

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: DEPARTAMENTUL DE JURNALISM |
| 1.4 Domeniul de studii: ȘTIINȚE ALE COMUNICĂRII |
| 1.5 Ciclul de studii: LICENȚĂ |
| 1.6 Programul de studii: MEDIA DIGITALA |

2. Date despre disciplină

| | | | | | | |
|--|---------------------|--------------------------|----------|-------------------------|-----|--|
| 2.1 Denumirea disciplinei - COMUNICAREA PE DISPOZITIVE MOBILE | | | | | | |
| 2.2 Titularul activităților de curs : Lect. Dr. COSTINA ANDREI | | | | | | |
| 2.3 Titularul activităților de seminar/stagii/: ANDREI COSTE | | | | | | |
| 2.4 Anul de studii II | 2.5 Semestrul IV | 2.6 Tipul de evaluare | Colocviu | 2.7 Regimul disciplinei | OBL | |

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

| | | | | | |
|--|-----|-----------------------|----|---|-----|
| 3.1 Număr de ore pe săptămână | 3 | din care: 3.2 curs | 2 | 3.3 seminar / laborator (lp) /stagii | 1 |
| 3.4 Total ore din planul de învățământ | 42 | din care: 3.5 curs | 28 | 3.6 seminar / laborator (lp) /stagii | 14 |
| Distribuția fondului de timp - Pentru fiecare dintre punctele de mai jos, faceti o estimare a necesitatii/sapt | | | | | ore |
| Studiul dupa manual, suport de curs, bibliografie si notițe | | | | | 15 |
| Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate si pe teren | | | | | 26 |
| Pregătire seminarii / laboaratoare, teme, referate, portofolii și eseuri | | | | | 15 |
| Tutorial | | | | | |
| Examinări | | | | | 2 |
| Alte activități | | | | | |
| 3.7 Total ore de studiu individual | 56 | | | | |
| 3.9 Total ore pe semestru | 100 | | | | |
| 3.10 Numărul de credite | 4 | | | | |

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

| | |
|-------------------|--|
| 4.1 de curriculum | - |
| 4.2 de competențe | Cunoștințe de bază în operare PC (utilizarea calculatorului) |

5. Condiții (acolo unde este cazul)

| | |
|---|---|
| 5.1. de desfășurare a cursului | Minim 7 studenți înscriși. |
| 5.2. de desfășurare a seminarului / laboratorului | Laptop, proiector, sistem de sunet, laborator calculatoare. |

6. Competențele specifice acumulate

| | |
|-------------------------|--|
| Competențe profesionale | <p>Capacitatea de a înțelege noțiunile de bază legate de mediul digital mobil, de aparatură și aplicații specific precum și de specificul conținutului media și al publicurilor mobile.</p> <p>Abilitatea de a realiza un produs media specific, utilizând mijloace tehnice specifice și principii de redactare ale arealului conceptual în cauză.</p> <p>(C1.1) Definierea principalelor concepte specifice domeniului, utilizarea lor și a terminologiei de specialitate în situații multiple</p> <p>(C1.4) Identificarea și descrierea mediului comunicational în care conținuturile multimedia sunt produse și distribuite la nivel local, național și global</p> <p>(C2.2) Identificarea particularităților utilizării specializate a diverselor tipuri media în comunicare</p> <p>(C2.3) Identificarea particularităților utilizării specializate a diverselor tipuri media digitală în funcție de contextul comunicațional și de produsul media</p> <p>(C3.1) Aplicarea principiilor deontologice și a normelor etice care stau la baza organizării și funcționării activităților specifice domeniului de specialitate, descrierea modului de organizare a profesiei și a valorilor acesteia</p> <p>(C5.5) Elaborarea unui proiect de produs/sistem digital ținând cont de contextul tehnologic, social și economic</p> <p>(C5.6) Prezentarea publicației sau emisiunii elaborate</p> |
| Competențe transversale | CT2Aplicarea tehnicilor de muncă eficientă în echipa multidisciplinară cu îndeplinirea anumitor sarcini pe paliere ierarhice |

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

| | |
|---------------------------------------|---|
| 7.1 Obiectivul general al disciplinei | Înțelegerea mediului mobil, a specificului produselor și a modalităților de distribuție pornind de la text până la platforme web complexe, precum și al specificului dispozitivelor, publicurilor și paradigmatelor ce definesc acest context digital. |
| 7.2 Obiectivele Specifice | <p>Înțelegerea evoluției aparaturii mobile și rolul ei în consumul de media.</p> <p>Abilitatea de a crea conținut pentru acest mediu.</p> <p>Abilitatea de a utiliza mijloacele digitale de distribuție a informației</p> <p>Înțelegerea naturii anumitor publicuri țintă specifice și modalitățile de a comunica către acestea cu accent pe diferențele dintre publicuri.</p> <p>Abilitatea de a crea și distribui asemenea produse către publicuri</p> |

8. Conținuturi

| 8.1 Curs - | Metode de predare | Observații |
|--|--------------------------------------|--|
| 1.Introducere | Explicații, exemple | Prezentarea cursului, noțiuni de bază. Ce înseamnă trecerea către internetul mobil și cum s-a adaptat webul acestor schimbări. |
| 2.Scurt istoric al evoluției tehnologice definitorii acestui domeniu. | Explicații, exemple, discuții | Ideea transferului de date către terminale mobile și cum a fost implementată de-a lungul timpului. |

| | | |
|--|--|--|
| 3.Echipamente și tehnologii mobile de la GSM la 5G | Explicații, exemple, discuții, | Definiții și exemple, explicarea tehnologiilor ce fac posibilă conexiunea mobile. |
| 4.Evoluția software, sistemele de operare și definirea unor categorii largi de consumatori. | Expunere orală și multimedia, activitate practică | Definiții , noțiuni de bază, principiile ce stau în spatele softului pentru mobile, diversele categorii majore de aparate în funcție de soft. Piața actuală. |
| 5.Adoptarea pe scară largă a conexiunilor mobile, formarea unor categorii de publicuri. | Demonstrație, studii de caz, exemplificare, activitate practică | Definirea unor categorii de utilizatori de platforme mobile în funcție de diverse criterii, popularitatea unor caracteristici specifice (immediacy, geolocation s.a) |
| 6.Principiul application oriented și implementarea acestuia la nivelul terminalelor. | Expunere orală și multimedia, activitate practică | Definiții , explicarea specificului mediului fragmentar al aplicațiilor și cum se îmbină pentru satisfacerea nevoilor de consum ale utilizatorilor mobili. |
| 7. Tipologii ale aplicațiilor, potențiale utilizări și utilizatori. | Demonstrație, studii de caz, exemplificare, activitate practică | Cum se pot clasifica aceste aplicații, relația lor cu hardware-ul și implicit cu categoriile de utilizatori. |
| 8.Conținut pentru mobile, optimizare, contextualizare, partajabilitate. | Explicații, exemple, discuții | Combinarea variilor tipuri de conținut în vederea realizării de produse media complexe. Evoluția în timp a mediului. |
| 9.Platforme mobile și multimedia | Explicații, exemple, discuții | Definiții și background teoretic, aparatura, sistemele de operare, avantajele și limitările fiecăruia în consumul de media digital. Influența mobilității atât asupra producătorilor cât și asupra consumatorilor. |
| 10.Informație, infotainment, entertainment și augmented/enhanced reality | Explicații, exemple, discuții, video | Trecerea de la comunicare/informare la forme ludice ale aplicațiilor, din ce în ce mai immersive până la alterarea realității înconjurătoare cu adăugiri din mediul online. |

| | | |
|---|--|--|
| 11.Unelte specifice creației de conținut și aplicații dedicate platformelor mobile. | Expunere orală și multimedia, activitate practică | Software specializat, sisteme de management de conținut pentru mobil, cum se integrează clasicul cu mobilul informational pentru web. |
| 12.Modele economice de succes pe piața producătorilor și distribuitorilor de conținut pentru mobil. | Explicații, exemple, discuții, video | Exemple de producători și produse de succes, sustenabilitatea pe termen lung și mediu a unui produs pentru mobil. Strategii de abordare a pieței de conținut. |
| 13.Adaptarea interfețelor clasice de web și a modului de prezentare clasic pentru mediul definit de mobilitate | Discuții, video | Lucrul cu produse interactive prin intermediul acestor interfețe, de la clasicul monitor la noile aparaturi portabile/wearable devices. |
| 14. Colocviu/sesiune deschisă | Prezentări realizate de studenți, discuții | Discuții bazate pe teme/produsele pe care studenții le-au realizat pe parcursul semestrului, finalizarea portofoliilor, feedback și recomandări pentru evaluarea finală. |

Bibliografie:

1. Dewdney, Andrew; Ride, Peter, *The New Media Handbook*, Routledge, 2006
2. Garrand, Timothy Paul, *Writing for multimedia and the Web*, Focal Press/Elsevier, 2006
3. Nudelman, Greg, *Android Design Patterns: Interaction Design Solutions for Developers*, Wiley, 2013
4. Sfetcu, Nicolae, *Ghidul autorului de cărți electronice*, Nicolae Sfetcu, 2015
5. Tisseron, Serge; Gravillon, Isabelle, *Psihologia jocurilor video*, Trei, 2010
6. Wardrip-Fruin, Noah; Montfort, Nick, *The New Media Reader*, MIT press, 2003
7. Zichermann, Gabe; Cunningham, Christopher, *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*, O'Reilly Media, Inc., 2011

| 8.2 Seminar / Laborator/Lucrări practice/Stagii | Metode de predare | Observații |
|--|--|---|
| 1.Tehnologii și protocoale aplicabilitate practică și limitările fizice. | Expunere, explicații, studii de caz | Treptele evoluției tehnologice și răscrucile în dezvoltarea suprotului fizic al transferului informational. |
| 2.Dezvoltarea de aplicații și producția de conținut, eficientizarea proceselor specifice. | Demonstrație, studii de caz, exemplificare, activitate practică | Realizarea de aplicații pentru mobil, sau și producția de conținut pentru acestea. |

| | | |
|--|--|---|
| 3. Artă, creativitate și programare. | Demonstrație, studii de caz, exemplificare, activitate practică | Îmbinarea unei idei bune cu esteticul și funcționalul, resursele pe care le poate cineva utiliza în dezvoltarea unui produs. Identificarea celor mai eficiente metode de a le realiza și distribui. |
| 4. Evaluarea aplicațiilor în funcție de tip și conținut, identificarea publicurilor țintă. | Expunere orală și multimedia, activitate practică | Evaluarea unui produs media după un set definit de criterii |
| 5. Produse de nișă și sustenabilitate economică. Wearable devices și noile trenduri. | Demonstrație, studii de caz, exemplificare, activitate practică | Construirea unui produs foarte specializat ce vizează un segment foarte bine definit de public. Avantaje și dezavantaje, implicațiile anumitor tipuri de hardware și terminale compatibile. |
| 6. Utilizarea uneltelor specifice producției de conținut pentru platforme mobile. | Expunere, explicații, studii de caz | Modalități de utilizare a uneltelor specific domeniului. Exploatarea avantajelor mediului online reprezentat de platformele mobile. |
| 7. Sesiune finală | Prezentări | Definitivarea portofoliilor, feedback, modificări finale înaintea evaluării. |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Dewdney, Andrew; Ride, Peter, <i>The New Media Handbook</i>, Routledge, 2006 2. Garrand, Timothy Paul, <i>Writing for multimedia and the Web</i>, Focal Press/Elsevier, 2006 3. Nudelman, Greg, <i>Android Design Patterns: Interaction Design Solutions for Developers</i>, Wiley, 2013 4. Sfetcu, Nicolae, <i>Ghidul autorului de cărți electronice</i>, Nicolae Sfetcu, 2015 5. Tisseron, Serge; Gravillon, Isabelle, <i>Psihologia jocurilor video</i>, Trei, 2010 6. Wardrip-Fruin, Noah; Montfort, Nick, <i>The New Media Reader</i>, MIT press, 2003 7. Zichermann, Gabe; Cunningham, Christopher, <i>Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps</i>, O'Reilly Media, Inc., 2011 | | |

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

Gradul de penerarea al conectivității mobile este în continua creștere, la fel și viteza de acces la internet pe platformele mobile. În acest context nevoile publicurilor se schimbă, iar piața media trebuie să țină pasul cu aceste tendințe. Pentru un specialist în comunicare digitală este necesar atât să poată opera cu conceptele teoretice, cât și să poată produce conținut pentru acest mediu.

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/lp/stagii | Cunoștințe de specialitate despre tematica de curs. | Colocviu | 25% |
| | Portofoliu de produse media realizate individual sau în echipă. Respectarea termenelor de predare ale temelor. | Prezentare portofoliu | 75% |
| 10.6 Standard minim de performanță | | | |
| Cunoștințe de bază despre ce înseamnă sfera conectivității mobile, a tehnologiilor și aplicațiilor implicate. Abilitatea de a produce conținut pentru acest mediu. Abilitatea de a utiliza echipamentele digitale, precum și softurile aferente acestora, în vederea realizării unui produs care să întrunească cerințele de calitate specifice. | | | |

Data completării

Semnătura titularului de curs

Semnătura titularului de seminar/lp

.....




.....

Data avizării în Departament

Semnătura directorului de departament

.....

.....

