

## FIȘA DISCIPLINEI

### Tehnici multimedia în artele vizuale

#### 1. Date despre program

|                                       |                                                                          |
|---------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|
| 1.1 Instituția de învățământ superior | Universitatea „Dunărea de Jos” din Galați                                |
| 1.2 Facultatea / Departamentul        | Facultatea de Arte – Departamentul de Teatru și Arte Plastice            |
| 1.3 Catedra                           | Arte plastice - Pictură                                                  |
| 1.4 Domeniul de studii                | Arte Vizuale                                                             |
| 1.5 Ciclul de studii                  | Masterat                                                                 |
| 1.6 Programul de studii/Calificarea   | Pictură - Cu frecvență – 2 ani / Artist plastic (265102); Pictor(265106) |

#### 2. Date despre disciplină

|                                        |                                             |               |          |                       |          |                         |            |
|----------------------------------------|---------------------------------------------|---------------|----------|-----------------------|----------|-------------------------|------------|
| 2.1 Denumirea disciplinei              | <b>Tehnici multimedia în artele vizuale</b> |               |          |                       |          |                         |            |
| 2.2 Titularul activităților de curs    | <b>Conf. univ. dr. Liviu-Adrian SANDU</b>   |               |          |                       |          |                         |            |
| 2.3 Titularul activităților de seminar | <b>Conf. univ. dr. Liviu-Adrian SANDU</b>   |               |          |                       |          |                         |            |
| 2.4 Anul de studiu                     | <b>I</b>                                    | 2.5 Semestrul | <b>1</b> | 2.6 Tipul de evaluare | <b>V</b> | 2.7 Regimul disciplinei | <b>Ob.</b> |

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

|                                                                                                |     |                    |    |                       |     |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|--------------------|----|-----------------------|-----|
| 3.1 Număr de ore pe săptămână                                                                  | 2   | din care: 3.2 curs | 1  | 3.3 seminar/laborator | 1   |
| 3.4 Total ore din planul de învățământ                                                         | 28  | din care: 3.5 curs | 14 | 3.6 seminar/laborator | 14  |
| Distribuția fondului de timp                                                                   |     |                    |    |                       | ore |
| Studiul după partituri, material audio-video, bibliografie și notițe                           |     |                    |    |                       | 20  |
| Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren |     |                    |    |                       | 25  |
| Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri                          |     |                    |    |                       | 25  |
| Tutoriat                                                                                       |     |                    |    |                       | 20  |
| Examinări                                                                                      |     |                    |    |                       | 3   |
| Alte activități.....                                                                           |     |                    |    |                       | 4   |
| 3.7 Total ore studiu individual                                                                | 97  |                    |    |                       |     |
| 3.9 Total ore pe semestru                                                                      | 125 |                    |    |                       |     |
| 3.10 Numărul de credite                                                                        | 5   |                    |    |                       |     |

#### 4. Precondiții (acolo unde este cazul)

|                   |                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 4.1 de curriculum | <ul style="list-style-type: none"> <li>Cunoștințe minime de utilizare a computerului și a aplicațiilor specifice editării foto-video și a sunetului.</li> </ul>                                                                                                    |
| 4.2 de competențe | <ul style="list-style-type: none"> <li>Utilizarea aplicațiilor de creație și editare Video precum Davinci Resolve sau Adobe Premier; utilizarea aplicațiilor de creație a efectelor vizuale precum Adobe After Effects, Davinci Resolve sau Blender 3D.</li> </ul> |

#### 5. Condiții (acolo unde este cazul)

|                                                 |                                                                                                                                                |
|-------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 5.1. de desfășurare a cursului                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Sală de curs dotată cu metode moderne de predare (videoproector, calculator)</li> </ul>                 |
| 5.2. de desfășurare a seminarului/laboratorului | <ul style="list-style-type: none"> <li>Sala de laborator cu specific de investigare a obiectelor de patrimoniu și a microclimatului</li> </ul> |

#### 6. a) .Rezultatele învățării

|            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Cunoștințe | <p>Studentul/absolventul definește materialele și tehnicile adecvate pentru diferite tipuri de creație artistică și de design.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>□ Studentul identifică și descrie principalele aplicații profesionale de modelare 2D și 3D utilizate la nivel internațional în creația vizuală contemporană.</li> <li>□ Studentul explică funcționalitatea și domeniile de utilizare ale aplicațiilor profesionale de editare video existente pe piață.</li> <li>□ Studentul descrie aplicațiile profesionale de editare și procesare a sunetului, precum și rolul acestora în producția multimedia.</li> <li>□ Studentul explică structura, interfața și funcțiile principale ale aplicației <b>Blender 3D</b>, în raport cu</li> </ul> |
|------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|-------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                               | <p>modelarea și animarea obiectelor digitale.</p> <p>□ Studentul descrie funcționalitățile aplicației <b>DaVinci Resolve</b> pentru editare video și procesare audio în producții multimedia.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Aptitudini                    | <p>Studentul/absolventul alege materiale ca instrumente/mijloace artistice sau suport pentru exprimarea conceptului creativ/funcțional.</p> <p>□ Studentul utilizează modulele de aplicare a efectelor speciale din <b>DaVinci Resolve</b> în realizarea unor materiale video cu componentă vizuală avansată.</p> <p>□ Studentul aplică modulele de modificatori, generatori și VFX din <b>Blender 3D</b> pentru realizarea de scene și obiecte tridimensionale cu efecte vizuale complexe.</p>                                                                                                                                                                            |
| Responsabilitate și autonomie | <p>Studentul/absolventul adaptează practicile artistice și de design pentru a răspunde schimbărilor din peisajul artistic și de design global, asigurând relevanța în contextul contemporan.</p> <p>□ Studentul selectează în mod autonom aplicațiile adecvate de modelare 3D, editare video sau sunet în funcție de cerințele proiectului artistic sau multimedia.</p> <p>□ Studentul integrează responsabil componentele vizuale, video și sonore în proiecte multimedia coerente, respectând cerințele tehnice și estetice.</p> <p>□ Studentul demonstrează responsabilitate profesională în documentarea, realizarea și prezentarea proiectelor digitale complexe.</p> |

#### 6. b) Competențele specifice acumulate

|                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|-------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Competențe profesionale | <p><b>C1</b> Structura cursurilor este astfel concepută încât absolvenții să dobândească abilitățile necesare dezvoltării personale și profesionale în vederea rezolvării cu maximum de eficiență a unor categorii specifice de învățare sau de muncă. <b><u>0,8 credite.</u></b></p> <p><b>C2</b> Studiul profesional intensificat cu rezultate formative în potențarea atingerii unui stil propriu prin extinderea calităților personale și îmbunătățirea manierei de lucru. <b><u>0,8 credite.</u></b></p> <p><b>C3</b> Îndeplinirea la termen a activităților de cercetare, de concepere și realizare atât a lucrărilor practice cât și ale celor din sfera teoretică materializate în articole științifice, sau într-o viitoare lucrare de doctorat. <b><u>0,8 credite.</u></b></p> <p><b>C4</b> Administrarea eficientă a activităților de coordonare în domeniul curatoriatului, în cel al muzeografiei, al scenografiei, al campaniilor de publicitate stradală, al cursurilor de educației plastice. <b><u>0,8 credite.</u></b></p> |
| Competențe transversale | <p><b>CT2</b> Aplicarea tehnicilor de muncă eficientă într-o echipă multidisciplinară pe diverse paliere ierarhice. <b><u>0,8 credite.</u></b></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |

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

|                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|---------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 7.1 Obiectivul general al disciplinei | Cunoașterea aplicațiilor specifice editărilor video.                                                                                                                                                                                                                              |
| 7.2 Obiectivele specifice             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Să realizeze montarea unor filmări.</li> <li>• Să folosească diverse efecte speciale în post-procesarea video.</li> <li>• Să realizeze scurte animații 2d sau 3d.</li> <li>• Să folosească aplicațiile de editare a sunetului</li> </ul> |

#### 8. Conținuturi

| 8. 1 Curs                                                                                   | Metode de predare                     | Observații |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------|------------|
| 1. Prezentarea diverselor aplicații profesionale de modelare 3d și 2D existente pe piață.   | Prelegerea, conversația și explicația | 1 ore      |
| 2. Prezentarea diverselor aplicații profesionale de editare video existente pe piață.       | Prelegerea, conversația și explicația | 2 ore      |
| 3. Prezentarea diverselor aplicații profesionale de editare a sunetului existente pe piață. | Prelegerea, conversația și explicația | 2 ore      |

|                                                                                                                                    |                                                                 |            |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|------------|
| 4. Prezentarea în detaliu a aplicației Blender 3d.                                                                                 | Prelegerea, conversația și explicația                           | 2 ore      |
| 5. Prezentarea aplicației de editare video și sunet Davinci Resolve                                                                | Prelegerea, conversația și explicația                           | 2 ore      |
| 6. Prezentarea modului de aplicare a efectelor speciale din aplicația Davinci Resolve                                              | Prelegerea, conversația și explicația                           | 2 ore      |
| 7. Prezentarea modulelor de modificatori, generatori și de VFX din Blender 3D                                                      | Prelegerea, conversația și explicația                           | 3 ore      |
| <b>Total 14 ore</b>                                                                                                                |                                                                 |            |
| 8 2 Seminar/laborator                                                                                                              | Metode de predare                                               | Observații |
| 1. Prezentarea modalităților de modelare 3D prin extrudare în Blender.                                                             | Lucrul practice – aplicat pe o team specifică fiecărui student. | 2 ore      |
| 2. Prezentarea modului de lucru 2D în Blender.                                                                                     | "-----"                                                         | 2 ore      |
| 3. Prezentarea modului de modelare organică în Blender.                                                                            | "-----"                                                         | 2 ore      |
| 4. Prezentarea modului de VFX – de efecte speciale și urmărire a mișcării într-un material filmat folosind aplicația Blender.      | "-----"                                                         | 2 ore      |
| 5. Prezentarea modului de editare video din Blender                                                                                | "-----"                                                         | 2 ore      |
| 6. Prezentarea modului de editare video din aplicația Davinci Resolve                                                              | "-----"                                                         | 2 ore      |
| 7. Prezentarea modulelor de prelucrare a sunetului și introducerea efectelor la post-procesarea video în aplicația Davinci Resolve | "-----"                                                         | 2 ore      |
| <b>TOTAL 14 ORE</b>                                                                                                                |                                                                 |            |
| Bibliografie                                                                                                                       |                                                                 |            |
| 1. Modulul de Help al aplicațiilor Blender 3D și Davinci Resolve                                                                   |                                                                 |            |
| 2. Tutoriale prezentate în YouTube                                                                                                 |                                                                 |            |

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

- Aria tematică abordată constituie o bază de aprofundare în pregătirea practică a cursantului în vederea demonstrării abilităților sale în realizarea de materiale video aplicabile și în artele vizuale

**10. Evaluare**

| 10. Evaluare                                                                                                 |                                                        |                         |                              |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|-------------------------|------------------------------|
| Tip activitate                                                                                               | 10.1 Criterii de evaluare                              | 10.2 Metode de evaluare | 10.3 Pondere din nota finală |
| 10.4 Curs                                                                                                    | Examen practic                                         | PRACTIC                 | 100%                         |
| 10.5 Seminar/laborator                                                                                       | Prezența la ore și implicarea la desfășurarea acestora |                         |                              |
| 10.6 Standard minim de performanță:                                                                          |                                                        |                         |                              |
| <ul style="list-style-type: none"><li>Promovare cu nota minimă 5. Prezența la cursuri și seminarii</li></ul> |                                                        |                         |                              |

Data completării  
03.10.2025

Semnătura titularului de curs și seminar  
Conf. univ. dr. Liviu-Adrian SANDU

Data avizării în catedră  
28.10.2025

Semnătura șefului catedrei  
Conf. univ. dr. Liviu-Adrian SANDU

Livian-Adrian Sa