

Curs Game Design

Descriere curs:

Game Designer-ul este forța creativa din spatele imaginarii si aducerii la viata a experientelor jocurilor video de la concept la reguli, poveste si continut. Asadar, daca esti genul creativ, plin de idei si cu o imaginatie bogata, alatura-te noua si fie ca forta creativa sa fie alaturi de tine!

Cunostinte necesare din partea cursantului pentru a participa la curs:

- Cunostinte generale despre gaming

Detalii curs:

- Minim 6 participanti
- 4h pe saptamana in 2 sesiuni
- Aprox 60 de ore desfasurate pe o perioada de circa 4 luni
- Sesiune de consiliere in cariera
- Consultanta realizare CV, portofoliu la cererea participantului
- Examen de verificare a cunostintelor la finalul cursului
- Feedback la finalul cursului privind urmatoarele criterii:
 - Implicare/seriozitate (lipseste sau intarzie des, isi face temele, devine dezinteresat etc.)
 - Afinitate tehnica (intelege conceptele tehnice, face research in timpul liber etc.)
 - Performanta/rezultate (intelege repede, face temele corect, pune intrebari pertinente, realizeaza /replica conceptele invata la curs in timpul liber etc.)

Curricula curs:

Capitolul 1: Introducere in lumea jocurilor

- Intro in lumea jocurilor
- Elementele si controlul
- Nivelurile unui joc
- Grafica si sunet in jocuri
- Specializari si pozitii

Capitolul 2: Notiuni de baza

- Cunostiinte generale si ce inseamna "fun"
- Mecanici de joc si skill-urile jucatorilor
- Despre gameplay si gameplay loop
- Form Follows Function

Capitolul 3: Notiuni importante

- Conceptul de joc video – Paper design
- Brainstorming si schitarea ideilor
- Design-ul in functie de genul jocului part 1
- Design-ul in functie de genul jocului part 2

Capitolul 4: Balansarea unui joc

- Balansarea elementelor Player Balance
- Balansarea gameplay-ului
- Elemente de psihologie in jocuri
- Storytelling si elemente narative

Capitolul 5: Look & feel

- Ambianta si elemente vizuale
- Efecte sonore si muzica
- Interfata si elemente de HUD
- Despre multiplayer si coop
- Despre Level Design
- Cum si de ce organizam sesiuni de "playtest"