

Universitatea din București
Facultatea de Jurnalism și Științele Comunicării

TEZĂ DE ABILITARE

Domeniul: Științe ale Comunicării

Titlul tezei / Direcții principale de cercetare:
PRODUCȚIE MULTIMEDIA ȘI MULTI-PLATFORMĂ

Candidată: Georgeta DRULĂ

2017

CUPRINS

(a) Rezumat

(b.i) 1. Cariera profesională

1.1. Activitatea didactică

- 1.1.1 Activități de predare și elaborarea de noi discipline universitare
- 1.1.2. Activități de coordonare și îndrumare a studenților
- 1.1.3 Introducerea de noi specializări/ direcții de studiu
- 1.1.4 Activități de fundamentare a curriculei din domeniul media digitală și a syllabusului disciplinelor pe care le predau.

1.2. Activitatea științifică, de cercetare

- 1.2.1. Teza de doctorat, rezumat
- 1.2.2. Rezultate ale activității de cercetare științifică cu surse bibliografice
 - 1.2.2.1. Proiecte de cercetare
 - 1.2.2.2. Cărți
 - 1.2.2.3. Articole științifice în reviste de specialitate
 - 1.2.2.4. Articole științifice în volume colective
 - 1.2.2.5. Participarea la manifestări, conferințe științifice
 - 1.2.2.6. Participarea la workshopuri, cursuri de pregătire, intershipuri în media
 - 1.2.2.7. Organizare de conferințe, workshopuri
- 1.2.3. Producția și produse multimedia
 - 1.2.3.1. Conținutul generat de către utilizator și producția de conținut multimedia
 - 1.2.3.2. Producția de știri pe mobil
 - 1.2.3.3. Conținut multimedia - utilizabilitate, design și convergența media
 - 1.2.3.4. Facebook în producția de știri și conținut multimedia
- 1.2.4. Conținutul multimedia multiplatformă – TV & online
- 1.2.5. Trenduri în media digitală

1.3. Recunoașterea națională și internațională

1.4. Activitatea în comunitatea academică

(b.ii) 2. Planul de evoluție și dezvoltare a carierei profesionale, științifice și academice

2.1. Activitate didactică, de coordonare și îndrumare a studenților

2.2. Activitatea de cercetare de perspectivă – Direcții de cercetare/aplicații practice

- 2.2.1. Producția și produse multimedia pentru dispozitive mobile și de pe platformele social media
- 2.2.2. Designul conținutului multimedia TV & online, multiplatformă
- 2.2.3. Proiectarea și realizarea produselor multimedia respectând condițiile de UX design și utilizabilitate

2.3. Activitatea în comunitatea de specialiști din domeniu

2.4. Implicarea în activitățile din comunitatea academică.

2.5. Condiții de realizare a planului de dezvoltare academică și de cercetare

(b.iii) Referințe și bibliografie

(a) REZUMAT

Obiectivul pentru care realizez această teză este obținerea titlului de abilitare în domeniul Științe ale Comunicării, la Școala Doctorală a Facultății de Jurnalism și Științele Comunicării, unde am parcurs toate etapele academice. Domeniul meu de interes și cercetare pe care l-am abordat încă de la început a fost multimedia / media digitală cu accent pe componentele și producția multimedia. Am realizat astfel, o teză de doctorat pe această temă, am lansat discipline specifice, am realizat proiecte de cercetare naționale și internaționale, cărți, articole care vizează aspecte legate de acest domeniu, am participat la conferințe științifice dedicate mediilor digitale și am participat la workshopuri și internshipuri în industria media, acolo unde se regăsesc componentele multimedia.

În această teză sunt prezentate realizările obținute până în prezent, dar și propuneri privind direcțiile de perspectivă, în dezvoltarea academică și de cercetare. Rezultatele științifice și de cercetare sunt aplicate în activitatea didactică pe care o desfășor.

Activitatea de cercetare a vizat trei direcții principale. Una dintre ele, și cea mai importantă, se referă la producția și produsele multimedia, direcție de cercetare pe care am focalizat-o pe teme ca: producția de știri pe mobil, analiza utilizabilității și designului pentru conținutul multimedia, legătura dintre aspectele de convergență și multimedia a produselor, modul în care Facebook participă la producția de știri. O altă direcție consideră și analizează modul în care trebuie realizat conținutul multimedia multiplatformă, pentru TV și online. Cea de-a treia direcție de cercetare s-a axat pe identificarea unor teorii, regăsite în literatura de specialitate, potrivite domeniului.

Dezvoltarea activității profesionale presupune continua îmbunătățire a metodologiei de cercetare, de predare, sprijinirea și implicarea studenților în procesul de învățare și cercetare, asigurarea unui schimb de informații la nivel național și internațional, în cadrul domeniului, cu diferiți specialiști.

Studiind un domeniu cu o rată mare de actualizare a informației voi aborda aspecte și metode care se pretează pentru aplicațiile practice, de actualitate. Activitatea de perspectivă va urma aceleași interese generale, însă voi urmări teme specifice și de actualitate pentru producția și produsele multimedia, așa cum le cere piața media actuală. În acest sens, sunt câteva teme pe care le-am început deja să le analizez și urmează a fi dezvoltate:

1. - Producția și produse multimedia pentru dispozitive mobile și de pe platformele social media,
2. - Designul conținutului multimedia multiplatformă, TV & online,

3. - Proiectarea și realizarea produselor multimedia respectând condițiile de UX (User Experience) design și utilizabilitate.

1. Pentru producția și produsele multimedia urmează să cercetez anumite aspecte actuale, cum ar fi **producțiile live streaming în social media**. Alegerea tipurilor de conținut potrivite pentru live streaming sunt legate de anumite aspecte, care în acest moment sunt considerate doar la nivel de intuiție al profesionistului și nu se bazează și pe anumite cercetări. În plus, componenta live este deja importantă pe numeroase platforme și este componenta principală în televiziunea digitală. Deoarece transformările tehnologice aduc în practică noi tipuri de produse multimedia, un alt aspect de cercetare de urmat este legat de **analiza de noi tipuri de produse multimedia: CV video; afișul video; site-uri cu background video și experiențe imersive; stocuri de secvențe video pentru știri și alte tipuri de emisiuni**. Construirea acestor tipuri de produse este legată de existența unor platforme capabile să gestioneze caracteristicile video, dar și portofolii cu un număr mare de secvențe. Pe lângă faptul că aceste produse se bazează în principal pe componenta video, ele sunt organizate din punct de vedere informațional, după modelul jocurilor, care este, de asemenea, un trend de actualitate. Aspectele de gamification în structurarea și organizarea conținutului din produsele multimedia, este o temă de cercetare de abordat în continuare, temă pe care nu am mai studiat-o până în prezent.

Modul în care se realizează **stocurile de secvențe video pentru știri și alte tipuri de emisiuni**, caracteristicile materialelor stocate, modul în care sunt evaluate și folosite de către utilizatori, fac obiectul unei cercetări de perspectivă. Aceste resurse sunt foarte potrivite în producția multi-platfomă. **Componenta video în web design** face obiectul unei cercetări, urmărind să analizez care sunt trendurile pieței privind realizarea de producții multimedia online. Un model de studiat sunt site-urile de știri care includ elemente 3D și experiențele imersive. **Aplicațiile de tip video și foto sharing** pentru mobil reprezintă un alt interes de cercetare, legat de producția multimedia. Modul lor de realizare ține de ceea ce se numește ”postarea continuă” sau ”streamago”, un alt trend interesant în domeniul digital, de cercetat.

2. Designul conținutului multimedia multiplatformă este una dintre direcțiile importante de cercetare și predare cu numeroase aplicații, pe care am început să o dezvolt și pe care o urmăresc și în viitor. Cercetarea mea pentru această temă vizează atât aspectele de producție, în special la nivelul etapelor și activităților de producție, cât și produsele multimedia ce trebuie realizate, din perspectiva tipurilor, modelelor de urmat, caracteristicilor care asigură buna calitate a acestora, soluțiilor de realizare a lor, tehnologii abordate, design și utilizabilitate, platforme de distribuire. Interesul acestei cercetări este de a găsi criteriile utilizate de companiile de televiziune pentru a selecta materiale video care pot fi difuzate pe mai multe canale și platforme și, de asemenea, să identifice caracteristicile conținutului video care poate fi folosit pe aceste platforme.

O altă temă se referă la modul în care se face distribuția materialelor multimedia, la proporția dintre video și grafică în producția de televiziune și cum poate influența această proporție distribuția materialelor pe mai multe platforme.

Caracteristicile componentelor multimedia (videoclipuri, secvențe audio, elemente grafice) ce trebuie folosite și prezentate pe mai multe platforme, în special, în televiziune și online constituie o altă temă de cercetat. În plus, cercetările de utilizabilitate legate de modul în care trebuie realizate aceste produse multi-platförmă pot fi foarte valoroase pentru producția din industria media.

Aceste teme legate de conținutul multimedia pe care intenționez să le dezvolt, pot identifica moduri de realizare care iau în considerare condițiile specifice pentru fiecare tip de platförmă, procesele de producție comune, folosite pentru distribuirea materialelor în online și în de televiziune.

Sisteme de gestiune a conținutului multi-platförmă constituie o altă temă de cercetare. Un aspect important de analizat sunt sistemele cu socialTV. Adică, tot ceea ce este produs pentru televiziune, poate fi transmis și în online sau pe mobil. Abordarea realității virtuale din newsroom prin intermediul studioului virtual este o provocare tehnologică, aplicabilă, dar și una de cercetare și analiză. Încă din faza de cercetare și elaborare a tezei de doctorat, am abordat tema studioului virtual, pe care acum o vizez din perspectiva aplicabilității sale în media.

3. Direcția de cercetare privind proiectarea și realizarea produselor multimedia respectând condițiile de UX design și utilizabilitate are ca interes de studiu modul în care se construiește interfața cu utilizatorul pentru diferite produse multimedia, nu doar din perspectiva designului grafic, dar și a utilității lor.

Analiza modului de creare de prototipuri de produse, a modului de interacțiune cu utilizatorul, de previzualizare și partajare în online a produselor din industria media, dar și analiza creării wireframe-urilor produselor multimedia, a layout-ului ecranelor de vizualizare, a realizării modelelor deja pregătite pentru producție, sunt interese de cercetare pe care mi le propun.

În plus, pentru că acest domeniu este unul foarte la început, sunt necesare și cercetări legate de designul prototipurilor de produs media, adică de definire a fluxurilor de informații și de navigare pe ecrane între paginile web sau în aplicațiile pe mobil, de definire a tranzițiilor între ecrane, sau de definire a ecranelor de start.

O altă temă de cercetat în perspectiva UX design se axează pe softurile și instrumentele ce pot fi folosite pentru construirea de produse care se bazează pe componente multimedia deja create. De asemenea, proiectarea și realizarea designului interfețelor produselor complexe multimedia și multi-platförmă (pentru web, mobil, tablete și chiar pentru ceasuri smart), într-un flux rapid de producție, este o altă temă de cercetare importantă pe care urmează să o abordez.