

## FISA DISCIPLINEI F.O.011

### Elemente de narațiune

#### 1. Date despre disciplină

|                            |  |                        |                                  |                                   |                     |
|----------------------------|--|------------------------|----------------------------------|-----------------------------------|---------------------|
| <b>Facultatea</b>          | Design                                       |                        |                                  |                                   |                     |
| <b>Departamentul</b>       | Departamentul Design Industrial și de Produs |                        |                                  |                                   |                     |
| <b>Ciclul de studii</b>    | Studii superioare de licență, ciclul I       |                        |                                  |                                   |                     |
| <b>Programul de studii</b> | 0211.7 – Designul jocurilor                  |                        |                                  |                                   |                     |
| <b>Anul de studii</b>      | <b>Semestrul</b>                             | <b>Tip de evaluare</b> | <b>Categoria formativă</b>       | <b>Categoria de opționalitate</b> | <b>Credite ECTS</b> |
| II                         | III  | E                      | F – unitate de curs fundamentala | O – unitate de curs obligatorie   | 4                   |

#### 2. Timpul total estimat

| Total ore în planul de învățământ | dintre care     |         |                      |                  |                   |                               |                     |
|-----------------------------------|-----------------|---------|----------------------|------------------|-------------------|-------------------------------|---------------------|
|                                   | ore auditoriale |         |                      |                  | lucrul individual |                               |                     |
|                                   | Curs            | Seminar | Lucrări de laborator | Lucrări practice | Proiectare        | Studiul materialului teoretic | Pregătire aplicații |
| 120                               | 30              | 0       | 0                    | 30               | 30                | 30                            | 0                   |

#### 3. Precondiții de acces la disciplină

|                                       |   |
|---------------------------------------|---|
| <b>Conform planului de învățământ</b> | <p>Capacitate de analiză a jocurilor din perspectiva experienței de jucător.</p> <p>Abilitate de lectură și scriere creativă în română sau engleză.</p> <p>Cunoașterea conceptelor fundamentale de game design (mecanici, loop, gen).</p> <p>Familiaritate cu cel puțin 3 genuri de jocuri cu componentă narativă.</p> <p>Capacitate de prezentare și argumentare a deciziilor de design.</p> |
| <b>Conform competențelor</b>          | <p>Sensibilitate narativă și empatie cu audiența (înțelegerea motivațiilor jucătorului ca protagonist).</p> <p>Creativitate conceptuală în construcția de personaje, lumi și structuri de poveste.</p> <p>Capacitate de scriere creativă și de comunicare vizuală a conceptelor narative.</p>   |

|  |   |
|--|---|
|  | Autonomie în cercetare (lectură critică, analiză comparativă de jocuri și teorii narative). |
|--|---|

#### 4. Competențe specifice acumulate

| Competențe Generale/Profesionale                                     | Rezultate ale învățării conform nivelului CNC<br><i>Absolventul/candidatul la atribuirea calificării poate:</i>  |
|--|--|
| CG 1. Elaborarea și gestionarea proiectelor                          | <p>rezultat 5. elabora conceptual proiecte considerând așteptările publicului și clienților.</p> <p>rezultat 6. organiza și gestiona derularea proiectelor elaborate, gestionând activitățile membrilor echipei.</p> <p>rezultat 7. evalua eficiența proiectelor utilizând indicatorii dedicați prin analiză comparativă.</p>  |
| CG 2. Operarea digitală specializată și adaptarea continuă           | Rezultat 9. Identifică, selectează și aplică sisteme informatice și instrumente digitale specializate pentru producția de jocuri (aplicate aici pentru scripting narativ, prototiparea cu Ink/Twine și integrarea narațiunilor în motoare de joc).   |
| CG 3. Utilizarea tehnologiilor emergente                             | Rezultat 18. Utilizează instrumente și metodologii emergente (narațiune procedurală, generare automată de conținut narativ, scripting bazat pe state machines) în proiectarea și prototiparea experiențelor interactive.   |
| CG4 – Comunicarea vizuală, auditivă și prezentare                    | Rezultat 8. Elaborează și prezintă concepte și narațiuni pentru jocuri, definind forma finală a produsului.  |
| CP 1. Identificarea așteptărilor audienței                           | <p>rezultat 1. elabora modelele de determinare ale așteptărilor audienței pe diferite grupe de referință.</p> <p>rezultat 2. desfășura studii de piață în vederea identificării așteptărilor audienței.</p> <p>rezultat 3. prelucra, sintetiza și prelucra rezultatele studiilor care au permis constatarea așteptărilor publicului și clienților.</p>   |
| CP 2. Analiza tendințelor în domeniul producțiilor de jocuri         | rezultat 4. analiza și sintetiza tendințele în domeniul designului jocurilor: design, tehnologii, scenariii, echipamente în vederea conceptualizării producției de jocuri.   |
| CP 3. Elaborarea conceptelor și a narațiunilor/scenariilor jocurilor | <p>rezultat 8. elabora și prezenta conceptul/narațiunea jocurilor în vederea definirii conceptului final.</p> <p>rezultat 15. crea personaje stabilind conexiunile între povești și joc conform narativului jocului.</p>   |
| CP 4. Identificarea și estimarea resurselor                          | <p>rezultat 10. identifica resursele necesare pentru producția de jocuri.</p> <p>rezultat 11. estima costurile resurselor aplicând metodologii actualizate de evaluare reglementate legal pentru identificarea surselor necesare.</p>  |
| CP 5. Crearea jocurilor  | <p>rezultat 12. defini mecanismul de joc pentru a fi implementat.</p> <p>rezultat 13. proiecta jocurile, nivelurile și fluxurile urmând conceptul jocului.</p>   |
| CP 6. Dezvoltarea, testarea și optimizarea jocurilor                 | rezultat 19. dezvolta prototipurile jocurilor, testa și optimizează, facilitându-le funcționalitatea.  |
| CP7 – Interfețe și experiențe pentru utilizatori                     | rezultat 20. elabora interfețe și experiențe eficiente pentru utilizatori.   |
| CP8 – Suport post-lansare, performanță și satisfacția audienței      | <p>rezultat 21. lansa, promovează, distribuie, realizează demersuri pentru licențiere și monetizarea producțiilor de jocuri.</p> <p>rezultat 22. furniza actualizări, corecții de erori și conținut suplimentar pentru menținerea angajamentului jucătorilor.</p> <p>rezultat 23. stabili și aplica modelele de evaluare a satisfacției audienței, de îmbunătățire a producțiilor de jocuri.</p> |

#### 5. Conținutul disciplinei

| Tematica activităților didactice  | Numărul de ore <sup>1</sup>   |   |
|---|-------------------------------|---|
|   | învățământ<br>cu<br>frecvență | învățământ<br>cu<br>frecvență<br>redușă |
| <b>Tematica cursurilor</b>  |                               |   |
| T1. Introducere în teoria narațiunii: mit, poveste, discurs                                       | 2                             | 1                                       |
| T2. Structuri narative clasice (Hero's Journey, 3 acte)   | 2                             | 1                                       |
| T3. Personaj, caracterizare și arcuri de transformare   | 2                             | 1                                       |
| T4. Spațiu narativ și world-building în medii interactive   | 2                             | 2                                       |
| T5. Dialog, scenaristic și voce narativă  | 2                             | 1                                       |
| T7. Narațiune ramificată: alegeri, consecințe, arbori de decizie                                  | 2                             | 1                                       |
| T8. Narațiune emergentă și sisteme procedurale de poveste   | 2                             | 2                                       |
| T9. Environmental storytelling – narațiunea prin spațiu și obiecte                                | 2                             | 1                                       |
| T10. Cinematografie interactivă: cutscene și secvențe in-engine                                   | 2                             | 1                                       |
| T11. Transmedia: extinderea narațiunii pe platforme multiple                                      | 2                             | 1                                       |
| T12. Adaptarea operelor literare și cinematografice în jocuri                                     | 2                             | 1                                       |
| T13. Etica narativă: reprezentare, diversitate, impact social                                     | 2                             | 2                                       |
| T14. Analiza critică a narațiunilor din jocuri contemporane                                       | 2                             | 1                                       |
| T15. Atelier final: proiect de concept narativ  | 2                             | 1                                       |
| <b>Total ore curs</b>   | <b>30</b>                     | <b>18</b>                               |
| <b>Tematica orelor de practica</b>  |                               |   |
| P1. Analiza structurală a unui joc narativ (ex: Journey, Firewatch, What Remains of Edith Finch). | 2                             | 1                                       |
| P2. Crearea unui personaj complex: fișă de caracter și arc de transformare.                       | 2                             | 1                                       |
| P3. Scrierea unui dialog ramificat pentru un PNJ cu 3 variante de răspuns.                        | 2                             | 1                                       |
| P4. Construirea unui world-building: hartă, cronologie și facțiuni.                               | 2                             | 1                                       |
| P5. Adaptarea unui mit sau basm tradițional în structură de joc interactiv.                       | 2                             | 1                                       |
| P6. Proiectarea unui arbore de decizie cu 3 endings distincte în Twine.                           | 2                             | 1                                       |
| P7. Crearea unei scene de environmental storytelling (obiecte + ambient design).                  | 2                             | 1                                       |
| P8. Scrierea unui scenariu de cutscene (scenariu + note de regie).                                | 2                             | 1                                       |
| P9. Analiza narațiunii emergente dintr-un roguelike sau sandbox.                                  | 2                             | 1                                       |
| P10. Construirea unui generator narativ simplu în Ink sau Tracery.                                | 2                             | 1                                       |
| P11. Analiza transmedia: un univers ficțional pe 3 platforme.                                     | 2                             | 1                                       |
| P12. Adaptarea unui text literar clasic în concept de joc.  | 2                             | 1                                       |
| P13. Analiza reprezentării identitare într-un joc contemporan.                                    | 2                             | 0                                       |
| P14. Peer review de proiecte narative: criterii și argumentare.                                   | 2                             | 0                                       |
| P15. Prezentarea finală a proiectului narativ complet.  | 2                             | 0                                       |
| Total lucrări practice:   | 30                            | 12                                      |

<sup>1</sup> La necesitate se introduce coloană pentru învățământ dual

## 6. Referințe bibliografice

### Bibliografie obligatorie

1. **Chatman, S. (1978).**  
*Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film.* Cornell University Press.  
Link: <https://www.cornellpress.cornell.edu>
2. **Campbell, J. (1949).**  
*The Hero with a Thousand Faces.*  
Pantheon Books.  
Link: <https://archive.org/details/herowiththousand0000camp>
3. **Skolnick, E. (2014).**  
*Video Game Storytelling: What Every Developer Needs to Know.*  
Watson-Guptill / Penguin Random House.  
Link: <https://www.penguinrandomhouse.com/books/213501/video-game-storytelling-by-evan-skolnick>
4. **Salen, K., Zimmerman, E. (2004).**  
*Rules of Play: Game Design Fundamentals.*  
MIT Press.  
Link: <https://mitpress.mit.edu/9780262240451/rules-of-play>
5. **Murray, J. H. (1997).**  
*Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace.* MIT Press.  
Link: <https://mitpress.mit.edu/9780262631877/hamlet-on-the-holodeck>
6. **Despain, W. (Ed.) (2008).**  
*Professional Techniques for Video Game Writing.* A K Peters/CRC Press.  
Link: <https://www.routledge.com/Professional-Techniques-for-Video-Game-Writing/Despain/p/book/9781568814193>

### Bibliografie suplimentară

1. **Vogler, C. (2007).**  
*The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers, 3rd ed.* Michael Wiese Productions.  
Link: <https://www.mwp.com/book/the-writers-journey-3rd-edition>
2. **Adams, E. (2013).**  
*Fundamentals of Game Design, 3rd ed.* New Riders / Peachpit Press.  
Link: <https://www.peachpit.com/store/fundamentals-of-game-design-9780321929679>
3. **Twine.org (2024).** Twine – Tool for Interactive Fiction. Documentație oficială.  
Link: <https://twine.org>
4. **Epic Games.** Documentație Unreal Engine – Blueprints, World Partition, PCG Framework.  
Link: <https://dev.epicgames.com/documentation/en-us/unreal-engine>

## 7. Evaluare

| Tip de evaluare | Modul de desfășurare, standard minim de performanță | Pondere în nota finală |
|-----------------|---|------------------------|
|-----------------|---|------------------------|

|                                  |  |            |
|----------------------------------|--|------------|
| <p><b>Evaluare curentă</b></p>   | <p><b>Evaluare curentă</b> Participare la cursuri și exerciții de analiză și scriere creativă (săptămânal).</p> <p>Standard minim: prezență <math>\geq 75\%</math>, predarea a cel puțin jumătate din exercițiile de scriere.</p>  | <p>20%</p> |
| <p><b>Studiu individual</b></p>  | <p><b>EP1 – Proiect narativ parțial (T.1–T.5):</b> fișă de personaj + dialog ramificat de 3 variante + schița world-building. Livrabile: document + prezentare orală. Standard minim: personaj cu arc clar, dialog funcțional în Twine.</p>  | <p>20%</p> |
| <p><b>Evaluare periodică</b></p> | <p><b>Periodică Nr. 1 :</b> EP2 – Proiect narativ final (T.6–T.15): concept narativ complet pentru un joc (structură, personaje, dialog, world-building, 3 endings). Livrabile: document de design narativ + demo Twine/Ink. Standard minim: narațiune coerentă cu cel puțin 2 ramificații funcționale.</p> <p><b>Periodică Nr. 2</b></p>  | <p>40%</p> |
| <p><b>Examen semestrial</b></p>  | <p><b>Proba orală (<math>\approx 70\%</math> din nota examenului):</b> prezentarea și analiza proiectului narativ final: structură, personaje, alegeri de design.</p> <p><b>Scriere în timp real (<math>\approx 30\%</math> din nota examenului):</b> elaborarea, în timpul examenului, a unui dialog scurt sau a unui arc de personaj pe o temă dată.</p> <p>Standard minim: răspunsuri coerente la minimum 50% din întrebări + dialog/personaj funcțional.</p> | <p>20%</p> |