

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	Jurnalism și Media Digitală
1.4 Domeniul de studii	Științe ale comunicării
1.5 Ciclul de studii	Licență
1.6 Programul de studiu / Calificarea	MEDIA DIGITALĂ

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Narațiuni interactive și transmedia						
2.2 Titularul activităților de curs	Lect. dr. George Prundaru						
2.3 Titularul activităților de seminar/laborator	Lect. dr. George Prundaru						
2.4 Anul de studiu	3	2.5 Semestrul	I	2.6 Tipul de evaluare	E	2.7 Regimul disciplinei	OBL

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

3.1 Număr de ore pe săptămână	4	Din care: 3.2 curs	2	3.3 seminar/laborator	2
3.4 Total ore din planul de învățământ	56	Din care: 3.5 curs	28	3.6 seminar/laborator	28
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					7
Pregătire seminare/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					18
Tutoriat					4
Examinări					2
Alte activități:					
3.7 Total ore studiu individual	42				
3.8 Total ore pe semestru	100				
3.9 Numărul de credite	4				

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	<p>C2.2 Identificarea particularităților utilizării specializate a diverselor tipuri media în comunicare</p> <p>C4.1 Identificarea și descrierea mediului comunicațional în care conținuturile multimedia sunt produse și distribuite la nivel local, național și global</p> <p>C4.2 Adaptarea instrumentelor tehnice, tactice și strategice la contextul media digitale</p> <p>C5.1 Identificarea și descrierea specificului modelelor antreprenoriale și de monetizare în mediul digital</p> <p>C5.2 Utilizarea cunoștințelor teoretice pentru identificarea unor oportunități antreprenoriale în mediul digital</p> <p>Abilitatea de a evalua contextul cultural și economic pentru a identifica oportunități de comunicare folosind narațiuni interactive;</p> <p>Abilitatea de analiză a unor produse existente pentru a extrage structuri și elemente de bune practici din acestea;</p> <p>Abilitatea de a folosi unelte software specifice;</p> <p>Abilitatea de a înțelege efectul deciziilor de design al narațiunii asupra unui potențial public.</p>
Competențe transversale	<p>CT1. Rezolvarea în mod realist – cu argumentare atât teoretică, cât și practică – a unor situații profesionale uzuale, în vederea soluționării eficiente și deontologice a acestora</p> <p>CT2. Aplicarea tehnicilor de muncă eficientă în echipa multidisciplinară cu îndeplinirea anumitor sarcini pe paliere ierarhice</p>

7. Obiectivele disciplinei (reieșind din grila competențelor acumulate)

7.1 Obiectivul general al disciplinei	<ul style="list-style-type: none"> oferirea studenților a unor fundamente pentru exploatarea cât mai eficientă a potențialului mediului digital pentru livrarea conținutului narativ
7.2 Obiectivele specifice	<ul style="list-style-type: none"> Înțelegerea conceptului de interactivitate și ale conceptelor înrudite; Înțelegerea unor structuri narative de bază și felul în care acestea sunt afectate de interacțiunea cu mediul de prezentare; Înțelegerea unui cadru formal de abordare a narațiunilor interactive; Familiarizare cu diferitele tipuri de narațiuni interactive; Înțelegerea avantajelor și dezavantajelor narațiunilor interactive ca mijloc de comunicare; Dezvoltarea capacității de a evalua metodele cele mai eficiente de creare a unor narațiuni interactive; Dezvoltarea abilităților de a putea învăța unelte software specifice în funcție de necesități. Utilizarea elementelor învățate pentru a dezvolta o narațiune interactivă.

8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Observații
1. Curs introductiv	Prezentare multimedia, Discuții	
2. Definirea jocurilor	Prezentare multimedia	
3. Istoric al narațiunilor interactive I	Prezentare multimedia	
4. Istoric al narațiunilor interactive II	Prezentare multimedia	
5. Elemente formale ale jocurilor	Prezentare multimedia	
6. Analiza elementelor formale	Prezentare multimedia	
7. Experiența interactivă	Prezentare multimedia	
8. Identitățile jucătorilor	Prezentare multimedia	

9. Modele ale imersiunii	Prezentare multimedia	
10. Elemente de narativitate	Prezentare multimedia	
11. Tipuri de distracție	Prezentare multimedia	
12. Proiecte transmedia	Prezentare multimedia	
13. Genurile jocurilor	Prezentare multimedia	
14. Curs final. Reluarea conceptelor principale	Discuții	

Bibliografie

- George Prundaru, *Comunicarea prin jocuri video. Specificul mediului și transmedierea conținutului*, Universitatea Babeș-Bolyai, 2013
- Bartle, Richard. 2003. *Designing Virtual Worlds*. Indianapolis: New Riders Publishing.
- Caillois, Roger. 2001. *Man, Play and Games*. Trad. Meyer Barash. Urbana, IL: University of Illinois Press. Ediția originală, 1958 (1961, English translation).
- Hunicke, Robin, Marc LeBlanc și Robert Zubek. 2004. „MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research.” *Workshop on Challenges in Game AI*:1-4.
- Juul, Jesper. 2005. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Kerr, Aphra. 2006. *The Business And Culture of Digital Games. Gamework/Gameplay*. Londra: SAGE.
- Murray, Janet H. 1997. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*: Simon & Schuster

8.2 Atelier	Metode de predare	Observații
1. Prezentarea sarcinilor. Împărțire pe echipe	Discuții, dezbateri	
2. Deconstruirea unui joc	Discuții, dezbateri, analiză aplicată	
3. Mecanicile și core-loop-ul unui joc	Demonstrații practice Discuții	
4. Designul nivelurilor și meta-layer-ului	Discuții, dezbateri	
5. Brainstorming	Discuții, dezbateri	
6. Propunerea unui proiect de joc	Discuții, dezbateri	
7. Narațiunea și nivelul grafic al jocului	Discuții, dezbateri	

Salen, Katie și Eric Zimmerman. 2004. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Schell, Jesse. 2008. *The Art of Game Design. A Book of Lenses*. Burlington, MA: Elsevier

8.3 Seminar	Metode de predare	Observații
1. Seminar introductiv	Discuții, dezbateri	
2. Jocuri indie	Discuții, dezbateri	
3. Jocuri de mobil	Discuții, dezbateri	
4. Jocuri AAA	Discuții, dezbateri	
5. Board Games	Discuții, dezbateri	
6. Jocuri finanțate prin crowdfunding	Discuții, dezbateri	
7. Grafica jocurilor	Discuții, dezbateri	

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

- Disciplina oferă cunoștințe și abilități practice necesare în industria media curentă, care nu mai sunt oferite în cadrul altor programe sau cursuri, pregătind studenții pentru poziții emergente pe piața muncii, pentru care există surse limitate de instruire formală.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs	Examen	E	40%
10.5 Seminar/laborator	Producerea unei narațiuni interactive (proiect practic)	C	40%
	Analiza mecanicilor unui joc	E	20%

10.6 Standard minim de performanță

- Definirea conceptelor principale (mecanici, dinamici, estetică, flux, imersiune, prezență, gameplay)
- Capacitatea de a conceptualiza un produs interactiv care să se integreze în contextul social, economic

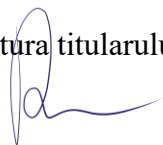
și cultural curent

- Elaborarea unui proiect de specialitate sau cel puțin a unei părți a unui asemenea proiect, aplicând atât cunoștințe, teorii și metode de diagnoză și intervenție, cât și norme și principii de etică profesională
- 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

01.09.2020

Semnătura titularului de curs



Semnătura titularului de seminar

Data avizării în departament

Semnătura directorului de departament