

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea de Vest din Timișoara
1.2 Facultatea / Departamentul	Facultatea de Arte si Design/
1.3 Departamentul	Design și Arte Aplicate
1.4 Domeniul de studii	Arte vizuale
1.5 Ciclul de studii	Master
1.6 Programul de studii / Calificarea	Game Art

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Istoria Jocurilor Video (FADMGA 1207)						
2.2 Titularul activităților de curs	conf. univ. dr. Nani Corina						
2.3 Titularul activităților de seminar	conf. univ. dr. Nani Corina						
2.4 Anul de studiu	I	2.5 Semestrul	II	2.6 Tipul de evaluare	C	2.7 Regimul disciplinei	DA, DO

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

3.1 Număr de ore pe săptămână	2	din care: 3.2 curs	1	3.3 seminar/laborator	1
3.4 Total ore din planul de învățământ	2 8	din care: 3.5 curs	1 4	3.6 seminar/laborator	14
Distribuția fondului de timp:					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren					
Pregătire seminare / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					
Tutoriat					
Examinări					
Alte activități					
3.7 Total ore studiu individual	22				
3.8 Total ore pe semestru	50				
3.9 Numărul de credite	2				

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	<ul style="list-style-type: none"> Parcursarea celorlalte materii obligatorii legate de domeniul istoria designului.
4.2 de competențe	<ul style="list-style-type: none"> Se consideră că studenții au, din etapele anterioare de școlarizare, noțiuni terminologice și aptitudini în domeniul designului graphic asistată de calculator

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	<ul style="list-style-type: none"> Prezența la curs: min. 60 %
-------------------------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> Baza materială: Videoproiector/Tablă interactivă, computer, acces la internet Google Classroom, Google Meet
5.2 de desfășurare a seminarului / laboratorului	<ul style="list-style-type: none"> Prezența la laborator min. 60% Baza materială: Videoproiector Tablă interactivă, computer, acces la internet Google Classroom, Google Meet

6. Obiectivele disciplinei - rezultate așteptate ale învățării la formarea cărora contribuie parcurgerea și promovarea disciplinei

Cunoștințe	<ul style="list-style-type: none"> Demonstrează cunoștințe de istoria jocurilor video, tendințele artistice și evoluțiile lor contemporane Clasifică jocurile video pe baza interacțiunii lor cu mediile de joc, cum ar fi jocurile de simulare, jocurile de strategie, jocurile de aventură și jocurile arcade. Analizează tendințele recente, evoluțiile și inovațiile în tehnologiile moderne de vizualizare și modelare în mediul virtual.
Abilități	<ul style="list-style-type: none"> Dezvoltă noi concepte artistice și idei creative
Responsabilitate și autonomie	<ul style="list-style-type: none"> Dezvolte abilitățile de analiză critică atunci când se evaluează atât jocurile moderne, cât și cele din trecut. Înțelege mediile digitale disponibile legate de joc nu numai din punctul de vedere al jucătorului, ci și din cel al unui producător de jocuri. Interpreteze teoretic și practic disciplinele de studiu, în vederea dezvoltării personale. Aprecieze volumul de muncă și implicare personală în finalizarea proiectului. Elaboreze o etapizare a obiectivelor de atins pentru obținerea rezultatelor asumate în proiect. Respecte drepturile și obligațiile din perspectiva normelor și reglementărilor în domeniul muncii și al proprietății intelectuale.

7. Conținuturi

7.1 Curs	Metode de predare	Observații
Curs 1. Introducerea, istoria și evoluția jocurilor video 1.1. Începutul - era consolelor de casă pe 8 biți (Atari 2600) 1.2. Prima prăbușire a consolei de acasă (1983) 1.3. Lansarea Nintendo Entertaining System NES (1985)	Prelegere, prin proiecții imagini și dezbateri (Studiu de caz) <ul style="list-style-type: none"> dezvoltarea abilităților de prezentare orală lucrarea de un minut	Cursul este corelat, în vederea îndeplinirii obiectivelor stabilite, prelegerea va fi interactivă
Curs 2: Primul război al consolelor - Sega vs Nintendo 2.1. 1986 Sega Master System - prima consolă pe 16 biți (1986) 2.2. 1991 - Lansarea SNES	Prelegere, prin proiecții imagini și dezbateri (Studiu de caz)	Cursul este corelat, în vederea îndeplinirii obiectivelor stabilite, prelegerea va fi interactivă
Curs 3: Ascensiunea jocurilor 3D	Prelegere, prin proiecții imagini și dezbateri (Studiu de caz)	Cursul este corelat, în vederea îndeplinirii obiectivelor

3.1. 1995 - Lansarea Sega Saturn 3.2. Al doilea război al consolelor - Nintendo vs. Sony 3.3. Sony Playstation 1 3.4. Nintendo 64 3.5. Cele mai bune jocuri din această perioadă de timp		stabilite, prelegerea va fi interactivă	Histor y of Digital Games
Curs 4: Curs de recapitulare și sinteză	Prelegere, prin proiecții imagini și dezbateri (Studiu de caz)	Cursul este corelat, în vederea îndeplinirii obiectivelor stabilite, prelegerea va fi interactivă	
Bibliografie: <ul style="list-style-type: none">Andrew Williams, <i>History of Digital Games</i> ISBN: 978-1138885554Jason Rutter (University of Manchester, UK) Jo Bryce (University of Central Lancashire, UK, <i>Understanding Digital Games</i>, SAGE Publications Ltd, 2006			
7.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații	
Tema 1: Proiect de cercetare: Cele mai bune jocuri din era 8 bit	<ul style="list-style-type: none">documentarea independentăvizite pe teren - (identificarea caracteristicilor în diferite tipuri de zone istorice protejate);discuții în vederea îndrumării lucrării; Analiza, dialog, corecturi	Documentare (studiu de caz imagini)	
Tema 2: Proiect de cercetare: Cele mai bune jocuri din era 16 biți	<ul style="list-style-type: none">documentarea independentăvizite pe teren - (identificarea caracteristicilor în diferite tipuri de zone istorice protejate);discuții în vederea îndrumării lucrării; Analiza, dialog, corecturi	Documentare (studiu de caz imagini)	
Tema 3: Proiect de cercetare: Cele mai bune jocuri din această perioadă de timp	<ul style="list-style-type: none">documentarea independentăvizite pe teren - (identificarea caracteristicilor în diferite tipuri de zone istorice protejate);discuții în vederea îndrumării lucrării;Analiza, dialog, corecturi	Documentare (studiu de caz imagini)	
Seminar recapitulativ / feedback proiecte			
Bibliografie: <ul style="list-style-type: none">Andrew Williams, <i>History of Digital Games</i> ISBN: 978-1138885554			

- Jason Rutter (University of Manchester, UK) Jo Bryce (University of Central Lancashire, UK, *Understanding Digital Games*, SAGE Publications Ltd, 2006)

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

Conținutul cursului va fi în concordanță cu nomenclatorul de meserii – COR – oferind studenților abilitatea de a se angaja la finalizarea studiilor pe unul dintre posturile existente. Astfel studentul va fi capabil să acopere cerințele existente pe piața de muncă în diversele domenii, sau va putea continua activitatea de cercetare prin etapele superioare de studiu.

9. Evaluare

Tip activitate	9.1 Criterii de evaluare	9.2 Metode de evaluare	9.3 Pondere din nota finală
9.4 Curs	prezența și participarea activă la cursuri; Cunoașterea, înțelegerea și utilizarea noțiunilor specifice de limbaj vizual;	testarea continuă pe parcursul semestrului - 10% testare practică a capacității de realizare tehnică practică a unor exerciții simple, prin utilizarea unor funcțiuni de baza software, monitorizarea asimilării metodelor de lucru predate	colocviu Respectarea tematicii cursurilor și cerințelor aplicative de atelier 40%
9.5 Seminar / laborator	Complexitate, originalitate, creativitate, încadrarea în tema; Se evaluează performanța studenților pe baza realizării proiectelor de seminar;	proiecte, teme de creație în format printat (A3) și format digital prin google classroom; demonstrație, argumentare a etapelor urmate - oral/practice	Prezentarea lucrărilor practice de semestru Realizarea lucrării de examen cf. temei enunțate și a cerințelor 60%
9.6 Standard minim de performanță Soluționarea în timp real, în condiții de asistență calificată, a unei probleme reale/ipotetice de la locul de muncă, respectând normele de etică profesională. Pentru mărire de notă se primește o temă în plus Nota finală se calculează: media notelor de semestru, media de la examen și se ține cont de numărul de prezențe (participare minimă la curs și seminar 50%)			

Data completării
05.03.2023

Titular de disciplină
conf.univ.dr. Corina Nani

Data avizării în departament

Director de departament