**Anexa nr. 2**

**FIŞA DISCIPLINEI**

1. **Date despre program**

|  |  |
| --- | --- |
| * 1. Instituţia de învăţământ superior | Universitatea de Vest |
| 1.2 Facultatea / Departamentul | Stiinte Politice, Filosofie si Stiintele Comunicarii |
| 1.3 Departamentul | Filosofie si Stiintele Comunicarii |
| 1.4 Domeniul de studii | FILOSOFIE |
| 1.5 Ciclul de studii | Licenta |
| 1.6 Programul de studii / Calificarea | TRANSVERSAL |

1. **Date despre disciplină**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 2.1 Denumirea disciplinei | | | PC GAMES: COMUNICARE ȘI MESAJ ÎN LUMEA REALITĂȚII VIRTUALE | | | | | |
| 2.2 Titularul activităţilor de curs | | | LAZU ROBERT | | | | | |
| 2.3 Titularul activităţilor de seminar | | | LAZU ROBERT | | | | | |
| 2.4 Titularul activităţilor de laborator | | |  | | | | | |
| 2.5 Anul de studiu | III | 2.6 Semestrul | | 2 | 2.7 Tipul de evaluare | C | 2.8 Regimul disciplinei | O |

1. **Timpul total estimat (ore pe semestru al activităţilor didactice)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 3.1 Număr de ore pe săptămână | 2 | din care: 3.2 curs | | | 1 | 3.3 seminar | 1 | 3.4 laborator |  |
| 3.5 Total ore din planul de învăţământ | 28 | din care: 3.6 curs | | | 14 | 3.7 seminar | 14 | 3.8 laborator |  |
| **Distribuţia fondului de timp:** | | | | | | | |  | **ore** |
| Studiul după manual, suport de curs, bibliografie şi notiţe | | | | | | | | 10 |  |
| Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren | | | | | | | | 5 |  |
| Pregătire seminarii / laboratoare, teme, referate, portofolii şi eseuri | | | | | | | | 10 |  |
| Tutoriat | | | | | | | | 2 |  |
| Examinări | | | | | | | | 2 |  |
| Alte activităţi…………………………………… | | | | | | | |  |  |
| **3.7 Total ore studiu individual** | **25** | |  |
| **3.8 Total ore pe semestru [[1]](#footnote-2)** | **56** | |  |
| **3.9 Numărul de credite** | **2** | |  |

1. **Precondiţii (acolo unde este cazul)**

|  |  |
| --- | --- |
| 4.1 de curriculum |  |
| 4.2 de competenţe |  |

1. **Condiţii (acolo unde este cazul)**

|  |  |
| --- | --- |
| 5.1 de desfăşurare a cursului | * Sală de curs dotată cu proiector și sonorizare (boxe active), computer |
| 5.2 de desfăşurare a seminarului | * Sală dotată cu proiector, sonorizare (boxe active), locuri pentru invitați, computer |
| 5.3 de desfăşurare a laboratorului |  |

1. **Competenţele specifice acumulate**

|  |  |
| --- | --- |
| Competenţe profesionale | * Cunoașterea direcțiilor interpretative principale referitoare la cultura jocurilor * Recunoașterea problemelor specifice ale culturii jocurilor electronice * Chestiunea comunicării mesajului în contextul acestui gen de produse media * Competențe de dezbatere și evaluare a unor creații digitale * Problematizarea dimensiunilor antropologice și filosofice ale realității virtuale, cu toate implicațiile acesteia în sfera subiectivității * Distincția între problemele ridicate de crearea produselor digitale, chestiunile etice și deontologice precum și situarea jocurilor electronice în contextul culturii media contemporane |
| Competenţe transversale | * Generale: analiza de conținut, dialogul, dezbaterea * Metacognitive: estimarea dimensiunii etice a utilizării unor produse media, în general, și a jocurilor electronice, în special * Sociale și civice: înțelegerea responsabilităților ce derivă din implicarea în consumul și difuzarea jocurilor electronice, dezvoltarea capacității de a discerne dimensiunile etice implicite ale culturii jocurilor electronice * În planul dezvoltării personale: conștientizarea și problematizarea problemelor ridicate imersiunea în orizontul realității virtuale |

1. **Obiectivele disciplinei (reieşind din grila competenţelor specifice acumulate)**

|  |  |
| --- | --- |
| 7.1 Obiectivul general al disciplinei | * Să cunoască specificul și importanța disciplinei în contextul științelor și în cel al societății contemporane |
| 7.2 Obiectivele specifice | * Să recunoască importanța și specificul problemelor de etică și deontologie în cultura mediei digitale * Să cunoască principalele probleme și opțiuni în relația cu universul jocurilor electronice * Să înțeleagă specificul problemelor rezultate din dezvoltarea realității virtuale |

1. **Conţinuturi**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **8.1 Curs** | **Metode de predare** | **Observaţii** |
| 1. Homo ludens. Ce sunt jocurile? Definiții și tipologie. | Expunere, scenariu euristic, problematizare | Se utilizează proiector, suport de curs |
| 1. Un nou capitol al culturii ludice: jocurile electronice între imaginație și interactivitate. | Expunere, Problematizare, analiză de conținut | Se utilizează proiector, suport de curs |
| 1. Shakespeare in holospace: controverse și dezbateri. Mecanică digitală și/sau conținut narativ? | Expunere, Discuție colectivă, analiză de conținut. | Se utilizează proiector, suport de curs |
| 1. Imaginație, vis, tehnologie. Definiții ale realității virtuale (cu referire constantă la jocurile electronice). | Expunere, problematizare, Dezbatere, discuție colectivă | Se utilizează proiector, suport de curs |
| 1. Cât de reală este o comunitate virtuală? *World of Warcraft*: lecțiile unui gamer ocazional. | Expunere, scenariu euristic, analiză de conținut | Se utilizează proiector, suport de curs |
| 1. Benoît Sokal, *Syberia*, sau jocul ca poveste. | Expunere, scenariu euristic, problematizare | Se utilizează proiector, suport de curs |
| 1. Un nou standard: seria „Uncharted” și provocările cinematografiei. | Expunere, Dezbatere, analiză de conținut. | Se utilizează proiector, suport de curs |
| **Bibliografie**  Caillois, Roger, *Les Jeus et les hommes*, Gallimard, 1958 (ediția în limba engleză: *Man, Play and Games*, translated by Meyer Barash, University of Illinois Press, 2001).  Crawford, Chris, *The art of Computer Game Design*, Berkeley: Osborne/McGraw-Hill, 1984.  Egenfeldt-Nielsen, Simon & Smith, Jonas Heide Smith & Tosca, Susana Pajares, *Understanding Video Games: The Essential Introduction*, Routledge, 20153.  Johan Huizinga, *Homo Ludens,* Editura Humanitas, 2012.  Lazu, Robert, *Cybercritica. PC Games, Movies & Cartoons 4U,* Galaxia Gutenberg, 2008.  Murray, Janet, *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, The MIT Press, 1998.  Reale, Giovanni, *Înțelepciunea antică*, Galaxia Gutenberg, 2005.  Ryan, Marie-Laure, *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, John Hopkins University Press, 2001.  Sokal, Benoît, *Syberia: Esthétique du jeu*, Casterman, 2002. | | |
| **8.2 Seminar** | **Metode de predare** | **Observaţii** |
| 1. *Homo ludens.* De ce ne plac jocurile? | Dialogul frontal. Metoda piramidei. | - Cultura jocului: Johan Huizinga, *Homo Ludens*, pp. 39-74  - Tipuri de jocuri: Caillois, Roger, *Les Jeus et les hommes* (ediția în limba engleză: *Play and Games*, pp. 5-41 |
| 1. *Eutrapelia* și lumea realității virtuale. Oportunități și pericole. | Analiza de conținut. Dialogul frontal | - Definiția virtuții numită *eutrapelia*: Aristotel, *Etica nicomahică*, Cartea a IV-a, Cap. 8; Sf. Thoma d’Aquino, *Summa Theologica*, Secunda Secundae Partis, Q. 168, A. 2.  - Jocurile digitale: Egenfeldt-Nielsen, Simon & Smith, Jonas Heide Smith & Tosca, Susana Pajares, *Understanding Video Games: The Essential Introduction*, pp. 27 sq. |
| 1. Comunicare și mesaj în jocurile electronice. Două exemple clasice: *Half-Life* (Valve)și *The Elder Scrolls IV:* *Oblivion* (Bethesda Softworks). | Prezentare multimedia. Analiză de conținut. | - *Half-Life* (1998); Half*-Life 2* (2004)M; *Half-Life 2: Episode One* (2006); *Half-Life 2: Episode Two* (2007)  - *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (2006) |
| 1. Benoît Sokal și dimensiunea narativă a jocurilor electronice. | Metoda grupurilor interdependente. Studiu de caz. | - *Syberia I, II, III* (Microids). |
| 1. Anatomia unui eșec: *Middle-Earth* games. | Analiză de conținut, discuții interactive. | - *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2002); *The Lord of the Rings: The Two Towers* (2002); *The Hobbit* (2003); *The Lord of the Rings: War of the Ring* (2003); *The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth* (2004). |
| 1. Jocurile digitale și exigențele artei dramatice: un nou standard și posibilitățile expresivității dramatice. Seria *Uncharted*. | Metoda grupurilor interdependente. Studiu de caz. | - *Uncharted: Drake's Fortune* (2007); *Uncharted 2: Among Thieves* (2009); *Uncharted 3: Drake's Deception* (2011); *Uncharted 4: A Thief's End* (2016) |
| 1. Concluzii si evaluare | Proiect final pe tema dimensiunii narative și a capacității comunicative specifice jocurilor electronice. |  |
| **8.3 Laborator** |  |  |
|  |  |  |
| **Bibliografie**  Aristotel, *Etica nicomahică*, introd., trad., comentarii și index de Stella Petecel, Editura Iri, 1998.  Caillois, Roger, *Les Jeus et les hommes*, Gallimard, 1958 (ediția în limba engleză: *Man, Play and Games*, translated by Meyer Barash, University of Illinois Press, 2001).  Chapman, Nathaniel, „Realism vs. What Designers Care About, Verisimilitude, and the Responsibility of Expectations”, http://forums.obsidian.net/blog/5/entry-139-realism-vs-what-designers-care-about-verisimilitude-and-the-responsibility-of-expectations/  Egenfeldt-Nielsen, Simon & Smith, Jonas Heide Smith & Tosca, Susana Pajares, *Understanding Video Games: The Essential Introduction*, Routledge, 20153  Lazu, Robert, *Cybercritica. PC Games, Movies & Cartoons 4U,* Galaxia Gutenberg, 2008. Sf. Thoma d’Aquino, *Summa Theologica*, Secunda Secundae Partis, Questio 168, Articulus 2, traducere în limba engleză: http://www.newadvent.org/summa/3168.htm | | |

1. **Coroborarea conţinuturilor disciplinei cu aşteptările reprezentanţilor comunităţii epistemice, asociaţiilor profesionale şi angajatori reprezentativi din domeniul aferent programului**

|  |
| --- |
| * Studenții vor organiza un eveniment public de tip dezbatere. * La seminarii vor fi invitați cercetători cu rezultate bune din cadrul UVT (sau, după caz, din alte instituții de cercetare) |

1. **Evaluare**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Tip activitate | 10.1 Criterii de evaluare | 10.2 Metode de evaluare | | 10.3 Pondere din nota finală |
| 10.4 Curs | Cunoașterea conținuturilor fundamentale (teorii, concepte, structură) | Lucrare scrisă, lucrare pe parcurs | | 30 % |
| Identificarea și operaționalizarea unor instrumente teoretice pentru analiza unui caz | Colocviu | | 20 % |
| 10.5 Seminar | Realizarea unui portofoliu individual de seminar (studiu de caz, raport de activitate, fișă de observații, diagramă de activități pentru workshop) | Evaluarea portofoliului pe baza unui barem | | 30 % |
| Activitate, participare fizică la seminarii | Evaluarea prezenței, gradului de implicare în activitățile de seminar, rezolvării de probleme | | 20 % |
| 10.6 Laborator |  |  | |  |
|  |  | |  |
| 10.7 Standard minim de performanţă | | | | |
| * Recunoașterea unei teorii sau a unui concept pe baza analizei de text * Identificarea problemelor relevante pentru analiza unui caz * Participarea la organizarea workshopului final * Prezența la 50 % din seminarii | | | | |
| Data completării: 01/10/2017 | | Titular curs (Semnătura): | |
| Data avizării în departament | | Director departament (Semnătura): | |

1. Numărul total de ore nu trebuie să depăşească valoarea (Număr credite) x 27 ore [↑](#footnote-ref-2)