

## FIȘA DISCIPLINEI

(licență)

### 1. Date despre program

Instituția de învățământ superior	Universitatea Ștefan cel Mare Suceava
Facultatea	Facultatea de Inginerie Electrica si Stiinta Calculatoarelor
Departamentul	Calculatoare
Domeniul de studii	Științe inginerești
Ciclul de studii	Învățământ cu frecvență
Programul de studii/calificarea	Program de conversie profesională – Tehnologia informației și comunicării

### 2. Date despre disciplină

Denumirea disciplinei	Tehnici de prelucrare audiovizuala				
Titularul activităților de curs	Lect. univ. dr. ing. Ștefan SFICHI				
Titularul activităților de seminar	Lect. univ. dr. ing. Ștefan SFICHI				
Anul de studiu	I	Semestrul	2	Tipul de evaluare	E
Regimul disciplinei	Categorია formativă a disciplinei DF - fundamentală, DD - în domeniu, DS - de specialitate, DC – complementară				DF
	Categorია de opționalitate a disciplinei: DO - obligatorie (impusă), DA - opțională (la alegere), DL - facultativă (liber aleasă)				DO

### 3. Timpul total estimat (ore alocate activităților didactice)

I a) Număr de ore pe săptămână	4	Curs	2	Seminar		Laborator	2	Proiect	
I b) Totalul de ore pe semestru din planul de învățământ	56	Curs	28	Seminar		Laborator	28	Proiect	

II Distribuția fondului de timp pe semestru:	ore
II a) Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe	31
II b) Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren	30
II c) Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri	23
II d) Tutoriat	
III Examinări	3
IV Alte activități (precizați):	

Total ore studiu individual II (a+b+c+d)	84
Total ore pe semestru (Ib+II+III+IV)	143
Numărul de credite	8

### 4. Precondiții (acolo unde este cazul)

Curriculum	• -
Competențe	• -

### 5. Condiții (acolo unde este cazul)

Desfășurare a cursului	• Sala de curs cu proiector si conexiune la Internet	
Desfășurare aplicații	Seminar	•
	Laborator	• Laborator cu stații de lucru cu acces la Internet
	Proiect	•

### 6. Competențe specifice acumulate

Competențe profesionale	<ul style="list-style-type: none"> <li>• C3. Soluționarea problemelor folosind instrumente specifice TIC</li> <li>• C4. Îmbunătățirea performanțelor sistemelor hardware, software și de comunicații</li> </ul>
Competențe transversale	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CT1. Manifestarea unui comportament onorabil, etic și în spiritul legii de utilizare a TIC</li> <li>• CT3. Promovarea instituției școlare ca element fundamental al societății bazate pe cunoaștere</li> </ul>

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

Obiectivul general al disciplinei	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dobândirea de cunoștințe legate de producția și editarea multimedia</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dobândirea de cunoștințe în producția multimedia</li> <li>• Înțelegerea importanței textului și a graficii în aplicațiile multimedia</li> <li>• Utilizarea de text, grafică, fotografie și film în scopul realizării unor prezentări multimedia complexe</li> </ul>

### 8. Conținuturi

Curs	Nr. ore	Metode de predare	Observații
• Ce înseamnă Multimedia? Istoric, exemple	2	Prelegerea, demonstrația	
• Textul. Apariție. Font-uri. Viitor.	2	Prelegerea, demonstrația	
• Condiții hard și soft pentru multimedia (cameră video, dispozitive de scanare, aparat foto).	2	Prelegerea, demonstrația	
• Multimedia în on-line (imagini și sunet pe paginile web)	2	Prelegerea, demonstrația	
• Resurse software multimedia. Prezentare generală	2	Prelegerea, demonstrația	
• Resurse software multimedia pentru text și grafică	2	Prelegerea, demonstrația	
• Resurse software multimedia pentru fotografie	2	Prelegerea, demonstrația	
• Resurse software multimedia pentru sunet	2	Prelegerea, demonstrația	
• Resurse software multimedia pentru film	2	Prelegerea, demonstrația	
• Utilizarea tehnicilor de design pentru crearea unui conținut multimedia unitar	4	Prelegerea, demonstrația	
• Grafica 2D, evoluția spre 3D și revenirea la inițial	4	Prelegerea, demonstrația	
• Multimedia animată	2	Prelegerea, demonstrația	
Total	28		

#### Bibliografie

- Ze-Nian Li, Mark S. Drew, Jiangchuan Liu, Fundamentals of Multimedia, Second edition, Springer Science & Business Media, 2014, ISBN: 331905290X, 9783319052908
- Richard E Mayer, Richard E. Mayer, Multimedia Learning, Cambridge University Press, 2001, ISBN: 0521787491, 9780521787499
- Tay Vaughan, Multimedia: Making It Work, Eighth Edition, McGraw Hill Professional, 2010, ISBN: 0071748504, 9780071748506

• <https://mediastorm.com>

• <https://www.worldpressphoto.org/>

#### Bibliografie minimală

- Ze-Nian Li, Mark S. Drew, Jiangchuan Liu, Fundamentals of Multimedia, Second edition, Springer Science & Business Media, 2014, ISBN: 331905290X, 9783319052908
- Richard E Mayer, Richard E. Mayer, Multimedia Learning, Cambridge University Press, 2001, ISBN: 0521787491, 9780521787499

Aplicații (Seminar / laborator / proiect)	Nr. ore	Metode de predare	Observații
• Instrucțaj protecția muncii. Multimedia în lume	2	Prelegerea, demonstrația	
• Pachete office și grafică software vectorială	2	Prelegerea, demonstrația	
• Fonturi. Aplicații de creare și editare font	2	Prelegerea, demonstrația	
• Multimedia în on-line	2	Prelegerea, demonstrația	

• Dispozitive de captură de imagini	2	Prelegerea, demonstrația	
• DSLR și fotografie	2	Prelegerea, demonstrația	
• Camere de filmat vs. DSLR-uri	2	Prelegerea, demonstrația	
• Audio – microfoane și soft-uri de editare audio	2	Prelegerea, demonstrația	
• Filmarea cu DSLR și editarea video	2	Prelegerea, demonstrația	
• Software de editare video și 3D	4	Prelegerea, demonstrația	
• Prezentarea finală a unui produs sau serviciu	4	Prelegerea, demonstrația	
• Recuperări laboratoare	2	Prelegerea, demonstrația	
Total	28		
Bibliografie			
• Ca la curs			
Bibliografie minimală			
• Ca la curs			

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

- **Importanța comunicării și folosirea tehnicilor multimedia pentru expunerea cât mai plăcută și interesantă a unui produs sau serviciu pe piață. Tendințele actuale impun importanța zonei multimedia: a textului, a zone de grafic computerizat, audio-video. Viitorul prezentării și a marketării stă în evoluția și înțelegerea tehnicilor multimedia. Resursele software multimedia sunt nenumărate, oferindu-ne o cât mai mare șansă de a expune lucrările și evoluția într-un format cât mai plăcut.**

10. Evaluare

Tip activitate	Criterii de evaluare	Metode de evaluare	Pondere din nota finală
Curs	<b>Standard minimal pentru nota 5: cunoașterea elementelor minimale privitoare la rolul și utilitatea aplicațiilor multimedia. Cunoașterea aparatului minimal pentru zona multimedia.</b>	<b>Examen oral.</b>  <b>Se va realiza un proiect ce va fi susținut oral.</b>	<b>50%</b>
Seminar			
Laborator	<b>Standard minimal pentru nota 5: rezolvarea în proporție de minim 50% a temelor de laborator.</b>	<b>Proba practică</b>	<b>50%</b>
Proiect			
Standard minim de performanță			
• <b>Obținerea notei minime 5(cinci) atât la evaluarea teoretică (curs) cât și la cea practică (laborator)</b>			

Data completării	Semnătura titularului de curs	Semnătura cadrului didactic coordonator
<b>23.09.2024</b>		

Data avizării	Semnătura responsabilului de program
<b>24.09.2024</b>	

Data avizării în departament	Semnătura directorului de departament
<b>25.09.2024</b>	

Data aprobării în consiliul facultății	Semnătura decanului
<b>27.09.2024</b>	