

PROGRAMĂ PENTRU EXAMENUL NAȚIONAL DE BACALAUREAT – 2009

Domeniul: TEHNIC – MULTIMEDIA

Calificarea profesională: TEHNICIAN MULTIMEDIA

Varianta 2

I. STATUTUL PROGRAMEI

În conformitate cu prevederile legii învățământului nr.84/1995, republicată, cu modificările și completările ulterioare, în cadrul examenului național de bacalaureat **proba E – probă scrisă pentru filiera tehnologică** reprezintă o probă, la alegere, din aria curriculară „Tehnologii”, în funcție de specializarea aleasă de elev.

Programa are, în cadrul examenului de bacalaureat – 2008, statutul de **programă opțională** pentru calificarea profesională: Tehnician multimedia – ruta progresivă de profesionalizare. Pentru calificare profesională mai sus enunțată, absolventul are posibilitatea de a opta pentru una din cele două programe reprezentative ale domeniului-calificării.

Având la bază Standardul de Pregătire Profesională, programa este elaborată pe baza Curriculumului de specialitate și vizează evaluarea performanțelor elevilor dobândite prin parcurgerea următoarelor module :

MI – Principii și metode de design (20 ore teorie) – Curriculum pentru clasa a XIII-a

MIV – Realizarea animațiilor pentru multimedia (24 ore teorie) - Curriculum pentru clasa a XIII-a

MV – Proiectarea interfeței (20 ore teorie) – Curriculum pentru clasa a XIII-a

Conținuturile tematice sunt selectate pe baza condițiilor de aplicabilitate și a criteriilor de performanță din SPP, astfel încât evaluarea finală a competențelor să se realizeze în concordanță cu precizările incluse în SPP.

II. COMPETENȚE DE EVALUAT

Nr. crt.	Unitatea de competențe/Modulul	Competențe individuale
1.	MI Principii și metode de design	1.1. Aplică principiul prin care forma influențează scopul în propria activitate
		1.2. Aplică principiul asocierii culturale în propria activitate
2.	MIV Realizarea animațiilor pentru multimedia	2.1. Investighează și utilizează aplicațiile de modelare 3D pentru randarea modelelor
3.	MV Proiectarea interfeței	3.1. Selectează și analizează un sistem interactiv simplu
		3.2. Descrie și utilizează elemente de interactivitate audio și vizuale
		3.3. Proiectează o interfață interactivă utilizând elementele principale de interfață

III. CONȚINUTURI

1. Considerații estetice ale unui produs
 - Calități formale (aspect, finisare, decorarea suprafeței)
 - Calități „moderne” (avant-garde, post-modern, tradițional)
2. Semnificație simbolică
 - Istorică
 - Contemporană (cultural, social, religios, politic, filosofic)
3. Cerințe funcționale ale unui produs multimedia

- Pentru domeniul economic: prezentări, programe de instruire, marketing, publicitate, demonstrații de produse, cataloage, baze de date

- Pentru domeniul educațional

Pentru locuri publice: furnizare de informații și asistență

4. Valori estetice

- Individuale, grupuri culturale/ sociale, organizații comerciale, grupuri țintă ale pieței, probleme de “gust”

5. Stiluri culturale

- Istoric

- Contemporane (tendințe, modă, identitate individuală/ de grup)

6. Semne și simboluri

7. Semnificație culturală (marketing, comercial, identitate, direcțional, propagandă, etică, de mediu)

8. Formate de fișiere de animație

- GIF, MNG, SVG, SWF, DIR și DCR (formate Director), FLI și FLC (formate AnimatorPro), MAX (formate 3D Studio Max), PICS (Supercard și Director), AVI, QT și MOV, MPEG

9. Aplicații specializate pentru realizarea modelelor 3D și a animațiilor

10. Instrumente și tehnici 3D

11. Sisteme interactive simple

- Istoric

- Producție prin descompunere, abilități cerute în producție, companii multimedia, avantajele sistemelor și metodelor existente

- Definiere

12. Tipuri de sisteme interactive: video recorder, calculator, telefon, telecomandă, cronometru, busola electronică, camera digitală, pager.

13. Elemente de interactivitate audio

- Muzică de fond, ritm și astil adecvate conținutului, efecte de sunet ambiental, efecte speciale pentru executarea clicurilor pe butoane, tranziția paginilor, voci, efecte sincronizate cu animația sau îngropate în coloana audio a unui clip video, comutatoare pentru dezactivarea sunetului

14. Elemente de interactivitate vizuale

Utilizarea culorii pentru a indica o acțiune (de exemplu roșu=oprit / verde=pornit), utilizarea textului pentru captarea atenției, identificare, ordonare după prioritate, aspect estetic, indicii textuale, utilizarea luminii pentru crearea diferitelor efecte (umbre, cadre, grafică 3D pentru sugerarea adâncimii, distanței, spațiului, perspectivei, realității), utilizarea animațiilor (pentru captarea atenției, indicarea unei acțiuni, indicarea timpului parcurs, umor, aspect estetic)

15. Planificarea, proiectarea și asamblarea componentelor unei interfețe interactive

Autori:

Ciobanu Mariana – prof., gr. II, Colegiul Tehnic „Media”, București

Zamfir Maria - prof. ing., gr.I, Colegiul Tehnic „Media”, București