



Domeniul: **CINEMATOGRAFIE ȘI MEDIA**

Programul de studii de **Master**

ARTA DESIGNULUI DE JOCURI (în lb. engleză) / ART OF GAME DESIGN

Cursuri cu frecvență: **2 ani (4 semestre, 120 credite)**

Anul universitar: **2020/2021**

PROBE DE CONCURS

CONDIȚII DE ÎNSCRIERE

- Se primesc în concurs licențiați ai facultăților de profil sau din domeniile: Cinematografie și Media, Teatru și Artele Spectacolului, Design, Arte Plastice, Animație, Muzică, Arhitectură, Informatică, Inginerie, dar nu numai;
- Candidații trebuie să fi absolvit o specializare cu 180 credite sau 240 credite;
- La înscriere, candidații vor depune:
 1. un **Curriculum Vitae** (în 3 exemplare);
 2. un **portofoliu cu lucrări / proiecte** relevante în Designul de Jocuri (pot fi: jocuri, documente de design experiențe narative sau non-narative inclusiv scenarii, filme, lucrări vizuale, etc.);
 3. o **scurtă descriere, în scris**, a unei lucrări /proiect din portofoliu și a proceselor creative specifice acestuia (în 3 exemplare);
 4. în lipsa portofoliului (punctele 2 și 3), candidații pot depune un **eseu de 1.500-2.000 cuvinte** prin care motivează interesul pentru studii în domeniul Game Design. (în 3 exemplare);

ETAPĂ UNICĂ (probe se notează cu note de la 1 la 10)

Proba 1 – oral 20 min.

1. Prezentarea portofoliului și explicarea mijloacelor tehnice și estetice folosite/ susținerea eseului de motivare.
2. Interviu pe baza CV-ului depus de candidat și a bibliografiei.

Proba 2 – oral / practic 30 min pregătire 30 de min examinare

Prezentarea abilităților de lucru în medii software specifice*, la alegerea candidatului, pe o temă dată.

* se va pune la dispoziție un sistem OSX sau Windows cu Max/MSP, Ableton Live, Pd, Unity, Xcode, Adobe Creative Cloud, 3ds Max, SketchUp, Maya (sau alte softuri, la cerere), sau candidatul poate aduce propria configurație.

BIBLIOGRAFIE

Ince, Steve, *Writing for video games*, Ed. A & C BLACK, Londra, 2006.

Zimmerman, Eric, Salen, Katie, *Rules of Play*, Ed. MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2004.

Howard, Jeff, *Quests, Design, Theory and History in Games an Narratives*, Ed. A K Peters, Florida, 2008

Sheldon, Lee, *Character development and storytelling for games*, Ed. Thomson Course Technology PTR, Boston, 2004

Schell, Jesse, *The Art of Game Design, A Book of Lenses* (Second Edition), Ed. CRC Press, NY, 2015.

Decan Facultatea de Film
Lect.univ.dr. Vlad Ioachimescu

Director Departament
Lect.univ.dr. Matei Branea