

MODULUL I – ETICĂ ȘI COMUNICARE PROFESIONALĂ

Capitolul III – Mijloace de comunicare

I. Încercuți litera corespunzătoare răspunsului corect

1. Din categoria mijloacelor de comunicare mecanice fac parte:

- a) Internetul
- b) revistele
- c) corpul
- d) fotografiile

2. După modul de vehiculare a informațiilor, mijloacele de comunicare în masă pot fi:

- a) tradiționale
- b) moderne
- c) scrise
- d) vizuale

3. Într-o comunicare telefonică trebuie să respectăm una dintre următoarele reguli:

- a) criticăm
- b) zâmbim
- c) corectăm
- d) vorbim repede

4. Hypermedia este o aplicație multimedia care:

- a) implică mai ales imagini din dinamice și sunet
- b) oferă spectatorului posibilitatea de a-și construi propriul program
- c) oferă posibilitatea navigării prin magazine virtuale
- d) adaugă conceptul de hiperlegătură

5. Manevrabilitatea deosebită este un avantaj al comunicării:

- a) scrise
- b) vizuale
- c) audiovizuale
- d) orale

II. Răspundeți cu A de la "Adevărat" sau F de la "Fals" la următoarele enunțuri

1. Corpul este un mijloc de comunicare reprezentatională.
2. Fața este un mijloc de comunicare prezentatională.
3. Ziarele sunt mijloacele moderne de comunicare.
4. Complexele multimedia sunt mijloacele tradiționale de comunicare.
5. Teletexul permite schimbul instant sau indirect de documente.

III. În coloană A sunt enumerate aplicațiile multimedia, iar în coloana B sunt prezentate caracteristici ale acestora. Asociați fiecărei cifre din coloana A litera corespunzătoare din coloana B.

A	B
1. Hypermedia	a) are tendința de a ocupa prim-planul multora dintre ofertele mass-media
2. Video-conferință	b) Adaugă conceptul de hiperlegătură
3. Interactive TV	c) Dă posibilitatea navigării printr-unul din magazinele virtuale aflate la dispoziție
4. Home Shopping	d) Implică mai ales imagini dinamice și sunet
5. Virtual Reality	e) oferă telespectatorului posibilitatea de a-și construi singur propriul program TV
	f) Semnifică înlocuirea realității fizice din jurul utilizatorului cu una produsă de calculator