

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

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

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Povestiri digitale (P1P3111)						
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	1	2.6 Tipul de evaluare	E	2.7 Regimul disciplinei	DS/D OP

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	28	3.6 seminar/laborator	14
Distribuția fondului de timp:					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					2
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren					2
Pregătire seminarii / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					4
Tutoriat					0
Examinări					0
Alte activități.....					0
Total ore					8
3.7 Total ore studiu individual	8				
3.8 Total ore pe semestru	50				
3.9 Numărul de credite	2				

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	• Nu este cazul
4.2 de competențe	• Competențe digitale dobândite pe parcursul anului I

5. Condiții de desfășurare

5.1 de desfășurare a cursului	<p>Această disciplină se va desfășura în regim f2f, cu suport și activități practice în medii digitale, disciplina având propriul mediu de învățare pe platforma Google Classroom, cod 7z6hvxly.</p> <p>Instrumentul de interactivitate: Sli.do, cod PoveDig.</p> <p><i>Deținerea unei adrese de email în domeniul e-uvt.ro este obligatorie!</i></p> <p>Comunicarea cu titularul de disciplină se va desfășura prin email: gabriela.grosseck@e-uvt.ro.</p>
-------------------------------	--

	<p>Consultațiile se vor desfășura online, prin Google Meet. În acest caz, studenții au obligația de a se anunța prin email, cu cel puțin 24 de ore înainte pentru a accesa linkul de conectare și intervalul orar alocat. Solicitățile vor fi luate în considerare doar dacă sunt trimise de pe adresele instituționale ale studenților.</p>
5.2 de desfășurare a seminarului/laboratorului	<p>Realizarea sarcinilor aferente elaborării temelor de seminar postate pe platforma disciplinei.</p> <p>Activitățile practice se vor desfășura în sălile de laborator a FSP: Dacă pentru curs nu există cerințe de participare de natură tehnică, pentru partea de seminar studenții pot să își folosească propriile dispozitive (calculator sau laptop, preferabil cu cameră web și microfon funcționale). Nu recomandăm participarea la seminarii de pe telefon.</p> <p>Această disciplină face apel la o serie de aplicații și instrumente externe suitei GAFE (Google for Education). În acest caz crearea unui cont, autentificarea, se va face doar prin contul instituțional și nu cu cel personal. Toate aplicațiile, programele sau extensiile externe suitei Google sunt verificate înainte de titularul de disciplină pentru a corespunde scopurilor didactice și a asigura securitatea și confidențialitatea datelor personale.</p>
5.3. de desfășurare a disciplinei pentru utilizarea instrumentelor de Inteligență Artificială Generativă (genIA)	<p>În cadrul acestei discipline, utilizarea instrumentelor de genIA (ex. ChatGPT, Gemini, Claude, Copilot etc.) este permisă numai în condițiile stabilite de titularul de curs/seminar și cu respectarea normelor de integritate academică.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizări permise: brainstorming de idei, sprijin pentru redactare și structurare, traduceri, revizuirii lingvistice, generarea de imagini, grafice, scheme, ilustrații, materiale video sau audio, avatari și alte obiecte digitale, exclusiv în scop didactic. - Utilizări interzise: generarea integrală a lucrărilor (eseuri, rapoarte, proiecte) sau prezentarea de conținut creat de genIA ca fiind exclusiv personal. <p>Pentru orice lucrare (eseu, portofoliu, proiect ș.a.), studentul este obligat să completeze un formular de declarație de transparență (pus la dispoziție pe platforma disciplinei). În acest document se menționează:</p> <ul style="list-style-type: none"> - instrumentul utilizat și versiunea, - tipul de sprijin oferit de genIA, - modul în care conținutul a fost verificat și integrat. <p><i>Nedeclararea utilizării genIA este echivalentă cu o încălcare a normelor de integritate academică și va fi tratată conform regulamentelor UVT.</i></p> <p>Studenții sunt responsabili pentru:</p> <ul style="list-style-type: none"> - verificarea acurateței și relevanței conținutului generat, - respectarea confidențialității și a drepturilor de autor, - integrarea critică și personală a rezultatelor obținute cu genIA. <p><i>Detaliile aplicării acestor condiții de utilizare vor fi prezentate și discutate în cadrul primei întâlniri de curs și seminar.</i></p>

6. Obiectivele disciplinei - rezultate așteptate ale învățării la formarea cărora contribuie parcurgerea și promovarea disciplinei

Cunoștințe	<p>C2. Proiectarea și realizarea unui demers de cercetare în psihologie</p> <p>R1. Înțelegerea tehnicilor narative specifice povestirilor digitale și a elementelor esențiale ale construcției unei povești (script, storyboard).</p> <p>R2. Analizarea critică a modului în care povestirile digitale pot fi utilizate în domenii aplicative ale psihologiei (educațional, clinic, organizațional, comunitar).</p> <p>R3. Cunoașterea principiilor etice și legale privind utilizarea resurselor digitale (drepturi de autor, protecția datelor personale, confidențialitatea online).</p> <p>R4. Înțelegerea oportunităților și limitelor instrumentelor de inteligență artificială generativă (genIA) în crearea și evaluarea povestirilor digitale.</p>
------------	--

Abilități	<p>C6. Relaționarea și comunicarea interpersonală specifică domeniului psihologiei</p> <p>R5. Crearea de povestiri digitale prin integrarea imaginilor, sunetelor, animațiilor și a altor resurse multimedia.</p> <p>R6. Aplicarea tehnicilor de prelucrare digitală și a instrumentelor TIC pentru producția narativă.</p> <p>R7. Utilizarea critică și creativă a instrumentelor genIA pentru a sprijini procesul de creare narativă.</p> <p>R8. Dezvoltarea abilităților de comunicare narativă adaptată contextelor psihologice (consiliere, educație, organizațional).</p>
Responsabilitate și autonomie	<p>C9. Conștientizarea nevoii de formare continuă; utilizarea eficientă a resurselor și tehnicilor de învățare pentru dezvoltare personală și profesională</p> <p>R9. Cultivarea interesului pentru utilizarea povestirilor digitale ca instrument de comunicare profesională și intervenție psihologică.</p> <p>R10. Respectarea normelor etice și deontologice în crearea și utilizarea povestirilor digitale.</p> <p>R11. Dezvoltarea capacității de auto-reflecție asupra propriului proces creativ și de învățare.</p> <p>R12. Stimularea colaborării și motivației de a lucra în echipe multidisciplinare.</p> <p>R13. Promovarea inovației și creativității în activități educaționale și instituționale.</p>

7. Conținuturi

7.1 Curs	Metode de predare	Observații
<p>1.Curs introductiv</p> <p>R9, R11, R12 (responsabilitate: interes, reflecție, colaborare)</p>	<p>prelegere interactivă, conversație</p>	<p>De ce o astfel de disciplină? Structura cursului, metodologia de lucru, modul de examinare, bibliografie.</p> <p>Toate materialele recomandate se găsesc spre consultare fie la BCUT (www.bcut.ro), fie vor fi disponibile pe platforma disciplinei în format digital.</p> <p>Acest curs are ca și metode recomandate următoarele:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>jocuri didactice</i> precum “Provocarea bezelei” (Marshmallow Challenge) – studenții trebuie să realizeze într-un timp limită o structură cât mai înaltă din spaghete, care să susțină o beza, pentru a experimenta lucrul în echipă și a identifica etapele unui proces creativ – indispensabil mediului online; - <i>vizionare de materiale video</i> (discursuri TEDx și alte clipuri), cu analiză în grup prin conversație; - realizarea de povestiri scurte prin care se familiarizează cu diverse instrumente digitale și tipuri de povești; - portofoliul individual și proiecte bazat pe lucru în echipe. <p>Suport de curs #1 disponibil pe platforma disciplinei</p>
<p>2.Introducere în arta povestirii (“storytelling”)</p> <p>R1 (tehnici narative), R2 (aplicații în psihologie), R9 (interes profesional)</p>	<p>prelegere, conversație, dezbateri, demonstrație, exerciții interactive, sinteza cunoștințelor</p>	<p>Definiții. Origini și ramificații. Utilizarea storytellingului – potențial și impact pentru domeniul psihologiei.</p> <p>Exemple de storytelling.</p> <p>Suport de curs #2 disponibil pe platforma disciplinei</p>
<p>3.Elementele unei povești</p> <p>R1 (tehnici narative), R5 (creare de povestiri), R8 (comunicare narativă adaptată)</p>	<p>idem</p>	<p>Tematică. Cadru. Personaje. Structuri narative. Analogii și metafore. Tipuri de povești (personale, istorice, organizaționale, educaționale, terapeutice, de angajabilitate etc.).</p> <p>Activități de storytelling.</p> <p>Suport de curs #3 disponibil pe platforma disciplinei</p>

4. Aplicații și instrumente pentru crearea unei povești R1 (script, storyboard), R5 (creare de povestiri digitale), R6 (tehnici de prelucrare digitală)	idem	Instrumente posibile pentru organizarea ideilor unei povești (axa temporală, hărți cognitive etc.). Crearea unui scenariu (storyboard). Suport de curs #4 disponibil pe platforma disciplinei
5. Povestirea digitală ("digital storytelling") R2 (aplicații psihologie), R3 (principii etice și legale), R10 (respectarea normelor etice)	idem	Definiții, potențial și impact. Caracteristici. Avantaje și limite. Utilizări. Aspecte etice. Suport de curs #5 disponibil pe platforma disciplinei
6. Aplicații și instrumente pentru digital storytelling R5 (integrare multimedia), R6 (instrumente TIC), R8 (comunicare narativă adaptată)	idem	Aplicații și instrumente specifice lucrului cu text, imagini, secvențelor audio și/sau video, animații, hărți, hărți cognitive, benzi desenate, jocuri etc. Suport de curs #6 disponibil pe platforma disciplinei
7-8-9. AI Storytelling – Generarea și analiza critică a poveștilor digitale cu instrumente de inteligență artificială R4 (înțelegerea limitelor și oportunităților genIA), R7 (utilizare critică și creativă a genIA), R8 (comunicare narativă adaptată), R10 (etica genIA), R13 (inovație și creativitate)	idem	Introducere în AI Storytelling Prompt engineering pentru narațiuni Colaborare om-IA în procesul creativ Riscuri și dileme etice (bias, halucinații, copyright) Aplicații în psihologie (educațional, clinic, organizațional) Suport de curs #7-9 disponibil pe platforma disciplinei
10. Green storytelling - Sustenabilitate digitală și impactul energetic al tehnologiilor narative emergente R3 (etică, responsabilitate digitală), R10 (respectarea normelor etice), R11 (auto-reflecție asupra impactului), R13 (inovație și creativitate)	idem	Conceptul de „green digital storytelling” Impactul energetic al tehnologiilor narative (AI, AR/VR, metavers) Practici de sustenabilitate digitală (alegerea platformelor, reducerea amprente de carbon) Povești digitale pentru conștientizarea problemelor ecologice și sociale Exemple de campanii narative „verzi” (educație, psihologie comunitară, activism) Suport de curs #10 disponibil pe platforma disciplinei
11. Utilizări specifice ale artei povestirii în psihologie	idem	Cercetări narative. Analiza și interpretare. Interviu de tip “poveștea vieții”. Narațiuni (auto)biografice. Povești terapeutice. Găsirea unui loc de muncă prin intermediul

R2 (aplicații psihologie), R8 (comunicare narativă), R9 (interes profesional)		povestirilor digitale. Suport de curs #11 disponibil pe platforma disciplinei
12. Data Storytelling - vizualizarea și narațiunea datelor în psihologie R2 (aplicații psihologie), R6 (tehnici de prelucrare digitală), R7 (utilizare critică genIA), R8 (comunicare narativă adaptată), R10 (responsabilitate și etică în utilizarea datelor)	idem	Introducere în data storytelling: de la date la poveste Principii de vizualizare a datelor (claritate, etică, design) Instrumente pentru vizualizarea datelor (Excel, Tableau, Flourish, genIA vizuală) Povestiri bazate pe date în psihologie (rapoarte, prezentări, campanii) Riscuri: manipularea vizuală a datelor, bias și dezinformare Suport de curs #12 pus disponibil pe platforma disciplinei
13. Etica în povestirile digitale R3 (principii etice și legale), R10 (respectarea normelor etice), R11 (auto-reflecție)		Principii și standarde morale: confidențialitatea datelor personale și responsabilitatea în comunicarea online, consimțământ informațional, pentru publicarea online etc. Suport de curs #13 disponibil pe platforma disciplinei
14. Vitorul povestirilor R4 (oportunități și limite genIA), R12 (colaborare multidisciplinară), R13 (inovare și creativitate)	idem	Instrumente și aplicații mobile pentru povestiri digitale / realitatea augmentată / realitate virtuală / inteligența artificială etc. – accesibilitate și utilizări Etica viitorului: întrebări legate de proprietate narativă, identitate digitală, dezinformare prin „deep storytelling”. Suport de curs #14 disponibil pe platforma disciplinei

BIBLIOGRAFIE SELECTIVĂ (principală)

1. Ceașu, F. (2024). *Noi tendințe în psihologia contemporană*. Presa Universitară Clujeană.
2. Csesznek, C. & Coman, C. (2020). *Storytelling. Între drum și destinație*. Editura C.H. Beck.
3. Gavriluță, N. (2022). *De ce ne plac supereroii?* Polirom.
4. Gottschall, J. (2019). *Animalul povestitor. Cum ne fac poveștile oameni*. Editura Vellant. București.
5. Hall, K. (2023). *Povești cu lipici*. Act și Politon.
6. Judkins, R. (2018). *Arta gândirii creative*. Editura Vellant. București.
7. Kearney, R. (2020). *Despre povești*. Tracus Arte.
8. Miller, D. (2021). *Creează un storyboard*. Editura Act și Politon.
9. Roam, D. (2016). *Arată și spune o poveste. Cum poate oricine să facă prezentări extraordinare*. Editura Publica.
10. Sachs, J. (2016). *Războiul poveștilor* (traducere de Elena Marcu). Editura Black Button Books.
11. Sharples, M. (2023). *Story Machines: How Computers Have Become Creative Writers*. Kindle edition.
12. Storr, W. (2025). *Știința povestirii*. Publica.
13. Stowell, L. & Chrisholm, J. (2018). *Cum să scrii propria poveste* (traducere din limba engleză de Alina Popescu). Editura Corint.
14. Tane, L. (2021). *Business storytelling*. The Writing Journey.

Bibliografie secundară

Resurse Web disponibile pe platforma disciplinei.

Exemple

Campbell, J. (2004). *Eroul cu o mie de fețe*. Princeton University Press, disponibilă online traducerea în română la acest link, <https://drive.google.com/drive/u/0/my-drive>.

Brailas, Alexios. (2021). *Digital storytelling and the narrative turn in psychology: Creating spaces for collective empowerment*. 10.31234/osf.io/vx2up.

Burns, G. W. (2011). *101 povești vindecătoare pentru copii și adolescenți. Folosirea metaforelor în terapie*. Editura Trei.
<https://drive.google.com/drive/u/0/search?q=owner:me%20type:pdf%20pove%C8%999ti>.

AI meets citizen science to unlock the nature of storytelling. (n.d.). Newsroom.
<https://www.mcgill.ca/newsroom/channels/news/ai-meets-citizen-science-unlock-nature-storytelling-354331>

Obs. Toate sursele de informare și documentare se găsesc fie la Biblioteca Centrală Universitară (cărți, articole de specialitate etc.), fie vor fi atașate în format digital pe platforma de e-learning (în cazul în care nu sunt disponibile pentru împrumut sau numărul de exemplare este redus). În acest ultim caz, dacă materialele bibliografice se află sub drepturi de autor și nu sunt distribuite sub licențe Creative Commons, li se va aduce la cunoștință studenților că **distribuirea acestora în spațiile social media sau pe rețele de socializare este interzisă**.

Se recomandă studenților a citi paragrafele 35, 36, 37 și 38 din Legea dreptului de autor 8/1996 (<https://legislatie.just.ro/Public/DetaliiDocument/7816>).

7.2. Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
Seminar introductiv – Introducere în arta povestirii R1, R2, R9	Studii de caz, exerciții interactive	Structura seminarului, metodologia de lucru, reflecție asupra rolului poveștilor
Elementele unei povești R1, R5, R8	Exerciții de construcție narativă, analiză de texte/clipuri	Asociat cursului 2
Aplicații și instrumente pentru crearea unei povești R1, R5, R6	Exerciții practice, lucru individual și pe echipe	Asociat cursului 3
Povestirea digitală R2, R3, R10	Studii de caz, dezbateri, exerciții practice	Asociat cursului 4
Aplicații și instrumente pentru digital storytelling R5, R6, R8	Lucru pe platforme digitale, exerciții practice, proiecte scurte	Asociat cursurilor 5–6
AI Storytelling – ateliere aplicate R4, R7, R8, R10, R13	Exerciții de prompt engineering, co-creație om-IA, reflecție critică	Asociat cursurilor 7–9
Green Storytelling – atelier practic R3, R10, R11, R13	Studii de caz, exerciții narative cu temă ecologică, mini-proiect	Asociat cursului 10
Utilizări specifice ale artei povestirii în psihologie R2, R8, R9	Analiză narativă, exerciții de interviu, studii de caz	Asociat cursului 11
Data Storytelling – atelier practic R2, R6, R7, R8, R10	Exerciții de vizualizare a datelor, mini-proiect narativ	Asociat cursului 12
Etica în povestirile digitale R3, R10, R11	Dezbateri, analiză de situații problemă, reflecție scrisă	Asociat cursului 13
Viitorul povestirilor R4, R12, R13	Atelier de futuring, discuții exploratorii, mini-hackathon	Asociat cursului 14

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

Caracterul disciplinei este explorator și practic-aplicativ, bazat pe participarea activă a studenților în contexte de învățare constructivistă și experiențială. Conținuturile propuse valorifică utilizarea TIC, a resurselor web 2.0/social

media și a instrumentelor de inteligență artificială generativă (genIA), în vederea dezvoltării de povestiri digitale. Studenții își formează deprinderi de utilizare critică, etică și creativă a acestor tehnologii, prin activități individuale și colaborative, care favorizează reflecția, inovația și responsabilitatea profesională. Disciplina răspunde astfel așteptărilor comunității academice și profesionale, prin dezvoltarea de competențe actuale – gândire critică și creativă, literatie digitală și AI, etică și capacitate de lucru colaborativ.

9. Evaluare

Tip activitate	9.1 Criterii de evaluare	9.2 Metode de evaluare	9.3 Pondere din nota finală
9.4 Curs R1, R5-R7, R13	procentual, într-o medie ponderată ca notă la evaluare (n1)	<i>Activitate în colaborare.</i> Studenții vor lucra în echipe de câte 4 pentru a crea un <i>poster informativ vizual</i> , bazat pe un concept discutat în cadrul cursului. Obiectivul este de a sintetiza și de a prezenta vizual conceptul ales într-o singură pagină, combinând text, imagini, grafice și alte elemente vizuale relevante. Modalitatea de realizare și prezentare, precum și grila de evaluare, vor fi discutate în cadrul primului curs și seminar. Posterul va fi prezentat în sesiunea de examene, iar formarea grupelor va avea loc în a doua jumătate a semestrului.	40%
9.5 Seminar R2-R4, R8-R11	procentual, într-o medie ponderată ca notă la evaluare (n2)	<p><i>Activitate individuală.</i> Studenții vor avea posibilitatea de a selecta o singură activitate realizată pe parcursul semestrului, care va fi evaluată și notată. Această activitate trebuie să reflecte în mod adecvat cunoștințele acumulate, efortul depus și progresul realizat de-a lungul semestrului. În cazul activităților desfășurate în grup, este important de reținut că, dacă activitatea va fi aleasă pentru evaluarea finală, toți membrii echipei care aleg să prezinte activitatea respectivă vor primi aceeași notă pentru rezultatul obținut, pe baza criteriilor tehnice asociate acesteia. Nu este obligatoriu ca toți membrii grupului să selecteze această activitate, însă cei care o aleg vor fi evaluați identic. Din acest motiv, este esențial ca fiecare student să contribuie echitabil și să își gestioneze eforturile într-un mod care să sprijine succesul grupului.</p> <p>Criterii generale de evaluare:</p> <ol style="list-style-type: none"> Argumentarea alegerii activității (30%): Studenții trebuie să demonstreze înțelegerea temei selectate, realizând o legătură clară între teorie și practică. Argumentarea trebuie să explice motivele alegerii activității și modul în care aceasta reflectă progresul lor academic. În cazul activităților de grup, fiecare student trebuie să explice contribuția sa personală și rolul jucat în cadrul exercitiului, cu evidențierea clară a contribuțiilor individuale pentru a reflecta nivelul de implicare. Criterii tehnice specifice activității (70%): Aceste criterii vor evalua aspectele tehnice relevante ale activității alese, în funcție de cerințele specifice ale fiecărei sarcini. <p>Nota finală a seminarului va fi calculată astfel:</p>	60%

		<p>Nota finală seminar (n2) = $(0,30 \times \text{Nota pentru argumentare}) + (0,70 \times \text{Nota pentru criteriile tehnice})$</p> <p>Modalitatea de realizare și prezentare, precum și grila de evaluare, vor fi discutate în cadrul primului curs și seminar.</p>	
R9, R12, R13	Condiții de evaluare	<p><i>Precondiție de evaluare.</i> Pe parcursul semestrului studenții vor participa la activități în grup, care nu vor fi notate dar pentru care se acordă feedback. Aceste activități sunt menite să contribuie la înțelegerea mai profundă a temelor și să pregătească studenții pentru evaluările finale. Participarea la activitățile de grup este în cuantum de 70%, unele dintre acestea finalizându-se cu postarea rezultatelor pe platforma de e-learning (neparticiparea la activitățile colaborative atrage diminuarea punctajului final cu 10%, exceptând cazurile în care studentul își motivează absența).</p> <p>Nota finală se calculează astfel: $0,4 \times n1 + 0,6 \times n2$ unde n1 este nota obținută la curs iar n2 este cea obținută la temele de la seminar.</p> <p>Exemplu: Dacă $n1=9$ iar $n2=8$ atunci nota finală este $0,4 \times 9 + 0,6 \times 8 = 3,6 + 4,8 = 8,4$ adică 8 (opt)</p> <p>Studenții care lipsesc la ore motivat sau nemotivat sunt obligați să efectueze toate exercițiile în timpul specificat pe platformă și să realizeze exercițiile propuse.</p> <p><i>Prezența este obligatorie cf regulamentelor în vigoare</i> (prezență de 50% la cursuri și 75% la seminarii). Se înregistrează frecvența și soliditatea interacțiunii la orele de activitate didactică. Participarea la examinarea finală poate avea loc doar dacă sunt acumulate minim 3 prezențe la curs și 5 prezențe la seminar.</p> <p>OBS: În cazul în care studentul nu își îndeplinește obligațiile aferente fișei disciplinei și/sau nu are nicio prezență, dacă promovează anul universitar pe baza numărului minim de credite stabilit de UVT va recontracta această disciplină.</p> <p>Studenții vor putea recupera o prezență prin rezolvarea unei sarcini care va fi postată pe Classroom la sfârșitul semestrului.</p> <p>Studenții care au <i>obligații familiale</i> (persoane în întreținere, copii etc.), <i>probleme de sănătate, lucrează sau se află în alte situații</i> (sportiv de performanță, de exemplu) vor face dovada acestui fapt până cel târziu în ultima săptămână a lunii octombrie 2024, încărcând în driveul specificat pe platformă, o copie după adeverință, certificat, legitimație vizată la zi etc. (orice document care poate proba situația în care se află). Pentru aceștia cuantumul prezențelor este de minim 2 la seminar iar pentru a participa la evaluarea finală vor avea de rezolvat 2 teme în plus, semnalate corespunzător pe platforma disciplinei.</p> <p><i>Cazurile excepționale</i> (spitalizări, accidente, serviciu în străinătate, imposibilitatea deplasării din diverse motive etc.) vor fi aduse la cunoștința directorului de departament și se va lua o decizie care se va comunica studentului în timp util astfel încât să îi permită participarea la colocvii.</p>	

		<p>Studentii cu dizabilități sau nevoi speciale se vor adresa Centrului de Asistență și Integrare Psihopedagogică (CAIP) din cadrul UVT pentru sprijin/suport.</p> <p><i>Respectarea normelor de deontologie academică.</i> Este necesară precizarea surselor bibliografice, utilizarea citărilor, a referințelor conform normelor științifice. Plagiatul se pedepsește conform reglementărilor în vigoare ale universității. De asemenea, studenții 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/sau prin întrebări/discuții folosind un limbaj adecvat.</p> <p>Este salutăta poziția activă a studentului, care studiază din propria inițiativă noi conținuturi, propune soluții (aplicații, instrumente Web), formulează întrebări în cadrul prelegerilor și a orelor de seminar.</p>	
<p>Standarde de performanță.</p> <p><i>Nivel minim de performanță.</i> Realizarea de povești digitale într-un format text (de exemplu scrierea într-un document cu Microsoft Word)</p> <p><i>Nivel superior de performanță.</i> Realizarea de povești cu instrumente specifice dispozitivelor mobile sau folosind aplicații / tehnologii de ultimă oră (generative AI, augmented reality, game-based storytelling etc.) din cele sugerate în cadrul activităților didactice sau propuse de student.</p> <p><i>Evaluarea în sesiunea de restanțe și mările de notă</i> se bazează pe același sistem de notare. În plus, studentul va face dovada realizării sarcinilor din timpul semestrului atât prin postarea lor pe platforma în termenele agreate la începutul semestrului cât și prin participarea la sesiuni de întrebări și răspunsuri.</p> <p>În cazul unor situații excepționale, neprevăzute (de exemplu îmbolnăvirea titularului de disciplină, participarea la evenimente academice de interes pentru toată comunitatea UVT, întreruperea curentului sau a conexiunii la Internet etc.) se vor trimite notificări și informații suplimentare menite să nu perturbeze desfășurarea orelor de activitate didactică.</p> <p>Important!!!! Fisa disciplinei este un document esențial în procesul educațional, oferind studenților informații importante despre cursul sau materia respectivă. Cu toate acestea, este important să înțelegem că, în lumea noastră în continuă schimbare, fisa disciplinei poate suferi modificări pe parcursul semestrului. Aceste modificări pot fi cauzate de o varietate de factori, cum ar fi apariția unor noi tehnologii (momentul noiembrie 2022 – ChatGPT!), sau alte evenimente de natură socială, politică, culturală sau tehnologică.</p> <p>Cuantumul acestor modificări se situează, în general, maxim 25% și reprezintă practic un efort de a asigura că acest curs rămâne actualizat și relevant pentru studenți. Aceste modificări pot include actualizarea bibliografiei, ajustarea conținutului cursului sau adăugarea (modificarea) de noi teme sau subiecte în funcție de evoluțiile din domeniu. Menționez că aceste modificări vor fi aduse la cunoștința studenților în timp util, oferindu-le astfel posibilitatea de a se adapta și de a se pregăti corespunzător pentru noul conținut.</p>			

Data completării. 10 sept 2025

Semnătura titularului de curs și seminar
Conf. dr. Gabriela Grosseck



Semnătura Directorului de Departament,

Data avizării în departament

Prof. univ. dr. Delia Vîrgă