

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea de Vest din Timișoara
1.2 Facultatea	Facultatea de Sociologie și Psihologie
1.3 Departamentul	Psihologie
1.4 Domeniul de studii	Toate domeniile UVT
1.5 Ciclul de studii	Licență
1.6 Programul de studii / Calificarea	Toate

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Povestiri digitale (disciplină transversală)						
2.2 Titularul activităților de curs	Conf. dr. Grosseck Gabriela						
2.3 Titularul activităților de seminar	Conf. dr. Grosseck Gabriela						
2.4 Anul de studiu	III	2.5 Semestrul	2	2.6 Tipul de evaluare	C	2.7 Regimul disciplinei	Opt

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	28	din care: 3.5 curs	14	3.6 seminar/laborator	14
Distribuția fondului de timp:					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					4
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren					4
Pregătire seminarii / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					12
Tutoriat					0
Examinări					0
Alte activități.....					2
Total ore					22
3.7 Total ore studiu individual		22			
3.8 Total ore pe semestru		28			
3.9 Numărul de credite / Nr. ore total		2 / 50			

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	• Nu este cazul
4.2 de competențe	• Digitale minime (nivel începător – intermediar de utilizare calculator)

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	• Nu este cazul
5.2 de desfășurare a seminarului/laboratorului	• Deținerea unei adrese de email în domeniul e-uvt.ro. Se va <i>recomanda</i> studenților să adopte sistemul BYOD (Bring Your Own Device), adică folosirea propriilor dispozitive (telefoane inteligente, tablete, laptopuri etc.) în special la orele de seminar pentru eliminarea eventualelor neajunsuri (ex. stații de lucru insuficiente).

6. Competențele specifice acumulate

Competențe profesionale	<ul style="list-style-type: none"> • formare cu privire la tehnicile narative prin povestiri digitale • construirea unei povești relaționate cu specificul specializării (terapeutice, organizaționale, urbane, educationale, business etc.) • utilizarea TIC și a competențelor digitale de lucru cu imagini, sunete, clipuri video și animații • crearea unui script și un storyboard • crearea unei povești digitale • dezvoltarea abilităților creative ale studenților (dezvoltarea talentului de povestitor) • dezvoltarea abilităților de prelucrare digitală a diverselor conținuturi/resurse • dezvoltarea competențelor de comunicare digitală
Competențe transversale	<ul style="list-style-type: none"> • cultivarea interesului pentru utilizarea povestirilor în cadrul viitoarei profesii • stimularea încrederii și a motivației de a lucra în echipe multidisciplinare • participarea la activități de învățare socială • implicarea în dezvoltarea instituțională, promovarea reformei și inovațiilor în învățământ • inovare și creativitate • experiențe de învățare inedite • sensibilizarea studenților cu privire la situațiile din viața de zi cu zi • angajabilitate • dezvoltarea unei culturi digitale

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

7.1 Obiectivul general al disciplinei	<p>Poveștile au mare efect asupra oamenilor, influențele lor nemaifiind valabile doar în rândul celor mici, ci și asupra celor mari. Cine nu își aduce aminte de o poveste anume pe care o îndrăgea când era mic? Oricare din noi ne amintim acele basme care ne-au marcat într-un fel anume conștiința și care puteau face referire cumva într-un mod inconștient cu viața noastră de atunci, cu relațiile pe care le aveam cu societatea sau familia, și fiecare din noi ne identificam undeva într-o poveste. Ne regăsim într-un personaj, iar faptul că toate poveștile se termină frumos ne induce subtil puterea realizării de sine.</p> <p><i>Povestiri Digitale</i> este un curs care încearcă să ofere o altă dimensiune și culoare artei de a spune povești și care combină textul cu imagini, muzică, film, voce pentru a pune în valoare diferite experiențe de viață, situații și perspective, care urmărește dezvoltarea de abilități și cunoștințe a tehnicilor de tip digital storytelling, în fapt a învăța digitalstorytelling prin intermediul storytelling-ului.</p> <p>Vor fi tratate aspecte legate de fundalul teoretic de povestitor, informații tehnice și sprijin pentru dezvoltarea de povestiri digitale. De asemenea, cursul conține, exerciții practice și link-uri web la materiale și programe interesante pentru a explora subiecte în profunzime care să sprijine munca studenților pe povești digitale.</p> <p>La seminar, studenții vor primi sfaturi concrete prin exemple practice referitoare la modul de utilizare povestiri în diferite domenii conexe specializării studentului. Cursul conduce studenții să creeze propriile lor povești pas cu pas.</p> <p>Disciplina are propria platformă virtuală, un spațiu închis de învățare și management al conținuturilor.</p>
7.2 Obiectivele specifice	<ul style="list-style-type: none"> • îmbinarea artei de a povesti cu instrumentele digitale și multimedia alături de software-ul specific creării de obiecte audio, video, altele, pentru a crea povești digitale • oportunitatea de a lucra cu poveștile personale, pentru a lua parte la exerciții practice, pentru a cunoaște exemple de povești și posibilitățile digitale ale metodei povestitor, de a construi propria povestire digitală și bucuria procesului creativ prin utilizarea de noi tehnologii

8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Observații
1. Curs introductiv (2 ore)	Prelegere / interacțiune cu studenții	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>De ce o astfel disciplină?</i> Obiectivele. Structura. ▪ <i>Metodologia de lucru:</i> Pentru a înțelege/experimenta ce înseamnă povestiri digitale și nu doar a citi despre aceasta, unele unități de curs și activități practice (anunțate anterior cu calendar disponibil pe platforma disciplinei) vor fi predate în regim blended/online/MOOC. ▪ <i>Bibliografia:</i> toate materialele recomandate se găsesc spre consultare fie la BCUT (www.bcut.ro), fie vor fi disponibile pe platforma disciplinei în format electronic. ▪ <i>Modalitatea de evaluare.</i>
2. Introducere în storytelling (2 ore)	Idem	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Definiții. ▪ Origini și ramificații. ▪ Potențial și impact ▪ Exemple de storytelling.
3. Elementele unei povești (2 ore)	Idem	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tematică. Cadru. Personaje. Firul narativ. ▪ Analogii și metafore.
4. Crearea unei povești (2 ore)	Idem	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tipuri de povești (terapeutice, organizationale, educationale, de angajabilitate etc.). ▪ Instrumente posibile pentru organizarea ideilor unei povești (axa temporală, hărți cognitive etc.)
5. Povestirea digitală (D-storytelling) (2 ore)	Idem	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Digital storytelling: definiții, potențial și impact ▪ Crearea unei povestiri digitale ▪ Activități de digital storytelling
6. Aplicații și instrumente pentru digital storytelling (2 ore)	Idem	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aplicații și instrumente specifice lucrului cu text, imagini, secevențelor audio și/sau video. ▪ Accesibilitate și utilizare cu hărți, hărți cognitive, benzi desenate, jocuri etc. – accesibilitate și utilizare
7. Mobile stories (2 ore)		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Instrumente și aplicații mobile pentru povestiri digitale (realitatea augmentată, qr-coduri etc. – accesibilitate și utilizare).

BIBLIOGRAFIE SELECTIVĂ (principală)

1. Alexander, B. (2011). *The New Digital Storytelling: Creating Narratives with New Media*, ABC-Clio.
2. Farman, J. (2013). *The Mobile Story: Narrative Practices with Locative Technologies*, Routledge
3. Grosseck, G. & Malita, L. (2015). *Ghid de e-Learning*. Editura Universitatii de Vest. Timisoara.
4. Lambert, J. (2013). *Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community*, Routledge
5. Malita, L., Boffo, V. (2010). *Digital Storytelling for Employability*, Firenze University Press.
6. McGee, P. (2014). *The Instructional Value of Digital Storytelling: Higher Education, Professional, and Adult Learning Settings*, Routledge
7. Miller, C. H. (2014). *Digital Storytelling: A creator's guide to interactive entertainment*. CRC Press
8. Pânzaru, F. (2015). *Business storytelling: branduri și povești*. Editura Tritonic. București
9. Phillips, A. (2012). *A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences across Multiple Platforms*, McGraw Hill Professional.
10. Roam, D. (2016). *Arată și spune o poveste. Cum poate oricine să facă prezentări extraordinare*. Editura Publica.
11. *Social Media Challenges for Academia*, pp. 148-170 in Bogdan Patrut, Liliana Mata, Ioan-Lucian Popa (eds.), Contemporary Issues in Education and Social Communication (2011), AVM Martin Meidenbauer Verlagbuchhandlung Munchen, ISBN 978—3-86924-156-2 9 (262 pag.)

Bibliografie secundară

Resurse Web disponibile pe platforma disciplinei.

8.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
1. Seminar introductiv (1 oră)	Studii de caz, exerciții	Structura seminarului, metodologia de lucru. Înscrierea studenților pe platformă. Obs. - Studenții trebuie să realizeze în perioada stabilită sarcinile anunțate anterior pe platformă. De asemenea, au obligația de a menține pe întreg parcursul orelor o ținută verbală, atitudinală decentă și de a se implica prin rezolvarea exercițiilor (individuale și / sau de grup) și prin întrebări/discuții. Asociat cursului 1
2. Introducere în storytelling (2 ore)	Studii de caz, exerciții	Asociat cursului 2
3. Elementele unei povești (2 ore)	Studii de caz, exerciții	Asociat cursului 3
4. Crearea unei povești (2 ore)	Studii de caz, exerciții	Asociat cursului 4
5. Povestirea digitală (D-storytelling) (2 ore)	Studii de caz, exerciții	Asociat cursului 5
6. Aplicații și instrumente pentru digital storytelling (2 ore)	Studii de caz, exerciții	Asociat cursului 6
7. Mobile stories (2 ore)	Studii de caz, exerciții	Asociat cursului 7

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

Studenții vor dobândi deprinderi de folosire eficientă și corectă a TIC în scopul utilizării acestora ca instrumente de creare și utilizare a povestirilor digitale. Sunt încurajați să pună în practică individual și/sau în grupuri materialele discutate la începutul fiecărei ore de seminar, să rezolve exercițiile cerute cu unul dintre instrumentele, tehnologiile și/sau aplicațiile prezentate. Mai mult această disciplină se va desfășura potrivit principiilor pedagogiei active (centrate pe activitatea și achizițiile studentului asistat de către profesor) și nu le este recomandat studenților care preferă sistemul de lucru bazat pe reproducerea unor informații primite „de-a gata” sau pe strategia efortului personal minim

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
Curs	procentual, într-o medie ponderată ca notă la evaluare	Participarea pe platforma disciplinei. Se va urmări ca fiecare student să comenteze 3 însemnări din tematica cursului. Studentul trebuie să facă dovada că noțiunile prezentate nu sunt însușite mecanic. Se vor nota motivația alegerii temei, argumentarea, originalitatea însemnării și modul de scriere.	N1 - 30%
Seminar	procentual, într-o medie ponderată ca notă la evaluare	Crearea unui portofoliu din 3 povești digitale realizate cu 3 instrumente / aplicații / tehnologii diferite. Acestea fie vor fi stabilite de către titularul de disciplină, fie se vor putea alege din banca de propuneri cu subiecte a cursului sau pot fi altele, propuse de student. Pentru fiecare tip de poveste vor fi afișate explicit cerințele de redactare (ca exemplu, timpul să nu depășească 2:30 min). <i>Criterii de evaluare:</i> <ul style="list-style-type: none"> încadrarea / respectarea tematicii / subiectului ales (povestea poate fi terapeutică, urbană, despre sine, organizație, socială, documentară, abstractă, tehnică, publicitară etc.) aspectul intelectual (claritatea transmiterii mesajului atât vizual / auditiv cât și în scris) mesaj, impact emoțional, originalitate, creativitate, abordare personală, analiză și gândire critică 	N2 - 70%

- limbajul în care este scrisă povestirea (se pot scrie și în limba engleză caz în care se acordă ca bonus rotunjire la notă) / corectitudinea gramaticală a limbajului / tipul limbajului folosit (un limbaj prietenos, direct, colorat, uman ... ca povestea din spatele său!)
- stilul folosit (un stil creativ, jurnalistic, fără fraze lungi, fără cuvinte complicate lipsite de sens)
- calitatea artistică și tehnică digitală (în mai mică măsură), dar se va corela cu utilizarea și aplicabilitatea instrumentului / aplicației ales(asă) (exemplu o prezentare în PowerPoint va fi surclasată de una realizată în Prezi sau Haicku Deck).

Nu se acceptă povești care conțin caractere sau elemente pornografice, elemente defăimătoare, antisociale, rasiste sau care trimit la discriminări de orice fel.

Deși interpretarea este una subiectivă, proiectul vostru trebuie să poată spună o poveste, să transmită un mesaj.

Condiții de evaluare:

- Crearea unui proiect în imagini folosind fotografia ca instrument educational fie prin Instagram/Snapchat fie prin album Google Foto (#uvteinspira). Mai multe informații despre această activitate vor fi disponibile într-un material separat, pus la dispoziția studenților pe platforma disciplinei în prima oră. *Portofoliul în imagini reprezintă o condiție obligatorie de promovare a disciplinei.*
- Prezența – minim 7. Studenții care au obligații familiale (persoane în întreținere, copii etc.), probleme de sănătate sau lucrează vor face dovada acestui fapt până cel târziu în a patra saptamana din semestru prin adeverințe, certificate, legitimații vizate la zi etc. (copii scanate ale acestora se pot trimite și prin email titularului de disciplină). Pentru aceștia cuantumul prezențelor este de minim 4 iar portofoliul lor va conține 2 teme în plus, semnalate corespunzător pe platforma disciplinei. Pentru cazurile excepționale (spitalizări, accidente, serviciu în străinătate, imposibilitatea deplasării din diverse motive etc.) se va lua o decizie care se va comunica studentului în timp util astfel încât să îi permită participarea la colocviu.
- Studenții cu dizabilități sau nevoi speciale se vor adresa Centrului de Asistență și Integrare Psihopedagogică (CAIP) din cadrul UVT pentru sprijin/support <https://fsp.uvt.ro/wp-content/uploads/2014/07/Procedura-CAIP.pdf>

Pentru *sesiunile de restanțe* studenții vor avea pregătit portofoliul cu toate sarcinile și exercitiile realizate. Acesta va fi încărcat pe platforma disciplinei și nu trimis prin email! În ziua de examinare studenții vor demonstra practic modalitatea în care au realizat una sau două din temele portofoliului aleasă aleatoriu.

Pentru *mărirea notei* studenții vor primi spre rezolvare două exerciții pe baza celor efectuate la seminar.

Nota finală se calculează astfel: $0,3 \cdot n_1 + 0,7 \cdot n_2$ unde n_1 este nota obținută la curs iar n_2 este cea obținută pe portofoliu.

Exemplu: Dacă $n_1=9$ iar $n_2=8$ atunci nota finală este $0,3 \cdot 9 + 0,7 \cdot 8 = 2,7 + 5,6 = 8,3$ adică 8 (opt)

OBSERVAȚIE! Evaluarea în sesiunea de restanțe și mările de notă se

		<p>bazează pe același sistem de notare. Studentul va face dovada realizării sarcinilor din timpul semestrului prin întrebări/exerciții orale. Portofoliul în imagini reprezintă o condiție obligatorie de promovare a disciplinei.</p>	
<p>Standarde de performanță. <i>Nivel minim de performanță.</i> Realizarea de povești digitale într-un format text (de exemplu scrierea într-un document cu Microsoft Word) <i>Nivel superior de performanță.</i> Realizarea de povești cu instrumente specifice dispozitivelor mobile sau folosind aplicații / tehnologii de ultimă oră (augmented reality, game-based storytelling etc.)</p>			

Data completării

23.03.2017

Semnătura titularului de curs
Grad didactic Nume și prenume
Conf. dr. Gabriela Grosseck

Semnătura titularului de seminar
Grad didactic Nume și prenume
Conf. dr. Gabriela Grosseck