *Creating Special Effects for TV and Video*, 3rd Edition, CRC Press, 2016. (disponibilă în biblioteca USV)  
\*\*\*Adobe After Effects Guide (disponibil pe Google Classroom: <https://classroom.google.com/u/1/c/ODIzNTc0NTczODgw> )

Aplicații (seminar / laborator / lucrări practice / proiect)	Nr. ore	Metode de predare	Observații
Studii de caz și aplicații pe diverse tipuri de animații	4	Lucrul individual și în perechi, experimentul, exemplificarea, testare teoretică și crearea de producții audiovizuale.	
Tehnici de animație: Animația tradițională și animația stop-motion.	4		
Tehnici și practici avansate de animație: Animația 2D și 3D.	4		
Elemente de limbaj. Aplicații	4		
Pre-producție: Pregătirea și dezvoltarea unui produs de animație și efecte vizuale	4		
Storyboard-ul în animație: planificarea vizuală a narațiunii.	4		
Bibliografie minimală recomandată			

BECKERMAN, Howard, *Animation: The Whole Story*, New York: Allworth Press, 2003. (disponibilă în biblioteca USV)  
 DINUR, Eran, *The Filmmaker's Guide to Visual Effects: The Art and Technique of VFX for Director, Producers, Editors, and Cinematographers*, Routledge, Taylor & Francis Group, 2017. (disponibilă în biblioteca USV)  
 FOSTER, Jeff, *The Green Screen Handbook: Real-world Production Techniques*, Indianapolis: Wiley, 2010 (disponibilă în biblioteca USV)  
 MENACHE, Alberto, *Understanding Motion Capture for Computer Animation*, Burlington, M.A: Morgan Kaufmann, 2011. (disponibilă în biblioteca USV)  
 MITCHELL, A.J., *Visual Effects for Film and Television*, Oxford: Focal Press, 2012. (disponibilă în biblioteca USV)  
 SITO, Tom, *Moving Innovation: A History of Computer Animation*, The Mit Press, 2013. (disponibilă în biblioteca USV)  
 WILKIE, Bernard, *Creating Special Effects for TV and Video*, 3rd Edition, CRC Press, 2016. (disponibilă în biblioteca USV)  
 \*\*\*Adobe After Effects Guide (disponibil pe Google Classroom: <https://classroom.google.com/u/1/c/ODIzNTc0NTczODgw> )

\*<sup>2</sup>Indrumar de laborator disponibil online, pe Google Classroom: <https://classroom.google.com/u/1/c/ODIzNTc0NTczODgw>

## 1. Evaluare

Tip activitate	Criterii de evaluare	Metode de evaluare	Pondere din nota finală
Curs	Cunoașterea principiilor de bază ale animației și efectelor vizuale în contextul producției media (CP16, C.3.1.)  Cunoașterea diferitelor tehnici de ilustrare digitală și a modului în care acestea pot fi aplicate în proiecte media (CP17, A.3.1.)  Cunoașterea funcționalităților programelor software utilizate în animație și efecte vizuale (CP17, C.3.4.)	Examen scris – test grilă	50 %
Seminar			
Laborator/ Lucrări practice	Crearea unei animații digitale de bază prin utilizarea tehnicilor și software-ului specific de animație (CP16, A.3.4., R.3.1.)  Realizarea și integrarea unei animații sau a unui efect vizual într-un material audiovizual, în linie cu conceptul creativ al proiectului (CP16, CP18, CT2, R.3.1.)  Crearea unei animații digitale adaptate cerințelor unui anumit canal media (CP18, A.3.1., R.3.2.)	Evaluare continuă – probe practice, teme, dezbateri	50 %
Proiect			

Fișa disciplinei include, dacă este cazul, elemente adaptate persoanelor cu dizabilități, în funcție de tipul și gradul acestora.

Data completării	Grad didactic, nume, prenume, semnătura titularului de curs	Grad didactic, nume, prenume, semnătura titularului de aplicație
23.09.2025	Lector univ. dr. Ioana MITITELU	Asistent univ. drd. Emanuela MOTRESCU
Data avizării	Grad didactic, nume, prenume, semnătura responsabilului de program	
23.09.2025		
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	

