

FIȘA DISCIPLINEI
Anul universitar 2020 - 2021

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	MASTERAT
1.6 Programul de studii/Calificarea	PRODUCȚIE MULTIMEDIA ȘI AUDIO-VIDEO.

2.Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei		PRODUCȚIE MULTIMEDIA MULTIPLATFORMĂ					
2.2 Titularul activităților de curs		Prof. dr. GEORGETA DRULĂ					
2.3 Titularul activităților de seminar		Prof. dr. GEORGETA DRULĂ					
2.4 Anul de studiu	1	2.5 Semestrul	2	2.6 Tipul de evaluare	Examen oral	2.7 Regimul disciplinei	Obligatoriu

3.Timpul total estimat (ore pe semestru al activităților didactice) - 200 (8 credite x 25/27 h/credit)

3.1 Număr de ore pe săptămână	4	din care: 3.2 curs	2	3.3 seminar/laborator	2
3.4 Total ore din planul de învățământ	56	din care: 3.5 curs	28	3.6 seminar/laborator	28
Distribuția fondului de timp					Ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					28
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					28
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					56
Tutoriat					0
Examinare finală					2
Examinare pe parcurs în cadrul seminarului					6
Alte activități					0
3.7 Total ore studiu individual					200 (8 credite x 25 h/credit)
3.9 Total ore pe semestru (3.4. + 3.7)					376
3.10 Numărul de credite					8

4.Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	
4.2 de competențe	

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	- Existența unui calculator, softuri specializate.

seminarului/laboratorului	
---------------------------	--

6. Competențe specifice acumulate

Competențe profesionale	<ul style="list-style-type: none"> • Dezvoltarea de cunoștințe, înțelegerea și obținerea de abilități prin explorarea practicilor interdisciplinare. • Dezvoltarea unei abordări creative la producerea de conținut animat multimedia pentru online și TV. • Înțelegerea și aplicarea a diferite metodologii pentru producția animată multimedia pentru online și TV.
Competențe transversale	

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

7.1 Obiectivul general al disciplinei	<p>Crearea de competențe generale furnizate în cadrul cursului sunt legate de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - însușirea și înțelegerea modalităților de realizare a unui proiect multimedia pentru online și TV. - însușirea și înțelegerea de cunoștințe privind tehnologiile de realizare a producției animate pentru online și TV.
7.2 Obiectivele specifice	<p>Competențele specifice se referă la</p> <ul style="list-style-type: none"> - realizarea unui proiect nou de la concept la faza de implementare - lucrul pe o platformă potrivită. - însușirea și înțelegerea conceptelor, metodelor, tehnicilor de realizare. - analiza și interpretarea diferitelor tipuri de animații. <p>Și se concretizează în</p> <ul style="list-style-type: none"> - competențe și abilități practice privind abordarea unui proiect multimedia pentru online și TV. - competențe și abilități practice privind abordarea diferitelor tehnici de animație în funcție de tipul și obiectivul proiectului. - competențe și abilități practice privind construirea unei comunicări vizuale eficiente prin interfața cu utilizatorul. - capacitatea de a gestiona și realiza un proiect online după o temă aleasă de către student. - capacitatea de a lucra cu diferite tehnologii. - capacitatea de a crea un conținut potrivit pentru online și TV.

8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Observații
1. Etape de realizare pentru un proiect pentru online și TV. Prezentare exemple de producții realizate cu Adobe After Effects. Modele de pe videohive.net. Categorii de produse pentru online și broadcast. Caracteristicile unui produs realizat cu Adobe After Effects.	<ul style="list-style-type: none"> - Prelegere. Analiză studii de caz. - Predare cu prezentare Powerpoint, videoproiector și conexiune la Internet. - Softuri specializate. - Exerciții practice realizate de către studenți. 	2h
2. Motion Graphics și Adobe After Effects. Motion Design Trends. Mixing 2D & 3D Animated logos	<ul style="list-style-type: none"> - Prelegere. Analiză studii de caz. - Predare cu prezentare Powerpoint, videoproiector și conexiune la Internet. - Softuri specializate. - Exerciții practice realizate de către studenți. 	2 h
3. Prezentare generală AE: workspace, workflow, panels, timeline. Etape de realizare a unui proiect în AE.	<ul style="list-style-type: none"> - Prelegere. Modele de surse pentru diferite elemente și funcționalități. - Predare cu prezentare Powerpoint, videoproiector și conexiune la Internet. 	2 h

	- Softuri specializate. - Exerciții practice realizate de către studenți.	
4. Textul animat.	- Prelegere. Modele de surse pentru diferite elemente și funcționalități. - Predare cu prezentare Powerpoint, videoproiector și conexiune la Internet. - Softuri specializate. - Exerciții practice realizate de către studenți.	2 h
5. Animarea cu măști pentru text.	- Prelegere. Analiză studii de caz. - Predare cu prezentare Powerpoint, videoproiector și conexiune la Internet. - Softuri specializate. - Exerciții practice realizate de către studenți.	2 h
6. Lower Third și Corporate Titles.	- Prelegere. Analiză studii de caz. - Predare cu prezentare Powerpoint, videoproiector și conexiune la Internet. - Softuri specializate. - Exerciții practice realizate de către studenți.	2 h
7. Logo reveal.	- Prelegere. Analiză studii de caz. - Predare cu prezentare Powerpoint, videoproiector și conexiune la Internet. - Softuri specializate. - Exerciții practice realizate de către studenți.	2h
8. Animarea imaginilor 2D. Slide-show.	- Prelegere. Modele de exerciții. - Predare cu prezentare Powerpoint, videoproiector și conexiune la Internet. - Softuri specializate. - Exerciții practice realizate de către studenți.	2h
9. Obiecte NULL și parentare	- Prelegere. Modele de exerciții. - Predare cu prezentare Powerpoint, videoproiector și conexiune la Internet. - Softuri specializate. - Exerciții practice realizate de către studenți.	2h
10. Animarea shape-urilor.	- Prelegere. Modele de exerciții. - Predare cu prezentare Powerpoint, videoproiector și conexiune la Internet. - Softuri specializate. - Exerciții practice realizate de către studenți.	2h
11. Backgrounduri animate	- Prelegere. Analiză studii de caz. - Predare cu prezentare Powerpoint, videoproiector și conexiune la Internet. - Softuri specializate. - Exerciții practice realizate de către studenți.	2 h
12. Pre-comps. Realizarea unor proiecte complexe.	- Prelegere. Analiză studii de caz. - Predare cu prezentare Powerpoint, videoproiector și conexiune la Internet. - Softuri specializate. - Exerciții practice realizate de către studenți.	2 h
13. Evaluare parțială a proiectelor realizate de către studenți.	- Softuri specializate. - Proiecte practice realizate de către studenți.	2 h
14. Evaluare finală a proiectelor realizate de către studenți.	- Softuri specializate. - Proiecte practice realizate de către studenți.	2h

Bibliografie

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.

Adobe After Effects - https://helpx.adobe.com/pdf/after_effectsreference.pdf		
8.2 Seminar/laborator	Metode de predare	Observații
Săptămâna 1. Analiza critică și prezentarea unor proiecte de pe piață.	-Prezentări PowerPoint.	4 h
Săptămâna 2. – 13 Exerciții pentru fiecare temă de curs propusă.	- Lucrul cu softuri specializate.	22 h
Săptămâna 14: Prezentarea proiectelor finale	- Verificare finală a proiectelor.	2h
		28 h
Bibliografie: cea de la curs.		

10.Evaluare

Cursul și seminarul cuprinde o serie de metode de evaluare:

-Un proiect animat multimedia pentru online și TV. Proiectul are în vedere aspecte narative, editoriale, de producție, design și abordări tehnice.

-Evaluări critice sub formă de prezentări PPT.

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.1 Curs	Evaluarea cunoștințelor teoretice la examen –	Test de evaluare a cunoștințelor pe un exercitiu practic.	25 %
10.2 Seminar/laborator	Realizarea de proiecte individuale ale studentului.	Prezentare funcționare proiecte date spre realizare.	75%
10.3. Evaluarea se face la examen, dar și pe parcurs, la seminar, pentru anumite teme.			

Data completării

1 octombrie 2020

Titularul de curs

Prof. Dr. Georgeta Drulă

Titularul de seminar

Prof. Dr. Georgeta Drulă

Data avizării în departament

2 octombrie 2020

Semnătura șefului departament

Prof. dr. Raluca Radu