

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea „Dunărea de Jos” din Galați
1.2 Facultatea	Economie și Administrarea Afacerilor
1.3 Departamentul	Administrarea afacerilor
1.4 Domeniul de studii	Cibernetică, statistică și informatică economică
1.5 Ciclul de studii	Licență
1.6 Programul de studii	Informatică economică

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Multimedia						
2.2 Cod disciplină	1107.10B07C						
2.3 Titularul activităților de curs							
2.4 Titularul activităților de seminar							
2.5 Anul de studiu	I	2.6 Semestrul	I	2.7 Tipul de evaluare	V	2.8 Regimul disciplinei	Ob.

3. Timpul total estimat (ore pe semestru al activităților didactice)

3.1 Număr de ore pe săptămână	3	din care: 3.2 curs	1	3.3 seminar/laborator	2
3.4 Total ore din planul de învățământ	42	din care: 3.5 curs	14	3.6 seminar/laborator	28
Distribuția fondului de timp					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					10
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					25
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					20
Tutoriat					3
Examinări					
Alte activități					
3.7 Total ore studiu individual					58
3.8 Total ore pe semestru					100
3.9 Numărul de credite					5

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	• Nu este cazul
4.2 de competențe	• Nu este cazul

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1. de desfășurare a cursului	- Prezența unui calculator care are instalat un instrument de creare, modificare, combinare și optimizare a unor imagini digitale; - Prezența unui video proiector
5.2. de desfășurare a seminarului/laboratorului	- Calculatoare care au instalate un software pentru editarea imaginilor digitale; - Obligativitatea rezolvării temelor de laborator și vor fi predate la sfârșitul laboratorului; - Termenul predării lucrării de seminar este stabilit de titular de comun acord cu studenții. Nu se acceptă cererile de amânare decât pe motive obiective întemeiate.



6. Competențele specifice acumulate

Competențe profesionale	- C5. Dezvoltarea de aplicații informatice care utilizează baze de date, resurse multimedia și tehnologii client-server/servicii web - C5.2 Explicarea și interpretarea noțiunilor fundamentale din domeniul bazelor de date, aplicații online și multimedia pentru analiza, proiectarea și realizarea de componente destinate prelucrării complexe a volumelor mari de date
Competențe transversale	CT2 Identificarea rolurilor și responsabilităților într-o echipă plurispecializată și aplicarea de tehnici de relaționare și muncă eficientă în cadrul echipei

7. Rezultatele învățării (reieșind din planul de învățământ al specializării)

7.1 Cunoștințe	7.2 Aptitudini	7.3. Responsabilitate și autonomie
Studentul/Absolventul identifică componentele de bază ale conținutului multimedia (imagini, text, sunet, animație, video) și înțelege structura și caracteristicile acestora din perspectiva prelucrării digitale;	Studentul/Absolventul utilizează instrumente digitale și funcționalități de automatizare pentru eficientizarea sarcinilor repetitive în procesul de editare și prelucrare a conținutului vizual;	Studentul/Absolventul își evaluează critic propriile produse multimedia, identificând puncte forte și aspecte ce pot fi îmbunătățite;
Studentul/Absolventul aplică tehnici de editare, compoziție și integrare a elementelor multimedia, folosind concepte de bază în design vizual, comunicare și estetică digitală;	Studentul/Absolventul creează, organizează și gestionează arhive multimedia pentru stocarea, clasificarea și reutilizarea eficientă a resurselor grafice și vizuale;	Studentul/Absolventul își asumă roluri și responsabilități în cadrul echipelor de proiect, contribuind activ la realizarea obiectivelor vizuale comune;
	Studentul/Absolventul configurează și adaptează spațiul de lucru digital;	Studentul/Absolventul manifestă inițiativă și creativitate în propunerea de soluții grafice adaptate contextului și nevoilor beneficiarilor;
	Studentul/Absolventul implementează soluții tehnice pentru gestionarea proiectelor multimedia.	

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

8.1 Obiectivul general al disciplinei	Introducerea studenților în universul software-lor de editare a imaginilor digitale
8.2 Obiectivele specifice	- Introducere în editarea, modificarea imaginilor digitale; - Lucrul cu straturi;

9. Conținuturi



9. 1 Curs	Metode de predare	Obs.
Introducere într-o aplicație de editare imagini: prezentare concepte de bază, prezentarea instrumentelor, modificarea dimensiunilor unei imagini, selectarea elementelor dintr-o imagine și manipularea acestora, corectarea și consolidarea fotografiilor digitale	Expunere teoretică prin mijloace vizuale: descriere, explicații, exemple practice, demonstrații, discuții pe studii de caz; Răspunsuri directe la întrebările studenților; Încurajarea participării active a studenților la curs.	4 ore
Utilizarea elementelor artistice: filtre, efecte, utilizarea instrumentelor de desenat, inserarea textului pe imagini	Expunere teoretică prin mijloace vizuale: descriere, explicații, exemple practice, demonstrații, discuții pe studii de caz; Răspunsuri directe la întrebările studenților; Încurajarea participării active a studenților la curs.	6 ore
Lucrul cu straturi: amestecarea, ajustarea și retușarea straturilor, stiluri de straturi	Expunere teoretică prin mijloace vizuale: descriere, explicații, exemple practice, demonstrații, discuții pe studii de caz; Răspunsuri directe la întrebările studenților; Încurajarea participării active a studenților la curs.	4 ore

Bibliografie

1. Conrad Chavez, Andrew Faulkner, *Adobe Photoshop Classroom in a Book*, Pearson, 2021
2. Schwartz Rob, *Learn Adobe Photoshop CC for Visual Communication: Adobe Certified Associate Exam Preparation*, Peachpit Press, 2018
3. Scott Kelby, *The Photoshop Book for Digital Photographers 1st Edition*, New Riders Pub, 2023

8. 2 Seminar/laborator	Metode de predare	Obs.
Aplicații practice – lucru cu imagini digitale	Explicații, exemplificări, dialog, studii de caz	4 ore
Aplicații practice – lucrul cu elemente grafice	Explicații, exemplificări, dialog, studii de caz	4 ore
Aplicații practice – retușarea imaginilor	Explicații, exemplificări, dialog, studii de caz	6 ore
Aplicații practice – lucrul cu straturi	Explicații, exemplificări, dialog, studii de caz	6 ore
Aplicații practice – crearea unui foto book	Explicații, exemplificări, dialog, studii de caz	4 ore
Verificare proiecte		4 ore

Bibliografie

1. Conrad Chavez, Andrew Faulkner, *Adobe Photoshop Classroom in a Book*, Pearson, 2021
2. Schwartz Rob, *Learn Adobe Photoshop CC for Visual Communication: Adobe Certified Associate Exam Preparation*, Peachpit Press, 2018
3. Scott Kelby, *The Photoshop Book for Digital Photographers 1st Edition*, New Riders Pub, 2023

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

- Prin însușirea conceptelor teoretice și abordarea aspectelor practice incluse în cadrul acestei discipline, studenții dobândesc cunoștințe de bază privind lucrul cu imagini digitale;

11. Evaluare



Tip activitate	11.1 Criterii de evaluare	11.2 Metode de evaluare	11.3 Pondere din nota finală
11.4 Curs	Evaluarea cunoștințelor	Evaluarea scrisă a cunoștințelor dobândite. Evaluarea se va face sub formă de test grilă.	30%
11.5 Seminar/laborator	Realizarea unei aplicații practice	Folosind cunoștințele acumulate pe parcursul semestrului, studentul va trebui să creeze și modifice imagini pe care să se folosească în cadrul unui site.	70%
11.6 Standard minim de performanță			
Să obțină atât la activitatea de laborator cât și la examen minim nota 5			

