

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	Licență
Programul de studii	Media digitală

2. Date despre disciplină

Denumirea disciplinei		Multimedia			
Anul de studiu	I	Semestrul	2	Tipul de evaluare	Examen
Regimul disciplinei	Categoriza formativă a disciplinei DF - fundamentală, DS - de specializare, DC – complementară				DS
	Categoriza 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	1	Proiect	-
I b) Totalul de ore pe semestru din planul de învățământ	42	Curs	28	Seminar	-	Laborator	14	Proiect	-

Distribuția fondului de timp pe semestru	ore
II.a) Studiu individual	83
II.b) Tutoriat (pentru ID)	
III. Examinări	2
IV. Alte activități (precizați):	

Total ore studiu individual (II.a+II.b+III)	85
Total ore pe semestru (I.b+II.a+II.b+III+IV)	127
Numărul de credite	5

4. Competențe specifice acumulate

Competențe profesionale/generale	CP 7 transpune conceptele cerințelor de conținut CP 8 utilizează software pentru sistemele de gestionare de conținut CP 12 integrează conținutul în mediile de ieșire CP 13 utilizează interfețe specifice aplicațiilor CP 17 utilizează tehnici de ilustrare digitale CP 18 proiectează grafică computerizată
Competențe transversale	CT2 - Gândește în mod creativ

5. Rezultatele învățării

Cunoștințe	Aptitudini	Responsabilitate și autonomie
Studentul/Absolventul:	Studentul/Absolventul:	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.	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 strânse pentru a realiza sarcini sau proiecte audiovizuale.	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.7.3. colaborează cu alte persoane în cadrul unor echipe pentru a rezolva probleme specifice; R.7.4. planifică/își asumă și respectă termenele pentru a realiza sarcini sau proiecte profesionale.

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

Obiectivul general al disciplinei	Dobândirea de cunoștințe legate de multimedia
	Dobândirea de cunoștințe în producția multimedia Înțelegerea importanței textului și a graficii în aplicațiile multimedia Utilizarea de text, grafică, fotografie și film în scopul realizării unor prezentări multimedia complexe

7. Conținutul predării și învățării

Curs	Nr. ore	Metode de predare	Observații
1. Ce înseamnă Multimedia? Istoric, exemple	4	Prelegerea, demonstrația	
2. Textul. Apariție. Font-uri. Viitor.	2	Prelegerea, demonstrația	
3. Condiții hard și soft pentru multimedia (cameră video, dispozitive de scanare, aparat foto).	4	Prelegerea, demonstrația	
4. Multimedia în on-line (imagini și sunet pe paginile web)	2	Prelegerea, demonstrația	
5. Resurse software multimedia. Prezentare generală	2	Prelegerea, demonstrația	
6. Resurse software multimedia pentru text și grafică	2	Prelegerea, demonstrația	
7. Resurse software multimedia pentru fotografie	2	Prelegerea, demonstrația	
8. Resurse software multimedia pentru sunet	2	Prelegerea, demonstrația	
9. Resurse software multimedia pentru film	2	Prelegerea, demonstrația	
10. Utilizarea tehnicilor de design pentru crearea unui conținut multimedia unitar	2	Prelegerea, demonstrația	
11. Grafica 2D, evoluția spre 3D și revenirea la inițial	2	Prelegerea, demonstrația	
12. Multimedia animată	2	Prelegerea, demonstrația	
	28		
Bibliografie			
<ul style="list-style-type: none"> • Ze-Nian Li, Mark S. Drew, Jiangchuan Liu, Fundamentals of Multimedia, Second edition, Springer Science & Business Media, 2014, ISBN: 331905290X, 9783319052908 (https://share.google/9jDDodVKC6h6Hnhbj) • Richard E Mayer, Richard E. Mayer, Multimedia Learning, Cambridge University Press, 2001, ISBN: 0521787491, 9780521787499 (https://share.google/Ws8U5lQtv6uKAtWVb) • Tay Vaughan, Multimedia: Making It Work, Eighth Edition, McGraw Hill Professional, 2010, ISBN: 0071748504, 9780071748506 (https://share.google/oD3iG6cDa6QAgt9a) <p>https://mediastorm.com https://www.worldpressphoto.org/</p>			

Aplicații (Seminar / laborator / proiect)	Nr. ore	Metode de predare	Observații
Instructaj protecția muncii. Multimedia în lume	1	Lucrul individual sau în perechi, experimentul, observația, discuția, exemplificarea, analiza	
Pachete office și grafică software vectorială	1	Lucrul individual sau în perechi, experimentul, observația, discuția, exemplificarea, analiza	
Fonturi. Aplicații de creare și editare font	2	Lucrul individual sau în perechi, experimentul, observația, discuția, exemplificarea, analiza	
Multimedia în on-line	1	Lucrul individual sau în perechi, experimentul, observația, discuția, exemplificarea, analiza	
Dispozitive de captură de imagini	1	Lucrul individual sau în perechi, experimentul, observația, discuția, exemplificarea, analiza	
DSLR și fotografie	1	Lucrul individual sau în perechi, experimentul, observația, discuția, exemplificarea, analiza	
Camere de filmat vs. DSLR-uri	1	Lucrul individual sau în perechi, experimentul, observația, discuția,	

Audio – microfoane și soft-uri de editare audio	1	exemplificarea, analiza Lucrul individual sau în perechi, experimentul, observatia, discutia, exemplificarea, analiza	
Filmarea cu DSLR și editarea video	1	Lucrul individual sau în perechi, experimentul, observatia, discutia, exemplificarea, analiza	
Software de editare video	1	Lucrul individual sau în perechi, experimentul, observatia, discutia, exemplificarea, analiza	
Software de creare și editare 3D	1	Lucrul individual sau în perechi, experimentul, observatia, discutia, exemplificarea, analiza	
Prezentarea finală a unui produs sau serviciu	2	Prezentarea orală, argumentarea	
Total	14		
Bibliografie minimală recomandată			
<ul style="list-style-type: none"> • Ze-Nian Li, Mark S. Drew, Jiangchuan Liu, Fundamentals of Multimedia, Second edition, Springer Science & Business Media, 2014, ISBN: 331905290X, 9783319052908 (https://share.google/9jDDodVKC6h6Hnhbj) • Richard E Mayer, Richard E. Mayer, Multimedia Learning, Cambridge University Press, 2001, ISBN: 0521787491, 9780521787499 (https://share.google/Ws8U5lQv6uKAAtWVb) • Tay Vaughan, Multimedia: Making It Work, Eighth Edition, McGraw Hill Professional, 2010, ISBN: 0071748504, 9780071748506 (https://share.google/oD3iG6cDa6QAAgt9a) 			

8. Evaluare

Tip activitate	Criterii de evaluare	Metode de evaluare	Pondere din nota finală
Curs	<ul style="list-style-type: none"> - Capacitatea de a distinge corect între diferitele tipuri de conținuturi (text, foto, audio, video) și de a transpune concepte teoretice în cerințele de conținut multimedia.(C.3.1., CP7) - Calitatea designului grafic și a ilustrațiilor digitale realizate, demonstrând aplicarea tehnicilor de ilustrare și proiectare grafică computerizată în produsul final.(A.3.1., CP17, CP18) - Calitatea integrării diferitelor medii (text, foto, audio, video) într-un produs media unitar și utilizarea interfețelor specifice pentru compunere/difuzare, susținută printr-o prezentare orală coerentă și argumentată.(R.3.1., CP12, CP13) 	Examen oral. Se va realiza un proiect ce va fi susținut oral.	50%
Laborator	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicarea eficientă a aplicațiilor software necesare pentru compunerea, editarea și formatarea materialelor (text, grafică, audio, video), inclusiv utilizarea software-ului pentru gestionarea de conținut (A.3.4., CP 8). - Planificarea și respectarea termenelor pentru sarcinile de laborator și proiect, dând dovadă de gândire creativă și inițiativă în rezolvarea problemelor specifice (R.7.4., CT2). - Capacitatea de a colabora eficient în cadrul echipei (dacă este cazul) pentru a rezolva probleme profesionale specifice și pentru a contribui la realizarea temelor practice(R.7.3). 	Evaluarea pe parcurs	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	Lect. Univ. Dr. Ing. Ștefan Sfichi	As. Drd. Emanuela Motrescu

Data avizării	Grad didactic, nume, prenume, semnătura responsabilului de program
23.09.2025	Conf.univ. dr. Evelina Mezalina GRAUR

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