

## Fișă de instruire

<b>Titlu</b>	Divertismentul și cultura în spațiul digital
<b>Cuvinte-cheie</b>	Conținut digital, divertisment, cultură, servicii de difuzare / transfer de date, jocurile de noroc, e-sport, realitatea virtuală, muzică, artă, podcast, cinema online cinema, galerii online, e-books, audiobooks
<b>Limba</b>	Română
<b>Zona de competență</b>	<p><b>1. Educație mediatică și informațională</b>  <u>Competente</u>  <input type="checkbox"/> Educație mediatică  <input type="checkbox"/> Navigare, căutare și filtrare de date, informații și conținut digital</p> <p><b>2. Comunicare și colaborare</b>  <u>Competente</u>  <input type="checkbox"/> Implicarea cetățenilor prin intermediul tehnologiilor digitale  <input checked="" type="checkbox"/> Interacțiunea cu tehnologiile digitale pentru divertisment și cultură</p> <p><b>3. Crearea de conținut digital</b>  <u>Competente</u>  <input type="checkbox"/> Elaborarea de conținut digital</p> <p><b>4. Siguranță</b>  <u>Competențe</u>  <input type="checkbox"/> Protejarea mediului  <input type="checkbox"/> Prevenirea și recunoașterea știrilor false (fake news)  <input type="checkbox"/> Protejarea sănătății și a bunăstării</p> <p><b>5. Rezolvarea problemelor</b>  <u>Competente</u>  <input type="checkbox"/> Folosirea în mod creativ a tehnologiilor digitale</p>

<p><b>Obiective și scopuri</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Prezentarea unor forme variate de tehnologii digitale pentru divertisment și culturalizare.</li> <li>➤ Explorarea interactivității tehnologiilor digitale care, prin DigComp 2.2, sunt axate pe aplicabilitatea lor în zona divertismentului și culturii.</li> <li>➤ Învățarea modului de interacționare cu tehnologiile digitale în scopul culturalizării și divertismentului.</li> <li>➤ Ajută la dezvoltarea abilităților și încrederii în utilizarea tehnologiilor digitale în scopul culturalizării și divertismentului.</li> <li>➤ Încurajarea în a descoperi și a experimenta evenimente culturale și de divertisment prin intermediul tehnologiilor digitale.</li> </ul>
<p><b>Conținut dispus pe 3 nivele</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Știința de a identifica diferite tipuri de tehnologii digitale folosite în scopuri cultural și de divertisment.</li> <li>➤ Știința de a folosi tehnologii pentru a accesa și a interacționa cu folos conținuturi cultural și de divertisment, precum muzică, filme, ori evenimente virtuale.</li> <li>➤ Știința de a naviga și de a folosi diferite platforme digitale și instrumente pentru experiențe cultural și de divertisment, precum muzee online, e-books și audiobooks.</li> <li>➤ Creșterea capacității de înțelegere a rolului tehnologiilor digitale în domeniul culturii și divertismentului, precum și a impactului acestor tehnologii asupra societății, în ansamblu.</li> </ul>
<p><b>Conținut dispus pe 3 niveluri</b></p>	<p><b>Titlul modulului: Divertisment și cultură în spațiul digital</b></p> <p><b>1. Introducere în divertismentul și cultura de tip digital</b></p> <p>1.1 Titlul capitolului: Privire generală</p> <p>Tehnologiile digitale se referă la utilizarea dispozitivelor electronice și a Internetului pentru a crea, a înmagazina, a accesa și a face schimb de informații digitale. Impactul tehnologiilor digitale asupra divertismentului și a industriilor culturale este unul semnificativ și larg răspândit.</p> <p>În industria divertismentului, tehnologiile digitale au transformat modul de creare a conținutului, de distribuire a lui, precum și modul de consum. De exemplu, platformele de distribuție a conținutului digital, în ceea ce privește muzica și înregistrările video, au ușurat accesul consumatorilor, de oriunde, oricând, la resurse impresionante.</p>

Tehnologiile digitale au făcut, de asemenea, mai ușoară, pentru artiștii independenți, asigurarea unei audiențe larg răspândită, punându-i nemijlocit în legătură cu fanii lor care le pot admira talentul și rezultatele muncii lor în mod direct.

În industriile culturale, tehnologiile digitale au făcut posibilă prezervarea și accesarea cu ușurință a unor resurse însemnate, atât din tezaurul cultural, cât și din zestrea de cunoaștere a omenirii acumulată de-a lungul timpului, precum documente istorice, artefacte, opere de artă. Ele sunt, de asemenea, în măsură să susțină crearea unor noi forme de exprimare culturală, precum arta digitală, ori experiențele din sfera realității virtuale.

## 1.2 Titlul capitolului: Tehnologii digitale, Divertisment și Cultură în DigComp 2.2

### *Ce este DigComp 2.2?*

DigComp 2.2 este un cadru dezvoltat de Comisia Europeană cu scopul de a ajuta indivizi, organizații și decidenți politici să înțeleagă mai bine și să evalueze competențe digitale. Este o actualizare a programului inițial DigComp 2.1 axat pe cinci zone cheie ale competențelor digitale: Alfabetizare în sfera informației și datelor, Comunicare și colaborare, Crearea de conținut digital, Securitate și Rezolvarea problemelor.

DigComp 2.2 prevede, de asemenea, o selecție a instrumentelor de auto-evaluare pe care indivizii le pot folosi pentru a-și evalua competențele digitale corelat cu area lor de competență.

### *Cum este DigComp legat de utilizarea tehnologiilor digitale pentru divertisment și cultură?*

Acest modul ajută la dezvoltarea competenței 2.1 *Interacțiunea prin tehnologii digitale*, cu accent pe aspectele legate de divertisment și cultură, având ca scop îmbunătățirea educației digitale a cursanților și ajutarea lor în a beneficia de oportunitățile culturale și de divertisment oferite de era digitală.

În DigComp 2.2, competența menționată mai sus se încadrează în domeniul 2. *Comunicare și colaborare* și se referă la capacitatea de a interacționa cu tehnologiile digitale în diverse scopuri, inclusiv cele privind divertismentul și cultura. Această competență include abilitățile și cunoștințele necesare pentru a utiliza instrumentele digitale pentru a comunica, a interacționa și

a colabora cu ceilalți în contexte diferite, cum ar fi în scopuri recreative sau educaționale.

În domeniul divertismentului, tehnologiile digitale au revoluționat modul în care oamenii consumă media. Serviciile de streaming precum Netflix și Spotify au devenit din ce în ce mai populare, permițând utilizatorilor să acceseze o bibliotecă vastă de filme, emisiuni TV și muzică la cerere. Evenimentele virtuale, jocurile și sporturile electronice au devenit, de asemenea, mai răspândite, oferind oamenilor oportunități de a participa și de a se bucura de diferite forme de divertisment digital.

În ceea ce privește cultura, tehnologiile digitale au facilitat accesul și interacțiunea cu conținut cultural variat, cum ar fi cărți electronice, cărți audio, muzee online și expoziții. Experiențele de realitate virtuală oferă o modalitate unică de a explora arta, istoria și cultura într-un mod complet imersiv.

Abilitățile eficiente de comunicare și colaborare sunt esențiale pentru interacțiunea prin intermediul tehnologiilor digitale pentru divertisment și cultură. Aceasta include abilitatea de a utiliza instrumente digitale pentru a intra în legătură cu alte persoane care împărtășesc interese similare, de a naviga în mod eficient și de a se implica în diverse forme de media digitală.

### 1.3 Beneficii

Tehnologiile digitale au adus numeroase beneficii industriilor de divertisment și culturale, pe care le-au transformat în mod colectiv, oferind noi oportunități de exprimare creativă, implicare și consum.

**Comoditatea:** unul dintre principalele beneficii ale tehnologiilor digitale pentru divertisment și cultură este comoditatea. Cu platformele digitale, consumatorii pot accesa o bibliotecă vastă de conținut de oriunde cu o conexiune la internet și în orice moment doresc. Acest lucru a făcut ca oamenii să se bucure mai ușor de formele lor preferate de divertisment și experiențe culturale, fără a fi nevoiți să-și părăsească casele sau birourile. De exemplu, serviciile de streaming precum Netflix și Hulu au făcut posibilă vizionarea oricând filme și emisiuni TV, fără a fi nevoie să aștepte ca acestea să fie difuzate la televizor.

**Personalizarea** este un alt beneficiu al tehnologiilor digitale. Platformele digitale permit utilizatorilor să creeze liste de redare personalizate, să primească recomandări personalizate și să

interacționeze cu conținutul în moduri noi. De exemplu, serviciile de streaming muzical precum Spotify folosesc algoritmi pentru a recomanda melodii pe baza obiceiurilor și preferințelor de ascultare ale utilizatorilor. Această personalizare poate îmbunătăți experiența utilizatorului și poate crea o conexiune mai profundă cu conținutul pe care îl consumă.

**Interactivitatea:** Cu platformele digitale, consumatorii pot interacționa cu conținutul în moduri noi și interactive. De exemplu, experiențele de realitate virtuală permit utilizatorilor să interacționeze cu artefacte culturale și expoziții în moduri captivante și interactive. Jocurile și sporturile electronice oferă utilizatorilor oportunități de a se implica interactiv cu conținutul digital.

**Accessibilitatea:** Cu platformele online și arhivele digitale, oamenii pot accesa moștenirea culturală și cunoștințele care au fost anterior dificil de obținut. Acest lucru a creat oportunități pentru oamenii care este posibil să nu fi avut acces la experiențe culturale din cauza barierelor geografice sau financiare.

**Inovația și noile forme de exprimare:** Tehnologiile digitale au revoluționat industriile de divertisment și cultură, permițând noi forme de exprimare și inovare. Artiștii digitali pot folosi software și instrumente digitale pentru a crea lucrări de artă complexe, interactive și captivante, care pot fi experimentate în galerii, muzee și platforme online.

Tehnologiile de realitate virtuală și augmentată le permit artiștilor, designerilor și dezvoltatorilor să creeze experiențe captivante care estompează liniile dintre realitate și lumile virtuale. De exemplu, tehnologia de realitate virtuală a fost folosită pentru a crea instalații de artă interactive, în timp ce tehnologia de realitate augmentată a fost folosită pentru a crea exponate interactive de muzeu.

Ele au permis, de asemenea, creșterea experiențelor de jocuri imersive și e-sport, care sunt acum printre cele mai populare forme de divertisment din lume și creșterea conținutului la cerere, care au transformat modul în care oamenii consumă media.

**Angajare:** tehnologiile digitale au sporit angajările în domeniile care țin de divertisment și de experiențele culturale. Instrumentele digitale le-au permis oamenilor să se implice cu conținutul în moduri noi, creând oportunități pentru ca

comunitățile să se formeze în jurul intereselor comune. De exemplu, comunitățile online de fani s-au format în jurul filmelor, emisiunilor TV și muzicii, creând o experiență comună și un sentiment de comunitate în jurul conținutului.

#### 1.4 Provocări

Tehnologiile digitale au revoluționat modul în care oamenii accesează și consumă conținutul de divertisment și cultural. Există o varietate de tehnologii digitale populare disponibile pentru divertisment și cultură, inclusiv servicii de streaming, evenimente virtuale și muzee online.

Fiecare tehnologie are caracteristici și capacități unice. În timp ce fiecare tehnologie are punctele sale forte și punctele sale slabe, în general, tehnologiile digitale pentru divertisment și cultură oferă o accesibilitate sporită, confort și oportunități de angajare.

Cu toate acestea, este important de reținut că tehnologiile digitale ridică și întrebări legate de probleme precum accesibilitatea, confidențialitatea și proprietatea. Pe măsură ce industriile de divertisment și culturale continuă să evolueze și să crească, va fi important să luăm în considerare cu atenție beneficiile și provocările tehnologiilor digitale pentru a ne asigura că acestea sunt utilizate în moduri care sunt durabile și echitabile. Creșterea pirateriei digitale și a partajării ilegale de fișiere a avut un impact negativ asupra industriilor muzicale și cinematografice, ducând la pierderi de venituri și la reducerea locurilor de muncă.

Tehnologiile digitale, chiar și cele create în scopuri pozitive, cum ar fi cultura și divertismentul, ar trebui folosite cu atenție. Relația dintre utilizarea unei astfel de tehnologii (în special a VR și a jocurilor electronice) și bunăstare, sănătate, performanță cognitivă sau competență socială și relațiile dintre oameni este complexă, în funcție de o varietate de factori.

## 2. Divertisment

### 2.1 Servicii de streaming

Platformele online cunoscute sub numele de servicii de streaming oferă acces la cerere la o gamă largă de materiale media digitale, inclusiv filme, emisiuni TV, muzică și podcasturi. Pe dispozitivele

lor conectate, cum ar fi smartphone-uri, tablete, televizoare inteligente sau PC-uri, utilizatorii pot accesa aceste servicii online și pot transmite materialul. Servicii de streaming precum Netflix, Amazon Prime Video, Hulu, Disney+ și Spotify sunt câteva exemple binecunoscute. Acestea facilitează și flexibilizează utilizatorilor să acceseze o gamă largă de conținut media digital, dar pentru a le folosi bine, utilizatorii trebuie să țină cont de câteva lucruri.

Iată câteva aspecte la care să vă gândiți, inclusiv:

**Costuri:** Utilizatorii ar trebui să țină cont de prețul planului de membru care corespunde cel mai bine nevoilor și bugetului lor atunci când aleg un serviciu de streaming.

**Accesibilitatea conținutului:** Înainte de a se înscrie la un serviciu de streaming, utilizatorii ar trebui să verifice dacă conținutul pe care doresc să-l vizioneze sau să-l asculte este disponibil. Serviciile de streaming oferă o varietate de tipuri și genuri de conținut.

Atât calitatea conținutului, cât și viteza și fiabilitatea conexiunii la internet afectează **calitatea streamingului**. Pentru o experiență de streaming fără întreruperi, utilizatorii trebuie să aibă o conexiune la internet de încredere și rapidă.

**Experiența utilizatorului:** Utilizatorii ar trebui să se gândească la interfețele de utilizator și la caracteristicile serviciilor de streaming, precum și la utilitatea, posibilitățile de personalizare și accesibilitatea acestora.

**Compatibilitate cu dispozitivele:** Utilizatorii trebuie să stabilească dacă dispozitivele lor sunt compatibile cu serviciul de streaming pe care intenționează să-l folosească, deoarece nu toate serviciile de streaming sunt compatibile cu toate tipurile de dispozitive. Utilizarea datelor: deoarece serviciile de streaming necesită o mulțime de date, consumatorii ar trebui să se gândească la limitele lor de date și la costurile depășirii acestora.

**Cerințe de licențiere și drepturi de autor:** Serviciile de streaming trebuie să respecte legile privind licența și drepturile de autor, iar clienții ar trebui să utilizeze serviciile în mod etic și legal.

## 2.2 Evenimente virtuale

Evenimentele virtuale sunt întâlniri sau experiențe online care au loc într-un mediu virtual. Acestea sunt concepute pentru a reproduce experiența unui eveniment în persoană, cum ar fi o conferință, o expoziție comercială, un concert, un festival sau un webinar.

Acestea oferă mai multe beneficii, cum ar fi accesibilitatea, flexibilitatea, rentabilitatea, interactivitatea, colectarea datelor și inovația. Evenimentele virtuale sunt o tendință în creștere în industria evenimentelor, oferind noi oportunități de implicare, conectare și inovare într-o lume digitală.

Există mai multe tipuri de evenimente online disponibile, de la conferințe, concerte virtuale și festivaluri (care pot implica spectacole live sau preînregistrate ale muzicienilor, artiștilor sau comedianților, adesea cu funcții interactive, cum ar fi camere de chat pentru public, întâlniri și salutări virtuale și tururi în culise), la experiențe captivante care utilizează căști VR sau alte tehnologii pentru a simula un mediu 3D și oferă elemente interactive, cum ar fi jocuri, simulări sau activități sociale.

### 2.3 Jocuri și sporturi electronice

Platformele de jocuri și sporturi sunt platforme online care oferă o gamă largă de jocuri, turnee și alt conținut legat de jocuri. Acestea se adresează unui public divers de jucători și pasionați de sporturi, oferind o varietate de funcții, cum ar fi moduri multiplayer, interacțiune socială, economii virtuale și ligi profesionale de jocuri.

Exemple de platforme populare de jocuri și sporturi includ Steam, Xbox Live, PlayStation Network, Epic Games Store, Twitch și Discord.

Steam oferă o gamă largă de jocuri pentru PC, inclusiv titluri gratuite și plătite, precum și elemente sociale și comunitare, cum ar fi recenzii ale utilizatorilor, forumuri și chat-uri în joc.

Xbox Live este o platformă de jocuri dezvoltată de Microsoft care este disponibilă pe console Xbox și PC-uri Windows. PlayStation Network oferă jocuri online, descărcări digitale și alte funcții, cum ar fi stocarea în cloud, urmărirea trofeelor și conectivitate socială.



Discord este o platformă de comunicare dezvoltată în primul rând pentru jucători, care oferă chat vocal și text, găzduire pe server și alte funcții sociale.

Riot Games este un dezvoltator și editor de jocuri video, cel mai bine cunoscut pentru dezvoltarea și operarea League of Legends, unul dintre cele mai populare jocuri de esports din lume. De asemenea, găzduiește propriile turnee și evenimente sportive, oferind ligi profesionale de jocuri și fonduri de premii.

## 2.4 Streaming de muzică

Streamingul de muzică este o modalitate de a furniza muzică prin internet, permițând ascultătorilor să acceseze și să redea muzică la cerere, fără a fi nevoie să achiziționeze sau să descarce melodii sau albume individuale. Unele dintre cele mai cunoscute platforme de streaming muzical includ Spotify, Apple Music, Amazon Music și YouTube Music.

Spotify oferă o bibliotecă vastă de melodii, podcasturi și alt conținut audio, cu opțiuni de abonament atât gratuite, cât și premium.

Apple Music oferă ascultare fără reclame, redare offline și alte funcții, în timp ce Amazon Music oferă conținut exclusiv și alte funcții.

YouTube Music oferă ascultare fără anunțuri, redare offline și alte funcții și este creat de Google.

## 2.5 Podcasturi

Podcasturile sunt înregistrări audio digitale care sunt disponibile pentru descărcare sau streaming pe internet. Ele sunt de obicei distribuite ca o serie de episoade, fiecare episod acoperând un anumit subiect sau prezentând un anumit invitat. Sunt disponibile la cerere și pot fi ascultate printr-o varietate de platforme, inclusiv aplicații specializate de podcast și servicii de streaming de muzică. Cele mai populare platforme de podcast includ Apple, Spotify, Google, Stitcher și altele.

Utilizarea platformelor de podcast este, în general, destul de simplă, iar pașii specifici pot varia ușor în funcție de platforma utilizată.

## 3. Cultură

### 3.1 Muzei și expoziții online

Utilizatorii pot explora arta și cultura din întreaga lume din confortul propriilor dispozitive, vizitând muzei și expoziții online,

care sunt versiuni digitale ale muzeelor și expozițiilor reale. Este posibil să accesați o mare varietate de conținut artistic și cultural din întreaga lume prin muzee și expoziții online, indiferent de locația lor fizică sau capacitatea de călătorie. Aveți ocazia să învățați despre diverse culturi și mișcări artistice, să obțineți o înțelegere mai profundă a istoriei și artei și să vedeți exponate și colecții în propriul ritm. În plus, muzeele online oferă avantaje dincolo de confort și accesibilitate, cum ar fi posibilitatea de a interacționa și de a interacționa cu arta și cultura în moduri noi și creative, precum și potențialul de a crește interacțiunea publicului cu muzeele.

De exemplu, Luvru, Muzeul Britanic, Muzeul Metropolitan de Artă, Muzeul Național Smithsonian de Istorie Naturală și Muzeele Vaticanului oferă exponate și colecții online, precum și tururi virtuale ale galeriilor și expozițiilor lor.

Platforma Google Arts & Culture oferă acces la colecții de la peste 2.000 de muzee și galerii din întreaga lume, cu o gamă largă de funcții interactive și conținut multimedia.

### 3.2 Cărți electronice și cărți audio

Platformele de cărți electronice și de cărți audio oferă utilizatorilor o modalitate convenabilă de a accesa și de a se bucura de literatura digitală. Cărțile electronice pot fi citite pe cititoare electronice, tablete, smartphone-uri și computere, în timp ce cărțile audio pot fi transmise în flux sau descărcate și ascultate pe o varietate de dispozitive.

Printre cele mai populare platforme de cărți electronice și cărți audio: Apple Books, Amazon Kindle, Audible, Scribd, Google Books.

Unele platforme oferă, de asemenea, funcții suplimentare, cum ar fi recomandări personalizate, funcții sociale și integrare cu cititoare electronice sau alte dispozitive.

Atunci când alegeți o platformă de e-book/audiobook, este important să luați în considerare mai multe aspecte, cum ar fi prețul, selecția cărților și caracteristicile oferite.

Mai mult, multe biblioteci locale oferă acces la cărți electronice, cărți audio și alte resurse digitale organizate. În funcție de politica lor, aceștia ar putea necesita un card/permis de bibliotecă sau

	<p>altă formă de conectare. Unele instituții permit utilizatorilor să împrumute cărți digitale pentru o perioadă limitată de timp.</p> <p style="text-align: center;"><b>3.3 Experiențe de realitate virtuală</b></p> <p>Experiențele de realitate virtuală au potențialul de a îmbunătăți experiențele culturale și de divertisment, permițând utilizatorilor să interacționeze în moduri noi.</p> <p>Tehnologia de realitate virtuală (VR) folosește o combinație de hardware și software pentru a crea un mediu imersiv, simulat. Utilizatorul poartă de obicei o cască sau ochelari VR care urmăresc mișcările capului și ochilor și afișează imagini 3D și sunet pentru a crea un sentiment de prezență în lumea virtuală.</p> <p>Există mai multe tipuri de conținut VR disponibile, inclusiv:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>jocuri VR</li> <li>aplicații VR</li> <li>videoclipuri VR</li> <li>experiențe VR</li> </ul>
<p><b>Glosar</b></p>	<p><b>Divertisment digital:</b> Utilizarea tehnologiei și mediilor digitale în scopul divertismentului, precum urmărirea filmelor, practicarea jocurilor video, ascultarea de muzică și întrebuițarea oricăror altor forme de conținut digital.</p> <p><b>Streaming:</b> Livrare sau distribuire în timp real de conținut digital, precum muzică, înregistrări video, evenimente transmise în direct, pe internet. Acest conținut este, de obicei, accesat și redat prin intermediul unui dispozitiv conectat la internet, precum un computer, un telefon inteligent sau un televizor inteligent.</p> <p><b>E-sports:</b> Competiții ale celor care practică jocurile video, special structurate în ligi organizate sau turnee, cu jucători profesioniști și echipe.</p> <p><b>Carte audio (audiobook):</b> Înregistrare audio a unei cărți, citită adecvat de o voce profesională (a unui actor). Cărțile audio pot fi descărcate și ascultate apoi pe o gamă diversă de dispozitive, precum telefoanele inteligente, tabletele și computerele.</p> <p><b>Experiențe de tip realitate virtuală:</b> Peisaje naturale create digital care imită realitatea și permit utilizatorilor să interacționeze cu și să exploreze mediul virtual utilizând echipamente speciale precum căști pentru vizionarea realității virtuale, comutatoare sau ochelari speciali. Experiențele de tip</p>

	<p>realitate virtuală pot include jocuri, simulări și orice alt tip de conținut interactiv.</p>
<p><b>Sfaturi practice</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Utilizați tehnologiile digitale pentru a vă bucura deopotrivă de experiențe culturale și de divertisment pentru a vă îmbunătăți calitatea conținutului online pe care îl consumați.</li> <li>● Explorați, oriunde v-ați afla, lumea interesantă a mijloacelor digitale; bucurați-vă de fotografiile, filme, muzică, înregistrări video, jocuri și multe altele</li> <li>● Deși ușor accesibile, tehnologiile digitale ridică, de asemenea, întrebări despre probleme precum accesibilitatea, confidențialitatea și proprietatea</li> <li>● Faceți alegeri în cunoștință de cauză – atunci când alegeți un serviciu cu abonament, este important să luați în considerare selecția de conținut, bibliotecii, subiecte, varietate, prețuri și caracteristici, compatibilitate și experiența utilizatorului care sunt importante pentru dvs. și care se aliniază cel mai bine intereselor dumneavoastră</li> <li>● Fiți atenți – nu toate platformele sunt de încredere, în special cele dedicate jucătorilor și cele de tip e-sports</li> <li>● Cele mai bune practici pentru jocurile multiplayer și construirea comunității: fiți respectuoși, comunicați clar, colaborați, oferiți feedback, fiți un membru activ, distrați-vă</li> <li>● Fiți atenți, evitați culegerea și oferirea de informații cu caracter personal – cele mai multe platforme cu caracter cultural sau de divertisment vă oferă opțiunea de a vă împărtăși ideile și de a comunica deschis cu cei care au același tip de preocupări ca Dumneavoastră; în timp ce aceasta este o oportunitate extraordinară de a schimba impresii, evitați mereu să împărtășiți orice date cu caracter personal care astfel ar putea deveni publice cu sau fără consimțământul Dumneavoastră; informațiile devenite publice sunt indexate de motoarele de căutare astfel încât pot fi cu ușurință găsite de oameni cu rele intenții</li> <li>● Pentru orice alte sfaturi practice, consultați fișierul Power Point indicat.</li> </ul>

<p><b>Autoevaluare (interogări cu variante multiple și răspunsuri)</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Unul din mijloacele prin care pot fi accesate informații digitale îl constituie:             <ol style="list-style-type: none"> <li>a) serviciile de tip Teletext</li> <li><b>b) Internetul</b></li> <li>c) telefonul fix</li> </ol> </li> <li>2. Tehnologiile digitale pot livra:             <ol style="list-style-type: none"> <li><b>a) conținut personalizat</b></li> <li>b) angajare limitată</li> <li>c) întotdeauna conținut verificat</li> </ol> </li> <li>3. Care din următoarele aserțiuni reprezintă un pas obligatoriu pentru a avea participa la evenimente virtuale:             <ol style="list-style-type: none"> <li>a) folosirea Outlook pentru distribuție</li> <li><b>b) obținerea de detalii în vederea accesului</b></li> <li>c) cumpărarea unui bilet de fiecare dată</li> </ol> </li> <li>4. Spotify este o aplicație culturală folosită pentru:             <ol style="list-style-type: none"> <li>a) vizionarea de filme</li> <li>b) frecventarea de evenimente</li> <li><b>c) nici una din cele de mai sus – este o platformă de divertisment</b></li> </ol> </li> <li>5. Care dintre următoarele aserțiuni, despre muzee, este FALSĂ:             <ol style="list-style-type: none"> <li><b>a) toate muzeele pot fi vizitate online</b></li> <li>b) Google Arts este un instrument relevant</li> <li>c) câteva expoziții sunt disponibile în realitatea virtuală (VR)</li> </ol> </li> </ol>
<p><b>Resurse (videoclipuri, link de referință)</b></p>	<p> <a href="https://www.primevideo.com/">https://www.primevideo.com/</a>  <a href="https://www.netflix.com/">https://www.netflix.com/</a>  <a href="https://www.disneyplus.com/">https://www.disneyplus.com/</a>  <a href="https://www.microsoft.com/en-us/microsoft-teams/group-chat-software">https://www.microsoft.com/en-us/microsoft-teams/group-chat-software</a>  <a href="https://www.webex.com/">https://www.webex.com/</a>  <a href="https://zoom.us/">https://zoom.us/</a>  <a href="https://www.xbox.com/en-US/xbox-game-pass">https://www.xbox.com/en-US/xbox-game-pass</a>  <a href="https://store.steampowered.com/">https://store.steampowered.com/</a>  <a href="https://store.epicgames.com/">https://store.epicgames.com/</a>  <a href="https://www.riotgames.com/en">https://www.riotgames.com/en</a>  <a href="https://store.playstation.com/">https://store.playstation.com/</a>  <a href="https://www.apple.com/apple-music/">https://www.apple.com/apple-music/</a>  <a href="https://open.spotify.com/">https://open.spotify.com/</a>  <a href="https://music.amazon.com/">https://music.amazon.com/</a>  <a href="https://podcasts.google.com/">https://podcasts.google.com/</a>  <a href="https://www.apple.com/apple-podcasts/">https://www.apple.com/apple-podcasts/</a>  <a href="https://www.stitcher.com/">https://www.stitcher.com/</a> </p>

	<p><a href="https://www.apple.com/apple-books/">https://www.apple.com/apple-books/</a>  <a href="https://it.scribd.com/">https://it.scribd.com/</a>  <a href="https://www.amazon.com/kindle-dbs/storefront?storeType=browse&amp;node=154606011">https://www.amazon.com/kindle-dbs/storefront?storeType=browse&amp;node=154606011</a>  <a href="https://play.google.com/store/books?hl=en&amp;gl=US&amp;pli=1">https://play.google.com/store/books?hl=en&amp;gl=US&amp;pli=1</a>  <a href="https://www.audible.es/?ref=Adbl_ip_rdr_from_US&amp;source_code=ANONTM0020325220004&amp;ipRedirectFrom=US&amp;ipRedirectOriginalURL">https://www.audible.es/?ref=Adbl_ip_rdr_from_US&amp;source_code=ANONTM0020325220004&amp;ipRedirectFrom=US&amp;ipRedirectOriginalURL</a></p>
<b>Material aferent</b>	
<b>PPT aferent</b>	OFFLINE_Entertainment and culture in the digital space_
<b>Bibliografie</b>	<p>Anton, Mihaela et al., (2018) <i>Virtual museums - technologies, opportunities and perspectives</i>, University POLITEHNICA of Bucharest, Revista Romana de Interactiune Om-Calculator 11(2) 2018, 127-144,  <a href="http://rochi.utcluj.ro/rrioc/articole/RRIOC-11-2-Anton.pdf">http://rochi.utcluj.ro/rrioc/articole/RRIOC-11-2-Anton.pdf</a></p> <p>Chen, T. L., Lai, W. C., &amp; Yu, T. K. (2020, December 2). Participating in Online Museum Communities: An Empirical Study of Taiwan's Undergraduate Students. <i>Frontiers</i>. <a href="https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.565075">https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.565075</a></p> <p>Goyal., Sanjiv. (September 2021), <i>Technology and Future of Entertainment</i>. <a href="https://www.linkedin.com/pulse/technology-future-entertainment-sanjiv-goyal">https://www.linkedin.com/pulse/technology-future-entertainment-sanjiv-goyal</a></p> <p>Hardware Times, (2023, March 7), <i>The rise of online entertainment: exploring the impact of digital platforms on traditional industries</i>. Hardware Times. <a href="https://www.hardwaretimes.com/the-rise-of-online-entertainment-exploring-the-impact-of-digital-platforms-on-traditional-industries/">https://www.hardwaretimes.com/the-rise-of-online-entertainment-exploring-the-impact-of-digital-platforms-on-traditional-industries/</a>  <a href="https://www.researchgate.net/publication/352906578">https://www.researchgate.net/publication/352906578</a> <u>The impact of virtual tours on museum exhibitions after the onset of covid-19 restrictions visitor engagement and long-term perspectives</u></p> <p>Mezei, Peter. (2010). <i>Digital Technologies – Digital Culture</i>. Nordic Journal of Commercial Law.,  <a href="https://www.researchgate.net/publication/228260563">https://www.researchgate.net/publication/228260563</a> <u>Digital Technologies - Digital Culture/link/0c96052a243d5a3ba7000000/download</u></p> <p>Resta, Giuseppe &amp; Dicuonzo, Fabiana &amp; Karacan, Evrim &amp; Pastore, Domenico. (2021). <i>The impact of virtual tours on museum exhibitions after the onset of covid-19 restrictions: visitor engagement and long-term perspectives</i>. SCIRES-IT. 11. 151-166. 10.2423/i22394303v11n1p151.</p> <p>Vuorikari, R., Kluzer, S. and Punie, Y., DigComp 2.2: <i>The Digital Competence Framework for Citizens - With new examples of knowledge, skills and attitudes</i>, EUR 31006 EN, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2022, ISBN 978-92-76-48882-8, doi:10.2760/115376, JRC128415.</p>
<b>Furnizat de</b>	Internet Web Solutions & Biblioteca Județeană „G. T. Kirileanu” Neamț