

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	West University Timisoara
1.2 Facultatea / Departamentul	Faculty of Arts and Design
1.3 Departamentul	Design and Applied Arts
1.4 Domeniul de studii	Visuals Arts
1.5 Ciclu de studii	Master
1.6 Programul de studii / Calificarea	Game Art

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	History of digital games (FADMGA 2108)						
2.2 Titularul activităților de curs	Associate professor Nani Corina						
2.3 Titularul activităților de seminar	Associate professor Nani Corina						
2.4 Anul de studiu	II	2.5 Semestrul	I	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	47				
3.8 Total ore pe semestru	75				
3.9 Numărul de credite	3				

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	<ul style="list-style-type: none"> Completion of the other mandatory subjects related to the field history of design
4.2 de competențe	<ul style="list-style-type: none"> It is considered that the students have, from the previous stages of schooling, terminological notions and skills in the field of graphic design assisted by the computer

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	<ul style="list-style-type: none"> Attendance at the course: min. 60% Material base: Video projector/Interactive whiteboard, computer, internet access 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

Knowledge	<ul style="list-style-type: none"> Demonstrates knowledge of video game history, artistic trends and contemporary developments Classify video games based on their interaction with game environments, such as simulation games, strategy games, adventure games and arcade games. Recognises the different genres and narratives that exist in the world of games. Analyses recent trends, developments and innovations in modern visualisation and modelling technologies in virtual environments.
Skills	
Responsibility and autonomy	<ul style="list-style-type: none"> Understand the available digital environments related to the game not only from a player's point of view, but also from a game producer's point of view. Specify useful resources for project documentation. Appreciate the amount of work and personal involvement in completing the project. Elaborate a milestone of the objectives to be reached in order to obtain the results assumed in the project. Deduce from own experience the time required to achieve the result.

7. Conținuturi

7.1 Course	Teaching methods	Comments
Course 1 Beginning of network console gaming 1.1. Playstation 2 1.2. Nintendo Gamecube 1.3. Sega Dreamcast 1.4. a new challenger – Microsoft Xbox	Lecture, through image projections and debates (Case study)	The course is linked, in order to achieve the objectives set, the lecture will be interactive
Course 2: Modern Age of Gaming part 1 2.1. Playstation 3 2.2. Xbox 360 2.3. Nintendo Wii	Lecture, through image projections and debates (Case study)	The course is linked, in order to achieve the objectives set, the lecture will be interactive
Course 3: Modern Age of Gaming part 2 3.1. Playstation 4 3.2. Xbox One 3.3. Nintendo Wii U 3.4. Nintendo Switch	Lecture, through image projections and debates (Case study)	The course is linked, in order to achieve the objectives set, the lecture will be interactive

Course 4: Gaming in present day 4.1 – Playstation 5 4.2 – Xbox Series X	Lecture, through image projections and debates (Case study)	The course is linked, in order to achieve the objectives set, the lecture will be interactive
Course 5: Review and synthesis course	Lecture, through image projections and debates (Case study)	The course is linked, in order to achieve the objectives set, the lecture will be interactive
Bibliography: <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, <i>Understanding Digital Games</i>, SAGE Publications Ltd, 2006 		
7.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
Theme 1: Research project, study best games	<ul style="list-style-type: none"> independent documentation field visits - (identification of features in different types of protected historic areas); discussions to guide the work; Analysis, dialogue, corrections 	Documentation (case study images)
Theme 2: Research project, best games	<ul style="list-style-type: none"> independent documentation field visits - (identification of features in different types of protected historic areas); discussions to guide the work; Analysis, dialogue, corrections 	Documentation (case study images)
project feedback		
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, <i>Understanding Digital Games</i>, 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	testarea continua pe parcursul semestrului - 10% testare practică a capacității de realizare tehnică practică a unor exerciții simple, prin utilizarea unor	Examen Respectarea tematicii cursurilor și cerințelor

	utilizarea noțiunilor specifice de limbaj vizual;	funcțiuni de baza software, monitorizarea asimilării metodelor de lucru predate	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



Data avizării în departament

Director de departament