

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	UNIVERSITATEA BABEȘ-BOLYAI	
1.2 Facultatea	FACULTATEA DE ȘTIINȚE POLITICE, ADMINISTRATIVE ȘI ALE COMUNICĂRII	
1.3 Departamentul	DEPARTAMENTUL DE JURNALISM	
1.4 Domeniul de studii	ȘTIINȚE ALE COMUNICĂRII	
1.5 Ciclu de studii	LICENȚĂ	
1.6 Programul de studiu / Calificarea	JURNALISM	

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	TEORIA NOILOR MEDIA						
2.2 Titularul activităților de curs	Conf. dr. RADU MEZA						
2.3 Titularul activităților de seminar	Lect. dr. PAUL BOCA						
2.4 Anul de studiu	2	2.5 Semestrul	1	2.6. Tipul de evaluare	E	2.7 Regimul disciplinei	OB

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

3.1 Număr de ore pe săptămână	3	Din care: 3.2 curs	2	3.3 seminar/laborator	1
3.4 Total ore din planul de învățământ	42	Din care: 3.5 curs	28	3.6 seminar/laborator	14
Distribuția fondului de timp:					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					14
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					14
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					28
Tutoriat					
Examinări					2
Alte activități:					
3.7 Total ore studiu individual		81			
3.8 Total ore pe semestru		125			
3.9 Numărul de credite		5			

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	•
4.2 de competențe	•

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 De desfășurare a cursului	•
5.2 De desfășurare a seminarului/laboratorului	•

6. Competențele specifice acumulate

Competențe profesionale	<ul style="list-style-type: none"> • C2.1 Înțelegerea teoriilor cu privire la comunicarea mediată tehnologic • C2.2 Tratarea comunicării și a publicului / audienței din perspectiva unor parametri specifici domeniului, ținând cont de relația dintre canalul tehnologic și publicul țintă • C3.2 Identificarea particularităților utilizării specializate a diverselor tipuri media în comunicare în funcție de specificul canalului și al produsului media • C4.2 Adaptarea instrumentelor tehnice, tactice și strategice jurnalistice la internaționalizarea activității organizațiilor naționale sau locale • C2.3 Identificarea și utilizarea vehiculelor media adecvate în cadrul comunicării profesionalizate
Competențe transversale	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicarea în contextul publicurilor necunoscute în rețea

7. Obiectivele disciplinei (reieșind din grila competențelor acumulate)

7.1 Obiectivul general al disciplinei	<ul style="list-style-type: none"> • Înțelegerea dezvoltării noilor media și fenomenelor asociate din punct de vedere tehnologic, politico-economic și social
7.2 Obiectivele specifice	<ul style="list-style-type: none"> • Înțelegerea schimbărilor sociale, politice și economice legate de uzul noilor tehnologii media și bias-ul tehnologic, ecologia media și determinismul tehnologic • Înțelegerea comunicării profesionale și interpersonale în contextul noilor media: one-to-one, one-to-many, many-to-many, publicuri în rețea, public/privat, mass media și media în rețea • Identificarea schimbărilor de paradigmă asociate cu noile tehnologii de comunicare • Înțelegerea principalelor teorii academice legate de uzul noilor tehnologii media • Înțelegerea democrației, remixului, re-medierii, auto-prezentării, creativității, proprietății în contextual noilor media contemporane

8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Observații
1. Noile media și societatea contemporană. New media ca buzzword și noile media ca un concept mai larg. Tehnologie, societate și economie politică	Explicație Demonstrație	Care e sensul sintagmei "new media". Ce relație are cu sintagme ca media electronice, media digitale sau multimedia?
2. Tehnologie. Comunicarea ca transport al materiei. Bias-ul spațial și temporal. Ecologia media	Explicație Discuție	De citit: Harold Innis – Empire and Communications (fragmente)

3. Teoria mediului. Media ca extensii ale omului. Galaxia Gutenberg. Satul global. Media Electrice și media electronice. De la telegraf la televiziune	Explicație Discuție Video	De citit: Marshall McLuhan – Radio-ul – Toba tribală
4. Tehnologiile media și principiile conducătoare ale societății industriale. Logica producției în bandă. Producție de masă și distribuție de masă. Noile media ca intersecții ale tehnologiilor media și de calcul. Computerul personal	Explicație Discuție	Logica benzii de producție și modelul piramidei inversate De citit: Lev Manovich – Limbajul noilor media. Viziunea lui Bill Gates: ”un computer în fiecare casă și software separat de hardware”
5. Teoria difuziei inovațiilor	Explicație Demonstrație Discuție	De citit: Everett Rogers: Diffusion of innovation
6. Internetul. Comunicarea în rețea. Memex-ul. Sistemele de hipertext	Explicație Demonstrație Discuție	De citit: Vanevar Bush – ”As we may think”
7. Primele forme de comunicare pe internet: e-mail, chat, BBS, MUD, IRC, mesagerie instantă. Istoric și studii de specialitate	Explicație Demonstrație Discuție	SPAM și spam BBS și comunități virtuale. MUD-uri – De citit: taxonomia Bartle IRC-ul la începutul anilor 1990 – jocuri identitare Mesageria instant: adolescenții și coordonarea
8. World Wide Web. Website-uri. Webmail. Bula dot-com.	Explicație Demonstrație Discuție	Video: Download The True Story of the Internet
9. Web 2.0 și democrația. Media sharing. Media colective și media personale. Servicii și platforme	Explicație Demonstrație Discuție	De citit: Paul Anderson – Web 2.0
10. Formate populare de video online. Cultura YouTube. Cultura remixului. Conținuturi generate de utilizatori. Organizarea conținuturilor. Folksonomii, tagging și inteligența colectivă.	Explicație Demonstrație Discuție	
11. Dispozitive mobile. De la SMS la smartphone-uri care rulează aplicații de realitate augmentată	Explicație Demonstrație Discuție	Ce schimbă telefonია mobilă? Cui îi dă putere? Cum e diferită comunicarea prin SMS față de alte tipuri de comunicare? Care este rolul său în cultura noastră? Explicați realitatea augmentată
12. Jocuri, Gamificare. Tipuri de jucători și tipuri de joacă. Modele de afaceri		
13. Site-uri de socializare. Social media. Amatorul și producția media. Auto-prezentare și auto-reprezentare. Economia atenției. Știri false și discursul instigator la ură în social media.		

14. Meme pe internet și videouri virale. Dihotomii. Push și Pull. Broadcast și Narrowcast. Narativ și baza de date. Swarm și herd. Recapitulare		
---	--	--

Bibliografie

- Anderson, P. 2007. What is web 2.0. *Ideas, technologies and implications for education*, 60
- Barabasi, A.-L. 2000. *Linked: The New Science of Networks*, New York, The Penguin Group.
- Bartle, R. 1996. Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. *Journal of MUD research*, 1, 19.
- Bartle, R. 2000. Summary MUD history. *În: STEWART, B. (ed.) Living internet.*
- Bechar-Israeli, H. 1995. From< bonehead> to< cLonehead>: nicknames, play, and identity on Internet relay chat. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 1.
- Beer, D. D. 2008. Social network (ing) sites... revisiting the story so far: A response to danah boyd & Nicole Ellison. *Journal of Computer Mediated Communication*, 13, 516-529.
- Berners-Lee, T. 1989. Information management: A proposal.
- Berners-Lee, T. 1996. WWW: past, present, and future. *Computer*, 29, 69-77.
- Boyd, D., 2014. *It's complicated: The social lives of networked teens*. Yale University Press.
- Goffman, E. 1959. *The Presentation of Self in Everyday Life*, New York, Doubleday.
- Herring, S.C. and Androutsopoulos, J., 2015. Computer-mediated discourse 2.0. *The handbook of discourse analysis*, 2, pp.127-151
- Innis, H. 2007. *Empire and Communications*, Plymouth, Rowman and Littlefield.
- Jenkins, H. 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York, New York University Press
- Jenkins, H., Ford, S. and Green, J., 2018. *Spreadable media: Creating value and meaning in a networked culture (Vol. 15)*. NYU press.
- Jones, S. 2003. *Encyclopedia of new media: An essential reference to communication and technology*, Sage Publications, Inc
- Lessig, L., 2008. *Remix: Making art and commerce thrive in the hybrid economy*. Penguin.
- Manovich, L. 2007. Alan Kay's Universal Media Machine. *Lev Manovich* [Online]: www.manovich.net
- Marvin, C. 1988. *When Old Technologies Were New: Thinking About Electric Communication in the Late Nineteenth Century*, Oxford, Oxford University Press.
- Mcluhan, M. 2001. *Understanding Media: The Extensions of Man*, Londra, Routledge.
- Papacharissi, Z. 2009. The virtual geographies of social networks: a comparative analysis of Facebook, LinkedIn and ASmallWorld. *New Media & Society*, 11, 199.
- Poster, M. 1995. *The second media age*, Polity Press Cambridge.
- Rafaelli, S. 1984. The electronic bulletin board: A computer-driven mass medium. *Social Science Computer Review*, 2, 123.
- Shifman, L., 2014. *Memes in digital culture*. MIT press.
- Thelwall, M. 2009. Social Network Sites: Users and Uses. *În: ZELKOWITZ, M. V. (editor) Advances in Computers: Social Networking and the Web, Vol 76*. Ediția ed. San Diego: Elsevier Academic Press Inc.
- Van Loon, J. 2007. *Media technology: Critical perspectives*, Open University Press.
- Wellman, B. 2004. The three ages of internet studies: ten, five and zero years ago. *New Media and Society*, 6, 123-129.
- Zuboff, S., 2019. *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power: Barack Obama's Books of 2019*. Profile Books.

Videos

- Download: The True Story of the Internet: Browser Wars*, 2008a. Jones, J. USA: Science Channel.
- Download: The True Story of the Internet: Bubble*, 2008b. Jones, J. USA: Science Channel.
- Download: The True Story of the Internet: People Power*, 2008c. Jones, J. USA: Science Channel.
- Download: The True Story of the Internet: Search*, 2008d. Jones, J. USA: Science Channel

8.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
1. Noile media. Vechile media	Muncă în echipe Joc Discuție	Colaborați în echipe de câte 5. Încercați să recreați/improvizați un mediu de comunicare cu

		<p>uneltele pe care le aveți la dispoziție. Trimiteți un mesaj altui grup.</p> <p>Analizați mediul de comunicare și procesul transmiterii mesajului.</p> <p>Care e cea mai importantă tehnologie de comunicare din istorie? Argumente?</p>
2. Tetrada lui McLuhan	<p>Muncă în echipe</p> <p>Joc</p> <p>Discuție</p>	<p>Aplicați tetrada lui McLuhan unei tehnologii media. Încercați să legați evenimente istorice sau fenomene sociale de apariția, uzul sau dispariția acelei tehnologii media.</p> <p>Prezentați analiza voastră colegilor și alcătuiți o listă comună de evenimente/fenomene.</p>
3. Jocul piramidei inversate	<p>Muncă în echipe</p> <p>Joc</p> <p>Discuție</p>	<p>Alegeți un eveniment recent cu care sunteți familiarizați. Desenați o piramidă inversată pe o coală albă și scrieți o știre scurtă. Împăturiți hârtia pe nivelele piramidei. Dați-o altui student și rugați-l să taie unul sau două nivele fără să despătorească foaia. Citiți știrile în varianta tăiată și discutați</p>
4. MMOG. Cupe, trefle, romburi și pică	<p>Temă</p> <p>Joc</p> <p>Discuție</p>	<p>În prealabil seminarului: Creați un cont pe un MMORPG gratuit. Petreceți cel puțin 2 ore jucând și notați-vă observații legate de personajele cu care interacționați. Încercați să le clasificați după modelul lui Bartle.</p> <p>În cadrul seminarului: Discutați experiența de joc a fiecăruia și încercați să formulați impresii generale despre jucătorii din fiecare joc. Încercați să explicați</p>
5. Activitatea pe Internet/Web Social media integrated storytelling	<p>Muncă individuală</p> <p>Discuție</p>	<p>Completați un chestionar despre activitatea pe Internet/Web. Câte minute petreceți pe zi folosind tehnologii de comunicare legate de Internet și Web. Discutați rezultatele.</p>

		Creați o narațiune non-ficțională integrând conținut din social media.
6. Meme pe Internet	Temă Discuție	Creați o versiune a unei meme de pe Internet folosind un șablon popular (Advice Animals, Rage Comics) Încercați să o răspândiți și să o urmăriți (capturi de ecran, comentarii etc.). Discutați rezultatele
7. Colocviu	Temă Discuție	Prezentați proiectele de administrare a unei pagini de Facebook sau unui canal de YouTube.
Bibliografie Bartle, R. 1996. Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. <i>Journal of MUD research</i> , 1, 19. Marvin, C. 1988. <i>When Old Technologies Were New: Thinking About Electric Communication in the Late Nineteenth Century</i> , Oxford, Oxford University Press. Shifman, L., 2014. <i>Memes in digital culture</i> . MIT press Van Loon, J. 2007. <i>Media technology: Critical perspectives</i> , Open University Press.		

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

Studiul noilor media este adesea văzut ca un nou subdomeniu în științele comunicării și multe programe de studiu abordează această arie cu scepticism, când de fapt există cercetări științifice de zeci de ani de zile, cercetări care se pot dovedi extrem de utile viitorilor profesioniști în comunicare. A fi capabil de a înțelege principiile din spatele tehnologiilor media, relația lor cu economia politică și societatea este esențial pentru jurnalistul secolului 21.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs	Înțelegerea principalelor teorii și concepte legate de noile media	Examen final tip grilă	60%
10.5 Seminar/laborator	Abilitatea de a opera cu concepte	Participarea la activitățile de seminar/ Social media integrated storytelling / Certificare Atelierul Digital	10%

	Abilitatea de a formula opinii și argumente folosind conceptele / abilitatea de a aplica strategii de autoprezentare într-un mediu de comunicare nou	Administrarea unei pagini de Facebook (timp de 2 luni, cel puțin 24 de postări) SAU Administrarea unui canal YouTube (timp de 2 luni, cel puțin 8 videoclipuri/3 minute)	30%
--	--	--	-----

10.6 Standard minim de performanță

- Studenții trebuie să demonstreze o înțelegere rezonabilă a noilor tehnologii media, contextul politic, economic și social al acestora și să fie capabili să ofere definiții corecte pentru termeni/sintagme ca sat global, Galaxia Gutenberg, mediul e mesajul, produser, prosumer, user-generated content, folksonomy, news feed / RSS feed, website, economia atenției, societatea rețea, multimedia, media digitale, media online, Internet, World Wide Web, Web 2.0, site de tip rețea socială, meme de pe internet, publicuri în rețea, cyberbalcanizare, trolling, flaming, hacking

Plagiatul și alte forme de fraudă academică se sancționează conform Codului Etic al studenților FSPAC accesibil la adresa <https://fspac.ubbcluj.ro/ro/resurse/administrative/regulamente>

Data completării

.....

Semnătura titularului de curs

.....

Semnătura titularului de seminar

.....

Data avizării în departament

.....

Semnătura directorului de departament

.....