

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea de Vest Timisoara
1.2 Facultatea / Departamentul	Facultatea de Arte si Design
1.3 Departamentul	Departamentul Design și Arte Aplicate
1.4 Domeniul de studii	Arte vizuale
1.5 Ciclul de studii	Masterat
1.6 Programul de studii / Calificarea	Game Art / Artist digital pentru jocuri video

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Metodologia cercetării pentru disertație (Proiect Final II) (FADMGA 2101)						
2.2 Titularul activităților de curs							
2.3 Titularul activităților de seminar							
2.4 Anul de studiu	II	2.5 Semestrul	2	2.6 Tipul de evaluare	E	2.7 Regimul disciplinei	DA, DO

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	5 6	din care: 3.5 curs	2 8	3.6 seminar/laborator	28
Distribuția fondului de timp:					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					15
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren					30
Pregătire seminare / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					30
Tutoriat					10
Examinări					9
Alte activități					
3.7 Total ore studiu individual	94				
3.8 Total ore pe semestru	150				
3.9 Numărul de credite	6				

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	<ul style="list-style-type: none"> Etica cercetării
4.2 de competențe	<ul style="list-style-type: none"> Se consideră că studenții au, din etapele anterioare de școlarizare, noțiuni terminologice și aptitudini de desen artistic, anatomie artistică și de grafică 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 % • 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 seminar min. 60% • 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"> • Absolventul cercetează informații pentru a dezvolta idei și concepte noi pentru proiectarea unei anumite producții.
Abilități	<ul style="list-style-type: none"> • Absolventul dezvoltă noi concepte artistice și idei creative
Responsabilitate și autonomie	<ul style="list-style-type: none"> • Absolventul ia decizii corespunzătoare nivelului ierarhic la care își desfășoară activitatea și își asumă responsabilitatea față de nivelurile ierarhice superioare. • Absolventul înțelege mediile digitale disponibile legate de joc nu numai din punctul de vedere al jucătorului, ci și din cel al unui producător de jocuri. • Absolventul precizează resursele utile pentru documentația aferentă proiectului. • Absolventul apreciază volumul de muncă și implicare personală în finalizarea proiectului. • Absolventul elaborează o etapizare a obiectivelor de atins pentru obținerea rezultatelor asumate în proiect. • Absolventul deduce din propria experiență consumul de timp necesar pentru atingerea rezultatului. • Absolventul respectă 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 4. Realizarea unei structuri de text, corelarea surselor bibliografice cu cele imagistice	Predare interactivă, suport vizual și tutorial. Prelegere, prin proiecții imagini și dezbateri (Studiu de caz), Aplicativă, pe grupe, feedback	Cursul este corelat, în vederea îndeplinirii obiectivelor stabilite, prelegerea va fi interactivă Consultare de ghiduri, metodologii și exemple de bune practici
Curs 5. Redactarea unui text conform		Activitățile didactice se desfășoară exclusiv față în față

cerințelor de redactare academice.		Platforma de videoconferință utilizată: <i>Google Meet (link disponibil din Google Classroom – cod regăsit în orar)</i>
<p>Bibliografie:</p> <p>Metodologia FAD/UVT</p> <p>Buzan, Tony / Buzan, Barry - <i>Hărți mentale în română</i> Curtea Veche 2012_.pdf</p> <p>Eco, Umberto – <i>Cum se face o teză de licență</i>, Ed. Pontinca 2000_.pdf</p> <p>Gaimster, Julia – <i>Visual research methods in Fashion</i>, Bloomsburry Berg Publishers 2011_.pdf</p> <p>Lynn P. Nygaard - <i>Writing Your Master's Thesis: From A to Zen</i>, Sage 2017</p> <p>Matthew Wysocki - <i>Ctrl-Alt-Play: Essays on Control in Video Gaming</i>, McFarland & Company Inc, 2013</p> <p>Refrew, Elinor & Colin – <i>Developing A Collection</i>, Ava Publishing 2009</p> <p>Seivewright, Simon – <i>Research And Design</i>, Ava Publishing 2007</p>		
7.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
<p>Metodologia ancorată în proiect.</p> <p>Scop, obiective și metodă de lucru în cercetare.</p> <p>Rezultatele cercetării, evaluarea rezultatelor și contextualizarea acestora.</p>	<p>Aplicativă, pe grupe, cu dezbateri.</p>	<p>Consultare de ghiduri, metodologii și exemple de bune practici</p> <p>Activitățile didactice se desfășoară exclusiv față în față</p> <p>Platforma de videoconferință utilizată: <i>Google Meet (link disponibil din Google Classroom – cod regăsit în orar)</i></p>
<p>Bibliografie:</p> <p>Metodologia FAD/UVT</p> <p>Buzan, Tony / Buzan, Barry - <i>Hărți mentale în română</i> Curtea Veche 2012_.pdf</p> <p>Eco, Umberto – <i>Cum se face o teză de licență</i>, Ed. Pontinca 2000_.pdf</p> <p>Gaimster, Julia – <i>Visual research methods in Fashion</i>, Bloomsburry Berg Publishers 2011_.pdf</p> <p>Lynn P. Nygaard - <i>Writing Your Master's Thesis: From A to Zen</i>, Sage 2017</p> <p>Matthew Wysocki - <i>Ctrl-Alt-Play: Essays on Control in Video Gaming</i>, McFarland & Company Inc, 2013</p> <p>Refrew, Elinor & Colin – <i>Developing A Collection</i>, Ava Publishing 2009</p> <p>Seivewright, Simon – <i>Research And Design</i>, Ava Publishing 2007</p>		

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	Însușirea terminologiei și a abordărilor metodologice. Utilizarea corectă a instrumentelor metodologice. Realizarea temelor de semestru.	Prezența la activitățile de curs - minim 60% din prezențe. Examinare – formativă	50%
9.5 Seminar / laborator	Text realizat conform cerințelor de scriere academică, cu respectarea cerințelor enunțate	Temă realizată pe parcursul semestrului	50%
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 a accede în examenul final (forma de examinare E, C sau V), studentul trebuie să participe la cel puțin 60% din orele de laborator/seminar. De asemenea, studentul trebuie să rezolve cel puțin 50% din volumul de sarcini trasate de aplicațiile practice. Pentru mărire de notă se primește o temă în plus.			

Data completării
02.03.2023

Titular de disciplină

Data avizării în departament

Director de departament