

FISA DISCIPLINEI S.05.O.011
Antreprenoriat
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, promova, 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. Introducere în antreprenariat: ecosistemul industriei jocurilor video, actori și lanțuri valorice | 2 | 1 |
| T2. Modele de business în industria jocurilor: B2C, B2B, GaaS, indie vs. AAA | 2 | 1 |
| T3. Monetizare etică: premium, freemium, DLC, subscripție și microtransacții | 2 | 1 |
| T4. Proprietate intelectuală și contracte: copyright, trademark, licențiere și protecție IP | 2 | 2 |
| T5. Producție și management de proiect: pipeline de dezvoltare, Agile/Scrum și Kanban în game dev | 2 | 1 |
| T6. Emoții și experiența de joc: valență emoțională, surpriză, teamă, bucurie | 2 | 1 |
| T7. Finanțare și investiții: bootstrap, publishing deals, crowdfunding și granturi | 2 | 2 |
| T8. Marketing și branding pentru jocuri: community building, influencer marketing și launch strategy | 2 | 1 |
| T9. Pitching și prezentarea proiectului: pitch deck, demo, elevator pitch și Q&A cu investitori | 2 | 1 |
| T10. Distribuție și platforme: Steam, App Store, Google Play, console — politici și revenue share | 2 | 1 |
| T11. Analytics și KPI-uri business: DAU/MAU, LTV, CAC, ARPU și decizii bazate pe date | 2 | 1 |
| T12. Aspecte legale și fiscale: structuri juridice, impozitare și contracte de muncă în game dev | 2 | 2 |
| T13. Studii de caz: indie studios de succes și eșecuri — lecții antreprenoriale | 2 | 1 |
| T14. Sinteza finală: planul de afaceri pentru un studio indie — structură, pitch și evaluare | 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% |