

FISA DISCIPLINEI S.O.001
Design de jocuri de societate
1. Date despre disciplină

Facultatea	Design				
Departamentul	Departamentul Design Industrial și de Produs				
Ciclul de studii	Studii superioare de licență, ciclul I				
Programul de studii	0211.7 – Designul jocurilor				
Anul de studii	Semestrul	Tip de evaluare	Categoria formativă	Categoria de opționalitate	Credite ECTS
I	I	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

Conform planului de învățământ	Matematică: proporții și probabilitate de bază. TIC: operare PC (editor text, prezentări). Limba română: înțelegere și redactare. Engleză: nivel minim B1 (lectură regulamente/fișe). Arte vizuale / Educație plastică: alfabetizare vizuală de bază.
Conform competențelor	Gândire logică (analiza regulilor și mecanicilor de joc). Comunicare și lucru în echipă la nivel de bază. Creativitate și imaginație (generare de concepte de joc). Autonomie în procesul de lucru (inițiativă și gestionare sarcini).

4. Competențe specifice acumulate

Competențe Generale/Profesionale	Rezultate ale învățării conform nivelului CNC <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 instrumente digitale specializate pentru producția de jocuri (aplicate aici pentru DTP, design vectorial de componente și documentare de prototip).
CG 3. Utilizarea tehnologiilor emergente	Rezultat 18. Utilizează instrumente digitale moderne (editoare grafice, platforme de simulare) pentru prototipare rapidă și documentare a jocurilor de societate.
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 ¹	
	învățământ cu frecvență	învățământ cu frecvență redusă
Tematica cursurilor		
T1. Introducere în jocurile de societate: tipologii și clasificări	2	1
T2. Mecanici fundamentale: zaruri, cărți, resurse, plasare piese	2	1

¹ La necesitate se introduce coloană pentru învățământ dual

T3. Sisteme de feedback și obiective de joc	2	1
T4. Structura turului, acțiunile jucătorilor și economia jocului	2	2
T5. Proiectarea componentelor și ergonomia jocului	2	1
T7. Procesul de design: cercetare, concept, prototip, iterare	2	1
T8. Echilibru, rejucabilitate și pacing în jocuri de societate	2	2
T9. Design tematic și narațiune: coerență temă-mecanică	2	1
T10. Componente, materiale și specificații de producție	2	1
T11. Redactarea regulilor: claritate, structură, testare	2	1
T12. Testare și instrumente de feedback (blind playtest)	2	1
T13. Probabilitate și combinatorică în designul jocurilor	2	2
T14. Accesibilitate, incluziune și design universal	2	1
T15. Atelier final – prezentare publică a prototipului	2	1
Total ore curs	30	18
Tematica orelor de practica		
P1. Analiza comparativă a 3 jocuri de societate: mecanici, structură, public-țintă.	2	1
P2. Reverse engineering al regulilor unui joc existent (dezasamblare mecanică).	2	1
P3. Elaborarea a 3 pitch-uri de joc (concept rapid: mecanică + temă + public-țintă).	2	1
P4. Proiectarea unui sistem simplu de progres și scoring pentru un concept propriu.	2	1
P5. Realizarea unui prototip rapid pe hârtie și testarea internă a mecanicii principale.	2	1
P6. Definirea structurii complete a turului și economia resurselor în jocul propriu..	2	1
P7. Elaborarea conceptului consolidat: regulile versiunea 0 + layout componente.	2	1
P8. Prototip fizic v1 + sesiune de playtesting intern + documentarea feedback-ului.	2	1
P9. Redactarea regulilor v1 în format structurat (introducere, setup, desfășurare, final).	2	1
P10. Organizarea unui blind playtest + interpretarea observațiilor.	2	1
P11. Revizuire și iterare prototip v2 pe baza feedback-ului din playtesting.	2	1
P12. Analiza probabilistică a mecanicilor: calcul distribuției, echilibrare.	2	1
P13. Optimizarea ergonomiei componentelor: lizibilitate, iconografie, culori.	2	0
P14. Finalizarea specificațiilor de producție și lista completă a materialelor.	2	0
P15. Prezentare publică finală: demo joc + pitch + sesiune de joc cu evaluatori.	2	0
Total lucrări practice:	30	12

6. Referințe bibliografice

Bibliografie obligatorie

1. **Engelstein, G., Shalev, I. (2022).**
Building Blocks of Tabletop Game Design: An Encyclopedia of Mechanisms, 2nd ed. CRC Press / Taylor & Francis.
Link: <https://www.routledge.com/Building-Blocks-of-Tabletop-Game-Design/Engelstein-Shalev/p/book/9781032001456>
2. **Knizia, R. (2019).**
Dice Games Properly Explained.
Blue Terrier Press.
Link: <https://boardgamegeek.com/boardgamepublisher/25/blue-terrier-press>
3. **Schell, J. (2019).**
The Art of Game Design: A Book of Lenses, 3rd ed.
CRC Press / A K Peters.
Link: <https://www.schellgames.com/art-of-game-design>
4. **Salen, K., Zimmerman, E. (2004).**
Rules of Play: Game Design Fundamentals.
MIT Press.
Link: <https://mitpress.mit.edu/9780262240451/rules-of-play>
5. **Brathwaite, B., Schreiber, I. (2009).**
Challenges for Game Designers. Charles River Media / Cengage.
Link: <https://www.cengage.com/c/challenges-for-game-designers-1e-brathwaite>
6. **Duffy, J. (2020).**
Board Game Design Guide: From Idea to Successful Kickstarter. Independently Published.
Link: <https://www.boardgamedesignguide.com>

Bibliografie suplimentară

1. **BoardGameGeek Community (2024).**
BoardGameGeek Wiki – Game Design Articles. BoardGameGeek LLC.
Link: https://boardgamegeek.com/wiki/page/Game_Design
2. **Costikyan, G. (2002).**
I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games. Tampere University Press.
Link: <https://www.digra.org/digital-library/publications/i-have-no-words-i-must-design>
3. **Tabletopia / Tabletop Simulator (2024).** Platforme digitale pentru prototipare și testare jocuri de societate.
Link: <https://tabletopia.com> / <https://www.tabletopsimulator.com>
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
-----------------	---	------------------------

Evaluare curentă	<p>Evaluare curentă Participare la cursuri și exerciții practice (mini-prototipuri și analiza jocurilor).</p> <p>Standard minim: prezență $\geq 75\%$, predarea a cel puțin jumătate din exercițiile practice.</p>	20%
Studiu individual	<p>EP1 – Concept și prototip v1 (T1–T7): prezentarea conceptului de joc (pitch 5 min) + prototip fizic v1 jucabil. Livrabile: prototip fizic + fișă de reguli v1 + raport playtesting. Standard minim: joc jucabil, reguli coerente, dovada a ≥ 1 sesiune de playtesting.</p>	20%
Evaluare periodică	<p>Periodică Nr. 1 : EP2 – Prototip final (T8–T15): prezentarea prototipului iterat v2 + rezultate blind playtest. Livrabile: prototip fizic v2 + reguli finale + raport playtesting complet. Standard minim: joc echilibrat cu ≥ 2 iterații documentate, reguli clare.</p> <p>Periodică Nr. 2</p>	40%
Examen semestrial	<p>Sesiune demonstrativă ($\approx 70\%$ din nota examenului): joc complet jucat cu evaluatorii (20–30 min) + prezentarea documentației (fișă de reguli, lista componente, jurnal de iterații). Standard minim: joc jucabil, reguli coerente și dovada a ≥ 2 iterații de playtesting.</p> <p>Interviu de design ($\approx 30\%$ din nota examenului): argumentarea deciziilor de design (temă–mecanică, public-țintă, echilibru), reflecție asupra procesului de iterare și plan de îmbunătățire.</p> <p>Standard minim: răspunsuri corecte și coerente la $\geq 50\%$ din întrebări, justificări logice.</p>	20%