



**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 2018/2019**

**PROBE DE CONCURS**

**Atenție: examenul se susține ÎN LIMBA ENGLEZĂ!**

**CONDIȚII DE ÎNSCRIERE**

- se primesc în concurs licențiați ai facultăților de profil sau din domeniile: 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 domeniul Game Design (pot fi și reprezentații live, instalații, filme, software sau orice altă lucrare cu conținut relevant);
  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** (probele 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.

**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 consemnat în scris de candidat.

\* se va pune la dispoziție un sistem OSX 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**

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

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

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

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

**Zimmerman, Eric și Salen, Katie:** *Rules of Play*, ed. MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2004.

conf.univ.dr. **Ovidiu GEORGESCU**

prof.univ.dr. **Radu IGAZSÁG**