

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	Scenariu and storyboard (FADMGA 1107)						
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	I	2.6 Tipul de evaluare	V	2.7 Regimul disciplinei	Dsi, Dop

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	122				
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"> Parcursarea celorlalte materii obligatorii legate de domeniul 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 asistat 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 % ● 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"> ● 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. ● Recunoaște diferitele genuri și narațiuni existente în lumea jocurilor. ● Deține cunoștințe de adăugare a conținutului digital divers (imagini, obiecte 3D etc.) pe suprafețe predefinite pentru ca utilizatorul să poată interacționa în timp real cu tehnologia utilizând dispozitive precum telefoanele mobile, headset, ochelari AR etc. ● Deține cunoștințe specializate asupra utilizării motoarelor de joc în calitate de instrumente de vizualizare și interacțiune specializate, concepute pentru iterarea rapidă a jocurilor pe calculator. ● Analizează tendințele recente, evoluțiile și inovațiile în tehnologiile moderne de vizualizare și modelare în mediul virtual. ● Cercetează informații pentru a dezvolta idei și concepte noi pentru proiectarea unei anumite producții.
Abilități	<ul style="list-style-type: none"> ● Aplică o varietate de tehnici vizuale pentru a proiecta material grafic și combină elemente grafice pentru a transmite concepte și idei. ● Dezvoltă noi concepte artistice și idei creative. ● Elaborează o poveste de joc digitală imaginând un scenariu de lucru detaliat și un storyboard cu descrieri și obiective de joc.
Responsabilitate și autonomie	<ul style="list-style-type: none"> ● Lucreze atât în interiorul unei echipe complexe cât și în context de deplină autonomie, când își asumă toate deciziile creative și reponsabilitatea proiectului. ● Exploreze, în profunzime, procesul de scriere a scenariului și a storyboard-ului pentru un joc, diferențierea între toate etapele implicate și să analizeze componentele și conceptele cheie care ar trebui găsite într-un scenariu. ● Respecte termele limită stabilite anterior referitoare la proiectul elaborat. ● Păstreze un portofoliu artistic pentru a arăta stilurile, interesele, abilitățile și realizările proprii. ● 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 1.1. Scenariu și Storyboard 1.2. Istoria jocurilor video 1.3. Fisa produsului 1.4. Sursa de idei 1.5. Naratiune prin imagini	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 Software gratuit: https://wonderunit.com/storyboarder/

Curs 2: Elemnete cheie in scenario si storyboard 2.1. Conflict 2.2. Definirea elementelor 2.3. Antagonist NPC-uri 2.4. Scena	Prelegere, prin proiecții imagini și dezbateri (Studiu de caz)	Cursul este corelat, în vederea îndeplinirii obiectivelor stabilite, prelegerea va fi interactivă Software gratuit: https://wonderunit.com/storyboarder/
Curs 3: Scenariul 3.1. Elemente cheie 3.2. Povestea 3.3. Complotul 3.4. Scenariul literar 3.5. Lista de redare 3.6. Scenariul tehnic	Prelegere, prin proiecții imagini și dezbateri (Studiu de caz)	Cursul este corelat, în vederea îndeplinirii obiectivelor stabilite, prelegerea va fi interactivă Software gratuit: https://wonderunit.com/storyboarder/
Curs 4: Scenariul: Fundamentele naratiunii 4.1. Dialog, importanta cuventita cuvantului 4.2. Tipuri de personaje 4.3. Cum se creeaza un personaj 4.4. Arcadele de transformare	Prelegere, prin proiecții imagini și dezbateri (Studiu de caz)	Cursul este corelat, în vederea îndeplinirii obiectivelor stabilite, prelegerea va fi interactivă Software gratuit: https://wonderunit.com/storyboarder/
Curs 5: Care este calatoria eroului? 5.1. Etapele eroului dupa Vogler 5.2. Cum aplicam calatoria eroului in povestile noastre 5.3. Exemple de calatorie a eroului aplicat	Prelegere, prin proiecții imagini și dezbateri (Studiu de caz)	Cursul este corelat, în vederea îndeplinirii obiectivelor stabilite, prelegerea va fi interactivă Software gratuit: https://wonderunit.com/storyboarder/
Curs 6: Curs de recapitulare și sinteză 2H	Prelegere, prin proiecții imagini și dezbateri (Studiu de caz)	Cursul este corelat, în vederea îndeplinirii obiectivelor stabilite, prelegerea va fi interactivă
<p>Bibliografie:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Begleiter, Marcie. <i>From Word to Image: Storyboarding and the filmmaking process</i>. Michael Wiese Productions, 2001. ● Campbell, Joseph. <i>The Hero with a Thousand Faces</i>. 1949. Princeton University Press, 3rd printing, 1973. ● Hallford, Neal and Jana Hallford. <i>Swords and Circuitry: A Designer's Guide to Computer Role-Playing Games</i>. Premier Press, 2001. ● Imdb.com "DVD Video aspect ratios." http://www.imdb.com/Sections/DVDs/AspectRatios/ 12 February 2004. ● Lucas, George. <i>Star Wars Episode I: The Phantom Menace Illustrated Screenplay</i>. Del Rey, 1999. ● McKee, Robert. <i>Story: Substance, structure, style, and the principles of screenwriting</i>. ReganBooks, 1997. ● Pedersen, Roger E. <i>Game Design Foundations</i>. WordWare, 2003. ● Rollings, Andrew and Dave Morris. <i>Game Architecture and Design</i>. Coriolis, 2000 ● Saunders, Phil. Sample storyboards. http://www.saunderscreative.com/storyboard.htm 12 February 2004. ● Simon, Mark. <i>Storyboards: Motion in Art</i>. 2nd ed. Focal Press, 2000. 		

<ul style="list-style-type: none"> Trottier, David. <i>The Screenwriter's Bible</i>. 3rd ed. Silman-James Press, 1998 		
7.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
<p>Tema 1: Proiect de cercetare, studiu diferite scenarii. Cum analizăm elementele unui scenariu</p>	<ul style="list-style-type: none"> documentarea independentă vizite pe teren - (identificarea caracteristicilor în diferite tipuri de zone istorice protejate); discuții în vederea îndrumării lucrării; <p>Analiza, dialog, corecturi</p>	<p>Documentare (studiu de caz imagini) Software gratuit: https://wonderunit.com/storyboarder/</p>
<p>Tema 2: Proiect de cercetare, studiu erou urban; <u>Cum se poate îmbunătăți un scenariu, cum ne imaginăm scenariul jocului?</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> documentarea independentă vizite pe teren - (identificarea caracteristicilor în diferite tipuri de zone istorice protejate); discuții în vederea îndrumării lucrării; <p>Analiza, dialog, corecturi</p>	<p>Documentare (studiu de caz imagini) Software gratuit: https://wonderunit.com/storyboarder/</p>
Seminar recapitulativ / feedback proiecte		
<p>Bibliografie:</p> <ul style="list-style-type: none"> Begleiter, Marcie. <i>From Word to Image: Storyboarding and the filmmaking process</i>. Michael Wiese Productions, 2001. Campbell, Joseph. <i>The Hero with a Thousand Faces</i>. 1949. Princeton University Press, 3rd printing, 1973. Hallford, Neal and Jana Hallford. <i>Swords and Circuitry: A Designer's Guide to Computer Role-Playing Games</i>. Premier Press, 2001. Imdb.com "DVD Video aspect ratios." http://www.imdb.com/Sections/DVDs/AspectRatios/ 12 February 2004. Lucas, George. <i>Star Wars Episode I: The Phantom Menace Illustrated Screenplay</i>. Del Rey, 1999. McKee, Robert. <i>Story: Substance, structure, style, and the principles of screenwriting</i>. ReganBooks, 1997. Pedersen, Roger E. <i>Game Design Foundations</i>. WordWare, 2003. Rollings, Andrew and Dave Morris. <i>Game Architecture and Design</i>. Coriolis, 2000 Saunders, Phil. Sample storyboards. http://www.saunderscreative.com/storyboard.htm 12 February 2004. Simon, Mark. <i>Storyboards: Motion in Art</i>. 2nd ed. Focal Press, 2000. Trottier, David. <i>The Screenwriter's Bible</i>. 3rd ed. Silman-James Press, 1998 		

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	Verificare 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 profesionale. 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