

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea Babeș-Bolyai
1.2 Facultatea	Psihologie și Științe ale Educației
1.3 Departamentul	Psihologie
1.4 Domeniul de studii	Psihologie
1.5 Ciclul de studii	Master 2018-2020
1.6 Programul de studiu / Calificarea	Psihologia Resurselor Umane și Sănătate Organizațională

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Gaming and Simulation/ Simulări și metoda jocurilor						
2.2 Titularul activităților de curs	Asist. Univ. Dr. Cătălina Oțoiu						
2.3 Titularul activităților de seminar	Asist. Univ. Dr. Cătălina Oțoiu						
2.4 Anul de studiu	2	2.5 Semestrul	3	2.6. Tipul de evaluare	E	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					10
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					14
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					14
Tutoriat					5
Examinări					4
Alte activități: activitati de cercetare					
3.7 Total ore studiu individual		38			
3.8 Total ore pe semestru		75			
3.9 Numărul de credite		3			

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	<ul style="list-style-type: none"> Nu este cazul
4.2 de competențe	<ul style="list-style-type: none"> Nu este cazul

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 De desfășurare a cursului	<ul style="list-style-type: none"> Sală cu minimum 50 de locuri, videoproiector, calculator cu conexiune internet
5.2 De desfășurare a	<ul style="list-style-type: none"> Sală cu minimum 50 de locuri, videoproiector, calculator cu conexiune

seminarului/laboratorului	internet, mobilier mobil, flipchart sau whiteboard
---------------------------	--

6. Competențele specifice acumulate

Competențe profesionale	<ul style="list-style-type: none"> • Cunoaștere și înțelegere <ul style="list-style-type: none"> ○ Cunoașterea principalelor perspective de cercetare în domeniul simulărilor și jocurilor ○ Înțelegerea mecanismelor și proceselor de învățare și dezvoltare facilitate prin jocuri și simulări ○ Înțelegerea legăturilor dintre perspectivele din psihologia organizațională și perspectivele teoretice cu privire la dezvoltarea și aplicarea simulărilor • Explicare și interpretare <ul style="list-style-type: none"> ○ Înțelegerea nevoilor de adaptare a procesului de design al unei simulări pornind de la nevoile din mediul organizațional • Instrumental – aplicative <ul style="list-style-type: none"> ○ Dezvoltarea abilității de proiectare și implementare a unei simulări de tip joc • Atitudinale <ul style="list-style-type: none"> ○ Manifestarea unei atitudini pozitive și responsabile față de domeniul științific și domeniul de practică ○ Cultivarea unei atitudini responsabile față de activitatea de cercetare în domeniu ○ Interes față de dezvoltarea personală în domeniu
Competențe transversale	<ul style="list-style-type: none"> • Executarea sarcinilor profesionale în conformitate cu valorile și principiile etice în vigoare • Dezvoltarea competențelor de muncă în echipă prin planificarea și implementarea activităților din cadrul grupurilor sociale restrânse. • Evaluarea permanentă a propriei nevoi de formare continuă în vederea adaptării competențelor profesionale la cerințele în schimbare ale contextului socio-organizațional (dezvoltarea ca scientist-practitioner). • Cultivarea responsabilității personale în ceea ce privește dezvoltarea profesională în domeniu. • Manifestarea unei atitudini responsabile privind proiectarea și desfășurarea practicii și cercetării în domeniu.

7. Obiectivele disciplinei (reieșind din grila competențelor acumulate)

7.1 Obiectivul general al disciplinei	<ul style="list-style-type: none"> • Înțelegerea principalelor teorii și modele relaționate cu practica simulărilor organizaționale și deprinderea competențelor de proiectare și design al unei simulări organizaționale
7.2 Obiectivele specifice	<ul style="list-style-type: none"> • Înțelegerea delimitărilor conceptuale relevante pentru domeniul simulărilor și jocurilor • Înțelegerea teoretică a designului unui simulări din perspectiva sistemelor complexe • Învățarea și înțelegerea pașilor de design al unei simulări de tip joc • Dezvoltarea completă a unei simulări pornind de la un set de obiective specifice și pentru un context organizațional real • Exersarea validării și evaluării unei simulări organizaționale

8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Observații
Perspective asupra jocului, jocurilor și simulărilor – o integrare a teoriei și practicilor actuale	expunerea, exemplul demonstrativ, sinteza cunoștințelor, descoperire dirijată	
Gaming simulation – o știință independentă sau un domeniu de graniță?	expunerea, exemplul demonstrativ, sinteza cunoștințelor, descoperire dirijată	
Gaming simulation – o abordare din perspectiva sistemelor complexe	expunerea, exemplul demonstrativ, sinteza cunoștințelor, descoperire dirijată	
Gaming simulation – elemente și etape de design (1)	expunerea, exemplul demonstrativ, sinteza cunoștințelor, descoperire dirijată	
Gaming simulation – elemente și etape de design (2)	expunerea, exemplul demonstrativ, sinteza cunoștințelor, descoperire dirijată	
Studii de caz: gaming simulation ca instrument de învățare în organizații	expunerea, exemplul demonstrativ, sinteza cunoștințelor, descoperire dirijată	
Studii de caz: gaming simulation ca instrument de intervenție pentru dezvoltarea organizațională	expunerea, exemplul demonstrativ, sinteza cunoștințelor, descoperire dirijată	
Studii de caz: gaming simulation ca metodă de cercetare în psihologie organizațională	expunerea, exemplul demonstrativ, sinteza cunoștințelor, descoperire dirijată	
Studii de caz: gaming simulation ca metodă de intervenție pentru dezvoltare sustenabilă	expunerea, exemplul demonstrativ, sinteza cunoștințelor, descoperire dirijată	
Designul simulărilor – modelarea computațională	expunerea, exemplul demonstrativ, sinteza cunoștințelor, descoperire dirijată	
Facilitarea simulărilor organizaționale – briefing și debriefing	expunerea, exemplul demonstrativ, sinteza cunoștințelor, descoperire dirijată	
Evaluarea în domeniul simulărilor organizaționale	expunerea, exemplul demonstrativ, sinteza cunoștințelor, descoperire dirijată	
Validarea simulărilor organizaționale ca metodă de învățare, de intervenție și de cercetare	expunerea, exemplul demonstrativ, sinteza cunoștințelor, descoperire dirijată	
Curs recapitulativ	expunerea, exemplul demonstrativ, sinteza cunoștințelor, descoperire dirijată	
<p>Bibliografie: Klabbers, J. H. G. (2018). On the Architecture of Game Science. <i>Simulation & Gaming</i>, Prepublished, April 09 2018. doi: 10.1177/1046878118762534. Klabbers, J. H. G. (2014). Gaming as Language for Dealing with Complex Systems in General. In R. D. Duke & W. C. Kritz (Eds.), <i>Back to the Future of Gaming</i> (pp. 12-29). Bielefeld: wbv. Kaneda, T., Kanegae, H., Toyoda, Y. & Rizzi, P. (2016). <i>Simulation and Gaming in the Network Society</i>. Singapore: Springer Lukosch, H. K., Bekebrede, G., Kurapati, S., & Lukosch, S. G. (2018). A Scientific Foundation of</p>		

Designul unei simulări organizaționale	expunerea, sinteza cunoștințelor, clarificare conceptuală, activități de grup, descoperire dirijată, conversația	
Designul unei simulări organizaționale	expunerea, sinteza cunoștințelor, clarificare conceptuală, activități de grup, descoperire dirijată, conversația	
Prezentarea proiectelor de semestru	Activitate de grup	
Prezentarea proiectelor de semestru	Activitate de grup	
Prezentarea proiectelor de semestru	Activitate de grup	
Prezentarea proiectelor de semestru	Activitate de grup	
Bibliografie:		
Duke, R. (2014). <i>Gaming: The Future's Language</i> (2nd printing ed.). Bielefeld: wbv.		
Klabbers, J. H. G. (2000). Learning as Acquisition and Learning as Interaction. <i>Simulation & Gaming</i> , 31(3), 380-406. doi: 10.1177/104687810003100304		
Klabbers, J. H. G. (2009). <i>The Magic Circle: Principles of Gaming and Simulations</i> (3rd ed.). Rotterdam: Sense Publishers		
Wang, M., Zhou, L., & Zhang, Z. (2016). Dynamic modeling. <i>Annual Review of Organizational Psychology and Organizational Behavior</i> , 3, 241-266.		

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

Conținutul disciplinei este în concordanță cu ceea ce se predă în alte centre universitare din țară și din străinătate. Simulările organizaționale sunt utilizate pe scară largă la nivel internațional ca metode de intervenție și cercetare. Studenții au ocazia pe parcursul acestui curs să exerseze construcția și implementarea unei simulări organizaționale.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs		Proiect de semestru	100%
			Nota la proiectul de grup este ponderata de contributia proprie in procent de 40%
10.5 Seminar/laborator		-	
10.6 Standard minim de performanță			
<p>Evaluarea finală se va realiza pe baza unui proiect de semestru realizat în grup. Nota finală constă în evaluarea proiectului de semestru în procent de 100%. Pentru promovarea disciplinei este necesară participarea la minim 50% din orele de curs & seminar.</p>			

Data completării

Semnătura titularului de curs

Semnătura titularului de seminar

01.10.2018

Cătălina Oțoiu



Cătălina Oțoiu



Data avizării în departament

.....

Semnătura directorului de departament

.....