

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea Babeș-Bolyai
1.2 Facultatea	Facultatea de Științe Politice, Administrative și ale Comunicării
1.3 Departamentul	Jurnalism
1.4 Domeniul de studii	Științe ale comunicării
1.5 Ciclul de studii	Licență
1.6 Programul de studiu / Calificarea	MEDIA DIGITALĂ

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	ANIMATIE SI EFECTE VIZUALE						
2.2 Titularul activităților de curs	Lect. univ. dr. Andrei Costina, drd. Alexandru Dorofte						
2.3 Titularul activităților de seminar	Drd. Alexandru Dorofte						
2.4 Anul de studiu	3	2.5 Semestrul	II	2.6. Tipul de evaluare	VP	2.7 Regimul disciplinei	OB

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

3.1 Număr de ore pe săptămână	2	Din care: 3.2 curs		3.3 seminar/laborator	3
3.4 Total ore din planul de învățământ	36	Din care: 3.5 curs		3.6 seminar/laborator	36
Distribuția fondului de timp:					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					10
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					22
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					40
Tutoriat					4
Examinări					8
Alte activități:					
3.7 Total ore studiu individual		84			
3.8 Total ore pe semestru		120			
3.9 Numărul de credite		5			

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	•
5.2 De desfășurare a seminarului/laboratorului	•

6. Competențele specifice acumulate

Competențe profesionale	<ul style="list-style-type: none"> • C2.2 Identificarea particularităților utilizării specializate a diverselor tipuri media în comunicare • C2.3 Utilizarea tehnologiilor adecvate în realizarea și comunicarea profesionalizată a diverselor produse de informare, cu respectarea dreptului publicului de a fi informat corect • C4.1 Identificarea și descrierea mediului comunicational în care conținuturile multimedia sunt produse și distribuite la nivel local, național și global • C4.2 Adaptarea instrumentelor tehnice, tactice și strategice la contextul media digitale • C6.3 Valorificarea cunoștințelor teoretice și metodologice în vederea producției unei secțiuni tematice pentru orice produs media (respectând caracteristicile canalului de transmitere)
Competențe transversale	<ul style="list-style-type: none"> • (CT1) Rezolvarea în mod realist - cu argumentare atât teoretică, cât și practică - a unor situații profesionale uzuale, în vederea soluționării eficiente și deontologice a acestora.

7. Obiectivele disciplinei (reieșind din grila competențelor acumulate)

7.1 Obiectivul general al disciplinei	<ul style="list-style-type: none"> • Însușirea de către studenți a cunoștințelor și abilităților necesare pentru crearea animațiilor 2D și a unor efecte speciale în aplicații specializate
7.2 Obiectivele specifice	<ul style="list-style-type: none"> • Însușirea principiilor de bază ale animării mișcării obiectelor și personajelor • Însușirea abilităților de aplicare de efecte speciale asupra secvențelor video • Însușirea abilităților de a crea materiale promoționale animate • Însușirea abilităților de operare cu aplicații software dedicate • Dobândirea abilității de a lua decizii în ceea ce privește caracterul etic și deontologic al unui produs animat.

8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Observații
Bibliografie		
8.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
1. Efecte vizuale	Demonstrații practice	
2. Animația	Demonstrații practice	
3. Introducere în aplicațiile software folosite	Demonstrații practice	

4. Ingestarea și organizarea fișierelor	Demonstrații practice	
5. Crearea și gestionarea layer-elor în compoziție	Demonstrații practice	
6. Modificarea și animația layer-elor	Demonstrații practice	
7. Adăugarea și modificarea efectelor	Demonstrații practice	
8. Previzualizarea	Demonstrații practice	
9. Randare și export	Demonstrații practice	
10. Video tracking	Demonstrații practice	
11. Chroma key	Demonstrații practice	
12. Compositing	Demonstrații practice	

Bibliografie

Furniss, Maureen. *The Animation Bible: A Guide to Everything--from Flipbooks to Flash*. Laurence King, 2008.

Keller Debra, *Creating 2D Animation with the Adobe Creative Suite*. Cengage Learning, 2013.

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

- Cursul prezintă operarea cu uneltele standard în animație și efecte speciale la nivelul industriei (Adobe After Effects).

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs			
10.5 Seminar/laborator	Realizarea unui pachet grafic animat pentru o producție video/multimedia	VP	30%
	Inserarea de elemente digitale într-o secvență video folosind motion tracking	VP	20%
	Realizarea unei secvențe complexe folosind tehnicile învățate la curs	VP	40%

10.6 Standard minim de performanță

- Realizarea unui pachet grafic animat pentru o producție video
- Elaborarea unui proiect de specialitate sau cel puțin a unei părți a unui asemenea proiect, aplicând atât cunoștințe, teorii și metode de diagnoză și intervenție, cât și norme și principii de etică profesională

Data completării

.....

Semnătura titularului de curs

.....

Semnătura titularului de seminar

.....

Data avizării în departament

.....

Semnătura directorului de departament

.....