

**FIȘA DISCIPLINEI**  
**ANUL UNIVERSITAR 2023 - 2024**

**1. DATE DESPRE PROGRAM**

1.1 Instituția de învățământ superior	UNIVERSITATEA DIN CRAIOVA
1.2 Facultatea	Automatică, Calculatoare și Electronică
1.3 Departamentul	Automatică și Electronică (D28)
1.4 Domeniul de studii	Ingineria sistemelor
1.5 Ciclu de studii <sup>1</sup>	Licență
1.6 Programul de studii (denumire/cod) <sup>2</sup> /Calificarea	INGINERIA SISTEMELOR MULTIMEDIA (cod L20602022030)

**2. DATE DESPRE DISCIPLINĂ**

2.1 Denumirea disciplinei	Software pentru sisteme multimedia - proiect								
2.2 Titularul activităților de curs	Nu este cazul								
2.3 Titularul activităților aplicative	Prof. dr. ing. Danciu Daniela								
2.4 Anul de studiu	3	2.5 Semestrul	6	2.6 Tipul disciplinei (conținut) <sup>3</sup>	DS	2.7 Regimul disciplinei (obligativitate) <sup>4</sup>	DI	2.8 Tipul de evaluare	P

**3. TIMPUL TOTAL ESTIMAT (ore pe semestru al activităților didactice)**

3.1 Număr de ore pe săptămână	1	din care: 3.2 curs	0	3.3 seminar/laborator/proiect	1
3.4 Total ore din planul de învățământ	14	din care: 3.5 curs	0	3.6 seminar/laborator/proiect	14
3.7 Distribuția fondului de timp					ore
▪ Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					0
▪ Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					5
▪ Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					5
▪ Alte activități: consultații, cercuri studențești					1
<b>Total ore activități individuale</b>	<b>11</b>				
3.8 Total ore pe semestru <sup>5</sup>	25				
3.9 Numărul de credite <sup>6</sup>	1				

**4. PRECONDIȚII (acolo unde este cazul)**

4.1 de curriculum	Studentul trebuie să posede cunoștințe de specialitate dobândite la următoarele discipline: Software pentru sisteme multimedia; Programare în Java; Arhitectura calculatoarelor; Grafica 2D; Fundamente audio-video
4.2 de competențe	Proiectare în: HTML, CSS, Dreamweaver.

**5. CONDIȚII (acolo unde este cazul)**

5.1. de desfășurare a cursului	Nu este cazul.
5.2. de desfășurare a proiectului	Activitatea de proiect: laborator dotat cu rețea de calculatoare, tablă și videoproiector; se utilizează aplicația Dreamweaver.

**6. COMPETENȚELE SPECIFICE ACUMULATE<sup>7</sup>**

<b>Competențe profesionale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>C4. Proiectarea, implementarea și depanarea aplicațiilor multimedia din diferite domenii (software educational, comerț electronic, biomedicină, jocuri, mass-media digitală etc.).</li> </ul>
<b>Competențe transversale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>

## 7. OBIECTIVELE DISCIPLINEI (reieșind din grila competențelor specifice acumulate)

7.1 Obiectivul general al disciplinei	Este una din disciplinele de specialitate ale planului de învățământ pentru această specializare. Contribuie la formarea viitorilor ingineri specialiști în ingineria sistemelor multimedia, asigurându-le cunoștințe în domeniul proiectării, implementării și depanării aplicațiilor software pentru sisteme multimedia.
7.2 Obiectivele specifice	Proiectul are ca scop realizarea unei aplicații practice multimedia pentru Web, proces care presupune proiectarea, implementarea și depanarea produsului multimedia.

## 8. CONȚINUTURI

8.1 Curs (unități de conținut)	Nr. ore	Metode de predare
Nu este cazul.	0	-
8.2 Activități aplicative (subiecte/teme)	Nr. ore	Metode de predare
<b>Proiect</b>		Activitatea de proiect: laborator dotat cu rețea de calculatoare, tablă și videoproiector; se utilizează aplicația Dreamweaver / Visual Studio Code.
Studentii primesc o temă de proiect care presupune realizarea unei aplicații multimedia pentru Web. Dezvoltarea proiectului este monitorizată și evaluată pe parcurs, în cadrul ședințelor de proiect.	14	
<b>Bibliografie</b> <sup>8</sup> 1. D. Danciu – <i>HTML și CSS vs. Dreamweaver. Ghid de proiectare a produselor multimedia pentru Web</i> . Editura Universitaria, Craiova, 2007. 2. T. Vaughan – <i>Multimedia. Ghid practic</i> , Ed. Teora, 2002. 3. J. Cranford Teague – <i>DHTML și CSS</i> , Editura Teora, București, ISBN 973-20-0415-0, 2002. 4. S.C. Buraga – <i>Tehnologii Web</i> , Editura Matrix Rom, București, 2001.		

## 9. COROBORAREA CONȚINUTURILOR DISCIPLINEI CU AȘTEPTĂRILE REPREZENTANȚILOR COMUNITĂȚII EPISTEMICE, ASOCIAȚIILOR PROFESIONALE ȘI ANGAJATORI REPREZENTATIVI DIN DOMENIUL AFERENT PROGRAMULUI

Conținutul disciplinei se aliază cerințelor de pe piața muncii în domeniul software-ului pentru sisteme multimedia: rețele de calculatoare, Web, interfețe grafice pentru utilizatorii diferitelor platforme multimedia.

## 10. EVALUARE

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.5 Activități aplicative	P: Calitatea proiectului se va măsura prin modul de aplicare a cunoștințelor acumulate la curs și laborator, precum și complexitatea aplicației multimedia realizate.	Evaluare orală: proiectele vor fi prezentate și discutate în cadrul grupei. Evaluarea va lua în considerare calitatea și complexitatea aplicației multimedia precum și răspunsurile studenților la întrebările formulate.	100%
10.6 Standard minim de performanță (volumul de cunoștințe minim necesar pentru promovarea disciplinei și modul în care se verifică stăpânirea lui)			
- Proiectul trebuie să fie o aplicație multimedia pentru Web care să integreze un minim de 50% din elementele multimedia existente predate și să demonstreze o structură încheagată, cursivitate în parcurgere și cromatică adecvată.			

Data completării: 27.09.2023

Titular activități aplicative

Prof. dr. ing. Danciu Daniela

Data avizării în departament:

Director de departament

Prof. dr. ing. Ionete Cosmin

---

**Notă:**

- 1) Ciclul de studii - se alege una din variantele: L (licență)/ M (master)/ D (doctorat).
- 2) Se înscrie codul prevăzut în HG nr. 493/17.07.2013.
- 3) Tip (conținut) - se alege una din variantele:
  - pentru nivelul de licență: DF (disciplină fundamentală)/ DD (disciplină din domeniu)/ DS (disciplină de specialitate)/ DC (disciplină complementară);
  - pentru nivelul de master: DA (disciplină de aprofundare)/ DS (disciplină de sinteză)/ DCA (disciplină de cunoaștere avansată).
- 4) Regimul disciplinei (obligativitate) - se alege una din variantele: DI (disciplină obligatorie)/ DO (disciplină opțională)/ FC (disciplină facultativă).
- 5) Se obține prin însumarea numărului de ore de la punctele 3.4 și 3.7.
- 6) Un credit este echivalent cu 25 de ore de studiu (activități didactice și studiu individual).
- 7) Aspectul competențelor profesionale și competențelor transversale va fi tratat cf. Metodologiei OMECTS 5703/18.12.2011. Se vor prelua competențele care sunt precizate în Registrul Național al Calificărilor din Învățământul Superior RNCIS ([http://www.rncis.ro/portal/page?\\_pageid=117\\_70218&\\_dad=portal&\\_schema=PORTAL](http://www.rncis.ro/portal/page?_pageid=117_70218&_dad=portal&_schema=PORTAL)) pentru domeniul de studiu de la pct. 1.4 și programul de studii de la pct. 1.6 din această fișă, la care participă disciplina.
- 8) Se recomandă ca cel puțin un titlu să aparțină colectivului disciplinei iar cel puțin 2-3 titluri să se refere la lucrări relevante pentru disciplină, de circulație națională și internațională, existente în biblioteca UCv.
- 9) În cazul situațiilor speciale, activitățile se vor desfășura conform regulamentelor și a reglementărilor specifice la nivelul Universității și ale facultății.
- 10) În cazul situațiilor speciale, metodele de predare se vor adapta conform regulamentelor și a reglementărilor specifice la nivelul Universității și ale facultății.
- 11) În cazul situațiilor speciale, metodele de evaluare se vor adapta conform regulamentelor și a reglementărilor specifice la nivelul Universității și ale facultății.