

## FIȘA DISCIPLINEI

### 1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea Babeș-Bolyai
1.2 Facultatea	Facultatea de Științe Politice, Administrative și ale Comunicării
1.3 Departamentul	Jurnalism
1.4 Domeniul de studii	Științe ale comunicării
1.5 Ciclu de studii	Licență
1.6 Programul de studiu / Calificarea	MEDIA DIGITALĂ

### 2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	NARAȚIUNI INTERACTIVE ȘI TRANSMEDIA				
2.2 Titularul activităților de curs	Lect. dr. George Prundaru				
2.3 Titularul activităților de seminar	Drd. Călin Crețu				
2.4 Anul de studiu	3	2.5 Semestrul	I	2.6 Tipul de evaluare	VP
2.7 Regimul disciplinei					OBL

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

3.1 Număr de ore pe săptămână	3	Din care: 3.2 curs	2	3.3 seminar/laborator	1
3.4 Total ore din planul de învățământ	42	Din care: 3.5 curs	18	3.6 seminar/laborator	14
Distribuția fondului de timp:					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					15
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					10
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					26
Tutoriat					5
Examinări					2
Alte activități: .....					
3.7 Total ore studiu individual		56			
3.8 Total ore pe semestru		100			
3.9 Numărul de credite		4			

### 4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	
4.2 de competențe	

### 5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 De desfășurare a cursului	
5.2 De desfășurare a seminarului/laboratorului	

## 6. Competențele specifice acumulate

Competențe profesionale	<p>C2.2 Identificarea particularităților utilizării specializate a diverselor tipuri media în comunicare</p> <p>C4.1 Identificarea și descrierea mediului comunicational în care conținuturile multimedia sunt produse și distribuite la nivel local, național și global</p> <p>C4.2 Adaptarea instrumentelor tehnice, tactice și strategice la contextul media digitale</p> <p>C5.1 Identificarea și descrierea specificului modelelor antreprenoriale și de monetizare în mediul digital</p> <p>C5.2 Utilizarea cunoștințelor teoretice pentru identificarea unor oportunități antreprenoriale în mediul digital</p> <p>Abilitatea de a evalua contextul cultural și economic pentru a identifica oportunități de comunicare folosind narațiuni interactive;</p> <p>Abilitatea de analiză a unor produse existente pentru a extrage structuri și elemente de bune practici din acestea;</p> <p>Abilitatea de a folosi unelte software specifice;</p> <p>Abilitatea de a înțelege efectul deciziilor de design al narațiunii asupra unui potențial public.</p>
Competențe transversale	<p>CT1. Rezolvarea în mod realist - cu argumentare atât teoretică, cât și practică - a unor situații profesionale uzuale, în vederea soluționării eficiente și deontologice a acestora</p> <p>CT2. Aplicarea tehnicilor de muncă eficientă în echipa multidisciplinară cu îndeplinirea anumitor sarcini pe paliere ierarhice</p>

## 7. Obiectivele disciplinei (reieșind din grila competențelor acumulate)

7.1 Obiectivul general al disciplinei	<ul style="list-style-type: none"> <li>oferirea studenților a unor fundamente pentru exploatarea cât mai eficientă a potențialului mediului digital pentru livrarea conținutului narativ</li> </ul>
7.2 Obiectivele specifice	<ul style="list-style-type: none"> <li>Înțelegerea conceptului de interactivitate și ale conceptelor înrudite;</li> <li>Înțelegerea unor structuri narative de bază și felul în care acestea sunt afectate de interacțiunea cu mediul de prezentare;</li> <li>Înțelegerea unui cadru formal de abordare a narațiunilor interactive;</li> <li>Familiarizare cu diferitele tipuri de narațiuni interactive;</li> <li>Înțelegerea avantajelor și dezavantajelor narațiunilor interactive ca mijloc de comunicare;</li> <li>Dezvoltarea capacității de a evalua metodele cele mai eficiente de creare a unor narațiuni interactive;</li> <li>Dezvoltarea abilităților de a putea învăța unelte software specifice în funcție de necesități.</li> <li>Utilizarea elementelor învățate pentru a dezvolta o narațiune interactivă.</li> </ul>

## 8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Observații
1. Curs introductiv	Prezentare multimedia, Discuții	
2. Noțiuni de bază de interactivitate	Prezentare multimedia	
3. Scurt istoric al narațiunilor interactive	Prezentare multimedia	
4. Experiența interactivă	Prezentare multimedia	
5. Tipuri de jucători	Prezentare multimedia	
6. Mecanici	Prezentare multimedia	
7. Dinamici și estetică	Prezentare multimedia	
8. Genuri de jocuri	Prezentare multimedia	

9. Structuri narative	Prezentare multimedia	
10. Modele ale imersiunii	Prezentare multimedia	
11. Modele de afaceri	Prezentare multimedia	
12. Gamification	Prezentare multimedia	
13. Proiecte transmedia	Prezentare multimedia	
14. Curs final. Reluarea conceptelor principale	Discuții	

#### Bibliografie

1. George Prundaru, *Comunicarea prin jocuri video. Specificul mediului și transmedierea conținutului*, Universitatea Babeș-Bolyai, 2013
2. Bartle, Richard. 2003. *Designing Virtual Worlds*. Indianapolis: New Riders Publishing.
3. Cailliois, Roger. 2001. *Man, Play and Games*. Trad. Meyer Barash. Urbana, IL: University of Illinois Press. Ediția originală, 1958 (1961, English translation).
4. Hunicke, Robin, Marc LeBlanc și Robert Zubek. 2004. „MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research.” *Workshop on Challenges in Game AI*:1-4.
5. Juul, Jesper. 2005. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: The MIT Press.
6. Kerr, Aphra. 2006. *The Business And Culture of Digital Games. Gamework/Gameplay*. Londra: SAGE.
7. Murray, Janet H. 1997. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*: Simon & Schuster

8.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
1. Prezentarea sarcinilor. Împărțire pe echipe	Prezentare, discuții	
2. Analizarea propunerilor de proiecte	Discuții, dezbateri	
3. Dezvoltarea unor mecanici de bază	Demonstrații practice Discuții	
4. Stil și narațiune	Prezentare multimedia Discuții	
5. Rafinarea proiectului	Lucrări practice	
6. Testare	Lucrări practice	
7. Prezentarea proiectelor finale	Colocviu	

Salen, Katie și Eric Zimmerman. 2004. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA: The MIT Press.

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

- Disciplina oferă cunoștințe și abilități practice necesare în industria media curentă, care nu mai sunt oferite în cadrul altor programe sau cursuri, pregătind studenții pentru poziții emergente pe piața muncii, pentru care există surse limitate de instruire formală.

#### 10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs	Examen scris	E	50%
10.5 Seminar/laborator	Producerea unei narațiuni interactive (proiect practic)	C	50%

#### 10.6 Standard minim de performanță

- Definirea conceptelor principale (mecanici, dinamici, estetică, flux, imersiune, prezență, gameplay,
- Capacitatea construi un produs interactiv funcțional
- Elaborarea unui proiect de specialitate sau cel puțin a unei părți a unui asemenea proiect, aplicând atât cunoștințe, teorii și metode de diagnoză și intervenție, cât și norme și principii de etică profesională

Data completării

Semnătura titularului de curs

Semnătura titularului de seminar

.....

.....

.....

Data avizării în departament

Semnătura directorului de departament

.....

.....