



Ministerul Educației și Cercetării al Republicii Moldova

I.P.Centrul de Excelență în Energetică și Electronică

"Aprob"

Mariana Barladean

**Directoare I.P. Centrul de Excelență în
Energetică și Electronică**



15 septembrie 2025

Curriculumul la modulul

S.08.O.021 Crearea produselor multimedia

Specialitatea: 0211.1 Exploatarea sistemelor multimedia

Calificarea: 0211.1.1 Tehnician/tehniciană sisteme multimedia

Chișinău, 2025

Curriculumul a fost elaborat în baza ordinului Ministerului Educației și Cercetării al Republicii Moldova, numărul 1229/2024, cu privire la aprobarea listei instituțiilor de învățământ desemnate responsabile pentru elaborarea planurilor de învățământ la programele de formare profesională postsecundară și postsecundar nonterțială.



Aprobat la:

Consiliul metodic științific al I.P. Centrul de Excelență în Energetică și Electronică din 15 septembrie 2025, directoare Mariana BARLADEAN



Autor:

- 1) ENACHE Nadejda, profesor discipline de specialitate, grad didactic superior, I.P. Centrul de Excelență în Energetică și Electronică
- 2) SINEAVSCHI Lucia, profesor discipline de specialitate, grad didactic superior, I.P. Centrul de Excelență în Energetică și Electronică

Recenzenți:

1. A.O "Media alternativă": Mun. CHIȘINĂU, str. Calea Orheiului 28/1, Director executiv **Svetlana BUZA.**
2. Î.C.S. "REFORMA ART" SRL: Mun. CHIȘINĂU, str. Columna 170, Director general **Adrian BURAGA.**

Adresa Curriculumului în Internet:

Portalul național al învățământului profesional tehnic:

<http://www.ipt.md/ro/produse-educationale>

Cuprins

I. Preliminarii	4
II. Motivația, utilitatea modulului pentru dezvoltarea profesională	5
III. Competențele profesionale și și rezultatele învățării specifice modulului	6
IV. Administrarea modulului	7
V. Unitățile de învățare	8
VI. Repartizarea orientativă a orelor pe unități de învățare	9
VII. Studiu individual ghidat de profesor.....	9
VIII. Lucrările de laborator recomandate	9
IX. Sugestii metodologice	10
X. Sugestii de evaluare	12
XI. Resursele necesare pentru atingerea rezultatelor învățării	13
XII. Resursele didactice recomandate elevilor	14

I. Preliminarii

Curriculumul pentru modulul „*Crearea produselor multimedia*” este elaborat în conformitate cu Ordinul MEC nr. 768/2024 privind aprobarea *Referențialului de corelare a programelor de studii și calificării* or pentru învățământul postsecundar și postsecundar nonterțiar, precum și cu Planul de învățământ – ediția 2024, aprobat prin Ordinul MEC nr. 1229/2024.

Modulul „*Crearea produselor multimedia*” face parte din domeniul de formare profesională 0211 - *Tehnici audiovizuale și producții media* și reprezintă o componentă esențială a pregătirii de specialitate pentru calificarea 0211.1.1 - *Tehnician/tehniciană sisteme multimedia*.

Scopul studierii modulului constă în formarea competențelor profesionale necesare proiectării, integrării și realizării produselor multimedia interactive, care îmbină imaginea, sunetul, textul, animația și elementele video într-un produs coerent, funcțional și estetic. Prin însușirea conceptelor, tehnologiilor și etapelor de producție multimedia, elevii vor dobândi capacitatea de a elabora proiecte complete de comunicare digitală, orientate spre diverse domenii de aplicare – educație, publicitate, web, artă digitală, film, prezentări interactive ș.a.

Modulul contribuie la dezvoltarea competențelor profesionale specifice domeniului multimedia și audiovizual, prin integrarea cunoștințelor tehnice cu abilități de design, montaj, editare și publicare digitală, formând capacitatea de a planifica, realiza și evalua produse media complexe.

În contextul evoluției accelerate a tehnologiilor digitale și a convergenței dintre informatică, telecomunicații și audiovizual, crearea produselor multimedia reprezintă un domeniu interdisciplinar de vârf, esențial pentru economia creativă actuală. Tehnicienii multimedia trebuie să poată combina eficient textul, imaginea statică și dinamică, sunetul și interactivitatea pentru a genera conținut relevant și atractiv în mediul digital.

Prin parcurgerea modulului, elevii vor fi capabili:

- să descrie etapele procesului de proiectare și producție multimedia;
- să selecteze și să combine elemente media (text, sunet, imagine, video, animație);
- să utilizeze aplicații software de specialitate pentru integrarea conținutului multimedia;
- să aplice tehnici de design, interactivitate și compoziție digitală;
- să optimizeze și să exporte produsele multimedia în formate compatibile cu diferite platforme (web, prezentare, e-learning, publicitate);
- să evalueze calitatea tehnică și estetică a produselor realizate.

Pentru a asigura reușita procesului de instruire, elevii trebuie să dețină cunoștințe și competențe dobândite anterior la următoarele module/unități de curs:

- F.04.O.012 – Procesarea digitală a textului și imaginii;
- F.03.O.009 – Grafica 2D;
- S.06.O.016 – Grafica 3D;
- S.07.O.018 – Editare în limbaje Web: HTML și CSS;

- S.07.O.019 – Animație și efecte vizuale;
- S.08.O.022 – Procesarea digitală a secvențelor audio-video.

Modulul „*Crearea produselor multimedia*” contribuie la dezvoltarea profilului profesional al viitorului *Tehnician/tehniciană sisteme multimedia*, cultivând:

- gândirea integrată și capacitatea de sinteză între diverse forme media;
- competențele tehnice de lucru cu aplicații și echipamente multimedia;
- abilitățile de planificare și coordonare a unui proiect digital complet;
- sensibilitatea artistică și estetica vizuală;
- responsabilitatea profesională față de calitatea produsului final și respectarea normelor de proprietate intelectuală.

Astfel, modulul oferă baza teoretică și practică necesară pentru realizarea, integrarea și livrarea produselor multimedia, reprezentând o etapă crucială în formarea competențelor profesionale pentru exploatarea sistemelor multimedia moderne.

II. Motivația, utilitatea modulului pentru dezvoltarea profesională

Curriculumul modulului „*Crearea produselor multimedia*” constituie documentul normativ de bază care definește condițiile de învățare, obiectivele formative și rezultatele așteptate ale procesului educațional. Aceste rezultate sunt exprimate în termeni de cunoștințe, abilități și competențe profesionale specifice domeniului tehnologiilor multimedia și producției audiovizuale.

Modulul are o contribuție esențială la formarea competențelor necesare proiectării, integrării și realizării produselor multimedia interactive, bazate pe combinarea creativă a textului, sunetului, imaginii, animației și secvențelor video într-un produs unitar și funcțional. Prin intermediul acestuia, elevii învață să aplice principiile designului digital și ale comunicării vizuale, utilizând aplicații specializate pentru elaborarea conținutului multimedia destinat platformelor web, educaționale, publicitare sau artistice.

Prin studierea modulului „*Crearea produselor multimedia*”, elevii:

- dobândesc cunoștințe privind etapele procesului de concepție, dezvoltare și publicare a produselor multimedia;
- aplică tehnici și metode de prelucrare și integrare a fișierelor audio, video, grafice și textuale;
- utilizează programe și instrumente software de specialitate pentru realizarea proiectelor multimedia;
- aplică principii de design, interactivitate și ergonomie vizuală în construcția produselor media;

- respectă standardele tehnice și criteriile de calitate privind formatul, optimizarea și compatibilitatea produselor multimedia;

- evaluează calitatea estetică și tehnică a produselor realizate, asigurând respectarea normelor etice și a drepturilor de autor.

Prin activitățile practice și proiectele de laborator, modulul contribuie la dezvoltarea valorilor și atitudinilor profesionale specifice domeniului multimedia:

- adaptabilitatea la cerințele pieței muncii și la evoluția rapidă a tehnologiilor digitale;
- curiozitatea și inițiativa în explorarea noilor aplicații și tendințe multimedia;
- gândirea critică, autonomă și creativă, necesară în rezolvarea problemelor tehnico-artistice;

- responsabilitatea profesională și respectarea standardelor de calitate și siguranță în producția digitală;

- spiritul de colaborare și comunicarea eficientă în cadrul echipelor de dezvoltare a proiectelor multimedia.

Studierea modulului „*Crearea produselor multimedia*” are un impact major asupra dezvoltării competențelor profesionale ale viitorului *Tehnician/tehniciană sisteme multimedia*, contribuind la formarea unei viziuni integrate, artistico-tehnice, esențiale în crearea și exploatarea produselor media moderne.

Astfel, modulul „*Crearea produselor multimedia*” consolidează abilitățile tehnice, artistice și conceptuale ale elevilor, oferind baza practică necesară pentru realizarea și integrarea produselor multimedia complete, pregătindu-i pentru o carieră de succes în industria media digitală, comunicare vizuală și producție audiovizuală.

III. Competențele profesionale și rezultatele învățării specifice modulului

Modulul „*Crearea produselor multimedia*” face parte din componenta de specialitate a programului de studii 0211.1 – *Exploatarea sistemelor multimedia* și contribuie direct la atingerea rezultatelor învățării prevăzute în *Matricea de corelare dintre Competențele Profesionale Specifice și Rezultatele învățării* pentru calificarea *Tehnician/Tehniciană sisteme multimedia*.

Rezultate ale învățării (RÎ) din standardul de calificare	Competențe profesionale (CP) din standardul ocupațional
RÎ20. Gestiona proiecte multimedia, coordonând echipe și resurse pentru livrarea produselor de calitate în termenele și bugetele stabilite. RÎ21. Organiza resursele necesare pentru producția digitală, dezvoltând idei creative pentru produse multimedia inovative, adaptându-se la cerințele pieței.	CP7. Gestionarea și organizarea proceselor de producție multimedia CP9. Aplicarea principiilor de design și ergonomie

RÎ23. Optimiza produsele multimedia pentru experiența utilizatorului, adaptându-le la cerințele publicului țintă și ale platformelor de distribuție. RÎ24. Aplica principii de estetică și funcționalitate în design, evaluând impactul vizual și ergonomic al produselor multimedia în context profesional.	
--	--

Pentru realizarea acestor rezultate ale învățării, după parcurgerea modului „Crearea produselor multimedia”, elevii vor fi capabili:

- să explice principiile de bază ale conceperii și integrării produselor multimedia interactive;
- să identifice etapele procesului de planificare, proiectare și realizare a unui produs multimedia;
- să utilizeze programe și instrumente specializate pentru integrarea elementelor media (text, sunet, imagine, animație, video);
- să aplice tehnici de editare, sincronizare și interactivitate între componentele multimedia;
- să combine conținuturi vizuale, sonore și grafice pentru a crea produse coerente și atractive din punct de vedere estetic și funcțional;
- să asigure calitatea tehnică a produselor multimedia, respectând principiile de design, ergonomie și compatibilitate cross-platform;
- să optimizeze, exporte și pregătească produsele multimedia pentru distribuție pe diverse suporturi și platforme digitale;
- să colaboreze eficient în cadrul echipelor de proiect multimedia, asumând roluri specifice procesului de producție digitală;
- să manifeste inițiativă, creativitate, responsabilitate profesională și atenție la detalii în procesul de elaborare a produselor multimedia.

IV. Administrarea modului

Semestrul	Numărul de ore				Modalitatea de evaluare	Numărul de credite
	Total	Contact direct		Lucrul individual		
		Prelegeri	Practică/ laborator			
VIII	60	10	30	20	Examen	2

V. Unitățile de învățare

Unități de competență	Unități de conținut	Abilități
1. Crearea produselor multimedia		
UC1. Proiectarea produselor multimedia	1. Structura produselor multimedia. Etapele de realizare a unui produs multimedia. Proiectarea produsului multimedia în funcție de cerințele clientului. 2. Modalități de organizare a structurii unui script de aplicație multimedia. 3. Aplicații software pentru realizarea produselor multimedia în funcție de tipul produsului.	A1. Utilizarea rezultatelor învățării în rezolvarea problemelor specifice activității desfășurate. A2. Realizarea unui plan pentru diferite tipuri de produse multimedia. A3. Proiectarea produselor multimedia în funcție de cerințele clientului. A4. Utilizarea componentelor specifice în realizarea produselor multimedia în funcție de specificațiile proiectului. A5. Aplicarea creativității în selecția și utilizarea componentelor multimedia
2. Software specifice pentru integrarea elementelor multimedia		
UC2. Integrarea și testarea componentelor multimedia în produse digitale	1. Integrarea componentelor produselor multimedia. Tehnologii de testare a produselor multimedia. 2. Aplicații software și echipamente specifice pentru redarea produselor multimedia.	A6. Selectarea aplicațiilor software pentru realizarea produselor multimedia în funcție de tipul produsului. A7. Integrarea componentelor produselor multimedia. A8. Utilizarea tehnologiilor de testare a produselor multimedia. A9. Selectarea aplicațiilor software necesare redării produselor multimedia.

VI. Repartizarea orientativă a orelor pe unități de învățare

Nr. crt.	Unități de învățare	Numărul de ore			
		Total	Contact direct		Lucrul individual
			Prelegeri	Practică/ Seminar	
1.	Crearea produselor multimedia	24	6	6	12
2.	Software specifice pentru integrarea elementelor multimedia	36	4	24	8
	Total	60	10	30	20

VII. Studiu individual ghidat de profesor

Materii pentru studiul individual	Produse de elaborat	Modalități de evaluare	Termeni de realizare
1. Crearea produselor multimedia			
Crearea produselor multimedia.	Schița unui proiect pentru realizarea unui produs multimedia în funcție de cerințele clientului.	Fișă de evaluare	La finele modulului
2. Tehnologii web			
Obiecte multimedia în HTML5.	Site web în care vor fi integrate diferite obiecte multimedia.	Proiect	La finele modulului
3. Software specifice pentru integrarea elementelor multimedia			
Tehnologii de testare a produselor multimedia.	Proiect	Autoevaluarea	La finele modulului

VIII. Lucrările de laborator recomandate

Tematica lucrărilor de laborator va include:

1. Analiza structurii și etapelor de realizare a produselor multimedia
2. Proiectarea conceptului unui produs multimedia în funcție de cerințele clientului
3. Structurarea și organizarea componentelor unui produs multimedia
4. Selectarea aplicațiilor software potrivite pentru realizarea produselor multimedia
5. Integrarea și formatarea elementelor textuale în compoziții multimedia
6. Prelucrarea și integrarea imaginilor în produsul multimedia
7. Integrarea animațiilor 2D și 3D în proiectul multimedia

8. Integrarea secvențelor video și audio în produsul multimedia
9. Crearea interactivității și navigării în cadrul produselor multimedia
10. Testarea funcțională și vizuală a produselor multimedia
11. Optimizarea și exportul produselor multimedia pentru diferite platforme
12. Utilizarea echipamentelor și tehnologiilor specifice pentru redarea produselor multimedia
13. Prezentarea și argumentarea proiectului multimedia realizat
14. Implementarea produsului multimedia în mediul de distribuție digital
15. Promovarea produsului multimedia realizat

În activitățile de laborator, accentul se va pune pe îndeplinirea cu exactitate și la timp a sarcinilor de lucru. Realizarea sarcinilor în cadrul activităților de laborator va urmări nu numai dezvoltarea abilităților individuale, dar și a celor de lucru în echipă.

IX. Sugestii metodologice

Curriculumul pentru modulul „Crearea produselor multimedia” are drept scop formarea și dezvoltarea competențelor profesionale specifice domeniului tehnologiilor multimedia și producției digitale, prin integrarea cunoștințelor teoretice cu activități practice aplicate. Procesul de instruire urmărește dezvoltarea gândirii creative, critice și tehnologice a elevilor, stimulând autonomia și capacitatea de a proiecta și realiza produse multimedia complete, adaptate cerințelor pieței muncii.

Strategiile, metodele și tehnicile utilizate în procesul de predare-învățare vor fi orientate spre învățarea prin descoperire, prin proiecte, colaborare și autoinstruire, asigurând un proces educațional dinamic, formativ și centrat pe elev.

Pentru formarea competențelor, se recomandă aplicarea unor metodologii active și interactive, bazate pe utilizarea tehnologiilor informaționale, a instrumentelor digitale profesionale și a situațiilor de învățare autentice.

Metode recomandate în procesul de predare-învățare-evaluare

1. Instruirea asistată de calculator

Metodă didactică esențială în domeniul multimedia, care valorifică resursele digitale și aplicațiile software specifice.

Aceasta facilitează:

- exersarea competențelor tehnice prin simulări și sarcini interactive;
- personalizarea procesului de învățare în funcție de ritmul și capacitățile fiecărui elev;
- stimularea gândirii logice și vizuale prin rezolvarea problemelor practice;
- consolidarea cunoștințelor prin exerciții aplicative, tutoriale și sinteze multimedia;
- dezvoltarea creativității și a spiritului inovator în elaborarea produselor digitale.

2. Metoda problematizării

Utilizată pentru stimularea gândirii critice și creative, această metodă presupune confruntarea elevilor cu situații-problemă specifice procesului de creare a produselor multimedia (de exemplu: alegerea tehnologiei optime de integrare, rezolvarea incompatibilităților de format, optimizarea performanței media).

Etapele aplicării:

- Formularea situației-problemă – prezentarea contextului profesional real;
- Analiza și documentarea – investigarea soluțiilor posibile;
- Determinarea soluției – selectarea și justificarea metodelor și instrumentelor de lucru;
- Prezentarea rezultatului – evaluarea soluției și argumentarea deciziilor tehnice.

3. Algoritmizarea

Metodă bazată pe elaborarea și aplicarea algoritmilor de lucru în procesul de producție multimedia.

Elevii vor fi ghidați să:

- elaboreze scheme logice pentru integrarea componentelor media;
- aplice proceduri standardizate pentru realizarea, testarea și exportul produselor;
- dezvolte rutine proprii de lucru eficiente și reproductibile.

Această metodă contribuie la formarea competențelor de planificare, analiză și optimizare a procesului multimedia.

4. Studiul de caz

Metodă activă de învățare care valorifică situații reale din producția multimedia – proiecte de publicitate, materiale educaționale, campanii vizuale sau aplicații interactive.

Etapele aplicării:

- Selectarea cazului – identificarea unei situații relevante din industrie;
- Analiza colectivă – lucrul în echipă pentru identificarea problemelor și soluțiilor;
- Conceptualizarea – formularea concluziilor și a lecțiilor învățate;
- Prezentarea finală – argumentarea soluției propuse și evaluarea rezultatelor.

Această metodă dezvoltă competențele de gândire aplicativă, comunicare și colaborare profesională.

5. Instruirea prin proiecte

Este o metodă fundamentală pentru modulul „Crearea produselor multimedia”.

Elevii sunt implicați în activități de proiectare, dezvoltare și prezentare a unui produs multimedia final (spot video, material educațional interactiv, aplicație web, campanie digitală etc.).

Prin această metodă se realizează:

- integrarea interdisciplinară a cunoștințelor teoretice și practice;
- formarea competențelor de planificare, organizare și management de proiect;
- dezvoltarea spiritului de inițiativă, creativitate și responsabilitate profesională;
- obținerea unui produs final concret, evaluabil în baza criteriilor de calitate și inovație.

Procesul de predare-învățare-evaluare pentru acest modul trebuie:

- să se desfășoare într-un mediu digital interactiv (laborator multimedia);
- să utilizeze platforme educaționale și aplicații colaborative;
- să combine activități individuale și de grup, în funcție de specificul sarcinilor;
- să promoveze auto-evaluarea și portofoliul digital ca instrumente de monitorizare a progresului;
- să valorifice feedback-ul continuu, orientat spre îmbunătățirea procesului de creație;
- să evalueze nu doar produsul final, ci și procesul de învățare și aplicare a competențelor.

Astfel, metodologia propusă susține formarea unei gândiri profesionale integrate, capabile să unească dimensiunea artistică, tehnologică și comunicațională a producției multimedia moderne.

X. Sugestii de evaluare

Axarea procesului de învățare—predare—evaluare pe competente presupune efectuarea evaluării pe parcursul întregului proces de instruire. Evaluarea continuă va fi structurată în evaluări formative și evaluări sumative (finale). Pornind de la caracterul aplicativ al disciplinei, evaluarea va viza mai mult aspectele ce țin de interpretarea creativă a informațiilor și capacitatea de a rezolva situațiile de problemă.

Activitățile de evaluare vor fi orientate spre motivarea elevilor și obținerea unui feedback continuu, fapt ce va permite corectarea operativă a procesului de învățare, stimularea autoevaluării și a evaluării reciproce, evidențierea succeselor, implementarea evaluării selective sau individuale. Pentru a eficientiza procesele de evaluare, înainte de a demara evaluările propriu-zise, cadrul didactic va aduce la cunoștința elevilor tematica lucrărilor, modul de evaluare (bareme/grile/criterii de notare) și condițiile de realizare a fiecărei evaluări.

Evaluarea continuă a elevilor va fi realizată de către cadrele didactice pe baza unor probe explicite, corespunzătoare deprinderilor vizate, iar ca metode de evaluare recomandăm:

- observarea sistematică a comportamentului elevilor, care permite evaluarea conceptelor, capacităților, atitudinilor față de o sarcină dată;
- investigația;
- autoevaluarea, prin care elevul compară nivelul la care a ajuns cu obiectivele și standardele educaționale și își poate impune/modifică programul propriu de învățare;
- metoda exercițiilor practice.

Ca instrumente de evaluare se pot folosi:

- fișe de observație
- fișe cu întrebări tip grilă, întrebări cu alegere multiplă, întrebări de completare
- fișe de autoevaluare
- lucrări grafice - prin care se evaluează metodele de lucru, utilizarea corespunzătoare a bibliografiei parcurse, a materialelor și a instrumentelor, acuratețea realizării reprezentărilor grafice (corespunderea cerințelor standardelor în vigoare)

- examen ca formă de evaluare finală.

În procesul evaluărilor continue se va da atât o apreciere obiectivă a cunoștințelor și competențelor elevilor, cât și a progreselor înregistrate de aceștia.

XI. Resursele necesare pentru atingerea rezultatelor învățării

Orele la modulul **Crearea produselor multimedia** se recomandă a se desfășura în cabinete de specialitate din unitatea de învățământ, amenajate și dotate cu echipament corespunzător.

Nr. crt.	Denumirea	Date tehnice	Numărul de stații
1	Stații de lucru (workstation)	PROCESOR NR. DE PROCESOARE INCLUSE - 1 NR. of Cores - min 8 NR. of Threads - min 16 Processor Base Frequency - min 3.50GHz Max Turbo Frequency - min 4.90GHz Lithography - max 14nm Cache - min 16MB SmartCache MEMORIE RAM MEMORIE INSTALATA - min 64GB TIP MEMORIE RAM – DDR4 FRECVENTA MEMORIE - min 2666MHz UNITATE DE STOCARE TIP UNITATE DE STOCARE - SSD + HDD CAPACITATE - min 500GB SSD + min 1TB HDD INTERFATA SSD- M.2 NVMe INTERFATA HDD- SATA III UNITATE OPTICA - DVD-RW PLACA VIDEO TIP PLACA VIDEO - Dedicata CHIPSET VIDEO - nVidia sau analog GPU Memory - min 6GB GDDR6 Memory Interface - min 192-bit	1/elev

		CUDA Cores - min 1530 Core Clock - min 1840 MHz MONITOR Caracteristici tehnice Diagonala ecranului min. 23,8" max. 24,5" Rezoluția ecranului min. 1920x1080 Tehnologia matricei LCD IPS Iluminarea matricei LCD LED Luminozitate min. 250 cd/m2 Timpul răspunsului max. 5 ms (G-t-G) Contrast tipic min. 1 000 : 1 Contrast dinamic min. 20 000 000 : 1 Unghiul observării pe laturile orizontală / verticală 178° / 178° @ CR > 10 : 1 TASTATURĂ ȘI MAUS (Keyboard + Mouse) BOXE, CĂȘTI CU MICROFON	
--	--	---	--

XII. Resursele didactice recomandate elevilor

1. Mircea Enăchescu, Mihaela Manolea, Conceperea produselor multimedia, vol 2 București, 2009
2. Ion Smeureanu, Georgeta Drula, Multimedia, concept și practică, Editura CISON, București, 2007; 13. Multimedia, Adrian Vasilescu. București Ed. Economică, 2010.
3. Galer, Mark și Horvat, Les, Imaginea digitală, Editura Ad Libri, București, 2004
4. Greenberg, Steven, Fotografia digitală, Editura Bic All, București, 2004
5. Iulian Săndulache, Tehnici multimedia, Editura CREDIS, București, 2009
6. Воган Т. Самое полное руководство по созданию мультимедийных проектов / Тэй Воган; пер. с англ. М. И. Талачевой — М.: ИТ Пресс, 2006
7. Альберт Д.И., Альберт Е.Э. Самоучитель Macromedia Flash MX 2004. — СПб.: БХВ-Петербург, 2004