

FISA DISCIPLINEI S.05.O.009
Elemente avansate în game design
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
III	V	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	Atelier game design I–IV (S.O.002, S.O.003, S.O.004, S.O.005). Elemente de narațiune (F.O.011). Proiectare de interfețe pentru medii interactive (F.O.009). Generarea conținutului în jocuri (F.O.008). Arhitectura jocurilor (F.O.007).
Conform competențelor	Gândire analitică și empatie pentru înțelegerea comportamentului jucătorilor. Cunoașterea mecanicilor de joc și a structurii feedback loop. Experiență practică în prototipare și testare (game jam, atelier). Comunicare eficientă și lucru în echipă (proiecte colective, cercetare).

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 sisteme informatice și instrumente digitale specializate pentru producția de jocuri (aplicate în psihologia jocurilor: instrumente de analiză comportamentală, platforme de cercetare UX, sisteme de testare cu utilizatori).
CG 3. Utilizarea tehnologiilor emergente	Rezultat 18. Utilizează tehnologii emergente (inteligentă artificială generativă, metode automatizate) în crearea conținuturilor 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	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 povești 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. defini 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. 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	rezultat 21. lansa, promovează, distribuie, realiza 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
Tematica cursurilor		

¹ La necesitate se introduce coloană pentru învățământ dual

T1. Recapitulare critică: sisteme avansate de mecanici, bucle de feedback și interconectare sistemică	2	1
T2. Game feel: responsivitate, juice, feedback vizual/haptic și polish	2	1
T3. Sisteme economice avansate: proiectarea economiei virtuale și echilibrul resurselor	2	1
T4. Teoria avansată a dificultății: curbe de dificultate, frustration design și skill ceiling/floor	2	2
T5. Designul emergenței: sisteme complexe, comportament emergent și sandbox design	2	1
T6. Emoții și experiența de joc: valență emoțională, surpriză, teamă, bucurie	2	1
T7. Rapid prototyping metodologic: tehnici avansate, instrumente digitale și iterare accelerată	2	2
T8. Playtesting avansat: mixed methods, A/B testing și metrici comportamentale	2	1
T9. Analytics și design bazat pe date: telemetrie, retention metrics și dashboards	2	1
T10. Live service design: GaaS, seasonal content, actualizări și monetizare etică	2	1
T11. Inovație și originalitate: subversia convențiilor de gen și crearea de meta-design	2	1
T12. Coerența ludonarativă: integrarea mecanicilor cu narativul și tema	2	2
T13. Design avansat pentru accesibilitate și incluziune la nivel de sistem	2	1
T14. Sinteza finală: prezentare publică, peer-review și evaluare proiect avansat	2	1
Total ore curs	30	18
Tematica orelor de practica		
P1. Analiza mecanismelor de motivație (SDT) dintr-un joc comercial la alegere.	2	1
P2. Identificarea și cartografierea zonelor de flux într-un joc platformer sau action.	2	1
P3. Elaborarea profilului jucătorului pe baza modelului Bartle (chestionar + analiză).	2	1
P4. Disecarea feedback loops: analiza reward schedule dintr-un joc F2P.	2	1
P5. Studiu de caz: emoții și implicare afectivă în jocuri horror (gameplay + observație).	2	1
P6. Proiectarea unui sistem de recompense bazat pe principiile SDT pentru un joc propriu.	2	1
P7. Identificarea și documentarea dark patterns din 3 jocuri comerciale.	2	1
P8. Studiu de caz: empatie și identificare cu personajul în jocuri narrative (RPG/AVN).	2	1
P9. Aplicarea protocolului think-aloud în testarea unui prototip de joc.	2	1

P10. Analiza comparativă: competiție vs. cooperare (multiplayer — studiu de caz).	2	1
P11. Audit de accesibilitate al unui joc existent (grila WCAG adaptată la jocuri).	2	1
P12. Analiza efectelor psihologice ale design-ului sonor și vizual (2 jocuri comparate).	2	1
P13. Design sprint: aplicarea principiilor psihologice în îmbunătățirea unui prototip.	2	0
P14. Proiectarea și desfășurarea unui mini-experiment pe jucători (design + analiză date).	2	0
P15. Prezentarea finală: psychology design audit al unui joc propriu sau comercial.	2	0
Total lucrări practice:	30	12

6. Referințe bibliografice

Bibliografie obligatorie

- Yannakakis, G. N., Togelius, J. (2018).**
Artificial Intelligence and Games. În Bernhaupt, R. (ed.) *Game User Experience Evaluation.* Springer.
 Link: <https://gameaibook.org>
 Versiune PDF: <https://gameaibook.org/book.pdf>
- Ryan, R. M., Deci, E. L. (2000).**
Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation.
American Psychologist, 55(1), 68–78.
 DOI: <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- Csikszentmihalyi, M. (1990).**
Flow: The Psychology of Optimal Experience.
Harper Perennial. ISBN: 978-0061339202
 Recenzie academică:
 Link (ResearchGate):
https://www.researchgate.net/publication/224927532_Flow_The_Psychology_of_Optimal_Experience
- Przybylski, A. K., Rigby, C. S., Ryan, R. M. (2010).**
A Motivational Model of Video Game Engagement.
Review of General Psychology, 14(2), 154–166.
 DOI: <https://doi.org/10.1037/a0019440>
- Bartle, R. A. (1996).**
Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs. *Journal of MUD Research, 1(1).*
 Link: <https://mud.co.uk/richard/hcds.htm>
- Weinschenk, S. (2011).**
100 Things Every Designer Needs to Know About People. New Riders. ISBN: 978-0321767530
 Site: <https://www.peachpit.com/store/100-things-every-designer-needs-to-know-about-people-9780321767530>

Bibliografie suplimentară

1. **McGonigal, J. (2011).**
Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World.
Penguin Books. ISBN: 978-0143120612
Site autor: <https://janemcgonigal.com>
2. **Nacke, L. E. (2015).**
Games User Research and Physiological Game Evaluation. Springer.
Link: https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-15985-0_7
3. **Zubek, R. (2020).** Elements of Game Design. MIT Press. ISBN: 978-0262043915
Site: <https://mitpress.mit.edu/9780262043915/elements-of-game-design>
4. **Fullerton, T. (2019).** Game Design Workshop: A Playcentric Approach (4th ed.). CRC Press. ISBN: 978-1138098770
Site: <https://www.routledge.com/Game-Design-Workshop/Fullerton/p/book/9781138098770>

7. Evaluare

Tip de evaluare	Modul de desfășurare, standard minim de performanță	Pondere în nota finală
Evaluare curentă	Evaluare curentă Participare activă la cursuri, discuții de caz și exerciții de analiză comportamentală. Standard minim: prezență \geq 75%, realizarea a cel puțin 8 din 15 fișe de analiză.	20%
Studiu individual	Player psychology audit: analiza psihologică detaliată a unui joc comercial la alegere. Livrabil: eseu academic (1500–2000 cuvinte) cu aplicarea a minimum 3 concepte psihologice studiate (motivație, flow, feedback loops). Standard minim: analiza corectă a cel puțin 3 concepte; 5 referințe bibliografice citate.	20%
Evaluare periodică	Periodică Nr. 1 : Profilul jucătorului + design motivațional — elaborarea unui profil complet de jucător (Bartle + SDT) și a unui sistem de recompense bazat pe motivații intrinseci. Livrabile: profil documentat + sistem de recompense aplicat pe un joc propriu. Standard minim: 3 tipuri de jucători, sistem funcțional. Periodică Nr. 2 : User study mini — desfășurarea unui protocol think-aloud (3–5 participanți) pe un prototip de joc. Livrabile: raport de observație + 5	40%

	recomandări UX prioritizate. Standard minim: protocol aplicat corect, recomandări argumentate psihologic.	
Examen semestrial	<p>Proba scrisă (≈70% din nota examenului): rezolvarea a 2 studii de caz (analiză psihologică și design motivațional) și răspuns la 3 întrebări teoretice.</p> <p>Interviu (≈30% din nota examenului): prezentarea și argumentarea răspunsurilor la proba scrisă, explicarea conexiunilor psihologice identificate.</p> <p>Standard minim: rezolvarea corectă a cel puțin unui studiu de caz + răspuns corect la 2 din 3 întrebări teoretice.</p>	20%