

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 (FADMG 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 | II | 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 | 72 | | | | |
| 3.8 Total ore pe semestru | 100 | | | | |
| 3.9 Numărul de credite | 4 | | | | |

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 |
|---|--|--|
| <p>Curs 1. Introducerea, istoria și evoluția artei storyboardului</p> <p>1.1. Funcționalitate și arta</p> <p>1.2. Scrierea și desenele în storyboard</p> <p>1.3. Alegerea cadrului,</p> | <p>Prelegere, prin proiecții imagini și dezbateri (Studiu de caz)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● dezvoltarea abilităților de prezentare orală <p>lucrarea de un minut</p> | <p>Cursul este corelat, în vederea îndeplinirii obiectivelor stabilite, prelegerea va fi interactivă https://wonderunit.com/storyboarder/</p> |

| | | |
|--|---|--|
| continuitate, claritate, unghiuri | | |
| Curs 2: Punerea în scena a personajelor 2.1. Pre-pozitie 2.2. Medii, fundaluri și umbre 2.3. Informații scrise și semne convenționale | Prelegere, prin proiecții imagini și dezbateri (Studiu de caz) | Cursul este corelat, în vederea îndeplinirii obiectivelor stabilite, prelegerea va fi interactivă https://wonderunit.com/storyboarder/ |
| Curs 3: Animația 3.1. Utilizarea animației 3.2. Precursori ai animației în storyboard 3.3. Cum să faci o animație 3.4. Sincronizare | Prelegere, prin proiecții imagini și dezbateri (Studiu de caz) | Cursul este corelat, în vederea îndeplinirii obiectivelor stabilite, prelegerea va fi interactivă https://wonderunit.com/storyboarder/ |
| Curs 4: Genuri și naratiune 4.1. Design de caractere 4.2. Aventură 4.3. Aventuri narative 4.4 RPG-uri | Prelegere, prin proiecții imagini și dezbateri (Studiu de caz) | Cursul este corelat, în vederea îndeplinirii obiectivelor stabilite, prelegerea va fi interactivă https://wonderunit.com/storyboarder/ |
| Curs 5: Dialog într-un scenariu 5.1. Dragoste și umor 5.2. Frica, groaza și deznădăjduit 5.3. Dialoguri realiste 5.4. Relații interpersonale | Prelegere, prin proiecții imagini și dezbateri (Studiu de caz) | Cursul este corelat, în vederea îndeplinirii obiectivelor stabilite, prelegerea va fi interactivă https://wonderunit.com/storyboarder/ |
| Curs 6: 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 https://wonderunit.com/storyboarder/ |
| Bibliografie: <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 | | |
| 7.2 Seminar / laborator | Metode de predare | Observații |
| Tema 1: Proiect de cercetare, Tehnici de lucru în | <ul style="list-style-type: none"> ● documentarea independentă | Documentare (studiu de caz imagini) https://wonderunit.com/storyboarder/ |

| | | |
|--|--|---|
| Storyboard: Scenariu si extragerea ideilor principale; Selectie momente si cadre pentru storyboard; Schite de principiu; Definitivarea trasaturilor principale ale personajelor; | <ul style="list-style-type: none"> vizite pe teren - (identificarea caracteristicilor în diferite tipuri de zone istorice protejate); discuții în vederea îndrumării lucrării; Analiza, dialog, corecturi | / |
| Tema 2: Proiect de cercetare, Tehnici de lucru in Storyboard: Setari si layering; Concepere storyboard; | <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; Analiza, dialog, corecturi | Documentare (studiu de caz imagini) https://wonderunit.com/storyboarder / |
| Seminar recapitulativ / feedback proiecte | | |
| Bibliografie: <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 | Examen 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