

**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	Științe ale Comunicării și Relații 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 / Specialist în relații publice

**2. Date despre disciplină**

2.1 Denumirea disciplinei	Multimedia						
2.2 Titularul activităților de curs	Conf. univ. dr. Camelia Grădinaru						
2.3 Titularul activităților de seminar	Asist. dr. Tudorel Constantin Rusu						
2.4 An de studiu	I	2.5 Semestrul	II	2.6 Tip de evaluare	VP	2.7 Regimul disciplinei*	Ob

\*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 seminarii/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 (dacă este cazul)**

4.1 De curriculum	-
4.2 De competențe	-

**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. Competențe specifice acumulate

<b>Competențe profesionale</b>	<b>CP3.</b> Pregătește materiale de prezentare <b>CP19.</b> Utilizează software pentru sistemele de gestionare de conținut <b>CP24.</b> Efectuează analiza datelor online <b>CP43.</b> Creează titlul conținutului <b>CP46.</b> Gestionează proiecte de dezvoltare de conținut <b>CP63.</b> Aplică cunoștințe despre comportamentul uman <b>CP78.</b> Utilizează diferite canale de comunicare
<b>Competențe transversale</b>	<b>CT3.</b> Se adaptează la schimbare <b>CT36.</b> Identifică probleme <b>CT37.</b> Soluționează probleme <b>CT39.</b> Utilizează software de comunicare și colaborare <b>CT59.</b> Creează conținut digital <b>CT66.</b> Are o minte deschisă

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

<b>7.1 Obiectivul general</b>	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.
<b>7.2 Obiectivele specifice</b>	La finalizarea cu succes a acestei discipline, studenții vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"><li>• să utilizeze cu acuratețe vocabularul specific multimedia (concepte, teorii, instrumente și aplicații);</li><li>• să explice rolul multimedia în diverse domenii;</li><li>• să stabilească factorii care au dus la succesul, respectiv eșecul unor produse multimedia, pe baza analizei unor studii de caz;</li><li>• să selecteze modalitățile cele mai adecvate de integrare a textului, imaginii, secvențelor audio-video pentru un anumit scop și să le utilizeze corect;</li><li>• să aleagă, să editeze, să folosească și să creeze documente multimedia;</li><li>• să utilizeze în mod combinat aplicațiile multimedia pentru realizarea unui proiect de complexitate medie.</li></ul>

## 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	<ul style="list-style-type: none"><li>• prelegerea</li><li>• descrierea</li><li>• expunerea problematizată</li><li>• explicația</li><li>• conversația</li></ul>	2 ore; [2], [3], [6], [18], [22], [28]
2. Ce reprezintă multimedia? Clarificări conceptuale, paradigme, definiții și tipologii ale produselor multimedia		2 ore; [2], [3], [6], [8], [18], [24], [28]
3. Relevanța convergenței media pentru multimedia		2 ore; [4], [12], [13]
4. Utilizabilitate, UX, UI		2 ore; [2], [3], [6], [18], [28]
5. Utilizarea textului în multimedia. Scriitura pentru medii diferite		2 ore; [6], [8], [9], [11], [19], [21], [27]
6. Hipermedia, hipertext: structură, tehnici, caracteristici		2 ore; [2], [18], [23], [28]



7.	<i>Prima lucrare de verificare pe parcurs</i>	2 ore
8.	Imagini: Image File Formats, culori, optimizare	2 ore; [2], [3], [6], [8], [18], [28]
9.	Infografia: storytelling vizual cu date	2 ore; [14], [16], [17]
10.	Puterea sunetului și aplicațiile sale pe web: sunet digital, podcasting	2 ore; [2], [5], [8], [18], [28]
11.	Video: utilizare, funcții, SEO	2 ore; [2], [6], [15], [18], [28]
12.	Site-ul web: caracteristici, principii, utilizabilitate. Web design: principii, etape, design responsive	2 ore; [5], [10], [19], [20], [25], [28]
13.	Inteligența artificială și multimedia. <i>Multimedia intelligence</i>	2 ore; [26]
14.	<i>A doua lucrare de verificare pe parcurs</i>	2 ore

### Bibliografie

- [1] Beard, 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] Knafllic, 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*, 3<sup>rd</sup> 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	<ul style="list-style-type: none"> <li>• expunerea problematizată</li> <li>• discuția</li> <li>• observația dirijată</li> <li>• observația independentă</li> <li>• dezbateră</li> <li>• explicația</li> <li>• studiul de caz</li> <li>• exerciții practice</li> <li>• implementarea unui proiect multimedia</li> </ul>	2 ore; [2], [3], [6], [18], [22], [28]
2.	Multimedia și convergența media. Cross-media și trans-media storytelling. Studii de caz		2 ore; [4], [12], [13]
3.	Scritura/lectura pe web: exerciții și studii de caz		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		2 ore; [6], [8], [9], [11], [19], [21], [23], [27], [28]
5.	Infograficul: analiză și bune practici. Utilizarea aplicațiilor pentru crearea unui infografic		2 ore; [14], [16], [17]
6.	Fotografia: realizare, editare, utilizare		2 ore; [2], [3], [6], [8], [18], [28]
7.	Audio books și podcast: aplicații și analize		2 ore; [2], [5], [8], [18], [28]
8.	MoJo (Mobile Journalism), videojurnalismul și fotojurnalismul: studii de caz		2 ore; [6], [9], [11], [14], [15], [27]
9.	Realizarea unui site (structură, interfață)		2 ore; [5], [10], [19], [20], [25], [28]
10.	Realizarea unui site (homepage, menu)		2 ore; [5], [10], [19], [20], [25], [28]
11.	Adăugarea de conținut multimedia site-ului (fotografii, audio, video, widgets etc.)		2 ore; [5], [10], [19], [20], [25], [28]
12.	Strategii SEO		2 ore; [5], [6], [7], [10]
13.	AR și VR în multimedia		2 ore; [18]
14.	Inteligența Artificială și multimedia		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

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere în nota finală (%)
10.4 Curs	<ul style="list-style-type: none"> <li>• capacitatea de a utiliza corect conceptele-cheie din domeniul multimedia</li> <li>• capacitatea de a explica și exemplifica modalitățile optime de</li> </ul>	- Două teste scrise de verificare pe parcurs: primul în săptămâna a 7-a și al doilea în săptămâna a 14-a din semestru.	50



	<p>integrare a textului, imaginilor, graficii, secvențelor audio, video într-un document;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• capacitatea de a identifica instrumente adecvate pentru rezolvarea unor sarcini distincte</li><li>• capacitatea de a evalua produse multimedia specifice</li><li>• <b>prezența la cel puțin 5 cursuri</b></li><li>• <b>prezența la cele două verificări pe parcurs.</b></li></ul>		
10.5 Seminar / Laborator	<ul style="list-style-type: none"><li>• Participarea activă la minimum <b>7 seminare.</b></li><li>• Elaborarea și susținerea publică a unei <b>prezentări (40% din nota de seminar)</b></li><li>• Elaborarea unui <b>portofoliu</b> și predarea sa în <b>săptămâna a 13-a din semestru (60% din nota de seminar)</b></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Înregistrarea prezențelor</li><li>- Evaluarea prezentărilor și a aplicațiilor practice</li><li>- Evaluarea portofoliului</li></ul>	50
<b>10.6 Standard minim de performanță</b>			
<b>Participarea la cele 2 teste (VP).</b> <b>Participarea activă la cel puțin 7 seminare și 5 cursuri.</b> <b>Susținerea prezentării la seminar și predarea portofoliului la termen.</b> <b>Îndeplinirea criteriilor de evaluare la nivelul de 45% din punctajul maxim atât la curs, cât și la seminar.</b>			

Data completării,  
25.09.2024

Titular de curs,  
Conf. univ. dr. Camelia Grădinaru

Titular de seminar,  
Asist. dr. Tudorel Constantin Rusu

Data avizării în departament,  
27.09.2024

Director de departament,  
Conf. univ. dr. Daniel-Rareș Obadă