

**FIȘA DISCIPLINEI**  
**Anul universitar 2019 - 2020**

**1.Date despre program**

1.1 Instituția de învățământ superior	UNIVERSITATEA DIN BUCUREȘTI
1.2 Facultatea/Departamentul	FACULTATEA DE JURNALISM ȘI ȘTIINȚELE COMUNICĂRII
1.3 Departamentul	JURNALISM
1.4 Domeniul de studii	ȘTIINȚE ALE COMUNICĂRII
1.5 Ciclul de studii	LICENȚĂ
1.6 Programul de studii/Calificarea	JURNALISM / RELAȚII PUBLICE / PUBLICITATE

**2.Date despre disciplină**

2.1 Denumirea disciplinei	<b>MULTIMEDIA</b>						
2.2 Titularul activităților de curs	<b>Prof. dr. GEORGETA DRULĂ</b>						
2.3 Titularul activităților de seminar	G. Drulă, O. Nuță G. Anghel						
2.4 Anul de studiu	<b>2</b>	2.5 Semestrul	<b>3</b>	2.6 Tipul de evaluare	<b>Examen scris</b>	2.7 Regimul disciplinei	<b>Obligatoriu</b>

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

3.1 Număr de ore pe săptămână	<b>4</b>	din care: 3.2 curs	<b>2</b>	3.3 seminar/laborator	<b>2</b>
3.4 Total ore din planul de învățământ	<b>56</b>	din care: 3.5 curs	<b>28</b>	3.6 seminar/laborator	<b>28</b>
Distribuția fondului de timp					<b>Ore</b>
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					<b>28</b>
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					<b>28</b>
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					<b>56</b>
Tutoriat					<b>0</b>
Examinare finală					<b>2</b>
Examine pe parcurs în cadrul seminarului					<b>6</b>
Alte activități .....					<b>0</b>
3.7 Total ore studiu individual					<b>100-120</b>
3.9 Total ore pe semestru (3.4. + 3.7)					<b>176</b>
3.10 Numărul de credite					<b>4</b>

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

5.1 de desfășurare a cursului	- Existența unui calculator, videoproiector și conexiune la Internet. - Softuri specializate.
5.2 de desfășurare a seminarului/laboratorului	- Existența unui calculator la cel mult 2 studenți, conexiune la Internet.

	- Softuri specializate.
--	-------------------------

## 6.Competențe specifice acumulate

Competențe profesionale	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Însușirea corectă a terminologiei de specialitate, în domeniul online;</li> <li>- Obținerea de cunoștințe, competențe și abilități practice privind lucrul cu mediile digitale (alegerea corectă a tipului lor, folosire în funcție de anumite contexte, caracteristici, editare și prelucrare).</li> <li>- Obținerea de cunoștințe, competențe și abilități practice privind realizarea de documente multimedia.</li> <li>- Realizarea de componente media digitale și produse media digitale.</li> </ul>
-------------------------	---

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

7.1 Obiectivul general al disciplinei	- Prezentarea componentelor multimedia digitale, modalitățile practice de lucru cu acestea, elemente de bază privind documentul multimedia. Studenților li se vor transmite cunoștințe privind caracteristicile specifice și de editare a componentelor multimedia cât și cunoștințe privind asamblarea, salvarea și difuzarea unui document multimedia. Studenții vor avea la sfârșitul cursului competențe legate de alegerea, folosirea și crearea de caracteristici pentru componentele multimedia digitale și cât și pentru documentele multimedia.
7.2 Obiectivele specifice	- În cadrul cursului se prezintă componentele multimedia (imagine, sunet, video), apoi tipuri de site-uri din domeniu, caracteristicile lor, modalități de implementare, tehnicile de realizarea a lor, modele de layout și design a paginilor Web. - Studenții vor avea la sfârșitul cursului competențe legate de alegerea, folosirea, combinarea de componente pentru un document multimedia, posibilitatea de alegere și implementare a diferite tipuri de site-uri (știri, corporative, de prezentare), parcurgerea etapelor de realizare a lor, alegerea obiectivelor, condițiilor și tehnologiilor de realizarea a site-urilor, alegerea metodelor de promovarea pe Web

## 8.Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Durata
1. Imaginea digitală. Caracteristici, proprietăți și specificități.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Predare cu prezentare Powerpoint, videoproiector și conexiune la Internet.</li> <li>- Softuri specializate de editare a imaginii fixe.</li> </ul>	2 h
2. Imaginea digitală. Optimizarea ei pentru online. Workflow în softuri potrivite.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Predare cu prezentare Powerpoint, videoproiector și conexiune la Internet.</li> <li>- Softuri specializate de editare a imaginii fixe.</li> </ul>	2 h
3. Imaginea digitală. Editarea nedistructivă. Crearea de	- Predare cu prezentare	2 h

noi compoziții.	Powerpoint, videoproiector și conexiune la Internet. - Softuri specializate de editare a imaginii fixe.	
4. Imaginea vectorială.	- Predare cu prezentare Powerpoint, videoproiector și conexiune la Internet. - Softuri specializate de editare a imaginii fixe.	2h
5. Imaginea 3D.	- Predare cu prezentare Powerpoint, videoproiector și conexiune la Internet. - Softuri specializate de editare a imaginii fixe.	2h
6. Animația și elemente de motion graphics. Cinemagraf.	- Predare cu prezentare Powerpoint, videoproiector și conexiune la Internet. - Softuri specializate de editare a imaginii fixe și animate.	2 h
7. Grafica în industria media. Invitați din industrie. Exemplificări.	- Predare cu prezentare Powerpoint, videoproiector și conexiune la Internet.	2h
8. Sunetul digital. Caracteristici. Podcastingul în site-ul de news.	- Predare cu prezentare Powerpoint, videoproiector și conexiune la Internet. - Softuri specializate de editare a sunetului.	2h
9 - 10. Video digital. Video pe Web. Televiziunea online. Grafica de televiziune.	- Predare cu prezentare Powerpoint, videoproiector și conexiune la Internet. - Softuri specializate de editare video.	4h
11. Siteuri web. Textul pe Web și scriitura online. Structurarea informației online. User experience. Usability. Trenduri în designul web.	- Predare cu prezentare Powerpoint, videoproiector și conexiune la Internet. - Softuri specializate de realizare a site-urilor Web.	2 h
12. Design & Layout pentru paginile Web. Sisteme CMS pentru media.	- Predare cu prezentare Powerpoint, videoproiector și conexiune la Internet. - Softuri specializate de realizare a site-urilor Web.	2h
13. Promovarea conținuturilor multimedia în online. Marketing online, SEM, SEO, SMM, SMO.	- Predare cu prezentare Powerpoint, videoproiector și conexiune la Internet. - Softuri specializate de realizare a site-urilor Web.	2h
14. Recapitulare, sinteză pentru examen.		2 h

Notele de curs - obligatoriu. Sursele date pe parcursul cursului - obligatoriu.

Bibliografia este orientativă. Bibliografia propusă poate fi înlocuită sau completată cu orice alte surse ce acoperă tematica cursurilor prezentate.

Drulă, G. (2014). *Media interactivă - aspecte de design și producție pentru web*. București: Editura Beck.

Adobe Photoshop CC. (2015) – Reference. Regăsit la

[https://helpx.adobe.com/pdf/photoshop\\_reference.pdf](https://helpx.adobe.com/pdf/photoshop_reference.pdf)

Adobe Photoshop 6. Help and Tutorials. (2013). Regăsit la

[http://help.adobe.com/archive/en/photoshop/cs6/photoshop\\_reference.pdf](http://help.adobe.com/archive/en/photoshop/cs6/photoshop_reference.pdf)

### Tipuri de site-uri și documente Web

Lynch, P.J., Horton, S. (2008). *Web Style Guide: Basic Design Principles for Creating Web Sites*, 3<sup>rd</sup> Edition,

Capitolul "Types of Web Sites and Documents". Accesat de la

<http://webstyleguide.com/wsg3/1-process/6-types-of-sites.html>.

### Structura hypertext/hypermedia

Babich, Nick. (2018). 12 Mobile UX Design Trends For 2018. <https://uxplanet.org/12-mobile-ux-design-trends-for-2018-5b4ce7e8445f>

Drulă, G. (2002). *Site-uri Web – metode și tehnici de realizare*, Ed. Semne

Cap. 2.1 Structura hipertext / hipermedia, pp. 10 – 14.

Lynch, P.J., Horton, S. (2008). *Web Style Guide: Basic Design Principles for Creating Web Sites*, 3<sup>rd</sup> Edition,

Capitol: Site Structure. Accesat de la <http://webstyleguide.com/wsg3/3-information-architecture/3-site-structure.html>.

Hunt, B. (August 2012). Web Site Architecture Models, *Scratch Site*, Retrieved October 23, 2010 from <http://www.webdesignfromscratch.com/website-architecture/ia-models/>

### Layout, design Web, utilizabilitate

Burton, K. (2012, January). Web Design Trends 2012, Retrieved from

<http://www.webdesign.org/web-design-basics/design-principles/web-design-trends-2012.21055.html>

Hunt, B. (2010). Current Style in Graphic Design for the Web, *Scratch Site*, september 2010, from <http://www.webdesignfromscratch.com/web-design/current-style/>

Hunt, B. (2012). <http://www.webdesignfromscratch.com/web-design/10-best-designed-web-sites/>

Lynch, P.J., Horton, S. (2008). *Web Style Guide*, 3<sup>rd</sup> Edition,

Capitolul: Sidebar: Universal Design Principles. Accesat de la

<http://webstyleguide.com/wsg3/2-universal-usability/3-universal-design.html>

Lynch, P.J., Horton, S. (2008). *Web Style Guide*, 3<sup>rd</sup> Edition,

Capitolul: Presenting Information Architecture. Accesat de la

<http://webstyleguide.com/wsg3/3-information-architecture/4-presenting-information.html>

Idler, Sabina. (2018). 5 Key Principles Of Good Website Usability. Regăsit la

<https://www.crazyegg.com/blog/principles-website-usability/>

Nielsen, Jakob. (2000). *Designing Web Usability*, New Riders Publishing,

Advertising Links, pp. 77 – 80,

Writing for Web, pp. 100 – 122,

Page Titles, Writing Headlines, pp. 123 – 125,

Images and Photographs, pp. 134 – 135,

Animation, pp. 143 – 148,

Video, pp. 149 – 153,

Audio, pp. 154 – 155

Pearrow, M. (2007). *Web usability handbook*, Boston, MA: Charles River Media,

Introduction to usability, p. 1-28

Human factors, p. 29-58

User-Centered Design (UCD), p. 59-90

Usability aware design, p. 91-116

Accessibility, p. 117-148  
 Usability metrics, p. 175-192  
 Usability testing, p. 229-258

Understanding your users and goals, p. 149-174

Sampson, Jared L. (June 04, 2010). Four Important Things to Remember When it Comes to Website Design, *Web Design Library*, Retrieved from <http://www.webdesign.org/web-design-basics/design-principles/four-important-things-to-remember-when-it-comes-to-website-design.17954.html>

### Textul pe Web

Loker, K. (September 2, 2012). 'Text is a UI': How Journalists Can Work Usability into Online Words'. *Mediabistro.com*. Accesat de la [http://www.mediabistro.com/10000words/text-is-a-ui-usability-journalism-design\\_b15174](http://www.mediabistro.com/10000words/text-is-a-ui-usability-journalism-design_b15174)

Garrand, T. (2006). Writing for multimedia and the Web - a practical guide to content development for interactive media, Amsterdam Boston Heidelberg: Elsevier,  
 Cap.2: Writing for Many Media (Text), pp. 23 – 32  
 Cap. 7: Defining and Achieving Goals for Informational Multimedia and web Sites, pp. 92 - 107  
 Cap. 8: Informational Multimedia and Web Architecture (structura ht), pp. 109 – 113  
 Cap. 10: Writing for the Web (layout/design), pp.141-161

### Imaginea pe Web

Adobe Photoshop CC. (2015) – Reference. Regăsit la [https://helpx.adobe.com/pdf/photoshop\\_reference.pdf](https://helpx.adobe.com/pdf/photoshop_reference.pdf)

Adobe Photoshop 6. Help and Tutorials. (2013). Regăsit la [http://help.adobe.com/archive/en/photoshop/cs6/photoshop\\_reference.pdf](http://help.adobe.com/archive/en/photoshop/cs6/photoshop_reference.pdf)

Drulă, G. (2014). *Media interactivă. Aspecte de design și producție pentru Web*. Ed C.H. Beck. pp: 44 – 54.

Dachis, A. ().Learn the Basics of Photoshop in Under 25 Minutes. Regăsit la [http://toasterdog.com/files/basics\\_of\\_photoshop\\_full\\_guide.pdf](http://toasterdog.com/files/basics_of_photoshop_full_guide.pdf)

Freeman, M. (2002). The complete guide to digital photography, Thames and Hudson, London

Galer, M., Horvat, L. (2004). Digital imaging – essential skills; Ad Libri, Bucuresti, trad. de Dan Cristian Barboi; editor Florin Andreescu, (JUR),  
 Caracteristici, pp. 2-16,  
 Modificări asupra imaginii, pp. 53-68,  
 Culoarea, pp. 72-80.

Gonzalez, R. C. & Woods, Richard E. (2008). Digital image processing, Upper Saddle River, NJ: Pearson Education,

Digital Image Fundamentals, pp. 35-103  
 Intensity Transformations and Spatial Filtering, pp. 104-198  
 Filtering in the Frequency Domain, pp. 199-310  
 Image Restoration and Reconstruction, pp. 311-393  
 Color Image Processing, pp. 394-460  
 Wavelets and Multiresolution Processing, pp. 461-524  
 Image Compression, p. 525-626  
 Representation and Description, pp. 795-860

(2007), *Site of the Joint Photographic Experts Group, JPEG, and Joint Bi-level Image experts Group, JBIG*, Retrieved 7 november, 2010 from <http://www.jpeg.org/>

Pettifor, E. (2015). The difference between a Bitmap and Vector image. Regăsit la <http://www.darwinwebdesign.com.au/blog/the-difference-between-bitmap-and-vector-image>

White, David, Edited by Bronwyn Harris (14 October 2010), What is the Difference Between Vector and Bitmap Images?, *wiseGEEK site*, Retrieved 7 november 2010 from <http://www.wisegeek.com/what-is-the-difference-between-vector-and-bitmap-images.htm>

### Sunetul pe Web și podcasting

Digital Audio de la Sampling pp3-7 cu pagina in Print Preview. Accesat de la <http://www.jiscdigitalmedia.ac.uk/audio/advice/an-introduction-to-digital-audio>

Nipissing University, [Introduction to](http://www.nipissingu.ca/education/kenw/Introduction%20to%20Podcasting.pdf) podcasting. Accesat de la <http://www.nipissingu.ca/education/kenw/Introduction%20to%20Podcasting.pdf>.

## Video pe Web

Bovik, Al, (ed.) (2005). Handbook of image and video processing, Amsterdam; Boston ; Heidelberg: Elsevier

Introduction - How to Create Streaming Video. Accesat de la

<http://www.mediacollege.com/video/streaming/overview.html>

Formate de fisiere, accesat de la [http://www.w3schools.com/html/html\\_media.asp](http://www.w3schools.com/html/html_media.asp)

England, E., Finney, A. (2002). Managing Multimedia, Addison – Wesley,  
Audio: Digital basics, Choosing a codec, pp. 114 – 120, pp. 122 – 123,  
Video: Digitizing video for multimedia, Compression, pp. 148 – 154,  
Graphics: pp. 173 – 175

## Tehnologii Web (HTML, CSS, CMS)

Lynch, P.J., Horton, S. (2008). *Web Style Guide*, 3<sup>rd</sup> Edition,

Capitolul Semantic Content Markup. Accesat de la <http://webstyleguide.com/wsg3/5-site-structure/2-semantic-markup.html>

Rohde, Michael. (2010). How to Build a Website: Develop a Project Outline, Accesat septembrie 2010, de la [http://www.htmlgoodies.com/tutorials/getting\\_started/article.php/3862031](http://www.htmlgoodies.com/tutorials/getting_started/article.php/3862031)

Sureau, Denis, RSS Tutorial, building and using a RSS feed, step by step, accesat de la

<http://www.xul.fr/en-xml-rss.html#overview>

Shelly, G. B., Napier, H., A., Rivers, O.N. (2009). Web Design: Introductory Concepts and Techniques, Course Technology, Cengage Learning, ed., (3<sup>rd</sup> ed.), [online book],

[http://books.google.com/books?id=m00EOqYkbcwC&pg=PA158&dq=multimedia+intitle:web&hl=en&ei=g7LvTPbXFIVsOc7XrPQJ&sa=X&oi=book\\_result&ct=result&resnum=7&ved=0CE0Q6AEwBg#v=onepage&q=multimedia%20intitle%3Aweb&f=false](http://books.google.com/books?id=m00EOqYkbcwC&pg=PA158&dq=multimedia+intitle:web&hl=en&ei=g7LvTPbXFIVsOc7XrPQJ&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=7&ved=0CE0Q6AEwBg#v=onepage&q=multimedia%20intitle%3Aweb&f=false)

Stoney, deGeyter, SEO 101: Everything You Need to Know About SEO (But Were Afraid to Ask), accesat de la <http://www.searchengineguide.com/stoney-degeyter/seo-101-everything-you-need-to-know-abou.php>, part 1 – part 8.

W3Schools – Online Web Tutorial, accesat de la <http://www.w3schools.com/>

HTML 5.0, CSS, JavaScript, RSS, DHTML

## SEO, SEM

Lynch, P.J., Horton, S. (2008). *Web Style Guide*, 3<sup>rd</sup> Edition,

Capitolul Search Engine Optimization. Accesat de la <http://webstyleguide.com/wsg3/5-site-structure/4-search-engine-optimization.html>

(2010). The Complete Guide to Social Media.

From The Social Media Guys. Pag 9, 10, 11, 12. Accesat de la

<http://rucreativebloggingfa13.files.wordpress.com/2013/09/completeguidetosocialmedia.pdf>

## Realizarea site-urilor Web - etape

Lynch, P.J., Horton, S. (2008). *Web Style Guide*, 3<sup>rd</sup> Edition,

Chapter: The Site Development Process, Accesat la <http://webstyleguide.com/wsg3/1-process/7-development-process.html>.

## 8.2 Seminar/laborator

	Metode de predare	Observații
1. Imaginea digitală. Editare de bază, creare de compoziții în Adobe Photoshop pentru documente multimedia. Prezentare Aps. Exerciții pe imagini legate de caracteristicile specifice.	Exerciții practice.	2 h
2. Imaginea digitală. Editare de bază, creare de compoziții în Adobe Photoshop pentru documente multimedia. Layerale. Textul.	Exerciții practice.	2 h
3. Imaginea digitală. Editare de bază, creare de compoziții în	Exerciții practice.	2 h

Adobe Photoshop pentru documente multimedia. Instrumente de selecție și operații de editare a unei imagini.		
4. Imaginea digitală. Editare de bază, creare de compoziții în Adobe Photoshop pentru documente multimedia. Instrumente de clonare și modificare și operații de editare a unei imagini.	Exerciții practice.	2 h
5. Imaginea digitală Editare de bază, creare de compoziții în Adobe Photoshop pentru documente multimedia. Elemente vectoriale. Instrumente specifice.	Exerciții practice.	2 h
6. Imaginea digitală. Editare de bază, creare de compoziții în Adobe Photoshop pentru documente multimedia. Compoziții. Filtre.	Exerciții practice.	2 h
7. Imaginea digitală. Editare de bază, creare de compoziții în Adobe Photoshop pentru documente multimedia. Realizarea unui banner web.	Exerciții practice.	2 h
8. Imaginea digitală. Editare de bază, creare de compoziții în Adobe Photoshop pentru documente multimedia. Realizarea unui colaj de fotografii cu text.	Exerciții practice.	2 h
9. Imaginea digitală. Editare de bază, creare de compoziții în Adobe Photoshop pentru documente multimedia. Recapitulare pentru test. Pregătirea TEMEI PENTRU ACASĂ.		
10. Imaginea digitală. Editare, prelucrare, creare în Adobe Photoshop. – TESTARE PRACTICA IN LABORATOR. Un exercițiu de editare (modificarea unei culori), un exercițiu de realizare a unei compoziții proprii de print sau web.	Testare. Evaluare periodică.	2 h
11. Realizarea unui site cu o structură ht/hm și cu un layout în Adobe Dreamweaver. – realizarea structurii site-ului. Prezentare interfață, workspace. Realizarea unui homepage.	Exerciții practice.	2 h
12. Realizarea unui site cu o structură ht/hm și cu un layout în Adobe Dreamweaver. - realizarea conținutului și prezentarea sa în cadrul site-ului. Exerciții cu imaginea și formatarea sa, și alte elemente multimedia. Realizarea unui a 2 pagini web.	Exerciții practice.	2 h
13. Realizarea unui site cu o structură ht/hm și cu un layout în Adobe Dreamweaver. - realizarea conținutului și prezentarea sa în cadrul site-ului. Realizarea structurii site-ului prin link-uri. Completarea informațiilor necesare pentru SEO.	Exerciții practice.	2 h
14. Realizarea unui site cu o structură ht/hm și cu un layout în Adobe Dreamweaver. – TESTARE PRACTICA IN LABORATOR.	Testare. Evaluare periodică.	2 h
Bibliografie: cea de la curs.		

## 10.Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3
----------------	---------------------------	-------------------------	------

			Pondere din nota finală
10.4 Curs	Test grilă de evaluare a cunoștințelor	Examen scris	50%
10.5 Seminar/laborator	Evaluare prin exerciții practice, cu ajutorul softurilor specializate.	Testare pe parcursul semestrului. Se ia în considerare media celor 3 testări. 1.testare exerciții în Photoshop. 2.o temă de realizat acasă în Photoshop 3.testare exerciții în HTML și CSS cu Dreamweaver. Fiecare test în parte trebuie să fie promovat cu cel puțin nota 5. Numai atunci se va face media.	50%

**!! 10.6 Standard minim de performanță:** Pentru promovarea examenului este necesar ca fiecare probă să fie notată cu cel puțin nota 5. Cele 3 teste practice și nota de la examenul scris trebuie să fie promovate fiecare în parte cu cel puțin nota 5 pentru a se putea face media finală.

Data completării  
1 octombrie 2019

Titularul de curs  
Prof. Dr. Georgeta Drulă

Data avizării în  
department

Semnătura șefului departament

1 octombrie 2019