

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea de Vest din Timișoara
1.2 Facultatea / Departamentul	Facultatea de Arte și 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 / Artist digital pentru jocuri video

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Stagiu practică (FADMGA 1208)						
2.2 Titularul activităților de curs	Lect. Univ. Dr. Ing. Valentin Lucian Ciorba						
2.3 Titularul activităților de seminar	Lect. Univ. Dr. Ing. Valentin Lucian Ciorba						
2.4 Anul de studiu	1	2.5 Semestrul	1+2	2.6 Tipul de evaluare	V	2.7 Regimul disciplinei	DA

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

3.1 Număr de ore pe săptămână	4	din care: 3.2 curs		3.3 seminar/laborator	4
3.4 Total ore din planul de învățământ	120	din care: 3.5 curs		3.6 seminar/laborator	120
Distribuția fondului de timp:					ore
Practica în ateliere					120
Informații despre firma					
Descrierea activităților derulate					
Job description					
Analiza proprie: puncte tari / slabe. Plusuri / minusuri					
Realizarea portofoliului					
3.7 Total ore studiu individual					
3.8 Total ore pe semestru					
3.9 Numărul de credite	3				

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	Stagiu de practică
4.2 de competențe	Crearea unei imagini asupra relației producător-beneficiar; informarea practicanților asupra fluxului de informații dintr-o unitate; familiarizarea cu lucrul în echipă în Game Design.

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	•
5.2 de desfășurare a seminarului / laboratorului	Baza material specifică instituției de practică Baza material UVT: 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. • 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 de reproducere a obiectelor 3D prin utilizarea tehnologiilor de imprimare 3D. • Deține cunoștințe specializate asupra procesului digital care simulează iluminarea într-un mediu 3D în vederea realizării unor scene de context. • Deține cunoștințe specializate asupra procesului digital de simulare iluminării în contextul unei ilustrații de concept. • Deține cunoștințe specializate asupra procesului de pictare digitală și aplicare a unui tip de textură unei imagini 2D, 3D • Deține cunoștințe specializate asupra procesului de pictare digitală și aplicare a unui tip de textură în contextul unei ilustrații de concept. • Deține cunoștințe specializate asupra procesului de adaptare tematică, realizare a obiectelor 3D și utilizarea lor în scopul redării de ilustrații de concept. • Este capabil să propună metode avansate de implementare 3D specifice creării spațiilor, peisajelor, obiectelor și vehiculelor. • Este capabil să redea mișcarea corpului, cinematica etc. utilizând procesele și principiile animației 2D și 3D • Este capabil exprimare concepte de spațiu, peisaj, obiect, vehicul utilizând procesele și principiile animației 2D și 3D • 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"> • Apreciază o justă contextualizare a rezultatului procesului de concept art. • Aplică la nivel avansat și pe tematici exacte principiile comunicării vizuale. • Utilizează instrumente grafice specializate care permit editarea digitală, modelarea, randarea și compunerea grafică. Aceste instrumente se bazează pe reprezentarea matematică a obiectelor tridimensionale. • 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 • Dezvoltă modele 3D prin transformarea și digitizarea personajelor și obiectelor proiectate anterior folosind instrumente 3D specializate • Dezvoltă o reprezentare 3D generată de computer a unui set (engl.), cum ar fi mediul simulat în care utilizatorii interacționează. • Elaborează o reprezentare având la bază tehnici tradiționale dar și digitale ale unor personaje, obiecte sau peisaje, care transmit clar informații cu conținut estetic, morfologic și funcțional • Dezvoltă modele 3D utilizând segmente de linie pentru a conecta puncte și muchii cu scopul de a crea o rețea poligonală pe suprafețe. • Creează și procesează imagini digitale bidimensionale și tridimensionale care înfățișează obiecte animate sau ilustrează un proces, utilizând animația pe computer sau programe de modelare. • Propune modele optimizate pentru utilizarea lor ulterioară în cadrul unui proiect de anvergură. • 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. • Ia decizii corespunzătoare nivelului ierarhic la care își desfășoară activitatea și își asumă responsabilitatea față de nivelurile ierarhice superioare. • Dezvolte abilitățile de analiză critică atunci când se evaluează atât jocurile moderne, cât și cele din trecut. • Consultă regizorii și alți membri ai personalului de producție, pentru a dezvolta idei și concepte aplicabile în etapele ulterioare ale unui proiect (joc digital, animație, producție cinematografică). • Înțeleagă mediile digitale disponibile legate de joc nu numai din punctul de vedere al jucătorului, ci și din cel al unui producător de jocuri. • Schimbe abordarea în situații imprevizibile cum ar fi schimbări neașteptate și bruște ale nevoilor sau ale tendințelor, prin modificarea strategiilor și adaptarea în mod natural la aceste circumstanțe. • Interpreteze teoretic și practic disciplinele de studiu, în vederea dezvoltării personale. • 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. • Precizeze resursele utile pentru documentația aferentă proiectului. • Aprecieze volumul de muncă și implicare personală în finalizarea proiectului. • Elaboreze o etapizare a obiectivelor de atins pentru obținerea rezultatelor asumate în proiect. • Respecte termele limită stabilite anterior referitoare la proiectul elaborat. • Deducă din propria experiență consumul de timp necesar pentru atingerea rezultatului. • Păstreze un portofoliu artistic pentru a arăta stilurile, interesele, abilitățile și realizările proprii. • Realizeze autopromovarea. • Exprime eficient propriul punct de vedere, formal și informal, asupra propriului demers în atingerea obiectivelor și rezultatelor. • Aplice codul de etică pentru activitatea profesională în care este calificat. • 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
Bibliografie:		
7.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
Stagiul de practică constă în realizarea celor 120 de ore	Programul activității de practică poate fi flexibil, fiind stabilit de comun acord cu unitatea unde se desfășoară activitatea.	Goole classroom+ google meet

echivalentul a 4 săptămâni x 5 zile lucrătoare x 6 ore.	Explicații despre fluxul tehnologic în funcție de domeniu, etapele prin care trece un produs-lucrul pe faze. Rolul designerului. Locul de desfășurare a practicii poate fi localitatea/ regiunea de rezidență a studentului.	
Bibliografie:		

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

Familiarizarea studenților cu cerințele și specificul mediului industrial de profil, cât și cel comercial. Colaborarea cu potențiali angajatori.

9. Evaluare

Tip activitate	9.1 Criterii de evaluare	9.2 Metode de evaluare	9.3 Pondere din nota finală
9.4 Curs			

9.5 Seminar / laborator	<p>1. Durata stagiului de practică va fi de minim 120 de ore, echivalentul a 4 săptămâni x 5 zile lucrătoare x 6 ore. Programul activității de practică poate fi flexibil, fiind stabilit de comun acord cu unitatea unde se desfășoară activitatea.</p> <p>Realizarea unui portofoliu de practică care să cuprindă informații despre:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. perioada de practică 2. informații despre firma în care s-a derulat practica: <ul style="list-style-type: none"> • numele firmei • adresa • profil - cu ce se ocupă (scurtă descriere) • anul înființării • număr de angajați • alte date statistice generale 3. descrierea activităților derulate în această firmă / sub forma unui jurnal pe zile în care se specifică ce activități au fost derulate; <ul style="list-style-type: none"> • imagini ale produselor/creațiilor realizate 4. tehnologii, mașini, utilaje folosite 5. job description – descrierea unei poziții din această firmă <ul style="list-style-type: none"> • ce aptitudini, cunoștințe, calificări necesită, program de lucru 6. evaluare din partea firmei (aprecierea șefului unității/compartimentului unde s-a desfășurat practica de specialitate sau a tutorelui sub coordonarea căruia s-a efectuat activitatea, privind participarea studentului la practică include o propunere de notă certificată prin semnătură și/sau ștampila unității/ compartimentului)) se include în dosar într-un plic închis. 7. analiza proprie: puncte tari / slabe. Plusuri / minusuri <ul style="list-style-type: none"> • atmosfera de lucru, program, oportunități de carieră, modalități de coordonare afacere, facilități, șamd 8. declarație pe proprie răspundere că nu a efectuat stagiul de practică în mod formal și că nu a copiat sau dat să fie copiat dosarul de practică. 	Predarea portofoliului se încarcă și pe platforma classroom, urmat de prezentarea lui orală.	70%
	2. Aspectul estetic al portofoliului. (format A4 / editat la computer / spiralat sau cu șină)		30%
9.6 Standard minim de performanță			

Realizarea portofoliului pentru nota minimă 7.

Data completării
11.03.2023

Titular de disciplină



Data avizării în departament

Director de departament