

**FIȘA DISCIPLINEI****1. Date despre program**

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea "Alexandru Ioan Cuza" din Iași
1.2 Facultatea	Facultatea de Filosofie și Științe Social Politice
1.3 Departamentul	DEPARTAMENTUL DE ȘTIINȚE ALE COMUNICĂRII ȘI RELATII PUBLICE
1.4 Domeniul de studii	Științe ale comunicării
1.5 Ciclul de studii	Licență
1.6 Programul de studii / Calificarea	Comunicare și relații publice

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Multimedia						
2.2 Titularul activităților de curs	Conf. Dr. CAMELIA GRADINARU						
2.3 Titularul activităților de seminar	Lect. Dr. TUDOREL-CONSTANTIN RUSU						
2.4 An de studiu	I	2.5 Semestrul	II	2.6 Tip de evaluare*	V	2.7 Regimul disciplinei**	Ob

*E – Examen / C – Colocviu / V – Verificare

**OB – Obligatoriu / OP – Opțional / F – Facultativ

3. Timpul total estimat (ore pe semestru și activități didactice)

3.1 Număr de ore pe săptămână	4	3.2 curs	2	3.3 seminar/laborator	2
3.4 Total ore din planul de învățământ	56	3.5 curs	28	3.6 seminar/laborator	28
Distribuția fondului de timp					ore
Studiu după manual, suport de curs, bibliografie și altele					18
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					10
Pregătire seminare/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					10
Tutoriat					2
Examinări					4
Alte activități					0
3.7 Total ore studiu individual*					44
3.8 Total ore pe semestru					100
3.9 Numărul de credite					4

4. Precondiții - De curriculum (dacă este cazul)

--

5. Condiții (dacă este cazul)

5.1 De desfășurare a cursului	Videoproiector și conexiune la Internet.
5.2 De desfășurare a seminarului/ laboratorului	Videoproiector și conexiune la Internet.

6. Obiective

Însușirea cunoștințelor teoretice și a deprinderilor practice necesare înțelegerii, analizei și utilizării aplicațiilor/ componentelor multimedia; formarea capacității de a integra sistemic elemente media pentru a construi un proiect multimedia. La finalizarea cu succes a acestei discipline, studenții vor fi capabili: - să utilizeze cu acuratețe vocabularul specific multimedia (concepte, teorii, instrumente și aplicații); - să explice rolul multimedia în diverse domenii; - să stabilească factorii care au dus la succesul, respectiv eșecul unor produse multimedia, pe baza analizei unor studii de caz; - să selecteze modalitățile cele mai adecvate de integrare a textului, imaginii, secvențelor audio-video pentru un anumit scop și să le utilizeze corect; - să aleagă, să editeze, să folosească și să creeze documente multimedia; - să utilizeze în mod combinat aplicațiile multimedia pentru realizarea unui proiect de complexitate medie.

7. Competențe/Rezultate ale învățării

• Studentul/Absolventul selectează modelele care explică o situație de comunicare în contextul unei probleme profesionale; analizează caracteristicile, nevoile și așteptările publicului-țintă utilizând modele, grile, teste, proceduri și aplicații software adecvate în contextul comunicării publice profesionale; adaptează mesajele la diverse situații și categorii sau segmente de public în contextul comunicării profesionale. • Studentul/Absolventul utilizează instrumente online pentru a comunica și partaja resurse în medii digitale; selectează subiecte comune cu alte persoane pentru facilitarea comunicării în context profesional; utilizează persoanele de contact pentru obținerea de informații sau avantaje reciproce în context profesional; gestionează sisteme pentru stocarea, selectarea, organizarea, recuperarea, distribuirea și salvarea informațiilor și datelor în contexte profesionale; utilizează instrumente digitale pentru organizarea, colectarea, stocarea, extragerea, arhivarea și prelucrarea datelor, informațiilor și conținutului digital. • Studentul/Absolventul evaluează caracteristicile reprezentării în mass-media și platformele digitale a unei teme, unei persoane, unui grup sau unei categorii sociale; utilizează modelele de comunicare, teorii media și indicatori de audiență pentru a proiecta, adapta sau evalua planuri media; analizează critic pluralitatea de interpretări date și de opinii formulate în contextul reprezentării media a subiectelor și evenimentelor curente.
--

8. Conținut

8.1 Curs	Metode de predare	Observații (ore și referințe bibliografice)
1. Prezentarea domeniului și a obiectivelor cursului. Evidențierea contextului, perspective, principiile și trăsături fundamentale	Prelegerea Descrierea Expunerea problematizată	2 ore; [2], [3], [6], [18], [22], [28]

	Explicația Conversația	
2. Ce reprezintă multimedia? Clarificări conceptuale, paradigme, definiții și tipologii ale produselor multimedia	Prelegerea Observația dirijată Descrierea Explicația Expunerea problematizată	2 ore; [2], [3], [6], [8], [18], [24], [28]
3. Relevanța convergenței media pentru multimedia	Prelegerea Observația dirijată Descrierea Explicația Expunerea problematizată	2 ore; [4], [12], [13]
4. Utilizabilitate, UX, UI	Învățarea prin descoperire Problematizarea Brainstorming Explicația Exemplificarea	2 ore; [2], [3], [6], [18], [28]
5. Utilizarea textului în multimedia. Scriitura pentru medii diferite	Prelegerea Observația dirijată Descrierea Explicația Expunerea problematizată	2 ore; [6], [8], [9], [11], [19], [21], [27]
6. Hipermedia, hipertext: structură, tehnici, caracteristici	Prelegerea Observația dirijată Descrierea Explicația Expunerea problematizată	2 ore; [2], [18], [23], [28]
7. Prima lucrare de verificare pe parcurs		2 ore
8. Imagini: Image File Formats, culori, optimizare	Prelegerea Observația dirijată Descrierea Explicația Expunerea problematizată	2 ore; [2], [3], [6], [8], [18], [28]
9. Infografia: storytelling vizual cu date	Învățarea prin descoperire Problematizarea Brainstorming Explicația Exemplificarea	2 ore; [14], [16], [17]
10. Puterea sunetului și aplicațiile sale pe web: sunet digital, podcasting	Prelegerea Observația dirijată Descrierea Explicația Expunerea problematizată	2 ore; [2], [5], [8], [18], [28]
11. Video: utilizare, funcții, SEO	Prelegerea Observația dirijată Descrierea Explicația Expunerea problematizată	2 ore; [2], [6], [15], [18], [28]
12. Site-ul web: caracteristici, principii, utilizabilitate. Web design: principii, etape, design responsive	Învățarea prin descoperire Problematizarea	2 ore; [5], [10], [19], [20], [25], [28]

	Brainstorming Explicația Exemplificarea	
13. A doua lucrare de verificare pe parcurs		2 ore
14. Inteligența artificială și multimedia. Inteligența multimedia	Prelegerea Observația dirijată Descrierea Explicația Expunerea problematizată	2 ore; [26]

Bibliografie
[1] Beaird, J., Walker, A., & George, J. 2020. The principles of beautiful web design. SitePoint Pty Ltd. [2] Chapman, Nigel, Chapman, Jenny. 2009. Digital Multimedia. Third edition. John Wiley & Sons Inc. [3] Costello, Vic, Youngblood, Susan, Youngblood, Norman. 2023. Multimedia Foundations: Core Concepts for Digital Design. Third edition. Waltham: Routledge/ Focal Press. [4] Deuze, Mark. 2007. "Convergence culture in the creative industries". International Journal of Cultural Studies 10 (2): 243-263. [5] Drulă, G. 2002. Site-uri Web – metode și tehnici de realizare, Ed. Semne. [6] Drulă, G. 2014. Media interactivă – aspecte de design și producție pentru web. București: Editura C.H. Beck. [7] Exposure. 2018. How to Write Website Content that Ranks, According to Google. https://www.websolutions.com/blog/how-to-write-website-content-that-ranks-according-to-google/ [8] Garrand, T. 2020. Writing for multimedia and the Web – a practical guide to content development for interactive media. Third edition (e-book). New York: Routledge. [9] Gitner, Seth. 2022. Multimedia Storytelling for Digital Communicators in a Multiplatform World. Second edition. New York: Routledge. [10] Google. Search Engine Optimization (SEO) Starter Guide. https://developers.google.com/search/docs/fundamentals/seo-starter-guide [11] Hendershot, A., Loewen, L., Marsh, C., Guth, D. W., & Short, B. P. 2024. Strategic Writing: Multimedia Writing for Public Relations, Advertising and More. Taylor & Francis. [12] Jenkins, Henri. 2001. "Convergence? I Diverge", MIT Technology Review, https://www.technologyreview.com/s/401042/convergence-i-diverge/ [13] Jenkins, Henry. 2006. Convergence Culture – Where Old and New Media Collide. New York: New York University Press. [14] Knaflic, C. N. 2015. Storytelling with data: A data visualization guide for business professionals. New Jersey: John Wiley & Sons. [15] Kobre, K. 2024. Videojournalism: Multimedia storytelling for online, broadcast and documentary journalists. Second edition. London, New York: Routledge. [16] Krum, R. 2013. Cool infographics: Effective communication with data visualization and design. John Indianapolis: Wiley & Sons. [17] Lankow, J., Ritchie, J., & Crooks, R. 2012. Infographics: The power of visual storytelling. New Jersey: John Wiley & Sons. [18] Li, Z., Drew, M., Liu, J. 2021. Fundamentals of Multimedia. Third edition. NJ: Prentice-Hall. [19] Lupton, E. (2024). Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, and Students (Revised and Expanded). Chronicle Books. [20] Lynch, P.J., Horton, S. Web Style Guide: Basic Design Principles for Creating Web Sites, 3rd Edition, https://webstyleguide.com/wsg3/index.html [21] Mallender, A. 2008. Cum să scrii pentru multimedia. Tehnici de scriere interactivă. Iași: Editura Polirom [22] Manovich, Lev. 2001. The Language of New Media. Cambridge, MA: MIT Press. [23] Nielsen, J. 1995. Multimedia and Hypertext: The Internet and Beyond. Academic Press. [24] Pincus, H.; Wojcieszak, M.; Boomgarden, H. 2017. "Do multimedia matter? Cognitive and affective

effects of embedded multimedia journalism". J. Mass Commun. Quart. 94: 747–771.

[25] Shelly, G. B., Napier, H., A., Rivers, O.N. 2009. Web Design: Introductory Concepts and Techniques (3rd ed.). Boston: Course Technology.

[26] UAL. Creating multimedia with AI tools. <https://lib.arizona.edu/tutorials/multimedia-ai/#/>

[27] van Krieken, K. 2018. "Multimedia Storytelling in Journalism: Exploring Narrative Techniques in Snow Fall". Information, 9(5), doi:10.3390/info9050123.

[28] Vaughan Tay. 2011. Multimedia. Making It Work. Eight Edition. New York: McGraw / Hill Vaughan, Tay. 2003. Multimedia – ghid practic. București: Editura Teora.

8.2 Seminar / Laborator	Metode de predare	Observații (ore și referințe bibliografice)
1. Multimedia în diverse domenii. Aplicații și studii de caz	Observația dirijată; Descrierea; Explicația; Conversația euristică; Expunerea problematizată; Aplicații; Studiul de caz; Lucrul în echipă; Lucrul individual; Simularea; Jocul de rol; Dezbateră	2 ore; [2], [3], [6], [18], [22], [28]
2. Multimedia și convergența media. Crossmedia și transmedia storytelling. Studii de caz	Observația dirijată; Descrierea; Explicația; Conversația euristică; Expunerea problematizată; Aplicații; Studiul de caz; Lucrul în echipă; Lucrul individual; Simularea; Jocul de rol; Dezbateră	2 ore; [4], [12], [13]
3. Scriitura/lectura pe web: exerciții și studii de caz	Observația dirijată; Descrierea; Explicația; Conversația euristică; Expunerea problematizată; Aplicații; Studiul de caz; Lucrul în echipă; Lucrul individual; Simularea; Jocul de rol; Dezbateră	2 ore; [6], [8], [9], [11], [19], [21], [27]
4. Textul: utilizabilitate și practici pentru diverse dispozitive și platforme. Beneficii și limite. Exemple pozitive și negative. Realizarea unor conținuturi pentru diverse platforme și publicuri țintă.	Observația dirijată; Descrierea; Explicația; Conversația euristică; Expunerea problematizată; Aplicații; Studiul de caz; Lucrul în echipă; Lucrul individual; Simularea; Jocul de rol; Dezbateră	2 ore; [6], [8], [9], [11], [19], [21], [23], [27], [28]
5. Infograficul: analiză și bune practici. Utilizarea aplicațiilor pentru crearea unui infografic în clasă	Observația dirijată; Descrierea; Explicația; Conversația euristică; Expunerea problematizată; Aplicații; Studiul de caz; Lucrul	2 ore; [14], [16], [17]

	în echipă; Lucrul individual; Simularea; Jocul de rol; Dezbaterea	
6. Fotografia: realizare, editare, utilizare. Aplicații	Observația dirijată; Descrierea; Explicația; Conversația euristică; Expunerea problematizată; Aplicații; Studiul de caz; Lucrul în echipă; Lucrul individual; Simularea; Jocul de rol; Dezbaterea	2 ore; [2], [5], [8], [18], [28]
7. Cărți audio și podcast: aplicații și analize	Observația dirijată; Descrierea; Explicația; Conversația euristică; Expunerea problematizată; Aplicații; Studiul de caz; Lucrul în echipă; Lucrul individual; Simularea; Jocul de rol; Dezbaterea	2 ore; [2], [5], [8], [18], [28]
8. MoJo (Mobile Journalism), videojurnalismul și fotojurnalismul: studii de caz	Observația dirijată; Descrierea; Explicația; Conversația euristică; Expunerea problematizată; Aplicații; Studiul de caz; Lucrul în echipă; Lucrul individual; Simularea; Jocul de rol; Dezbaterea	2 ore; [6], [9], [11], [14], [15], [27]
9. Realizarea unui site (structură, interfață)	Observația dirijată; Descrierea; Explicația; Conversația euristică; Expunerea problematizată; Aplicații; Studiul de caz; Lucrul în echipă; Lucrul individual; Simularea; Jocul de rol; Dezbaterea	2 ore; [5], [10], [19], [20], [25], [28]
10. Realizarea unui site (homepage, menu)	Observația dirijată; Descrierea; Explicația; Conversația euristică; Expunerea problematizată; Aplicații; Studiul de caz; Lucrul în echipă; Lucrul individual; Simularea; Jocul de rol; Dezbaterea	2 ore; [5], [10], [19], [20], [25], [28]
11. Adăugarea de conținut multimedia site-ului (fotografii, audio, video, widgets etc.)	Observația dirijată; Descrierea; Explicația; Conversația euristică; Expunerea problematizată; Aplicații; Studiul de caz; Lucrul în echipă; Lucrul individual; Simularea; Jocul de rol; Dezbaterea	2 ore; [5], [10], [19], [20], [25], [28]

12. Strategii SEO	Observația dirijată; Descrierea; Explicația; Conversația euristică; Expunerea problematizată; Aplicații; Studiul de caz; Lucrul în echipă; Lucrul individual; Simularea; Jocul de rol; Dezbaterea	2 ore; [5], [6], [7], [10]
13. AR și VR în multimedia	Observația dirijată; Descrierea; Explicația; Conversația euristică; Expunerea problematizată; Aplicații; Studiul de caz; Lucrul în echipă; Lucrul individual; Simularea; Jocul de rol; Dezbaterea	2 ore; [18]
14. Inteligența Artificială și multimedia	Observația dirijată; Descrierea; Explicația; Conversația euristică; Expunerea problematizată; Aplicații; Studiul de caz; Lucrul în echipă; Lucrul individual; Simularea; Jocul de rol; Dezbaterea	2 ore; [26]

Bibliografie
Aceeași ca la curs.

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

La finalul programului, studenții vor deține un set de cunoștințe esențiale din domeniul multimedia și vor fi capabili să utilizeze o serie de instrumente și aplicații multimedia, să analizeze și să evalueze critic produsele multimedia. Pe o piață extrem de competitivă, dobândirea de cunoștințe și abilități multimedia poate reprezenta un atu pentru angajarea într-o gamă largă de domenii (web design, game design, publicitate, studiouri de producție audio sau video etc.).

10. Evaluare

10.1 Evaluare continuă		Pondere (min. 30%)	100	
Curs	Forma de evaluare		Verificare scrisă	
	Pondere		60	
	Nepromovarea Evaluării continue determină nepromovarea Evaluării finale		Da	
	Metode de evaluare	Detalii	Pondere	cu reexaminare
		Verificare scrisă periodică	50	Da

		Test	50	Da
Seminar / Laborator	Forma de evaluare	Verificare mixtă		
	Pondere	40		
	Nepromovarea Evaluării continue determină nepromovarea Evaluării finale	Da		
	Metode de evaluare			
		Detalii	Pondere	cu reexaminare
		Verificare orală periodică	50	Nu
		Portofoliu	25	Nu
		Prezentare orală proiect seminar	25	Nu

10.2 Mențiuni (situații speciale în evaluare)

Mențiunea 1: Studenții care sunt în imposibilitatea obiectivă de a susține verificarea scrisă periodică la curs în săptămâna 7, vor avea posibilitatea de a fi evaluați în săptămâna 8.

Mențiunea 2: Studenții care sunt în imposibilitatea obiectivă de a susține testul de la curs din săptămâna 13, vor avea posibilitatea de a fi evaluați în săptămâna 14.

Mențiunea 3: Studenții care se află în imposibilitatea obiectivă de a-și prezenta oral portofoliul la seminar, vor avea posibilitatea de a fi evaluați în săptămâna imediat următoare.

10.3 Standard minim de performanță

Participarea activă la cel puțin 5 cursuri și 8 seminare.

Numărul minim de prezențe (curs și seminar) reprezintă un criteriu necesar pentru finalizarea disciplinei.

Nu există modalități alternative pentru a suplini îndeplinirea parțială a acestui criteriu.

Nota minimă pentru promovarea activităților de la curs este 5.

Nota minimă pentru promovarea activităților de la seminar este 5.

Data completării, 22.09.2025	Titular de curs, Conf. Dr. CAMELIA GRADINARU	Titular de seminar, Lect. Dr. TUDOREL-CONSTANTIN RUSU
---	---	--

Data avizării în departament, 25.09.2025	Director de departament, Conf. Dr. DANIEL-RARES OBADA
---	--