

FISA DISCIPLINEI S.O.002
Atelier game design I
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	5

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
150	30	0	0	30	15	15	0

3. Precondiții de acces la disciplină

Conform planului de învățământ	Nu sunt necesare cunoștințe prealabile de programare sau design de jocuri. Capacitate de lucru cu calculatorul la nivel de utilizator. Interes pentru jocuri video și dorința de a crea propriul prototip. Gândire logică de bază și spirit creativ. Deschidere pentru experimentare și lucru independent.
Conform competențelor	Motivație intrinsecă pentru crearea și jucarea jocurilor video. Curiozitate față de mecanicile și designul diferitelor genuri de jocuri. Capacitate de comunicare și colaborare în cadrul echipei. Perseverență în procesul iterativ de prototipare și testare.

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	rezultat 5. elabora conceptual proiecte considerând așteptările publicului și clienților. rezultat 6. organiza și gestiona derularea proiectelor elaborate, gestionând activitățile membrilor echipei. rezultat 7. evalua eficiența proiectelor utilizând indicatorii dedicați prin analiză comparativă.
CG 2. Operarea digitală specializată și adaptarea continuă	Rezultat 9. Identifică, selectează și aplică instrumente digitale specializate pentru prototiparea jocurilor: Godot Enginee jocuri (aplicate aici pentru prototipare, simulare de mecanici și documentare GDD).
CG 3. Utilizarea tehnologiilor emergente	Rezultat 18. Utilizează instrumente digitale de bază și metodologii de prototipare rapidă, playtesting și documentare (prinborativ) în designul și documentarea jocurilor.
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	rezultat 1. elabora modelele de determinare ale așteptărilor audienței pe diferite grupe de referință. rezultat 2. desfășura studii de piață în vederea identificării așteptărilor audienței. rezultat 3. prelucra, sintetiza și prelucra rezultatele studiilor care au permis constatarea așteptărilor publicului și clienților.
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	rezultat 8. elabora și prezenta conceptul/narațiunea jocurilor în vederea definirii conceptului final. rezultat 15. crea personaje stabilind conexiunile între poveste și joc conform narativului jocului.
CP 4. Identificarea și estimarea resurselor	rezultat 10. identifica resursele necesare pentru producția de jocuri. rezultat 11. estima costurile resurselor aplicând metodologii actualizate de evaluare reglementate legal pentru identificarea surselor necesare.
CP 5. Crearea jocurilor	rezultat 12. definește mecanismul de joc pentru a fi implementat. rezultat 13. proiecta jocurile, nivelurile și fluxurile urmând conceptul jocului.
CP 6. Dezvoltarea, testarea și optimizarea jocurilor	rezultat 19. dezvoltă 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	rezultat 21. lansa, promovează, distribuie, realizează demersuri pentru licențiere și monetizarea producțiilor de jocuri. rezultat 22. furniza actualizări, corecții de erori și conținut suplimentar pentru menținerea angajamentului jucătorilor. rezultat 23. stabili și aplica modelele de evaluare a satisfacției audienței, de îmbunătățire a producțiilor de jocuri.

5. Conținutul disciplinei

Tematica activităților didactice	Numărul de ore ¹	
	învățământ cu frecvență	învățământ cu frecvență redusă

¹ La necesitate se introduce coloană pentru învățământ dual

Tematica cursurilor		
T1. Introducere în prototipare (Godot / GameMaker Studio 2)	2	1
T2. Shoot 'em up – design și implementare	2	1
T3. Puzzle – mecanica de bază și progresie de niveluri	2	1
T4. Visual Novel – dialog și ramificare narativă în Ren'Py	2	2
T5. Point-and-click – hotspot, inventar și puzzle de obiect	2	1
T6. Mobile arcade și tabletop digital	2	1
T7. Platformer – mișcare, sărire și coliziuni	2	2
T8. Platformer – inamici, colectabile și polish vizual	2	1
T9. Stealth – conul de vizibilitate al gardianului și detectare	2	1
T10. Roguelike – generare procedurală simplă și permadeath	2	1
T11. Iterare, playtesting și colectarea feedback-ului	2	1
T12. Documentarea designului (GDD simplificat)	2	2
T13. Genuri hibride și inovație în game design	2	1
T14. Proiect final – gen liber și prezentare publică	2	1
Total ore curs	60	15
Tematica orelor de practica		
P1. Instalare engine și primul proiect (Godot / GameMaker Studio 2).	2	1
P2. Shoot 'em up – implementare mișcare jucător și proiectile.	2	1
P3. Shoot 'em up – adăugare inamici, coliziuni și scor.	2	1
P4. Puzzle – implementare mecanică de bază (tile matching / block push).	2	1
P5. Puzzle – adăugare progresie de niveluri și sesiune de playtesting.	2	1
P6. Visual Novel – dialog ramificat în Ren'Py.	2	1
P7. Visual Novel – variabile de stare și finaluri multiple.	2	1
P8. Point-and-click – sistem hotspot și inventar de obiecte.	2	1
P9. Mobile arcade – prototip one-tap (Flappy Bird-style).	2	1
P10. Tabletop digital – logică turn-based pentru 2 jucători.	2	1
P11. Platformer – mișcare, sărire și coliziuni de bază.	2	1
P12. Platformer – adăugare inamici și colectabile.	2	1
P13. Stealth – implementarea conului de vizibilitate al gardianului.	2	0
P14. Roguelike – generare procedurală simplă și sistem permadeath.	2	0
P15. Prezentarea și evaluarea prototipului final.	2	0
Total lucrări practice:	60	15

6. Referințe bibliografice

Bibliografie obligatorie

1. **Schell, J. (2008).**

The Art of Game Design: A Book of Lenses. Morgan Kaufmann Publishers.

Link: <https://www.schellgames.com/art-of-game-design/>

Koster, R. (2004). [A Theory of Fun for Game Design.](#) O'Reilly Media.

2. **Rogers, S. (2010).**
Level Up! The Guide to Great Video Game Design. Wiley.
Godot Engine Documentation.
Link: <https://docs.godotengine.org>
3. **GameMaker Studio 2 Documentation.**
Link: <https://manual.gamemaker.io>
Ren'Py Documentation.
Link: <https://www.renpy.org/doc/html/>
Bibliografie suplimentară [GDC Vault – resurse gratuite pentru game design.](#)
4. **Link: <https://gdcvault.com/free>.**
GMTK (Game Maker's Toolkit) – canal YouTube de analiză și design.
Link: <https://www.youtube.com/@GMTK>
Schell, J. (2019). [The Art of Game Design: A Book of Lenses \(3rd ed.\). CRC Press.](#)
5. **Adams, E. (2013).**
Fundamentals of Game Design (3rd ed.). New Riders. Fullerton, T. (2014).
Game Design Workshop (3rd ed.). CRC Press.
6. **Swink, S. (2009).**
Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation. Morgan Kaufmann. Link:
<https://gamefeel.net>

Bibliografie suplimentară

1. **Koster, R. (2004).**
A Theory of Fun for Game Design. O'Reilly Media. Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds.* MIT Press.
Sylvester, T. (2013). *Designing Games.* O'Reilly Media.
2. **GDC 2019 – „Game Design Microtalks“: <https://gdcvault.com/free>**
GMTK YouTube – „Game Maker's Toolkit“ playlist: <https://www.youtube.com/@GMTK>
3. **Godot Engine – documentație și tutoriale: <https://docs.godotengine.org/en/stable/>**
4. **GameMaker Studio 2 – documentație oficială: <https://manual.gamemaker.io>**

7. Evaluare

Tip de evaluare	Modul de desfășurare, standard minim de performanță	Pondere în nota finală
Evaluare curentă	Evaluare curentă Prezență activă la cursuri și implementări săptămânale (câte un mini-prototip pe genre). Standard minim: prezență $\geq 75\%$, predarea a cel puțin 8 din 15 exerciții practice.	20%

Studiu individual	Prototip EP1 (Shoot'em up sau Puzzle): prototip funcțional al unui joc Shoot'em up sau Puzzle realizat individual. Livrabile: fișier proiect și scurtăivrabile: prototip + prezentare publică (pitch + demo). Standard minim: joc jucabil, integrare funcțională a unui mecanism generativ (narativ, vizual, mecanic).	20%
Evaluare periodică	Periodică Nr. 1 : Prototip Platformer. Realizarea unui platformer 2D cu mișcare, sărire, un tip de inamic și colectabile. Livrabile: fi + fișă de prezentare (reguli narative, capturi de ecran, exemple de sesiuni). Standard minim: aplicație jucabilă. Periodică Nr. 2 : Prototip Stealth sau Roguelike. Realizarea unui nivel cu mecanică stealth (FOV guardian) sau un roguelike cu generarebile: proiect tehnic + documentare vizuală. Standard minim: mediu 3D explorabil, cu cel puțin 2 tipuri de variații procedurale (ex. teren + vegetație).	40%
Examen semestrial	Proba practică (≈70% din nota examenului): elaborarea, în timpul examenului, a unui prototip de joc în genul ales liber de student, demonstrând stăpânirea unei meiecte). Interviu (≈30% din nota examenului): explicarea deciziilor de proiectare, argumentarea soluțiilor implementate și reflecție asupra posibilelor îmbunătățiri. Standard minim: prototip funcțional + argumentarea deciziilor de design la minimum 50% din întrebări.	20%