



**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**

**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 domeniile Digital Media & Performing Arts (pot fi reprezentații live, instalații, filme, software sau orice altă lucrare cu conținut relevant);

3. o **scurtă descriere, în scris**, a lucrării / proiectului și a proceselor creative (în 3 exemplare);

4. În lipsa portofoliului (de la punctele 2 și 3), candidații pot depune un **eseu de 1.500-2.000 cuvinte** prin care motivează interesul pentru studii în domeniul tehnologiilor interactive. (în 3 exemplare);

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

**Proba 1** – oral

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

Prezentarea abilităților de lucru în medii software specifice\*, la alegerea candidatului.

\* 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**

**Adams, Ernst** – Fundamentals of Game Design, Third Edition, New Riders, 2014

**Crawford, Chris** – On Game Design, New Riders Publishing, 2003

**Eddigton, Henry, Addinall, Eric, Percival, Fred** - A Handbook of Game Design, Ed. Kogan Page, London, 1982

**Elias, George Skaff, Garfield, Richard** – Characteristics of Games, MIT Press, 2012

**McCloud, Scott** - Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels, Harper, 2006

**Norman, Donald** - The Design of Everyday Things, Basic Book, NY, 1988

**Schell, Jesse** – The Art of Game Design, CRC Press, 2015

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

**Decan Facultatea de Film**  
conf.univ.dr. **Ovidiu GEORGESCU**

**Director Departament**  
prof.univ.dr. **Radu IGAZSÁG**