



### FIȘA DISCIPLINEI

#### 1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea Națională de Știință și Tehnologie Politehnica București
1.2 Facultatea	Electronică, Telecomunicații și Tehnologia Informației
1.3 Departamentul	Telecomunicații
1.4 Domeniul de studii	Inginerie Electronică, Telecomunicații și Tehnologii Informaționale
1.5 Ciclu de studii	Masterat
1.6 Specializarea	Tehnologii Multimedia pentru Producția de Conținut în Domeniul Audiovizualului și Comunicațiilor

#### 2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei (ro)		Cercetare științifică și practică 1					
(en)		Scientific research and practice 1					
2.2 Titularul activităților de curs							
2.3 Titularul activităților de seminar / laborator							
Drd. ing. Bogdan Moroșanu							
2.4 Anul de studiu	1	2.5 Semestrul	I	2.6. Tipul de evaluare	V	2.7 Regimul disciplinei	Ob
2.8 Tipul disciplinei	F	2.9 Codul disciplinei	UPB.04.M3.O.16-28	2.10 Tipul de notare	Nota		

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

3.1 Număr de ore pe săptămână	0	Din care: 3.2 curs	0.00	3.3 seminar/laborator	0
3.4 Total ore din planul de învățământ	0.00	Din care: 3.5 curs	0	3.6 seminar/laborator	0
Distribuția fondului de timp:					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					250
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate					
Pregătire seminarii/ laboratoare/proiecte, teme, referate, portofolii și eseuri					
Tutorat					0
Examinări					0
Alte activități (dacă există):					0
3.7 Total ore studiu individual	250.00				
3.8 Total ore pe semestru	250				
3.9 Numărul de credite	10				

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

4.1 de curriculum	Nu este cazul.
4.2 de rezultate ale învățării	Nu este cazul.

#### 5. Condiții necesare pentru desfășurarea optimă a activităților didactice (acolo unde este cazul)

5.1 Curs	Nu este cazul.
----------	----------------



5.2 Seminar/  
Laborator/Proiect

Nu este cazul.

**6. Obiectiv general** (Se referă la intențiile profesorilor pentru studenți, la ceea ce studenții vor fi învățați în timpul cursului. Oferă o orientare cu privire la locul cursului în cadrul domeniului științific abordat, precum și la rolul pe care acesta îl are în cadrul specializării studiate. Vor fi descrise de o manieră generală tematicile abordate, justificarea includerii cursului în planul de învățământ al specializării studiate etc.)

- Aplicarea practică a metodelor de realizare a spectacolelor multimedia.
- Realizarea practică a măsurătorilor de acustică și interpretarea acestora pentru a îmbunătăți sunetul în spații închise și în aer liber.

**7. Competențe** (Capacitatea dovedită de a utiliza cunoștințe, aptitudini și abilități personale, sociale și/sau metodologice în situații de muncă sau de studiu și pentru dezvoltarea profesională și personală. Reflectă cerințele angajatorilor.)

<b>Specifice</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Capacitatea de a aplica tehnologii multimedia în spectacole moderne</li><li>• Capacitatea de a utiliza mijloace tehnice pentru a dezvolta ideea artistică a unui director de spectacol contemporan</li><li>• Capacitatea de a calibra o măsurătoare de acustică în funcție de locația vizată</li><li>• Capacitatea de a extrage parametrii acustici în măsurători</li><li>• Capacitatea de a interpreta măsurători acustice.</li></ul>
<b>Transversale (generale)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Lucrează în echipă și comunică eficient, coordonându-și eforturile cu ceilalți pentru rezolvarea de situații problemă de complexitate medie;</li><li>• Autonomie și gândire critică: abilitatea de a gândi în termeni științifici, de a căuta și analiza date în mod independent, precum și de a desprinde și prezenta concluzii / identifica soluții;</li><li>• Capacitate de analiză și sinteză: prezintă în mod sintetic cunoștințele dobândite, ca urmare a unui proces de analiză sistematică;</li><li>• Respectă principiile de etică academică: în activitatea de documentare citează corect sursele bibliografice utilizate;</li><li>• Pune în practică elemente de inteligență emoțională în gestionarea socio-emoțională adecvată a unor situații din viața reală/academică/profesională, demonstrând stăpânire de sine și obiectivitate în luarea deciziilor sau în situații de stres.</li></ul>

**8. Rezultatele învățării** (Sunt enunțuri sintetice referitoare la ceea ce un student va fi capabil să facă sau să demonstreze la finalizarea unui curs. Rezultatele învățării reflectă realizările studentului și mai puțin intențiile profesorului. Rezultatele învățării informează studenții despre ceea ce se așteaptă de la ei din punct de vedere al performanței, pentru a obține notele și creditele dorite. Sunt definite în termeni concreți, folosind verbe similare exemplurilor de mai jos și indică ceea ce se va urmări prin evaluare. Rezultatele învățării vor fi astfel redactate încât să fie evidențiată clar relația față de competențele definite la punctul 7.)



<b>Cunoștințe</b>	<p><i>Rezultatul asimilării de informații prin învățare. Cunoștințele reprezintă ansamblul de fapte, principii, teorii și practici legate de un anumit domeniu de muncă sau de studiu. Pot fi teoretice și/sau faptice.</i></p> <p>După absolvirea acestei materii studenții vor avea competențele necesare pentru a concepe, proiecta și realiza aplicații multimedia destinate artelor spectacolului, folosind un limbaj profesional specific și criterii de convergență între soluția tehnică și aspectele sale estetice. De asemenea va:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Realiza practic determinare a răspunsului la impuls acustic al sistemelor acustice;</li><li>• Cerceta fenomenele de stabilire și stingere a sunetului, reverberație, absorbție și dispersie sonoră, precum și modalitățile de control a acestor parametri;</li><li>• Utiliza metodele de extragere a parametrilor acustici din răspunsul la impuls acustic al încăperilor.</li></ul>
<b>Aptitudini</b>	<p><i>Capacitatea de a aplica cunoștințe și de a utiliza know-how pentru a duce la îndeplinire sarcini și a rezolva probleme. Aptitudinile sunt descrise ca fiind cognitive (implicând utilizarea gândirii logice, intuitive și creative) sau practice (implicând dexteritate manuală și utilizarea de metode, materiale, unelte și instrumente).</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Validarea prin experiment a noțiunilor teoretice prezentate la materiile de semestru de la programul de masterat;</li><li>• Înțelegerea fenomenelor și obținerea unor prime estimări cantitative;</li><li>• Obținerea deprinderilor de operare și configurare a echipamente specifice de măsură;</li><li>• Verificarea experimentală calitativă și cantitativă a relațiilor de proiectare consacrate în acustica arhitecturală;</li><li>• Experimentarea controlului sunetului la instrumentele acustice;</li><li>• Selectează și grupează informații relevante într-un context dat;</li><li>• Lucrează productiv în echipă;</li><li>• Verifică experimental soluții identificate;</li><li>• Interpretează adecvat relații de cauzalitate;</li><li>• Formulează concluzii la experimentele realizate;</li><li>• Argumentează soluțiile identificate/modurile de rezolvare.</li></ul>

**Responsabilitate și autonomie**

*Capacitatea cursantului de a aplica în mod autonom și responsabil cunoștințele și aptitudinile sale.*

- Selectează surse bibliografice potrivite și le analizează;
- Respectă principiile de etică academică, citând corect sursele bibliografice utilizate;
- Demonstrează receptivitate pentru contexte noi de învățare;
- Manifestă colaborare cu ceilalți colegi și cadre didactice în desfășurarea activităților didactice;
- Demonstrează autonomie în organizarea situației/contextului de învățare sau a situației problemă de rezolvat;
- Manifestă responsabilitate socială prin implicarea activă în viața socială studențească/implicare în evenimentele din comunitatea academică;
- Promovează/contribuie prin soluții noi, aferente domeniului de specialitate pentru a îmbunătăți calitatea vieții sociale;
- Conștientizează valoarea contribuției sale în domeniul ingineriei la identificarea de soluții viabile/sustenabile care să rezolve probleme din viața socială și economică (responsabilitate socială);
- Aplică principii de etică/deontologie profesională în analiza impactului tehnologic al soluțiilor propuse în domeniul de specialitate asupra mediului înconjurător;
- Analizează și valorifică oportunități de afaceri/de dezvoltare antreprenorială în domeniul de specialitate;
- Demonstrează abilități de management al situațiilor din viața reală (gestionarea timpului colaborare vs. conflict).

**9. Metode de predare** *(Se vor avea în vedere metode care să asigure predarea centrată pe student. Se va descrie modul în care se asigură participarea studenților la stabilirea propriului parcurs de învățare, cum se identifică eventualele rămăneri în urmă și ce măsuri remediale se adoptă în astfel de cazuri.)*

Studentul cercetează, implementează și pune aplicare în particular conceptele, realizând două proiecte practice.

**10. Conținuturi**

**Bibliografie:**

**11. Evaluare**

Tip activitate	11.1 Criterii de evaluare	11.2 Metode de evaluare	11.3 Pondere din nota finală
11.4 Curs	Nu este cazul	Nu este cazul	0
11.5 Seminar/laborator/proiect	Proiect practic Multimedia si spectacolul contemporan. Realizarea tehnica a unui concept multimedia pentru un spectacol	Prezentarea proiectului	50
	Proiect practic pentru Măsurarea și caracterizarea sistemelor acustice. Realizarea de măsurători acustice, egalizarea de sisteme de sonorizare, proiectarea acustică, în funcție de specificul proiectului.	Prezentarea proiectului	50
11.6 Condiții de promovare			



50% din punctajul compus din proiecte.

**12. Coroborarea conținutului disciplinei cu așteptările reprezentanților angajatorilor și asociațiilor profesionale reprezentative din domeniul aferent programului, precum și cu stadiul actual al cunoașterii în domeniul științific abordat și practicile în instituții de învățământ superior din Spațiul European al Învățământului Superior (SEİS)**

Aplicațiile și sistemele multimedia au cunoscut o dezvoltare explozivă în ultimii ani, iar astăzi reprezintă o parte componentă a vieții noastre. Alături de telecomunicații au devenit nucleul dezvoltării societății moderne. În acest context cunoașterea tehnicilor aplicate în spectacolele moderne devine un obiectiv important. În prezent în industrie există o cerere importantă de ingineri calificați cu specializări în inginerie de sunet și imagine care să posedă cu un fundament solid în electronică, sisteme și tehnologia informației, astfel încât să se poată menține ritmul de dezvoltare al domeniului.

Se asigură astfel absolvenților competențe adecvate cu necesitățile calificărilor actuale și o pregătire științifică și tehnică modernă, de calitate și competitivă, care să le permită angajarea rapidă după absolvire, fiind perfect încadrat în politica Universității Naționale de Știință și Tehnologie Politehnica București, atât din punctul de vedere al conținutului și structurii, cât și din punctul de vedere al aptitudinilor și deschiderii internaționale oferite studenților

Data completării

Titular de curs

Titular(i) de aplicații

09.09.2022

Drd. ing. Bogdan Moroșanu

Data avizării în departament

Director de departament

22.10.2024

Conf. Dr. Serban Georgica Obreja

Data aprobării în Consiliul Facultății

Decan

01.11.2024

Prof. Dr. Mihnea Udrea