

# FIȘA DISCIPLINEI<sup>1)</sup>

## 1. Date despre program

1.1. Instituția de învățământ superior	Universitatea Petrol-Gaze din Ploiești
1.2. Facultatea	Litere și Științe
1.3. Departamentul	Informatică, Tehnologia Informației, Matematică și Fizică
1.4. Domeniul de studii universitare	Filologie
1.5. Ciclul de studii universitare	Master
1.6. Programul de studii universitare	Studii Culturale Românești în Context European

## 2. Date despre disciplină

2.1. Denumirea disciplinei	Aplicații ale creativității computaționale în cultura actuală
2.2. Titularul activităților de curs	-
2.3. Titularul activităților seminar/laborator	Lect. dr. Liviu Ioniță
2.4. Titularul activității proiect	-
2.5. Anul de studiu	I
2.6. Semestrul *	1
2.7. Tipul de evaluare	C
2.8. Categoria formativă** / regimul*** disciplinei	O

\* numărul semestrului este conform planului de învățământ;

\*\* DF - Discipline fundamentale; DD - discipline de domeniu; DS - discipline de specialitate; DC - discipline complementare, DA - disciplina de aprofundare, DSI- disciplina de sinteza.

\*\*\* obligatorie = O; opțională = A; facultativă = L

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

3.1. Număr de ore pe săptămână	2	din care: 3.2. curs	0	3.3. Seminar/laborator	2	3.4. Proiect	0
3.5. Total ore din planul de învățământ	28	din care: 3.6. curs	0	3.7. Seminar/laborator	28	3.8. Proiect	0
3.9. Distribuția fondului de timp							ore
Studiu după manual, suport de curs, bibliografie și notițe							
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren							12
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri							30
Tutoriat							
Examinări							8
Alte activități							22
3.10 Total ore studiu individual	72						
3.11. Total ore pe semestru	100						
3.12. Numărul de credite	4						

## 4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1. de curriculum	➤ elemente de TIC
4.2. de competențe	➤

<sup>1)</sup> Adaptare după Ordinul Ministrului educației, cercetării, tineretului și sportului nr. 5 703/2011 privind implementarea Codului național al calificărilor din învățământul superior, publicat în Monitorul Oficial al României, partea I, nr.880 bis / 13.XII.2011

## 5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1. de desfășurare a cursului	➤ -
5.2. de desfășurare a seminarului/laboratorului	➤ sală de laborator echipată cu rețea de calculatoare

## 6. Competențe specifice acumulate

<b>Competențe profesionale</b>	<b>După parcurgerea disciplinei studenții vor fi capabili să:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Identifice elemente de creativitate computațională în cultura digitală</li><li>➤ Descrierea principiilor, conceptelor, teoriilor și modelelor specifice domeniului de aplicare</li><li>➤ Modeleze o situație cu ajutorul elementelor de creativitate computațională</li></ul>
<b>Competențe transversale</b>	<b>După parcurgerea disciplinei studenții vor fi capabili să:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Utilizeze tehnici și metode eficiente de informare, cercetare</li><li>➤ Argumenteze un rezultat</li><li>➤ Formeze o atitudine responsabilă față de domeniul didactic-științific cu respectare principiilor și a normelor de etică profesională</li></ul>

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

7.1. Obiectivul general al disciplinei	Formarea de competențe profesionale și transversale necesare obținerii calificării. Obiectivul general al disciplinei îl constituie abordarea subiectelor din domeniul nou, creativitate computațională: creativitatea mașinilor; utilizarea tehnicilor computaționale pentru creativitatea umană (individuală, ca grup). Teorii și concepte ale creativității computaționale; software creativ pentru diferite domenii: arta, muzică; evaluarea sistemelor creative; comparații între creativitatea computațională și creativitatea umană; creativitate colaborativă; tehnici computaționale generice pentru implementarea de componente de sisteme creative.
7.2. Obiectivele specifice	Formarea următoarelor competențelor profesionale și transversale: <ul style="list-style-type: none"><li>➤ identifice, definească, descrie creativitatea computațională;</li><li>➤ clasifice sisteme creative;</li><li>➤ evalueze, analizeze, compare creativitate computațională și creativitatea umană, utilizeze tehnici și metode eficiente de învățare, informare, cercetare.</li></ul>

## 8. Conținuturi

8.1. Curs	Nr. ore	Metode de predare	Observații
Bibliografie			
8.2. Seminar / laborator	Nr. ore	Metode de predare	Observații
Definire creativității	2	Prelegere, expunere,	

Paradigma creativității computațională	2	exemplificare, dezbateri,	
Studii de caz creativitate computațională în cultură	14		
O mașină este capabilă să genereze artă?	2		
Evaluare	8		
Bibliografie			
<ol style="list-style-type: none"> <li>Beth A. Hennessey and Teresa M. Amabile, Creativity , Annu. Rev. Psychol., 61:569–98, 2010.</li> <li>Anna Katerina Jordanous, Evaluating Computational Creativity: A Standardised Procedure for Evaluating Creative Systems and its Application, 2012.</li> <li>Teresa M. Amabile, Componential Theory of Creativity, Working Paper, 2012.</li> <li>James C. Kaufman și Ronald A. Beghetto, The Four C Model of Creativity, <a href="https://pdfs.semanticscholar.org/f4fc/c5125a4eb702cdf0af421e500433fbe9a16.pdf">https://pdfs.semanticscholar.org/f4fc/c5125a4eb702cdf0af421e500433fbe9a16.pdf</a></li> <li>Lav R. Varshney, Florian Pinel, Kush R. Varshney, Angela Schorgendorfer, and Yi-Min Chee, Cognition as a Part of Computational Creativity, <a href="https://rebootingcomputing.ieee.org/archived-articles-and-videos/feature-articles/cognition-as-a-part-of-computational-creativity">https://rebootingcomputing.ieee.org/archived-articles-and-videos/feature-articles/cognition-as-a-part-of-computational-creativity</a></li> <li>Włodzisław Duch, Computational Creativity, <a href="https://pdfs.semanticscholar.org/909c/714c7ad1b21541817c8c6144eabc21fae053.pdf">https://pdfs.semanticscholar.org/909c/714c7ad1b21541817c8c6144eabc21fae053.pdf</a></li> <li>Ashok Goel, Anna Jordanous, Alison Pease (Editors), Proceedings of the Eighth International Conference on Computational Creativity, ICC3 2017, Atlanta   19 - 23 June</li> <li>Computational Creativity: The Potential of Narrative Intelligence, <a href="https://www.30secondstofly.com/ai-software/computational-creativity-potential-of-narrative-intelligence/">https://www.30secondstofly.com/ai-software/computational-creativity-potential-of-narrative-intelligence/</a></li> <li>The True Potential of Computational Creativity: Technology and Humanity, <a href="https://www.30secondstofly.com/ai-software/harold-cohen-and-computational-creativity/">https://www.30secondstofly.com/ai-software/harold-cohen-and-computational-creativity/</a></li> <li>Margaret Boden , Mark d'Inverno and Jon McCormack, Computational Creativity : An Interdisciplinary Approach, <a href="https://pdfs.semanticscholar.org/c7ec/db26be5b29ee0a862897c2d143839b2d3e59.pdf">https://pdfs.semanticscholar.org/c7ec/db26be5b29ee0a862897c2d143839b2d3e59.pdf</a></li> <li>López de Mántaras Badia, R. (2013). "Computational Creativity". Arbor, 189 (764): a082, doi: <a href="http://dx.doi.org/10.3989/arbor.2013.764n6005">http://dx.doi.org/10.3989/arbor.2013.764n6005</a></li> </ol>			
8.3. Proiect	Nr. ore	Metode de predare	Observații
Bibliografie			

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

- Laboratorul este astfel conceput încât, prin competențele formate, să răspundă cerințelor pieței muncii. Ocupațiile absolvenților sunt cele din COR.

## 10. Evaluare

Tip activitate	10.1. Criterii de evaluare	10.2. Metode de evaluare	10.3. Pondere din nota finală
10.4. Curs			
10.5. Seminar/laborator	Participarea la activitățile de laborator prin realizarea de proiecte cu teme la alegere. Se urmărește	Prezentare proiecte	90% proiect 10% reprezintă 1 pct din oficiu

	capacitatea de analiză a rolului creativității computaționale în cultură		
10.6. Proiect			
10.7. Standard minim de performanță			
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Definirea corectă a termenilor din domeniul creativității computaționale</li> <li>➤ Realizarea și prezentare proiect laborator</li> </ul>			

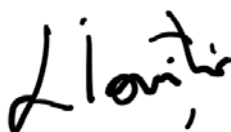
Data  
completării

20.09.2023

Semnătura titularului  
de curs



Semnătura titularului de  
seminar/laborator



Semnătura titularului de  
proiect

Data avizării în  
departament

25.09.2023

Director de departament  
Conf.univ. dr. Moise Gabriela

Decan  
Prof. univ. dr. Suditu Mihaela

