



Program de
învățare pe tot
parcursul vieții

PROIECTUL iProfessional

PROGRAM DE ÎNVĂȚARE PE TOT PARCURSUL VIEȚII – ERASMUS
[DURATĂ: Octombrie 2013 – Septembrie 2015]

WP6.3 Conținutul modulelor pentru traducere

Număr WP	WP6
Titlu WP	Pilotarea modelului
Status	Final
Partener	ULO
Data publicării	16.09.2015
Autor principal	Prof. dr. Michal Wroblewski

Pentru mai multe informații legate de Proiectul iPro, vă rugăm să vizitați:
Site-ul web al proiectului (www.ipro-project.eu)

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație reflectă doar opiniile autorului și Comisia nu este răspunzătoare de nicio posibilă utilizare a informațiilor incluse în prezentul document.



Cuprins

Parteneri de proiect	3
Irlanda	6
Croația.....	10
România.....	15
Bulgaria.....	18
Italia.....	24
Belgia.....	27
Polonia.....	30
Lituania.....	32

Parteneri de proiect

ACRONIM	PARTENER
IPS	Institutul de Studii Postuniversitare din cadrul Universității de Economie Națională și Internațională
ITPIO	Institutul de Formare a Personalului în Organizațiile Internaționale
ATIT	Tehnologii Audio-Vizuale, Informatică și Telecomunicații
TC	Telecentre
IADT	Institutul de Artă, Design și Tehnologie
AW	ActiveWatch
ULO	Universitatea Lodz
TUCEP	Programul Educațional Tiber Umbria Comett
VGTU	Universitatea Tehnică Vilnius Gediminas



Module dezvoltate în scopurile pilotului

WP6

IADT, Irlanda:

- Marketing Mobil
- Managementul comunicării în proiecte

Telecentre, Croația:

- Producție audio digitală mobilă
- Fotografie digitală mobilă
- Fotografie video digitală mobilă

Active Watch, România:

- Vizualizarea datelor
- Colectarea automatizată a datelor

IPS, Bulgaria:

- Rol antreprenorial
- Tehnologii web pentru designul animației în format 2D și 3D

TUCEP, Italia:

- Planificarea proiectelor pentru managementul calității și al riscurilor
- Echipa de proiect pentru managementul calității și al riscurilor



Program de
învățare pe tot
parcursul vieții

ATiT, Belgia:

– Drepturi de proprietate intelectuală: Introducere

ULO, Polonia

– Culturi digitale și dezvoltarea pentru practica creativă

Universitatea Tehnică Vilnius Gediminas, Lituania

– Jocuri pe calculator



IADT

Modul: Introducere în temă

Abordarea învățării: Curs magistral

Resurse necesare: Sală de clasă

Durată: 3 ore

Obiectivul modului

De a oferi studenților o introducere în proiectul iProfessional și de a descrie contextul și conținutul pilotării. De a explica tema specifică în fața studenților și în cadrul procesului va fi utilizată platforma Moodle. De a introduce Erasmus+ ca și instrument de mobilitate disponibil pentru studenți.

Adnotarea modului

- Deținerea unei vederi generale a proiectului iProfessional, a activităților și rezultatelor sale planificate
- Înțelegerea dinainte a temei: proiectul producției video în colaborare
- Înțelegerea platformei Moodle și a utilizării sale: formare, comunicare, planificare, diseminare
- Înțelegerea Erasmus+ și a oportunităților pe care le oferă studenților

Rezultate de învățare așteptate

La finalizarea acestui modul, studenții vor înțelege raționamentul proiectului iProfessional și scopul temei - producția video în colaborare. Aceștia vor cunoaște modulul de utilizare a platformei Moodle în scopul formării și implementării temei. Aceștia vor ști cum să utilizeze Erasmus+ în avantajul lor.

Rezultate de învățare

La finalizarea cu succes a acestui modul, studenții vor fi capabili și motivați să înceapă cu instruirea necesară pentru finalizarea temei de producție video în colaborare.

Explicarea temei

- Tema este lucrul în grup: vor fi formate 4 grupuri a câte 5 studenți
- Fiecare grup este responsabil pentru producția unui videoclip de 5 minute
- Tema va fi realizată utilizând tehnologia mobilă (smartphone-uri / tablete), inclusiv:
 - Colaborare
 - Fotografie
 - Editare foto
 - Înregistrare video
 - Editare video
 - Înregistrare audio
 - Editare audio

 - Publicare
 - Promovare



- Managementul proiectelor
- Videoclipul de 5 min pe care îl vor produce studenții trebuie să prezinte:
 - universitatea lor,
 - programele acesteia,
 - locația acesteia,
 - orașul în care este situată universitatea, și
 - Erasmus+ ca un instrument de mobilitate disponibil pentru studenți
- Videoclipul va fi publicat pe YouTube
- Videoclipul va fi promovat printr-o campanie de pe Facebook

Conținutul educațional

- [Site-ul web al proiectului iProfessional](#)
- [Manualele Moodle](#)
- [Ghidul Programului Erasmus+](#)

Modul: Fundamentele Marketingului Mobil

Cod curs: CORE/006

Denumire curs: Competențe în marketing

Cod modul: COMP/006 – 01/01

Denumire modul: Fundamentele marketingului mobil

Abordarea învățării: Mixtă

Resurse necesare: Dispozitiv mobil (smartphone/tabletă) cu acces la internet

Durată: 3 ore

Obiectivul modulului

Obiectivul acestui modul este de a prezenta studenților principiile teoriei și practicii marketingului mobil.

Adnotarea modulului

- Înțelegerea principiilor de bază ale marketingului
- Înțelegerea principiilor de bază ale marketingului mobil
- Înțelegerea mediilor web mobile și sociale mobile
- Dezvoltarea abilităților digitale pe dispozitivele mobile: publicarea conținutului pe mediile sociale și web
- Dezvoltarea abilităților de marketing: stabilirea unei campanii simple de marketing pe Facebook

Rezultate de învățare așteptate

Studenții vor recunoaște impactul pe care îl poate avea marketingul mobil asupra capacității lor de comunicare cu publicul țintă. Aceștia vor putea comunica cu publicul lor prin mediile sociale și web utilizând tehnologia mobilă.



Rezultate de învățare

La finalizarea cu succes a acestui modul, studenții vor fi capabili să creeze o companie simplă în mediile sociale mobile.

Experiențe practice și ateliere

- Realizarea unei hărți de segmentare și poziționare a universităților alese din Europa
- Realizarea unei analize SWOT pentru universitatea dumneavoastră
- Definirea unui marketing mixt pentru universitatea dumneavoastră
- Crearea unei propuneri valorice pentru universitatea dumneavoastră

Conținutul educațional

Manual(e) publicat(e) în formă electronică, legat(e) direct de tema modulului:

[Ghid de Marketing Mobil](#)

[Mediator, Navigator, Student: Comerciantul până în anul 2015](#)

Tutorial(e) online, legat(e) direct de tema modulului:

[Fundamentele marketingului mobil](#)

[5 ponturi despre marketingul mobil pentru afacerile de mici dimensiuni](#)

[Ghidul mediilor sociale, de moz.com](#)

[Fundamentele mediilor sociale de GCF LearnFree.org](#)

- Facebook
- Instragram
- Twitter
- YouTube
- Editare audio
- Bazele blogurilor
- Utilizarea corectă a informațiilor

Modul: Managementul comunicării în proiecte

Cod curs: CORE/007

Denumire curs: Managementul comunicării în proiecte

Cod modul: COMP/007 – 01/01

Denumire modul: Managementul comunicării în proiecte

Abordarea învățării: Mixtă

Resurse necesare: Dispozitiv mobil (smartphone/tabletă) cu acces la internet

Durată: 3 ore

Obiectivul modulului

Obiectivul acestui modul este de a familiariza studenții cu bazele managementului proiectelor și comunicarea în managementul proiectelor.

Adnotarea modulului

- Înțelegerea scopului, timpului și resurselor



iPro

- Înțelegerea ciclului de viață al unui proiect
- Înțelegerea Țelurilor INTELIGENTE
- Înțelegerea pachetelor de lucru
- Înțelegerea cadrelor de timp
- Înțelegerea instrumentelor utilizate în managementul mobil al proiectelor
- Înțelegerea comunicării cu piața și vizibilitatea



Program de
învățare pe tot
parcursul vieții

Rezultate de învățare așteptate

Studentii vor înțelege ce informații trebuie să fie introduse și să rezulte în/din proiect, cine are nevoie și de ce informații, când sunt necesare informațiile, care este formatul informațiilor, și cine va fi responsabil de transmiterea și furnizarea informațiilor.

Rezultate de învățare

La finalizarea acestui modul studenții vor fi capabili să scrie un plan simplu de management al proiectului și să deruleze un proiect utilizând tehnologia mobilă.

Experiențe practice și ateliere

- Să creeze un plan simplu de management al proiectului
- Să stabilească un mediu de management al proiectului utilizând aplicația mobilă Moodle
- Să deruleze un proiect utilizând aplicația mobilă Moodle

Conținutul educațional

Manual(e) publicat(e) în formă electronică, legat(e) direct de tema modulului:

Comunicare: Mesajul este clar, de Institutul managementului proiectelor
Comunicații în managementul proiectelor, de Anita Mehta

Tutorial(e) online, legat(e) direct de tema modulului:

Planificarea comunicării în managementul proiectelor, de Institutul Bavo

Tutorial(e) online aplicate în învățare, legat(e) direct de tema modulului:

Manualele Moodle



TELECENTAR

Modul: Producție audio digitală mobilă

Cod curs: COMP/002

Denumire curs: Clipuri și filme audio și video

Cod modul: COMP/002 - 01/01

Denumire modul: Producție audio digitală mobilă

Abordarea învățării: Mixtă

Resurse necesare: Dispozitiv mobil (smartphone/tabletă) cu acces la internet

Durată: 3 ore

Obiectivul modului

Obiectivul acestui modul este de a familiariza studenții cu noțiunile de bază ale înregistrării sonore și editării pe dispozitivele mobile.

Adnotarea modului

- Înțelegerea principiilor de bază ale sunetului și acusticii: Unde, frecvență, intensitate a sunetului.
- Înțelegerea fluxului de lucru de bază a designului sonor: Înregistrarea, editarea și reproducerea sunetelor.
- Înțelegerea setărilor de bază ale înregistrării sunetelor.
- Dezvoltarea abilităților digitale pe dispozitivele mobile: Importarea audio, editarea sunetului, relatării, muzicii, efectelor sonore, exportarea fișierelor, formate audio.

Rezultate de învățare așteptate

Studenții vor fi capabili să-și utilizeze dispozitivele mobile pentru înregistrarea și editarea digitală a sunetelor. Aceștia vor putea să realizeze simple ajustări audio, să adauge relatări, ajustări ale efectelor sonore și muzica de fundal, și să exporte fișierele audio care au scopul de a fi publicate pe diferite platforme media.

Rezultate de învățare

La finalizarea cu succes a acestui modul, studenții vor putea crea un conținut digital audio simplu utilizându-și dispozitivele mobile.

Experiențe practice și ateliere

NCH Wavepad

- Editarea sonoră: tăiere, copiere, lipire, ștergere, inserare, comutarea pe silențios, ajustare automată
- Efecte audio: amplificare, normalizare, egalizare, înfășurare, reverberație, ecou, derulare



- Exportare: formate fișiere și platforme

Conținutul educațional

Manual(e) publicat(e) în formă electronică, legat(e) direct de tema modulului:

Fundamentele producției sonore, de Academia Multimedia Telecentre

- Bazele sunetului
- Designul sonor
- Sistemul de înregistrare
- Microfoane
- Editarea audio
- Distribuția audio
- Radio

Tutorial(e) online, legat(e) direct de tema modulului:

Lucrul cu fișierele sonore, de Lesson Paths

- Audio digital
- Format fișiere audio
- Conversia fișierelor audio utilizând Comutatorul
- Realizarea unui podcast
- Mixarea profesionistă a sunetelor

Tutorial(e) online aplicate în învățare, legat(e) direct de tema modulului:

Tutoriale Wavepad, de NCH Software

- Bazele Wavepad
- Introducere în editarea audio
- Introducere în efectele audio

Modul: Fotografie digitală mobilă

Cod curs: COMP/001

Denumire curs: Fotografie digitală și grafică animată

Cod modul: COMP/001 - 01/01

Denumire modul: Fotografie digitală mobilă

Abordarea învățării: Mixtă

Resurse necesare: Dispozitiv mobil (smartphone/tabletă) cu acces la internet

Durată: 3 ore

Obiectivul modulului

Obiectivul acestui modul este de a familiariza studenții cu bazele fotografiei digitale și editării imaginilor utilizând dispozitivele mobile.

Adnotarea modulului

- Denumirea tipurilor de bază ale comunicațiilor vizuale: design grafic, artă, fotografie, multimedia.



iPro



Program de
învățare pe tot
parcursul vieții

- Descrierea principiilor de bază ale compunerii imaginilor: secțiunea de aur și regula treimilor.
- Înțelegerea principiilor de controlare a expunerii: apertura lentilei, viteza obturatorului și setările ISO, adâncimea câmpului.
- Înțelegerea noțiunilor de bază ale fotografiei color: balansul de alb.
- Înțelegerea setărilor de bază ale luminii: lumina naturală, luminile de studio, lanternele, accesoriile.
- Dezvoltarea abilităților creative: portret, arhitectură, peisaj, sport, etc.
- Dezvoltarea abilităților digitale: formate de imagini, trunchierea și redimensionarea imaginii, corecțiile expunerii și culorii, portofoliu foto.

Rezultate de învățare așteptate

La finalizarea acestui modul, studenții vor fi capabili să numească și să descrie principiile de bază ale compunerii imaginilor, să explice conceptul de rezoluție, să demonstreze controlul expunerii, balansul de alb, sensibilitatea ISO și adâncimea câmpului, să realizeze fotografii în interior și exterior, să realizeze corecții de bază ale fotografiilor utilizând software-ul de aplicații pentru mobile pentru prelucrarea imaginilor și exportarea fișierelor în formate adaptate pentru publicarea pe diferite platforme media.

Rezultate de învățare

La finalizarea cu succes a acestui modul, studenții vor fi capabili să creeze conținuturi simple ale fotografiei digitale utilizând dispozitivele mobile.

Experiențe practice și ateliere

Camera DSLR Pro

- histogramă în timp real, compensarea expunerii, geotagging (etichetarea geografică)
- modul bliț - automat, pornit, oprit, lanternă
- modul de măsurare a luminii - matrice ponderată centrală, spot
- modul focalizare automată - unică, continuă, detectarea feței
- balansul de alb
- ISO
- modul acționare: unică, izbucnire, cronometru
- scene - portret, peisaj, panoramă
- efecte color
- grile: regula treimilor, raportul de aur etc. Editorul foto Pixlr

Conținutul educațional

Manual(e) publicat(e) în formă electronică, legat(e) direct de tema modulului:

Fundamentele producției fotografice, de Academia Multimedia Telecentre

- Comunicații vizuale
- Compunerea imaginilor
- Camera DSLR
- Expunerea camerei
- Controlul culorilor
- Lumină



- Proiecte foto
- Editarea imaginilor

Tutorial(e) online, legat(e) direct de tema modulului:

- [Tutorial și ponturi de fotografiere](#) de Geoff Lawrence.com
- [Bazele fotografiei, Ghid complet](#), de Lifehacker.com
- [Școala de fotografie digitală, tutoriale pentru începători](#), de Digital photography school.com
- [Cum să realizezi fotografii cu telefonul cu cameră](#), de National Geographic

Tutorial(e) online pentru instrumentele aplicate în învățare, legat(e) direct de tema modulului:

[Tutorial editorul foto Pixlr](#), de Autodesk

Modul: Fotografie video digitală mobilă

Cod curs: COMP/002

Denumire curs: Clipuri și filme audio și video

Cod modul: COMP/002 - 02/02

Denumire modul: Fotografie video digitală mobilă

Abordarea învățării: Mixtă

Resurse necesare: Dispozitiv mobil (smartphone/tabletă) cu acces la internet

Durată: 3 ore

Obiectivul modulului

Obiectivul acestui modul este de a familiariza studenții cu bazele înregistrării video și editării pe un dispozitiv mobil.

Adnotarea modulului

- Înțelegerea terminologiei de bază a filmelor: cadru, poză, scenă, secvență, compunere, formate, mărimi, unghiuri, deplasări ale camerei
- Înțelegerea regulilor de bază ale producției filmelor: regula celor 180 de grade, varierea pozelor în funcție de mărime și unghi, regula treimilor - dialogul din filme
- Înțelegerea fluxului de lucru pre-producție, producție și post-producție video: script, scenariu, rezumat, planul de producție, editarea video neliniară, platformele de distribuire video
- Dezvoltarea abilităților digitale pe dispozitivele mobile: import media, adăugare, mutare, ștergere, trunchierea clipurilor, editarea prin tăierea brută și fină, exportarea video
- Dezvoltarea abilităților creative: reportaj, interviu video

Rezultate de învățare așteptate

La finalizarea acestui modul, studenții vor fi capabili să numească principalele formate video, să enumere filmele de bază, și să descrie regulile de bază ale încadrării și filmării secvențelor video. Utilizându-și dispozitivele mobile, aceștia vor fi capabili să demonstreze ajustarea manuală a parametrilor audio-vizuali de bază, să facă înregistrări video și audio, să importe fișiere video, audio și



grafice în software pentru editarea video neliniară, să editeze și să sincronizeze videoclipuri, să adauge relatări și muzică de fundal, să adauge text și să exporte fișiere în formate adaptate pentru publicarea pe diferite platforme media.

Rezultate de învățare

La finalizarea cu succes a acestui modul, studenții vor fi capabili să creeze conținut video digital simplu utilizându-și dispozitivele mobile.

Experiențe practice și ateliere

KineMaster Pro

- Efecte video și tranziții
- Efecte audio și tranziții
- Corecturi și ajustări
- Rezumat
- Titluri și text

Conținutul educațional

Manual(e) publicat(e) în formă electronică, legat(e) direct de tema modului:

Fundamentele producției video, de Academia Multimedia Telecentre

- Film și video
- Gramatica filmului
- Reguli de realizare a filmelor
- Producție video
- Editare video
- Proiect video

Tutorial(e) online, legat(e) direct de tema modului:

Tutoriale video, de Media College.com

Resurse și tutoriale pentru producția video, de Educational Technology Services Berkeley

Tutorial(e) online pentru instrumentele aplicate în învățare, legat(e) direct de tema modului:

Tutorial KineMaster, de KineMaster.com



ACTIVE WATCH

Modul: Colectarea automatizată a datelor

Cod curs: CORE/002

Denumire curs: Medii digitale generate pe computer

Cod modul: CORE/002 – 02/01

Denumire modul: Colectarea automatizată a datelor

Abordarea învățării: Învățare asincronă (însă este preferată învățarea mixtă)

Resurse necesare: Laptop și conexiune la internet

Durată: 14 ore

Obiectivul modulului

Obiectivul modulului: Introducere în colectarea automatizată a datelor prin Web scraping

Adnotarea modulului

Care sunt principiile, metodele și instrumentele utilizate pentru a colecta automat date web

Rezultate de învățare așteptate

Extragerea automată de date (text, fișiere numerice, localizare geografică, imagini,/alte fișiere media) de pe pagini web sau documente, conceperea/definirea/configurarea unui web scraper sau crawler, curățarea datelor, pregătirea și managementul datelor

Rezultate de învățare

- Înțelegerea lumii digitale/web managementul
- Înțelegerea eticii și politicii datelor și informațiilor
- Înțelegerea noțiunilor de bază de managementul datelor
- Capacitatea de a utiliza/construi scrapere/crawlere pentru a automatiza extragerea de date de mari dimensiuni din rețea
- Capacitatea de a curăța, gestiona și prelucra seturile de date multimedia

Experiențe practice și ateliere

Utilizarea de instrumente de scraping/crawling și a instrumentelor de curățare/prelucrare a datelor

Conținutul educațional

Punctele principale ale modulului:

- Rețeaua dinamică
- Web Scraping și Web crawling – Definiții, provocări juridice
- Pașii Web scraping-ului
- Definirea modelelor HTML



iPro



Program de
învățare pe tot
parcursul vieții

- Simularea navigării
- Configurarea automatizării/acțiunea automatizată
- Instrumente de web scraping și tutoriale (Helium Scraper, Chrome Web Scraper)
- Agregarea datelor și mashup-uri
- Alte instrumente de extragere (NodeXL, IO Import)
- Principiile curățării și managementului datelor

Modul: Vizualizarea datelor

Cod curs: CORE/002

Denumire curs: Medii digitale generate pe computer

Cod modul: CORE/002 – 03/01

Denumire modul: Vizualizarea datelor

Abordarea învățării: Învățare asincronă (însă este preferată învățarea mixtă)

Resurse necesare: Laptop și conexiune la internet

Durată: 12 ore

Obiectivul modului

Obiectivul modului: Introducere în Vizualizarea datelor

Adnotarea modului

Cum funcționează principiile și tehnologiile de vizualizare

Rezultate de învățare așteptate

Abilitatea de a analiza vizualizările datelor și de a găsi reprezentările vizuale corespunzătoare ale seturilor de date.

Rezultate de învățare

-
- Înțelegerea bazelor tehnicilor de cercetare
 - Înțelegerea principiilor generale de comunicare vizuală (de ex. principiile de percepție vizuală)
 - Înțelegerea modului de funcționare a tehnologiilor de vizualizare
 - Analiza imaginilor și reprezentările vizuale
 - Capacitatea de a vizualiza un concept sau o idee
 - Capacitatea de a analiza imaginile
 - Capacitatea de a crea vizualizări de bază utilizând un set de date

Experiențe practice și ateliere

Analiza diferitelor tipuri de vizualizare a datelor, aplicarea principiilor de design vizual, utilizarea instrumentelor software de vizualizare a datelor.



Conținutul educațional

Punctele principale ale modului:

- Jurnalism analitic. Definiții și caracteristici
- Prelucrarea datelor în jurnalism
- Imagini și vizualizări
- Prezentarea grafică a datelor statistice
- Povestirea cu vizualizări. Exemple
- Utilizarea greșită a vizualizărilor datelor. Exemple



IPS

Modul: Roluri antreprenoriale

Cod curs: COMP/008

Denumire curs: Antreprenoriat în afaceri

Cod modul: COMP/002 – 02/01

Denumire modul: Roluri antreprenoriale

Abordarea învățării: E-learning

Resurse necesare: Browser pe calculator sau dispozitiv mobil cu acces la internet

Durată: cursuri de 2 ore, laboratoare de 4 ore

Obiectivul modulului

Introducere în rolurile antreprenoriatului

Adnotarea modulului

Care sunt rolurile antreprenoriale și care sunt legăturile cu managerii

Rezultate de învățare așteptate

Atribuțiile și funcțiile rolurilor antreprenoriale

Rezultate de învățare

Cunoașterea - celor cinci roluri antreprenoriale:

- Antreprenorul în calitate de creator și inovator
- Antreprenorul în calitate de director comercial
- Antreprenorul în calitate de lider excepțional
- Antreprenorul în calitate de temerar
- Antreprenorul și incertitudinea

Abilități:

- Utilizarea unei platforme de analiză comercială online

Experiențe practice și ateliere

Legăturile „antreprenor-director” (utilizarea unei platforme de analiză comercială online)

Conținutul educațional

1. Antreprenorul în calitate de creator și inovator

Schimbările de drepturi de proprietate ale unei organizații au loc rar fără o modificare în managementul și configurarea resurselor sale. Magnitudinea schimbării poate varia, cu toate



acestea—și acesta este un indicator al existenței efective a „antreprenoriatului”. Pentru a determina gradul de inovație care este implementată, ne putem îndrepta spre lista lui Schumpeter de „noi combinații”. Cu alte cuvinte, trebuie să se vadă dacă:

- Este oferit un nou produs sau serviciu;
- Este utilizată o nouă metodă sau tehnologie;
- Este avută în vedere o nouă piață și dacă se angajează în aceasta;
- Este utilizată o nouă sursă de furnizare de materii prime și resurse;
- Este creată o nouă formă de organizare industrială?

2. Antreprenorul în calitate de director comercial (controlul și utilizarea resurselor)

Teoria bazată pe resurse este considerată a fi cea care explică cel mai bine procesul creării de noi speculații comerciale întrucât pune accentul pe importanța utilizării resurselor și capacităților pe care le dețin în prezent antreprenorii sau pe care le pot dobândi în mod realist în procesul construirii decât al focalizării pe exercițiile analitice realizate de aceștia. Aceasta susține că aplicarea teoriei economiei organizării industriale (prin analiza industriei și a concurenței) precum și alegerea unei anumite industrii în care să intre și tipul de afacere pe care să o desfășoare nu sunt suficient pentru a asigura succesul pe termen lung—ci mai degrabă natura și calitatea resurselor, capacităților și strategiilor pe care le deține și le poate dobândi antreprenorul sunt factorii determinanți cheie pentru a-l realiza. Astfel, se poate trage concluzia că alegerea resurselor pentru o firmă, configurarea acestor resurse într-o strategie consistentă și utilizarea resurselor (implementarea) sunt acte antreprenoriale reprezentative.

3. Antreprenorul în calitate de lider excepțional

Două dintre sarcinile supreme pe care un antreprenor trebuie să le realizeze includ alegerea unei echipe de asistenți și exercitarea controlului general asupra tuturor activităților desfășurate în cadrul entității (inclusiv menținerea „ordinii” și desfășurarea lină a activității). Și antreprenorii trebuie să aleagă metodele care se vor dovedi cele mai eficiente pentru realizarea acestei funcții organizaționale, adesea prin îndepărtarea celor utilizate în mod tradițional. Acesta este un proces atât de exigent încât doar puține persoane posedă capacitățile necesare să-l realizeze - de aceea un antreprenor este adesea numit „lider înnăscut”.

4. Antreprenorul în calitate de temerar

Practic, caracteristica principală a mediului în care există antreprenoriatul este riscul (sau veniturile); dacă veniturile sunt sigure, nu există niciun risc. O firmă care funcționează într-un mediu fără riscuri ar continua să se extindă pentru totdeauna, întrucât posibilele rezultate negative ar fi excluse. Astfel, riscul este o limită pentru supra-extinderea întreprinderilor. Acesta poate fi măsurat cantitativ, totuși, prin utilizarea metodelor statistice care măsoară dispersia, precum varianța și deviația standard.

5. Antreprenorii și incertitudinea

Incetitudinea este o caracteristică principală atât a jocului de poker cât și a piețelor. Să ne imaginăm că nu ar exista—atunci viitorul ar putea fi prezis cu o precizie de 100 la sută, astfel că nu ar fi o sursă de profit de durată pentru nimeni, întrucât oricine ar putea și acest lucru, cel puțin în schimbul unei taxe. Astfel, incertitudinea se dovedește a fi o piatră de hotar pentru înțelegerea antreprenorilor despre mediu și cauzele și efectele evenimentelor care au loc în acesta, care este ceea ce determină în ultimă instanță succesul speculațiilor lor comerciale.

Link-uri pentru manuale

1. <http://campus.globalnxt.edu.my/FileRepository/Community/3079/148440/doc/Textbook.pdf>
2. <http://campus.globalnxt.edu.my/FileRepository/Community/3079/148440/doc/Textbook.pdf>
3. <http://campus.globalnxt.edu.my/FileRepository/Community/3079/148440/doc/>



Textbook.pdf

4. <http://campus.globalnxt.edu.my/FileRepository/Community/3079/148440/doc/Textbook.pdf>

5. <http://campus.globalnxt.edu.my/FileRepository/Community/3079/148440/doc/Textbook.pdf>

Link-uri pentru tutoriale online, legate de tema modulului

6. <https://www.wiziq.com/tutorial/383-Corporate-Entrepreneurship>

7. <https://www.wiziq.com/tutorial/105379-Entrepreneurship>

8. <https://www.wiziq.com/tutorial/25578-Entrepreneurship>

9. <https://www.wiziq.com/tutorial/383-Corporate-Entrepreneurship>

10. <https://www.wiziq.com/tutorial/383-Corporate-Entrepreneurship>

Link-uri pentru instrumentele aplicate, legate de tema modulului

11. <https://developer.gooddata.com/getting-started/tutorial/getting-started-prerequisites>

12. <https://www.wiziq.com/tutorial/25578-Entrepreneurship>

Modul: Tehnologii web pentru animația concepută în format 2D și 3D

Cod curs: COMP/004

Denumire curs: Web Design Grafic cu Animații 2D și 3D

Cod modul: COMP/001 – 02/01

Denumire modul: Tehnologii web pentru animația concepută în format 2D și 3D

Abordarea învățării: Online

Resurse necesare: Browser pe calculator sau dispozitiv mobil cu acces la internet

Durață: cursuri de 8 ore și laboratoare de 8 ore

Obiectivul modulului

Utilizând diverse tehnici artistice, de a preda modul de concepere a animațiilor 2D și 3D prin accesul web

Adnotarea modulului

De a preda modul de ilustrare a cărților și tabloidelor (în special cele electronice), modul de concepere a graficelor în format 2D și 3D cu accesul la un browser și modul de încorporarea a mișcării în acele grafice.

Rezultate de învățare așteptate

Fundamentele designului/Designului web și desenului, conceptul de ilustrație, designul aspectului paginilor, prezentare interactivă, animație 2D și 3D, arta rezumatului digital, editarea animațiilor

Rezultate de învățare

Cursanții trebuie să înțeleagă:



iPro



Program de
învățare pe tot
parcursul vieții

- Importanța cercetării și analizei critice pentru a ajuta la îmbunătățirea înțelegerii lor privind crearea de animații și editarea software;
- Procesele necesare pentru a crea produse animate în tehnici 2D și 3D utilizând abilități specifice;
- Aceste abilități trebuie să includă conceperea personajelor și fundalelor, modelarea, texturarea, montarea și testele cheie de animație;
- Cursanții vor avea de asemenea abilități dezvoltate de editare, exportare, Crearea de DVD-uri, Photoshop și alte programe cheie de creare a animațiilor.

O gamă de activități va include:

- Crearea de lucrări de artă într-un program precum Blender;
- Tehnici simple de animație utilizând programe precum Flash și Java;
- Modelare și texturare de bază utilizând programe precum 3Ds Max, Maya sau similare;
- Tehnicile de editare - importarea/exportarea de fișiere și crearea de DVD-uri.

Până la finalizarea cu succes a acestui modul, studenții vor fi capabili să:

- Utiliza și integra în mod competent o gamă de abilități de nivel mai înalt legate de animația 2D și 3D ca răspuns la temele stabilite;
- Explora în mod independent potențialul tehnologiilor și echipamentului corespunzător pentru animația 2D și 3D;
- Experimenta în mod independent și în colaborare cu aplicarea conceptelor și proceselor ca răspuns la o instruire profesională legată de animația 2D și 3D.

Experiențe practice și ateliere

Introducere în animația 2D/3D; Ultimele tendințe ale lumii 2D/3D; Filme animație și instrumente pentru realizarea animațiilor 2D/3D

Conținutul educațional

1. Animația 2D - Animația 2D est o experiență practică a principiilor, practicilor, și aspectelor implicate în crearea secvențelor animate asistate de calculator [6, 16]. Modulul scoate în evidență principiile mișcării și schimbării sale de-a lungul timpului. Studenții se vor concentra pe diferite subiecte, precum planificarea animației, problemele de interfață, principiile de animație, tranziții, etc. Studenții trebuie să utilizeze o gamă de abordări - de la graficele manuale până la tehnica de animație stop motion. Rezultatul general al abilităților animației 2D trebuie să includă:
 - Crearea lucrărilor de artă digitale și a materialelor adecvate pentru animația 2D;
 - Crearea secvențelor animate utilizând metodele de producție ale animației 2D și software-ul digital;
 - Descrierea și evaluarea programelor și practicilor implicate în crearea secvențelor animate 2D.
2. Animația 3D - Animația 3D este centrată pe animarea personajelor și obiectelor în mediile digitale 3D. Cursul se va concentra de asemenea și pe povestire, dinamica mișcării, și dezvoltarea performanțelor elocvente. În cadrul cursului, studenții vor planifica și rezuma scene, vor structura camera și obiectele din scenă, stabili modele pentru animație, explora



iPro

performanța și mișcarea personajelor, învața strategiile fluxului de lucru în animație, vor reda, și compune secvențele lor finale. Rezultatul general al abilităților privind animația 3D trebuie să includă

- Crearea lucrării de artă digitală și a materialelor potrivite pentru animația 3D;
 - Crearea secvențelor animate utilizând metode de producție a animației 3D și software-ul digital;
 - Descrierea și evaluarea programelor și practicilor implicate în crearea secvențelor animate 3D.
3. Lumile virtuale și Modelarea 3D - prezintă principiile și conceptele modelării tridimensionale prin aplicarea software-ului corespunzător de modelare. Aceasta dezvoltă abilitățile în producerea modelelor tridimensionale bazate pe computer, animației și obiectelor virtuale și graficelor. Studenții vor produce modele 3D animate, încorporând efectele iluminatului, texturile și alte caracteristici avansate de modeling.
4. Programarea 2D și 3D cu Java - dezvoltarea abilităților în modelarea orientată pe obiecte și designul interfeței utilizatorului. Sunt dezvoltate abilitățile practice necesare designului și dezvoltării programelor Java 2D și 3D. Cursul va oferi studenților cunoștințele și abilitățile în:
- Principiile de bază ale graficii 2D cu Java - Trasarea liniilor și curbilor, efecte speciale și realitatea virtuală, arii, text și culori;
 - Principiile de bază ale graficii 3D cu Java - Modelarea obiectelor tridimensionale, Iluminatul și umbrirea, efectele speciale și realitatea virtuală.
5. HTML5 și JavaScript - Pânza HTML5 este despre trasarea graficelor prin pânza HTML, care este un set de metode JavaScript (APIs) pentru trasarea graficelor (linii, casete, cercuri, forme). Prin utilizarea pânzei HTML, studenții vor învăța să:
- Construiască un text prin de culoare, cu sau fără animație;
 - Implementeze prezentarea datelor grafice cu o imagistică de grafice și diagrame;
 - Animeze obiecte - de la simple mingi săltărețe până la animați complexe;
 - Producă interacțiune;
 - Gestioneze pânzele pentru a răspunde evenimentelor JavaScript - a asculta și a răspunde oricărei acțiuni a utilizatorului (clicuri pe taste, clicuri cu ajutorul mouse-ului, clicuri din butoane, mișcarea degetelor.
 - Începe metodele legate de pânze pentru animații, ofere multe posibilități pentru aplicațiile HTML pentru jocuri.
6. Designul aplicațiilor de pe mobile – va oferi principiile pentru dezvoltarea aplicațiilor pentru platforma mobilă Android. Cursurile vor ghida studenții în dezvoltarea aplicațiilor Android utilizând platforma de dezvoltare Java și Android Studio.

Link-uri pentru manuale

- a) Andy Beane, Elemente esențiale de animație 3D, Wiley, 2012
- b) Daniel Selman, Programare 3D Java, Manning, 2012,
- c) Frank Klawonn, Introducere în grafica pe calculator utilizând Java 2D și 3D, Ediția a doua, Springer, 2012
- d) Frederic Dufaux, Beatrice Pesquet-Popescu, Marco Cagnazzo, Noile tehnologii pentru videoclipurile 3D, Wiley, 2013
- e) Lance Flavell, Blender nivel începător - Sursă deschisă de modelare 3D, animație și design jocuri, Apress, 2012



- f) Lindsey Fallow, Dawn Griff, Prima dată capul - Geometria 2D, O'Reilly Media, 2009
- g) Robert Chin, Începerea dezvoltării jocurilor 3D Android, Apress, 2014
- h) Steve Fulton, Jeff Fulton, Pânza HTML5 - Interactivitate nativă și animație pentru rețea, Ediția a 2-a, O'Reilly Media, 2013
- i) Tony Parisi, Programarea aplicațiilor 3D cu HTML5 și WebGL, O'Reilly Media, 2014
- j) Tony Parisi, WebGL: În sus și în funcțiune, O'Reilly Media, 2012

Link-uri pentru tutoriale online, legate de tema modulului

- a) <http://www.w3schools.com/> (Tutorialele online pentru HTML5, JavaScript și alte tehnologii legate de rețea).
- b) <http://docs.oracle.com/javase/tutorial/2d/> (Introducere în Java 2D API și arată modul de afișare și imprimare a graficelor 2D în programele Java).
- c) <http://www.java3d.org/> (Conține multe link-uri și tutoriale utile pentru Java 3D API și modul său de utilizare).
- d) www.udemy.com (O resursă extraordinară pentru învățarea modului de dezvoltare a aplicațiilor Android).
- e) www.lynda.com (O resursă extraordinară pentru învățarea modului de dezvoltare a diferitelor conținuturi diferite legate de 2D/3D).

Link-uri pentru instrumentele aplicate, legate de tema modulului

- a) <http://www.adobe.com/products/flash.html> (Modalitate ușoară de creare a animațiilor. În plus, personalizarea periiilor pentru forma, unghiul și platitudinea perfectă —apoi sincronizarea acestora pentru utilizarea pe multiple computere).
- b) <http://usa.autodesk.com/maya> (modelarea 3D - Maya este foarte populară pentru modelele de dezvoltare pentru jocuri, animații și filme).
- c) <http://www.autodesk.com/products/3ds-max/> (software de modelare 3D pentru o modelare, animație, simulare comprehensive și redarea soluției pentru jocuri, film, și artiștii graficii mișcării.)
- d) <http://www.blender.org> (Blender este un produs gratuit de sursă deschisă pentru modelarea 3D).
- e) <http://developer.android.com/tools/studio/index.html> (Mediul integrat de dezvoltare oficial pentru dezvoltarea aplicațiilor Android).
- f) <http://www.opengl.org> (Fundamentarea industriei pentru graficele de înaltă performanță - de la jocuri la realitate virtuală, telefoane mobile până la super computere).



TUCEP

Modul: „Planificarea proiectelor pentru managementul calității și al riscurilor”

Cod curs: COMP/006

Denumire curs: Calitatea proiectelor și managementul riscurilor

Cod modul: COMP/006_01/01

Denumire modul: Planificarea proiectelor pentru managementul calității și al riscurilor

Abordarea învățării: mixtă

Resurse necesare: Dispozitiv mobil (smartphone/tabletă) cu acces la internet; computer personal

Durată: 12 ore

Obiectivul modului

Structurarea unui plan de lucru care să permită atingerea obiectivelor și rezultatelor proiectului, echilibrând necesitățile de optimizare ale utilizării factorilor de producție cu nevoile clienților.

Adnotarea modului

Pornind de la condițiile date și constrângerile resurselor, cunoașterea modului de elaborare a planului de lucru care să organizeze diversele etape ale implementării proiectului.

Rezultate de învățare așteptate

Studentii vor identifica atribuțiile și rolul Managerului de proiect; sistemele de producție (principalele diferențe conceptuale între a lucra și a fi angajat în realizarea unui produs finit); definirea structurii proiectului, identificarea resurselor, contabilizarea; identificarea fazelor, planificarea activităților. Aceștia vor fi capabili să elaboreze bugetul, tehnicile de implementare a unui sistem de control, calcularea fluxului de numerar al comenzii.

Rezultate de învățare

La finalul acestui modul, studenții vor fi capabili să dezvolte un plan de lucru formalizat și să identifice resursele necesare pentru implementarea unui proiect.

Experiențe practice și ateliere

Dezvoltarea unui plan de lucru formalizat, care să explice diferitele faze ale implementării proiectului (definirea constrângerilor, obiectivelor și rezultatelor proiectului. Identificarea structurii analitice a proiectului Structura principală de descompunere; punctele de referință și pachetele de lucru). Determinarea resurselor necesare pentru implementarea unui proiect.



Conținutul educațional

Introducere în Managementul proiectelor

Prima parte: Abordări ale managementului proiectelor/programelor

A doua parte: Ce este planificarea?

A treia parte: Faza de implementare în proiect

A patra parte: Spre implementare

A cincea parte: Un exemplu de abordare pentru managementul calității și riscurilor

Modul: „Echipa de proiect pentru managementul calității și al riscurilor”

Cod curs: COMP/006

Denumire curs: Calitatea proiectelor și managementul riscurilor

Cod modul: COMP/006_01/02

Denumire modul: Echipa de proiect pentru managementul calității și al riscurilor

Abordarea învățării: mixtă

Resurse necesare: Dispozitiv mobil (smartphone/tabletă) cu acces la internet; personale computer

Durată: 12 ore

Obiectivul modulului

Stabilirea și conducerea echipei proiectului pentru a atinge scopurile.

Adnotarea modulului

Cunoașterea modului de gestionare a resurselor profesionale implicate într-un proiect utilizând instrumentele și metodele lucrului în echipe.

Rezultate de învățare așteptate

Studentii vor identifica elementele organizării lucrului și ale managementului resurselor umane; grupuri cu centrare pe management și metodologii de lucru ale grupului; tehnici de comunicare și negociere; Metodologii și instrumente pentru facilitarea relațiilor; Psihologia și etica negocierii; Echipa de management cu putere de decizie; Tehnici de rezolvare a problemelor.

Rezultate de învățare

La finalul acestui modul, studenții vor fi capabili să gestioneze resursele profesionale implicate în proiect și vor ști cum să comunice și să lucreze în echipe în cadrul unei echipe de proiect.



Experiențe practice și ateliere

Să gestioneze resursele profesionale implicate în proiect: identificarea resurselor profesionale; atribuirea sarcinilor corespunzătoare; motivarea membrilor echipei; evaluarea performanței individului și grupului.

Comunicarea și lucrul în echipe în cadrul unei echipe de proiect: pentru a facilita relația dintre membri; dezvăluirea oricăror poziții divergente; medierea pozițiilor conflictuale, intervenția pentru prevenirea impactului negativ.

Conținutul educațional

- Sensul competenței; evaluarea abilităților (orientare, împuternicire și valoare educațională)
- Proiect de management al resurselor umane (faza inițială a proiectului și conceptele de bază ale echipei de proiect)
- Procesele proiectului de management al resurselor umane (Planificarea managementului resurselor umane, Formarea echipei de proiect, dezvoltarea echipei de proiect, gestionarea echipei de proiect)
- Etapele de instruire și dezvoltare a unui grup – Grupul de lucru (Formare, asalt, realizare și amânare; avantajele echipei și ale lucrului în echipă)
- Strategii de management al echipei de proiect – competențe interpersonale/personale și sociale (Leadership, team building (consolidarea echipei), Motivație, comunicare, luarea de decizii, conștiință politică și culturală, negociere)
- Conflict (confruntare, compromitere, uniformizare, forțare și retragere)
- Managementul schimbărilor
- Coordonarea echipei (Facilitator și echipă excelentă)
- Rezolvarea problemelor
- Îndrumare și instruire
- Rolul managerului de proiect (Reguli și valori)
- Exemplu (Design curs: Mary S.Woodley, CSU Northridge – „Planificarea proiectelor digitale și Bazele managementului”)



ATiT

Modul: Drepturi de proprietate intelectuală: Introducere

Cod curs: Core/004

Denumire curs: Aspecte juridice, reglementare și DPI

Cod modul: Mod/003

Denumire modul: Drepturi de proprietate intelectuală: Introducere

Abordarea învățării: Online, cu activități suplimentare offline (xMOOC)

Resurse necesare: Computer personal/Acces la internet

Durată: 6 ore (+ 6 ore de studiu individual)

Obiectivul modulului

Acest curs este conceput pentru designerii, creatorii, scriitorii care încep să lucreze sau lucrează deja în toate mediile noi și tradiționale: radio, TV, presă, web, multimedia, aplicații, film, teatru, tipărire, jocuri, etc., nu doar din domeniul artistic, ci și din toate segmentele industriei media și comunicații ca persoană independentă sau ca angajat: informații, știri și presă, publicitate și relații publice, jocuri, industrie, divertisment, comerț și educație. Cursul este conceput pentru a fi o introducere generală însă comprehensivă în aspectele de reglementare legate de drepturile de proprietate intelectuală (DPI). Conținutul cursului include:

- Prezentarea cursului
- Definierea DPI și a diferitelor tipuri de DPI
- Istoria DPI
- De ce DPI? Care sunt obiectivele și realizările?
- De ce nu DPI? Care sunt „prejudiciile” create de DPI?
- Prezentare generală a diferitelor DPI
- Compararea diferitelor concepte DPI în funcție de cadrele internaționale, naționale sau regionale locale, industriale și culturale, politici și concepte.
- Avantaje și dezavantaje. Alternative? Dezvoltări viitoare?

Toate părțile sunt ilustrate pe cât posibil cu exemple din lumea reală și cazuri concrete.

Adnotarea modulului

- Înțelegerea și explicarea cadrului legal și de reglementare pentru afaceri în general, și pentru companiile de media digitală și arte și în special pentru profesioniști;
- Înțelegerea aspectelor internaționale ale legislației și reglementării DPI (globală, UE, alte organisme internaționale);
- Înțelegerea proprietății intelectuale în general și capacitatea de a aplica noțiunile de bază într-un studiu de caz;
- Înțelegerea aspectelor legale de bază legate de toate aspectele producției media în sine: individual, jurnalistic, ficțional, reclamă, etc.;



- Înțelegerea oportunităților și riscurilor potențiale ale internetului și comunicării prin mediile electronice (email, instrumente de rețea) pentru lucru, timpul liber, distribuirea de informații și lucrul în rețea în colaborare, învățare și cercetare. Înțelegerea implicațiilor la nivel personal, în special cu privire la DPI.
- Conștientizarea aspectelor legate de validitatea și fiabilitatea informațiilor disponibile și de principiile juridice și etice implicate în utilizarea (interactivă) a media digitală și artelor.
- Înțelegerea aplicărilor patentelor și cunoașterea modului și locului de aplicare la nivelul corespunzător.

Rezultate de învățare așteptate

După finalizarea acestui curs, cursantul va fi capabil să caute, să găsească, să selecteze și să aplice o schemă potrivită DPI pentru un produs sau o producție creată de el/ea; pentru a crea o schemă DPI pentru producțiile sale de toate tipurile și pentru a face o distincție între practicile legale și încălcările drepturilor de autor.

Rezultate de învățare

La finalizarea cu succes a acestui modul, studenții vor fi capabili să creeze o strategie DPI valabilă și sustenabilă pentru ei și pentru organizația lor la toate nivelele și pentru toate formele de media și publicații.

Experiențe practice și ateliere

Acest curs are scopul de a fi o introducere generală însă comprehensivă în aspectele de reglementare legate de Drepturile de proprietate intelectuală (DPI), acesta constând dintr-o parte teoretică, dar și din câteva părți practice în care cursanții sunt încurajați să discute între ei alte aspecte diferite ale DPI, aceștia având de asemenea sarcina de a critica actualele scheme și de a dezvolta idei pentru design-uri viitoare ale schemelor DPI și politicilor care sunt relevante în aria lor de interes, expertiză sau lucru. Lucrarea practică va consta de asemenea în aplicarea diferitelor scheme de DPI la propriile creații. Sarcinile constă în:

- Explorarea și documentarea cadrului național de reglementare DPI (cercetare de birou)
- Interviewarea autorului creativ și aspecte legate de documente
- Publicarea documentului pe blogul distribuit în comunitatea de practică
- Discutarea aspectelor și compararea cu colegii
- Participarea la chestionarul DPI cu multiple nivele

Conținutul educațional

Prezentări Ppt, documente de studii de caz, videoclipuri, eseuri, chestionare, MCQs
MOOC, Webinare, bloguri, chat, forum (cel mai integrat în MOOC)

- Introducerea în DPI și dreptul de autor
 - Istoria și filozofia din spatele DPI și a drepturilor de autor
 - Tipuri de DPI
- Aspecte juridice
- Alternative pentru DPI
- Aplicații pentru utilizatori și pentru autori



- Viitorul drepturilor de autor
- Chestionar despre drepturile de autor (evaluare)

Fiecare capitol constă într-un videoclip scurt de prezentare care stabilește scena și explică limitele subiectului, fiecare parte a lecției conține activitățile cursantului, precum discuția sau lucrarea de cercetare, fiecare capitol se încheie cu o scurtă autoevaluare, întregul curs se încheie cu un chestionar comprehensiv.

Lectură recomandată și alte materiale de suport

- Aliprandi A., *Comunele creative: Un ghid al utilizatorului*, Ledizione Italia, 2011
- Bently L. and Sherman B., *Legea privind proprietatea intelectuală*, Oxford, 2014
- De Cock C., *Manifestul drepturilor de autor*, Brussels, 2015
- IRSWG, *Recomandări pentru infrastructura tehnică pentru declarațiile drepturilor internaționale standardizate*, Mai 2015
- Johns A., *Piracy: Războaiele proprietății intelectuale de la Guttenberg la Gates*, Chicago, 2009
- Lessig L., *Cultură liberă*, Penguin New York, 2004
- www.wipo.int



ULO

Cod curs: Core/003

Denumire curs: Culturi digitale și dezvoltarea pentru practica creativă

Cod modul: CORE/003 – 02/02

Denumire modul: Specificitatea culturii digitale și a comunicării - Creativitate 2.0.

Abordarea învățării: Online, cu activități suplimentare offline (Moodle)

Resurse necesare: Computer personal/Acces la internet

Durată: 5 ore (+ 5 ore de studiu individual)

Obiectivul modului

Identificarea factorilor determinanți ai culturii digitale și caracteristicile comunicării pe internet pentru a oferi o mai bună înțelegere a contextului cultural contemporan pentru dezvoltarea creativă a indivizilor; Studenții trebuie să se familiarizeze cu toate materialele prezentate pe platforma Moodle. În plus, vor fi desfășurate două lecții tradiționale despre liniile directoare ale platformei electronice, ca o formă de învățare mixtă și flipped classroom (clasa inversă).

Lipsuri acoperite: responsabilitate socială, consolidarea cunoștințelor, conștientizare interculturală și comunicare, platformă și tehnologie media, măiestrie, TIC (tehnologia informației și comunicațiilor), mediile sociale, creativitate și inovare.

Adnotarea modului

Indicarea dezvoltării unui astfel de discurs și specificitatea culturală a prezumției ca și fenomen social; discutarea creativității web - relații între creare și recreare, reutilizare, eșantionare ca și manifestare a căutării originalității; descrie spațiile creativității și direcția lor potențială de dezvoltare în societățile din rețele.

Rezultate de învățare așteptate

Dobândirea cunoștințelor despre cultură digitală și comunicare în contextul creativității și inovației

Rezultate de învățare

În cadrul culturii digitale, studenții vor primi fundamentele codului într-o manieră accesibilă, împreună cu gândirea vizuală și rezolvarea creativă a problemelor. Abilitățile și încrederea sunt dezvoltate prin exerciții asistate, care formează blocurile de cunoștințe și tehnici, pe care studenții pot să le aplice rapid la problemele creative stabilite în descrierile pe scurt ale proiectelor.



Experiențe practice și ateliere

Abilități mai bune în comunicarea pe internet și înțelegerea noilor media și a culturii digitale, promovarea proprie, acțiunile creative în mediile sociale, potențialul pentru dezvoltare proprie, găsirea soluțiilor creative, rezolvarea problemelor excepționale legate de cultura digitală.

Conținutul educațional

Manuale:

Bollier D., Racine L. (2005), *Pregătit pentru a distribui: Creativitate în Modă și Cultură digitală*.
Cinque T. & A. Brown (2015), *Educarea generației următoare: Utilizarea Screen Media, Competențe digitale și Educația terțiară*.
Dalile L. (2012), *Modul în care școlileucid creativitatea*.
Deuze M. (2005), *Participare, remediere, bricolaj: Considerarea principalelor componente ale culturii digitale*.
Miller V. (2011), *Înțelegerea culturii digitale - Introducere*.
Structuri de participare la cultura digitală, ed. J. Karaganie (2007).
Ce este creativitatea?

Tutoriale de pe internet:

Eger J. M. (2013), *Cultura poate fi cheia creativității*.
Global Cultură digitală: Diferențe culturale și internet (21.02.2012).
Gournelos. T. (2014), *Cultură digitală, limbă, revoluție*.
Kawasaki Guy, *Arta inovării*.
Otani R., O recenzie a Dlui Deuze, *Cultură digitală* (2009).
Robinson K. (2006), *Modul în care școlileucid creativitatea*.



VG TU

Modul:

Cod curs: OPTN/004

Denumire curs: Tehnologie multimedia digitală

Cod modul: OPTN/004

Denumire modul: Jocuri pe calculator

Abordarea învățării: Mixtă

Resurse necesare: Computer

Durată: 12 ore

Obiectivul modului

Obiectivul acestui modul este de a dezvolta jocul controlat pe calculator în care jucătorii interacționează cu obiectele afișate pe un ecran, în scopul distracției sau educației:

Design bazat pe modele a comportamentului personajelor din jocurile controlate pe calculator;
Sistemul de jocuri controlate pe calculator; Sistemul de jocuri controlate pe calculator; Calculatorul și jocurile video

Adnotarea modului

Un joc pe calculator este un joc controlat pe calculator în care jucătorii interacționează cu obiectele afișate pe un ecran, în scopul distracției sau educației. Jocul pe calculator include și jocurile care afișează doar text sau care utilizează alte metode, precum sunetul sau vibrația, ca dispozitivul lor principal de feedback, sau un controlor (jocurile pe consolă), sau o combinație a oricăroră dintre cele de mai sus.

Orientări pentru modul:

Esența materialului modului:

- Referințe
- Instrucțiuni
- Sisteme de învățare pe calculator

Platformă pentru meditații:

Moodle

Abilități de cooperare transferabile:

- Participarea la discuțiile de grup și prezentări prin intermediul internetului
- Lucrul în echipă
- Sisteme de învățare pe calculator
- Exercițiul inițiativei și responsabilității personale

Evaluare:

Abilitățile dobândite vor fi evaluate pe o scală de 10 puncte printr-un test.



Rezultate de învățare așteptate

Conceptele de design ale diferitelor jocuri pe calculator, Aplicarea jocurilor pe calculator în diferite medii, Design în rețea, grafice de jocuri cu jucători multipli, animație, fizică, și programarea simulărilor:

- O analiză a literaturii utilizării jocurilor în educație;
- Utilizarea calculatorului și a jocurilor video în procesul de învățare;
- Introducere în jocurile educaționale în procesul de învățare;
- Jocuri serioase: jocuri educaționale online;
- Învățarea cu ajutorul jocurilor de simulare;
- Avansarea jocurilor educaționale.

Rezultate de învățare

La finalizarea cu succes a acestui modul, studenții vor fi capabili să creeze un joc simplu controlat de calculator, videoclipuri inteligente.

Experiențe practice și ateliere

Echilibrarea rezultatelor de învățare cu o experiență distractivă de jocuri. Adoptarea unei abordări acționate de utilizator pentru a crea conținutul jocurilor, dinamica jocurilor și de a defini rezultatele valide. Integrarea mecanismelor de evaluare în joc și pentru proiectul global:

- Cele mai bune practici în jurul implementării jocurilor educaționale;
- Cele mai bune practici pentru jocurile de pe Facebook;
- Cele mai bune practici ale jocurilor de pe mobile;
- Plan interactiv inteligent de jocuri ;
- Cele mai bune practici și exemple pentru jocuțiunea cu succes.

Conținutul educațional

- Adventure Game studio
- GameSalad
- Sploder
- Thinking Worlds
- Marmalade SDK
- Marmalade Quick
- Unreal Development Kit
- Maya LT
- Scaleform Mobile SDK
- Unity Pro
- Project Anarchy
- App Game Kit
- Corona SDK
- Ludei
- Nextpeer
- PlayHaven
- PowerVR Graphics SDK



Enlighten

Web Marmalade

Cursuri Moodle

Fizica implicată în dezvoltarea jocurilor

Introducere în instrumente

JavaScript pentru diferite instrumente

Controlarea personajelor

Dezvoltarea unui joc utilizând instrumentele

Demonstrație live și exemple