

**FISA DISCIPLINEI S.O.006**
**Atelier game design V**
**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>
III	V	E	F – unitate de curs fundamentala	O – unitate de curs obligatorie	12

**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
360	30	0	0	30	30	30	0

**3. Precondiții de acces la disciplină**

<b>Conform planului de învățământ</b>	Bazele programării. Introducere în designul jocurilor și narativ. Modelare 2D/3D. Matematică de bază (probabilități, proporții). Limba engleză – nivel minim B.
<b>Conform competențelor</b>	Gândire logică și abstractă (pentru algoritmi și reguli generative). Creativitate vizuală și narativă (integrarea resurselor vizuale/audio). Comunicare și lucru în echipă (proiecte colective, game jam). Autonomie și gestionarea timpului (studiu individual, proiecte).

**4. Competențe specifice acumulate**

<b>Competențe Generale/Profesionale</b>	<b>Rezultate ale învățării conform nivelului CNC</b> <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	<p>Rezultat 9. Identifică, selectează și aplică sisteme informatice și instrumente digitale specializate pentru producția de jocuri (aplicate aici pentru modelare, proiectare procedurală, simulare și prelucrare vizuală).</p>
CG 3. Utilizarea tehnologiilor emergente	<p>Rezultat 18. Utilizează tehnologii emergente (inteligentă artificială generativă, metode automatizate) în crearea conținuturilor interactive.</p>
CG4 – Comunicarea vizuală, auditivă și prezentare	<p>Rezultat 8. Elaborează și prezintă concepte și narațiuni pentru jocuri, definind forma finală a produsului.</p>
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	<p>rezultat 4. analiza și sintetiza tendințele în domeniul designului jocurilor: design, tehnologii, scenarii, echipamente în vederea conceptualizării producției de jocuri.</p>
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	<p>rezultat 19. dezvolta prototipurile jocurilor, testa și optimizează, facilitându-le funcționalitatea.</p>
CP7 – Interfețe și experiențe pentru utilizatori	<p>rezultat 20. elabora interfețe și experiențe eficiente pentru utilizatori.</p>
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 cu frecvență	învățământ cu frecvență redusă
<b>Tematica cursurilor</b>		
T1. Managementul producției: Agile, Scrum și Kanban	2	1
T2. Game Design Document: structura GDD și versionare	2	1

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

T3. Planificarea iterativă: sprint planning, backlog și milestone-uri	2	1
T4. CI/CD și automatizare: build pipeline pentru jocuri	2	2
T5. Testare și asigurarea calității: metodologii QA și bugtracking	2	1
T6. Accesibilitate, localizare și internalizare	2	1
T7. Networking și multiplayer: arhitecturi client-server	2	2
T8. Animații avansate și character controller	2	1
T9. Community management: soft launch și feedback	2	1
T10. Monetizare etică și modele de business sustenabile	2	1
T11. Publishing: platforme digitale și licențiere IP	2	1
T12. Marketing aplicat: trailer production și press kit	2	2
T13. Post-launch: patch-uri, DLC și ciclul de viață al produsului	2	1
T14–T15. Portfolio profesional și Capstone showcase final	2	1
<b>Total ore curs</b>	<b>30</b>	<b>18</b>
<b>Tematica orelor de practica</b>		
P1. Setup Scrum board: configurarea proiectului semestrial cu Jira/Trello și sprint 1 planning.	2	1
P2. Redactarea GDD complet: concept, mecanici, nivel de risc, referințe vizuale.	2	1
P3. Sprint review 1: demonstrarea prototipului validat și retrospectivă structurată.	2	1
P4. Pipeline CI/CD: automatizarea build-urilor cu GitHub Actions sau Unity Cloud Build.	2	1
P5. Sesiune QA: campanie de testare structurată, raport de bug, rezolvare minimum 10 bug-uri.	2	1
P6. Localizare: exportul textelor, traducere în 2 limbi și import înapoi în engine.	2	1
P7. Demo multiplayer local: implementarea unui meci 2v2 în Unity/Godot cu sincronizare.	2	1
P8. Animații blend tree: character controller cu locomotion, idle/run/jump și transitions.	2	1
P9. Sprint review 2: versiunea beta + sesiune de feedback structurată cu colectare date.	2	1
P10. Implementarea unui model de monetizare etic (skin cosmetic sau DLC non-gameplay).	2	1
P11. Publicare itch.io: build WebGL funcțional, page design cu screenshots și descriere.	2	1
P12. Trailer concept: storyboard + montaj 60s + press kit complet (fact sheet, 5 screenshots).	2	1
P13. DLC mini: proiectarea conceptuală și implementarea unui conținut suplimentar.	2	0
P14. Portfolio review: structurarea portfolio-ului digital cu minimum 3 proiecte, peer-feedback.	2	0
P15. Capstone showcase: demo public al jocului finalizat + pitch 10 min + Q&A.	2	0
<b>Total lucrări practice:</b>	<b>30</b>	<b>12</b>

## 6. Referințe bibliografice

### Bibliografie obligatorie

1. **Chandler, H.M. (2014).**  
*The Game Production Handbook (3rd ed.)*. Jones & Bartlett Learning.  
Link: <https://www.amazon.com/Game-Production-Handbook-Heather-Chandler/dp/1449688098>  
ISBN: [978-1449688097](https://www.amazon.com/Game-Production-Handbook-Heather-Chandler/dp/1449688098)
2. **Rubin, K.S. (2012).**  
*Essential Scrum: A Practical Guide to the Most Popular Agile Process*. Addison-Wesley Professional.  
Link: <https://www.amazon.com/Essential-Scrum-Practical-Addison-Wesley-Signature/dp/0137043295>
3. **Schreier, J. (2017).**  
*Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made*. Harper Perennial.  
ISBN: 978-0062651235  
Link: <https://www.amazon.com/Blood-Sweat-Pixels-Triumphant-Turbulent/dp/0062651234>
4. **Fullerton, T. (2019).**  
*Game Design Workshop: A Playcentric Approach (4th ed.)*. Pearson.  
ISBN: 978-1138098770 <https://www.crcpress.com/Game-Design-Workshop/Fullerton/p/book/9781138098770>
5. **Schell, J. (2019).**  
*The Art of Game Design: A Book of Lenses*. CRC Press, 3rd edition.  
ISBN: 978-1138632059
6. **Rogers, S. (2014).**  
*Level Up! The Guide to Great Video Game Design (2nd ed.)*. Wiley.  
ISBN: 978-1118877210 Link: <https://www.amazon.com/Level-Guide-Great-Video-Design/dp/1118877217>

### Bibliografie suplimentară

1. **Sellers, M. (2017).**  
*Advanced Game Design: A Systems Approach*. CRC Press.  
ISBN: 978-0134667607
2. **Nystrom, R. (2014).**  
*Game Programming Patterns*. Genever Benning.  
Link (gratuit online): <https://gameprogrammingpatterns.com>
3. **Unity Technologies.** Documentație oficială Unity Engine — Multiplayer, Animation, Build Pipeline, CI/CD.  
Link: <https://docs.unity3d.com/Manual/index.html>
4. **Godot Foundation.** Documentație oficială Godot Engine — Multiplayer, AnimationTree, Export.  
Link: <https://docs.godotengine.org/en/stable/>

## 7. Evaluare

Tip de evaluare	Modul de desfășurare, standard minim de performanță	Pondere în nota finală
<b>Evaluare curentă</b>	<p><b>Evaluare curentă</b> Participare activă la ateliere, livrarea sarcinilor de sprint (task-uri asumate), peer review.</p> <p>Standard minim: prezență <math>\geq 75\%</math>, livrarea a minimum jumătate din sprint task-urile asumate.</p>	20%
<b>Studiu individual</b>	<p><b>Proiect de semestru: Joc complet:</b> livrabil principal al semestrului — joc complet (versiune release) realizat individual sau în echipă, cu GDD, build distribuit pe platformă publică și trailer. Livrabile: build public + GDD + trailer + pagina itch.io. Standard minim: build public funcțional + GDD completat.</p>	20%
<b>Evaluare periodică</b>	<p><b>Periodică Nr. 1:</b> Versiune alpha (T1–T7): GDD complet, build jucabil cu pipeline CI/CD, minimum 3 sisteme funcționale (ex.: multiplayer local, QA report, localizare). Standard minim: build funcțional + GDD v1.</p> <p><b>Periodică Nr. 2:</b> Versiune release completă (T8–T15): build distribuit pe itch.io, trailer 60s, press kit, model de monetizare implementat. Standard minim: joc public pe itch.io + trailer + press kit.</p>	40%
<b>Examen semestrial</b>	<p><b>Proba practică (<math>\approx 70\%</math> din nota examenului):</b> demonstrarea live a jocului finalizat cu toate sistemele integrate; argumentarea deciziilor tehnice și de design față de evaluatori.</p> <p><b>Interviu (<math>\approx 30\%</math> din nota examenului):</b> justificarea alegerilor de producție (pipeline, monetizare, publishing, design); reflecție critică asupra procesului de development și lecții învățate.</p> <p>Standard minim: joc demo funcțional + răspunsuri corecte și coerente la minimum 50% din întrebări.</p>	20%