

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

Instituția de învățământ superior	Universitatea Lucian Blaga din Sibiu
Facultatea	Facultatea de Inginerie
Departament	Departamentul de Calculatoare și Inginerie Electrică
Domeniul de studiu	Ingineria sistemelor
Ciclul de studii	Studii de licență/master
Specializarea	Ingineria sistemelor multimedia

2. Date despre disciplină

Denumirea disciplinei	Design și Estetică în Multimedia			
Codul cursului	Tipul cursului	An de studiu	Semestrul	Număr de credite
390457041117SO56	Obligatoriu	4	7	4
Tipul de evaluare	Categorია formativă a disciplinei (DF=fundamentală.; DD=domeniu; DS=specialitate; DC=complementară)			
Examen	DS			
Titular activității curs	Sef lucrări dr. ing. Golometry Adalbert			
Titular activității seminar / laborator/ proiect	Sef lucrări dr. ing. Golometry Adalbert			

3. Timpul total estimat

Extinderea disciplinei în planul de învățământ – număr de ore pe săptămână				
Curs	Seminar	Laborator	Proiect	Total
2		2		4
Extinderea disciplinei în planul de învățământ – Total ore din planul de învățământ				
Curs	Seminar	Laborator	Proiect	Total (<i>NOAD_{sem}</i>)
28		28		56

Distribuția fondului de timp pentru studiu individual		Nr.ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe		12
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren		8
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri		18
Tutoriat:		2
Examinări:		4
Total ore alocate studiului individual (<i>NOSI_{sem}</i>)		44
Total ore pe semestru (<i>NOAD_{sem}</i> + <i>NOSI_{sem}</i>)		100

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

De curriculum	Cunoștințe privind Programarea Aplicațiilor Multimedia, Procesarea Imaginilor
De competențe	Competențe de programare Web

5. Condiții (acolo unde este cazul)

De desfășurare a cursului	Participare activă, lectura suportului de curs Videoproiector, internet
De desfășurare a sem/lab/pr	Elaborarea și susținerea lucrărilor planificate Sală dotată cu calculatoare cu software Office, Html CSS5, Adobe Photoshop,

6. Competențe specifice acumulate

Competențe profesionale	Proiectarea, implementarea și depanarea aplicațiilor multimedia din diferite domenii (software educational, comerț electronic, biomedicina, jocuri, mass-medigitala, etc.). Folosirea de cunoștințe referitoare la managementul de proiect, standarde, legi și managementul calității în dezvoltarea, promovarea și mentenanța aplicațiilor multimedia.
Competențe transversale	Aplicarea, în contextul respectării legislației, a drepturilor de proprietate intelectuală (inclusiv transfer tehnologic), a metodologiei de certificare a produselor, a principiilor, normelor și valorilor codului de etică profesională în cadrul propriei strategii de muncă riguroasă, eficientă și responsabilă

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

Obiectivul general al disciplinei	Calificarea oferita de acest curs constă în producerea de proiecte multimedia, dezvoltarea de scripturi interactive, integrare de subproiecte în proiecte mai mari precum și planificare și evaluare a costurilor de producție. Studentii vor învăța să creeze componente vizuale și auditive în concordanță cu principiile generale de estetică. Cursul dezbate de asemenea tendințele în estetică bazată pe interactivitatea multimedia. Se încearcă identificarea tradițiilor orale, vizuale, retorice și dramatice care au precedat și care abundă în forme de interacțiune.
Obiectivele specifice	Layout aplicații multimedia, balansul și armonia culorilor, proporții punere în pagina/ecran

8. Conținuturi

Curs		Nr. ore
Curs 1	Principiile generale ale design-ului	2
Curs 2	Principii de design bazate pe psihologie	2
Curs 3	Principii generale de estetică, armonie și balans	2
Curs 4	Reguli de urmat în selecția și integrarea media, texte, imagini - 1	2
Curs 5	Reguli de urmat în selecția și integrarea media, texte, imagini - 2	2
Curs 6	Metode de a atrage atenția utilizatorului. Design participativ. Utilizabilitate și grad de eficiență.	2
Curs 7	Design geometric, proporția de aur, regula celor 3 regiuni în fotografie și filmare.	2
Curs 8	Caracteristici senzoriale ale domeniului multimedia	2

Curs 9	Iluminare. Culori. Sunete. Animatie.	2
Curs 10	Științe cognitive și interfața. Interfețe clasice și moderne. Implicații ale absenței factorului uman.	2
Curs 11	Tipuri proiecte multimedia, newsletter, broșuri, printuri, filme	2
Curs 12	Design multimedia pentru web, layout pagina web, noțiuni de timp și coordonare a media Estetica interacțiunilor	2
Curs 13	Design multimedia pentru web, reguli navigare, organizare pagin, meniuri, interactivitate.	2
Curs 14	Design multimedia pentru web, tenduri în timp	2
Total ore curs:		28
Laborator		Nr. ore
Lab 1	Studiu de caz: Aplicații multimedia industriale	4
Lab 2	Studiu de caz: Aplicații multimedia științifice	4
Lab 3	Studiu de caz: Aplicații multimedia în afaceri și economie	4
Lab 4	Studiu de caz : Jocuri pe calculator	4
Lab 5	Aplicații multimedia pentru web	4
Lab 6	Mass-media. Etică și estetică .	2
Lab 7	Arte vizuale	4
Lab 8	Prezentare tema finală laborator	2
Lab 9		
Lab 10		
Lab 11		
Lab 12		
Lab 13		
Lab 14		
Total ore laborator		28

Metode de predare

Expunerea, studii de caz, filme tutoriale, dezbateri interactive pe tema prezentată, slide-uri PowerPoint	Limba de predare	Română
---	------------------	--------

Bibliografie

Referințe bibliografice recomandate	Blattner and Dannenberg, eds., <i>Multimedia Interface Design</i> , ACM Press, 1992 http://www.w3.org
	Roger Dannenberg and Rob Fisher, "An Audience-Interactive Multimedia Production on the Brain" in <i>Proceedings of the Symposium for Arts and Technology</i> , Connecticut College, (March 2001).
	Web Design Principle part 1-5 http://www.youtube.com/watch?v=ssWIip4cs78
Referințe bibliografice suplimentare	Dannenberg and Bernstien, "Origin, Direction, Location: An Installation" in <i>Proceedings of the 10th Biennial Symposium on Arts and Technology</i> , New London, Connecticut: Connecticut College, (2006).
	Page design http://www.youtube.com/watch?v=uhnV21sL9UI
	Nielsen, J., <i>Designing Web Usability</i> . Indianapolis, IN: New Riders Publishing, (1999).

Four Secrets for Great Design - Graphic Design for Everyone
http://www.youtube.com/watch?v=g_JMXFv2ffe

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


10. Evaluare

Tip activitate	Criterii de evaluare	Metode de evaluare	Ponderea în nota finală	Obs.*
Curs	Teste pe parcursul semestrului	Lucrare scrisă	10%	CPE
	Alte activități: prezenta la curs	-	10%	nCPE
	Examen de semestru	Examen oral	50%	CEF
Laborator	Activități aplicative	Evaluare orala aplicații realizate	30%	CPE
Standard minim de performanță				
50% rezultat după însumarea punctajelor ponderate conform coloanei 4				

(*) CPE – condiționează participarea la examen; nCPE – nu condiționează participarea la examen; CEF - condiționează evaluarea finală;

Data completării: ...15.09.2020.....

Data avizării în Departament:.....

	Grad didactic, titlul, prenume, numele	Semnătura
Titular disciplină	Sef lucrări dr. ing. Golometry Adalbert	
Director de departament	Prof. dr. ing. Daniel VOLOVICI	