

Universitatea de Vest din Timișoara
Facultatea de Arte și Design
Raport de evaluare internă
în vederea încadrării în domeniul de studii universitare
de masterat Arte vizuale
a programului de studii universitare de masterat
GAME ART

Ramura de știință în care se încadrează programul de studii universitare de masterat supus procesului de evaluare

ARTE

Domeniul fundamental în care se încadrează programul de studii universitare de masterat supus procesului de evaluare

ȘTIINȚE UMANISTE ȘI ARTE

Domeniul larg conform ISCED-F 2013 în care se încadrează programul de studii universitare de masterat supus procesului de evaluare

02 Arts and Humanities

Domeniul restrâns conform ISCED-F 2013 în care se încadrează programul de studii universitare de masterat supus procesului de evaluare

021 Arte (Arts)

Domeniul detaliat conform ISCED-F 2013 în care se încadrează programul de studii universitare de masterat supus procesului de evaluare

0211 Tehnici audio-vizuale și producție media

(Audio-visual techniques and media production)

Forma de învățământ a programului de studii universitare de masterat supus procesului de evaluare

Cu frecvență

Limba de predare a programului de studii universitare de masterat supus procesului de evaluare

Limba engleză

Tipul programului de studii universitare de masterat supus procesului de evaluare

Profesional

Timișoara

aprilie, 2023

Număr de înregistrare: /

Către: Agenția Română de Asigurare a Calității în Învățământul Superior (ARACIS)

În atenția: doamnei director general prof. univ. dr. Cristina GHIȚULICĂ

Subiect: cerere încadrare în domeniul de studii universitare de masterat *Arte vizuale* a programului de studii universitare de masterat *Game Art*

Stimați colegi,

Universitatea de Vest din Timișoara (UVT) solicită îndeplinirea procedurilor de **evaluare externă în vederea încadrării în domeniul de studii universitare de masterat acreditat *Arte vizuale*** a **programului de studii universitare de masterat profesional *Game Art***, derulat în Timișoara, la forma de învățământ cu frecvență, cu predare în limba engleză, în cadrul Facultății de Arte și Design, având un număr total de credite de 120 ECTS, ținând cont de prevederile art. 13, 17, 18, 29-32 din Ordonanța de Urgență a Guvernului României nr. 75/2005 privind asigurarea calității educației, aprobată cu modificări și completări prin Legea nr. 87/2006, cu modificările și completările ulterioare.

Raportul de evaluare internă a programului de studii universitare de masterat, anexat prezentei adrese, a fost avizat de Consiliul de Administrație al UVT prin Hotărârea nr. ..., din data de ..., și aprobat prin Hotărârea Senatului UVT nr. ... din data de ..., iar toate datele cuprinse în acesta sunt complete, corecte și conforme cu principiile eticii profesionale.

Vă rugăm să ne transmiteți contractul de prestări servicii corespunzător tipului de evaluare solicitat, pe care urmează să-l încheiem cu agenția dumneavoastră.

Menționăm că am luat la cunoștință de valoarea tarifelor stabilite prin Hotărârea Guvernului României nr. 1731/2006 și Hotărârea Consiliului ARACIS nr. 126 din 31.10.2019 pentru activitățile întreprinse de ARACIS.

Persoana de contact a UVT în relația cu ARACIS este domnul Vlad D. Cherecheș, directorul Departamentului pentru Managementul Calității (DMC), având datele de contact: adresă de e-mail vlad.chereches@e-uvt.ro și numărul de telefon 0744 587 222.

Responsabilul de programul de studii universitare de masterat Artă eclezială și restaurare este doamna lect. univ. dr. Alexandru Bunii, având datele de contact: adresă de e-mail alexandru.bunii@e-uvt.ro și numărul de telefon 0256592907.

În speranța unei cât mai bune colaborări în vederea îmbunătățirii calității proceselor educaționale pe care UVT le desfășoară, vă asigurăm, stimate domnule președinte, de întreaga noastră considerație!

Cu alese gânduri,

Rector

Prof. univ. dr. Marilen Gabriel PIRTEA

Extras din procesul verbal al Ședinței Senatului Universității de Vest din Timișoara din data de

Omis cele de omis.

- Senatul Universității de Vest din Timișoara a aprobat *Raportul de evaluare internă a programului de studii universitare de masterat profesional GAME ART* (formă de învățământ cu frecvență, cu predare în limba engleză, având un număr total de credite de 120 ECTS), gestionat de Facultatea de Arte și Design, în vederea transmiterii sale către Agenția Română de Asigurare a Calității în Învățământul Superior (ARACIS) pentru îndeplinirea procedurilor de evaluare externă în vederea încadrării în domeniul de studii universitare de masterat acreditat ARTE VIZUALE.

Omis cele de omis.

Președintele Senatului Universității de Vest din Timișoara,

Prof. univ. dr. Anton TRĂILESCU

RAPORT DE EVALUARE ÎN VEDEREA ÎNCADRĂRII PROGRAMULUI DE STUDII UNIVERSITARE DE MASTERAT *GAME ART* ÎN DOMENIUL DE STUDII UNIVERSITARE DE MASTERAT ACREDITAT *ARTE VIZUALE*

Prezentarea generală a facultății în care se va desfășura programul de studii universitare de masterat *GAME ART*

Facultatea de Arte și Design (FAD) este o instituție de învățământ superior de stat, acreditată, care funcționează în cadrul Universității de Vest din Timișoara începând cu anul 1990, fiind acreditată în 1996, în baza Ordinului Ministrului Educației nr. 3552 din 05.04.1996. Din anul 1990 facultatea a avut titulatura de Facultatea de Arte Plastice până în 2007 când, conform HG 676/28.06.2007, a dobândit denumirea de Facultatea de Arte și Design.

FAD organizează programe de studii universitare pentru toate cele trei cicluri: studii de licență (cu durata de 3 ani), studii de masterat (cu durata de 2 ani) și studii de doctorat (cu durata de 3 ani), toate în forma de învățământ cu frecvență, în conformitate cu Nomenclatorul domeniilor și specializărilor emis de MEN.

Conducerea executivă a Facultății de Arte și Design este asigurată de Consiliul facultății, cu o componență de 15 membri: 11 membri cadre didactice și 4 reprezentanți ai studenților.

Echipa managerială executivă este formată din decanul facultății - prof. univ. dr. Camil Mihăescu, 2 prodecani - conf. univ. dr. Eduard Jakabhazi - responsabil de problemele de strategie academică și cercetare universitară și lect. univ. dr. Remus Rotaru - responsabil de problemele administrative și studențești, 2 directori de departament - Departamentul Arte vizuale: lect. univ. dr. Andreea Lazea și Departamentul Design și Arte Aplicate: conf. univ. dr. Iosif Mihailo și un director al Școlii doctorale de Arte - prof. univ. dr. Adriana Lucaciu. FAD dispune de un *Regulament de ordine interioară* validat și aplicat de Consiliul facultății.

Departamentul de Arte Vizuale, gestionează 3 programe de studii universitare de licență: *Arte plastice (Pictură, Grafică, Sculptură)*, *Arte plastice (fotografie – videoprosesarea computerizată a imaginii)*, *Conservare – restaurare* și 4 programe de masterale: *Pictură – Surse*

și resurse ale imaginii, Grafică publicitară și de carte, Foto-video, Patrimoniu, restaurare și curatoriat în artele vizuale.

Programele de studiu din portofoliul **Departamentului de Design și Arte Aplicate** sunt 3 de licență: *Design* – cu trei direcții de studiu - Design de produs, Design de ambient și Design grafic; *Arte decorative și Modă, design vestimentar* și 3 de masterat: *Design grafic-comunicații vizuale, Design interior și de produs, Design vestimentar-design textil.*

În cadrul Facultății de Arte și Design funcționează un program de studii universitare de masterat organizat interdepartamental: *Sculptură și ceramică.*

1.1. Misiune și obiective

Misiunea Facultății de Arte și Design este de a asigura și dezvolta resursele și instrumentele necesare derulării procesului didactic specific educației, cercetării științifice și creației artistice la standarde de calitate ridicate, necesare asigurării competitivității la nivel național, cât și în Spațiul European al învățământului superior de artă, îmbogățind astfel universul informativ și formativ al studenților și cadrelor didactice, devenind o sursă permanentă de receptare a demersului comun european și de formare a viitorilor artiști în diferitele domenii ale artelor vizuale. <https://arte.uvt.ro/home-prezentare-facultate/>.

Obiectivele strategice, la nivel instituțional, este acela de a dezvolta, promova și susține în plan socio-economic regional, național și internațional componentele culturale specifice domeniului Arte vizuale, prin programele universitare de licență, master și doctorat pe care le promovează cu succes. Dezvoltarea culturală bazată pe educație, cercetare științifică și creație artistică sistematică și inovatoare este posibilă printr-o învățare permanentă, aliniată și integrată fenomenului artistic contemporan internațional, care are ca scop imediat dezvoltarea profesională individuală, iar pe termen mediu și lung - dezvoltarea comunitară multiculturală, bazată pe dialog transdisciplinar și intercultural. Formarea de specialiști și artiști cu performanțe în domeniu, asigură consolidarea poziției FAD la nivelul universităților de profil din țară, strategiile implementate la nivelul facultății încadrându-se în programul managerial al conducerii UVT. În planul cercetării și creației artistice cadrele didactice titulare dar și cele asociate au o activitate artistică concretizată în performanțe expoziționale semnificative la nivel național și

internațional, acest aspect reflectându-se pozitiv în procesul didactic prin rezultatele obținute cu studenții pe parcursul procesului de învățare.

În plan educațional, **obiectivele operaționale** urmăresc:

- realizarea unor programe moderne și competitive la nivel național și internațional;
- corelarea ofertei educaționale cu prevederile Cadrului Național al Calificărilor (CNC), cu registrul Național al Calificărilor din Învățământul Superior (RNCIS) și cu Standardele specifice domeniului Arte Vizuale elaborate de către ARACIS, astfel încât absolvenții programelor universitare din cadrul Facultății de Arte și Design au definită perspectiva profesională.
- definirea fiecărui program astfel încât să existe o corelare cu calificările și ocupațiile existente în Clasificarea Ocupațiilor din România (COR) și standardele ocupaționale aferente sau cu calificări previzionate;
- consolidarea ofertei educaționale de învățământ artistic în vederea unei mai bune adaptări a acesteia la cerințele pieței muncii;
- implementarea celor mai noi metode de predare și evaluare și adaptarea lor pentru o mai bună asimilare a cunoștințelor;
- aplicarea politicilor clare și documentate privind integritatea academică conform legislației în vigoare și a Codului de etică și deontologie profesională;
- mobilitatea cadrelor didactice pentru desfășurarea de activități didactice, activități artistice, privind schimburi de experiență cu, cadrele didactice din universitățile analoge.

Obiectivele care conturează profilul și formarea studenților, conform diversității ofertei educaționale, precum și cerințelor etapei următoare finalizării studiilor, sunt:

- responsabilitatea dezvoltării proiectelor artistice personale, în conexiune cu tendințele actuale;
- abilități superioare de cercetare independentă;
- dezvoltarea proiectelor interdisciplinare și intermediare;
- capacitatea de a aplica teoria artei în situații specifice mediului economic și instituțional pentru cerințele pieței forței de muncă;

- identificarea, abordarea și soluționarea de probleme cognitive noi, prin dezvoltarea practicii experimentale cu valorificarea celor mai diverse materiale, tehnici și echipamente, în scopul deschiderii a noi direcții de afirmări creative;

Obiectivele profesionale specifice vizează:

- extinderea și perfecționarea experienței profesionale dobândite în aria unei specializări artistice, prin sondarea în profunzime a unor noi conexiuni conceptuale și / sau de natură tehnică, stilistică în domeniul arte vizuale în diversitatea limbajelor și tehnologiilor adecvate conținuturilor specifice, contribuie la conturarea unui profil al absolventului vizand dezvoltarea de cunostinte, competente si abilitati cognitive;
- cercetarea profesională inter și multidisciplinară, familiarizarea studentului cu cele mai noi si avansate dezvoltări ale cunoașterii in domeniu, dezvoltandu-i abilități de cercetare independentă;
- dezvoltarea proiectelor artistice în funcție de cerințele actuale, în scopul dezvoltării capacității de a conduce grupuri de lucru și de a comunica in diverse contexte.
- promovarea unui sistem eficient de management artistic bazat pe principiile autonomiei universitare, printr-un parteneriat activ cu studentii;
- dezvoltarea unui aparat critic de analiză și comentariu a producției artistice în general, formularea de alternative interpretative si demonstrarea relevanței acestora, aplicarea creativă a metodelor de cercetare, a judecăților de valoare și a implicațiilor de natură estetică, filozofică, psihologică, socio-politică și religioasă a discursului artistic.
- dezvoltarea cercetării științifice artistice în concordanță cu strategia și prioritățile definite la nivel național și european;
- dezvoltarea relațiilor existente de colaborare în cadrul programului ERASMUS urmărind integrarea FAD în spatiul european al învățământului superior de artă.

1.2. Programe de studii, capacitatea de școlarizare

La nivelul ciclului de licență, programa de studiu are un caracter formativ, de orientare a studenților spre posibile cariere profesionale și de cercetare fundamentală în domeniile artelor vizuale, al doilea nivel de studiu, nivelul masteral, oferă posibilitatea aprofundării și reevaluării teoriilor și formelor de manifestare artistice în context actual, în vreme ce ultimul nivel formativ este materializat în programe de creație și cercetare științifică derulate în cadrul Școlii doctorale de Arte. Beneficiind de coordonarea unor cadre didactice cu vastă experiență în creația artistică dar și în cercetarea științifică, studenții își urmează vocația și dorința de afirmare profesională în programe de studii care le oferă deschidere spre o formare profesională temeinică, competitivă pe plan internațional în domeniul artelor vizuale și a designului, compatibile cu programe similare la nivelul învățământului superior de artă internațional.

Conținutul programelor de studii universitare în domeniul Arte vizuale urmărește transmiterea și însușirea cunoștințelor fundamentale, identificarea, definirea și analiza limbajului artistic specific precum și crearea cadrului teoretic și practic-artistic pentru însușirea și valorificarea conceptelor de bază din domeniul Arte vizuale. Programele sunt axate pe dinamizarea și diversificarea procesului de educație și formare profesională în domeniu și de specialitate, în acord cu nevoile actuale ale mediului socio-economic și cultural-artistic. Activitățile educaționale și de cercetare în cadrul programelor de studii oferite are la bază ideea că producția vizuală în domeniul Arte vizuale își legitimează statutul prin interacțiune teoretică și critică cu schimbările profunde (socio-economice, politice și tehnologice) care determină cultura vizuală de la începutul acestui mileniu. Imaginea artistică a fost și rămâne cea mai completă și cea mai uzitată formă de expresie și comunicare vizuală, ponderea ei actuală, covârșitoare în variante secvențiale sau nonsecvențiale, fiind una dintre caracteristicile fundamentale ale existenței cotidiene.

Școlarizarea studenților în programe de studiu, la nivel de licență și masterat se realizează conform actelor normative în vigoare pentru fiecare an universitar și a reglementărilor Universității de Vest din Timișoara. La data întocmirii prezentului raport, FAD organizează următoarele programe de studiu de licență:

Nr. crt.	Domeniu de studii universitare de licență	Program de studii universitare de licență	Locația geografică	Limba de predare	Acreditare/Aurorizare	Forma de învățământ	Număr de credite de studii transferabile	Capacitatea de școlarizare
1.	Arte vizuale	Arte plastice (pictură, grafică, sculptură)	Timișoara	Limba română	acreditat	Învățământ cu frecvență	180	100
2	Arte vizuale	Arte plastice (fotografie-videoprocesarea computerizată a imaginii)	Timișoara	Limba română	acreditat	Învățământ cu frecvență	180	40
3	Arte vizuale	Conservare și restaurare	Timișoara	Limba română	acreditat	Învățământ cu frecvență	180	15
4	Arte vizuale	Arte decorative	Timișoara	Limba română	autorizat provizoriu	Învățământ cu frecvență	180	30
5	Arte vizuale	Moda – design vestimentar	Timișoara	Limba română	acreditat	Învățământ cu frecvență	180	40
6	Arte vizuale	Design	Timișoara	Limba română	acreditat	Învățământ cu frecvență	180	75

În cadrul Facultății de Arte și Design a UVT sunt organizate următoarele programe de studii universitare de masterat în domeniul *Arte vizuale*:

Nr. crt.	Domeniu de studii universitare de master	Program de studii universitare de master	Locația geografică	Limba de predare	Acreditare/Aurorizare	Forma de învățământ	Număr de credite de studii transferabile	Capacitatea de școlarizare
1.	Arte vizuale	Pictură – surse și resurse ale imaginii	Timișoara	Limba română	acreditat	Învățământ cu frecvență	120	550
2	Arte vizuale	Grafică publicitară și de carte	Timișoara	Limba română	acreditat	Învățământ cu frecvență	120	

Nr. crt.	Domeniu de studii universitare de master	Program de studii universitare de master	Locația geografică	Limba de predare	Acreditare/Aurorizare	Forma de învățământ	Număr de credite de studii transferabile	Capacitatea de școlarizare
3	Arte vizuale	Sculptura-ceramică	Timișoara	Limba română	acreditat	Învățământ cu frecvență	120	
4	Arte vizuale	Patrimoniu, restaurare și curatoriat în artele vizuale	Timișoara	Limba română	acreditat	Învățământ cu frecvență	120	
5	Arte vizuale	Foto-video	Timișoara	Limba română	acreditat	Învățământ cu frecvență	120	
6	Arte vizuale	Design grafic-comunicații vizuale	Timișoara	Limba română	acreditat	Învățământ cu frecvență	120	
7	Arte vizuale	Design interior și de produs	Timișoara	Limba română	acreditat	Învățământ cu frecvență	120	
8	Arte vizuale	Design vestimentar-design textil	Timișoara	Limba română	acreditat	Învățământ cu frecvență	120	

1.3. Personalul didactic

Corpul profesoral al Facultății de Arte și Design însumează un număr de 50 cadre didactice titulare și 5 cadre de cercetare. Acestora li se asociază 28 cadre didactice asociate, pensionați din învățământul superior sau personalități cu activitate profesională prestigioasă în domeniul Artelor vizuale, doctoranzi aflați în perioada de stagiu.

Personalul didactic al *Departamentului Arte Vizuale (DAV)* cuprinde în prezent 29 cadre didactice titulare și 18 cadre didactice asociate.

Personalul didactic al *Departamentului de Design și Arte Aplicate (DDAA)* cuprinde 21 cadre didactice titulare și 10 cadre didactice asociate.

Departament	Titulari					asist cercetare	Asociați				
	Profesori	Conferențieri	Lectori	Asistenți	Total		Profesori	Conferențieri	Lectori	Asistenți	Total

DAV	6	8	10	5	29	1	-	-	10	8	18
DDAA	1	12	7	1	21	4	-	-	7	3	10
TOTAL	7	18	17	6	50	5	-	-	17	11	28

În cadrul Facultății de Arte și Design sunt 16 sunt conducători de doctorat (10 titulari la UVT și 6 pensionari). Dintre cadrele didactice titulare 1 este în curs de afiliere la Școala Doctorală de Arte , iar 1 este neafiliat la momentul întocmirii prezentului raport, după ce au dobândit dreptul de concucere de doctorate.

	Titulari			Asociati		
Departament	Profesor	Conferentiar	Total	Profesor	Conferentiar	Total
DAV	5	1	6	5	2	7
DDAA	1	2	3			
TOTAL	6	3	9	5	2	7

1.4. Baza materială

Facultatea de Arte și Design dispune de spații proprii necesare activităților didactice/aplicative/ laboratoare cu dotare corespunzătoare pentru toate disciplinele din planul de învățământ ale fiecărui program din domeniul de studii în imobilul facultății situat pe str. Oituz nr. 4 din Timișoara. Studenții înmatriculați în programele de studii universitare beneficiază de întreaga bază materială a facultății, în funcție de nevoi, prin programarea judicioasă a spațiilor, conform orarelor semestriale.

Clădirea FAD adăpostește 3 săli de curs/seminar cu un total de 410 mp, 42 de laboratoare și ateliere cu un total de 4384 mp, și o bibliotecă de 104 mp.

Facultatea de Arte si Design asigură programelor de studii universitare de masterat spații pentru activitatea didactică și de cercetare în concordanță cu normativele în vigoare, cu o dotare tehnică corespunzătoare programului de studii, materiale auxiliare - de la tablă inteligentă, la flipchart și videoproiector, în funcție de destinația și activitățile desfășurate în aceste spații.

Resursele de învățare sunt asigurate de fondul de carte al Bibliotecii Centrale Universitare „Eugen Todoran”(BCUT). În incinta FAD funcționează Filiala Arte a BCUT și un spațiu propriu – Biblioteca Pavilion, cu un fond recent de carte de specialitate, obținut din donații.

1.5. Activitatea de cercetare științifică și creație științifică, specifică domeniului Arte vizuale a cadrele didactice ale FAD se derulează în cele trei **Centre de cercetare**. Afiliate Departamentului Arte Vizuale, funcționează *Centrul de creație al artelor vizuale contemporane (C.C.A.V.C.)*, înființat și acreditat C.N.C.S.I.S în anul 2004 și *Centrului regional de cercetare și expertiză în restaurare și conservare (C.R.C.E.R.C.)*, înființat în anul 2014, prin Hotărârea Senatului UVT nr. 42 din 04.06.2014.

Alături de acestea funcționează și „Centrul de cercetări în curatoriat, istoria și critica de artă, studii patrimoniale”. „Centrul de cercetări în curatoriat, istoria și critica de artă, studii patrimoniale”, cu acronimul CICASP, este o unitate de cercetare științifică de performanță constituită în cadrul Departamentului de Arte Vizuale, Facultatea de Arte și Design, a cărei misiune este de a contribui la dezvoltarea la nivel regional și național a cercetării științifice în domeniul istoriei și teoriei artei, curatoriatului și studiilor multidisciplinare privind patrimoniul cultural. În acest sens, cadrele didactice și cercetătorii afiliați centrului – atât membri ai Facultății de Arte și Design, cât și specialiști reputați în domeniu din alte universități și centre de cercetare de profil – realizează activități de cercetare și diseminare a rezultatelor acesteia, elaborează și desfășoară proiecte de cercetare și didactice inclusiv prin parteneriate cu instituții și organizații relevante din țară și din străinătate.

Constituirea CICASP a fost avizată de către Consiliul de Administrație și aprobată de către Senatul Universității de Vest din Timișoara prin HS nr. 38 din 15.04.2021.

Centrele de cercetare sunt prezentate pe site-ul:

- CCAVC: <https://eiris.eu/ERIF-2000-000U-0920>
- CENTRUL REGIONAL DE CERCETARE ȘI EXPERTIZĂ ÎN DOMENIUL CONSERVĂRII-RESTAURĂRII PATRIMONIULUI CULTURAL MATERIAL: <https://eiris.eu/ERIF-2000-000E-0944>
- CICASP: <https://eiris.eu/ERIF-2100-000L-8175>

În Departamentul Design și Arte Aplicate funcționează *Centrul de cercetare științifică și creație artistică în arte decorative și design (CCDAD)* înființat în anul 2004 și acreditat C.N.C.S.I.S. accesabil pe site-urile: <https://eiris.eu/erif-2000-000e-0921>

Membrii centrelor de cercetare, prin activitatea științifică și de creație artistică, contribuie în mod esențial la afirmarea prestigiului departamentelor, al facultății și a universității, prin participările la și organizarea de evenimente științifice și artistice cu impact cultural, simpozioane și, totodată prin publicații cotate în baze de date naționale și internaționale, prin invitații la acțiuni artistice și culturale de notorietate în țară și străinătate, beneficiind de un colectiv de specialiști cu prestigiu profesional recunoscut.

Prezentarea generală a domeniului de studii universitare de masterat în care se dorește a fi încadrat programul de studii universitare de masterat GAME ART

Ca urmare a programelor de Studii Aprofundate începute în anul 2000, în cadrul specializărilor: Pictură (*Între reprezentare și concept*), Sculptură (*Volum, concept și spontaneitate*) și Grafică (*Materie și concept*), Facultatea de Arte și Design (pe atunci Facultatea de Arte Plastice) organizează începând cu anul 2002 programe de studii postuniversitare masterale în cadrul domeniului Arte Vizuale la specializările: *Pictura, Sculptura, Grafica, Pedagogia Artei, Arte Textile, Design de Produs*, iar ulterior pentru *Conservare- Restaurare, Politici Culturale Europene, Comunicare vizuala, publicitate și strategii de marketing, Management in arte vizuale și design*, care reprezintă ciclul II al Studiilor Universitare, asigurând aprofundarea cunoștințelor de artă în domeniul studiilor de licență, dezvoltarea capacităților de cercetare științifică și artistică, astfel constituind baza pentru studiile doctorale.

Nr. crt.	Denumirea programului postuniversitar de masterat	forma	Anul universitar în care a avut loc școlarizarea prima dată	Programul de licență pe baza căruia s-a fundamentat	Hotărâre de Guvern privind Nomenclatorul domeniilor, a structurilor instituțiilor de învățământ superior și a specializărilor/programelor de studii universitare de licență acreditate sau autorizate să funcționeze provizoriu
1	Comunicare vizuală, publicitate și strategii de marketing	studii postuniversitare de masterat	2002-2003	Design, Marketing	HG 410/2002
2	Management și impresariat în artele vizuale	studii postuniversitare de masterat	2002-2003	Arte plastice, Management	HG 410/2002
3	Fluiditate, Flexibilitate, Comunicare. Creativitatea în artele vizuale între informație și imaginar	studii postuniversitare de masterat	2003-2004	Arte decorative, Pedagogia artelor plastice și decorative	HG 693/2003

4	Interferențe stilistice în artele decorative	studii postuniversitare de masterat	2004-2005	Arte textile	HG 1609/2004
5	Creativitatea în artele vizuale între informație și imaginar	studii postuniversitare de masterat	2004-2005	Pedagogia artelor	HG 1609/2004
6	Surse și resurse ale imaginii în pictura contemporană	studii postuniversitare de masterat	2004-2005	Arte plastice - Pictură	HG 1609/2004
7	Materie și concept	studii postuniversitare de masterat	2004-2005	Arte plastice - Grafică	HG 1609/2004
8	Materie și concept	studii postuniversitare de masterat	2004-2005	Arte plastice - Sculptură	HG 1609/2004
9	Creativitatea în artele vizuale între informație și imaginar	studii postuniversitare de masterat	2004-2005	Pedagogia artelor	HG 1609/2004
10	Design de produs	studii postuniversitare de masterat	2004-2005	Design	HG 1609/2004
11	Politici Culturale Europene	studii postuniversitare de masterat	2004-2005	Arte plastice	HG 1609/2004
12	Icoana.Pictură și restaurare	studii postuniversitare de masterat	2006-2007	Conservare Restaurare	HG 916/2005

FAD – Lista programelor postuniversitare de masterat organizate de FAD în perioada 2002-2005

În urma procesului de acreditare ARACIS din anul 2008 în cadrul I.O.S.U.M. Facultatea de Arte și Design au funcționat un număr de 8 programe de studii universitare masterale și anume: *Pictură – Surse și resurse ale imaginii, Grafică : materie și concept, Grafică publicitară și de carte, Sculptură : materie și concept, Conservare – Restaurare: icoana pictură și restaurare, Arte textile: interferențe stilistice, Pedagogia artei: creativitate, informație și imaginar, Design de produs*, acreditate conform Ordinului nr.5538/2008, publicat în Monitorul oficial Partea I nr. 741 din 03/11/2008.

Ulterior în anul 2011 au fost acreditate trei noi programe de studii universitare de masterat: Master Fotovideo, Master Design Grafic- comunicații vizuale, Master Design textil – Design vestimentar.

Nr crt	Programe de studii acreditate (A) sau autorizate să funcționeze provizoriu (AP)	Forma de învățământ	Număr de credite	Capacitatea de școlarizare	Avizul ARACIS	Data acreditării	Observații/ Calificativ conf. raportului ARACIS
1	Master Pictură – Surse și resurse ale imaginii	zi	120	20	acreditare	2008	încredere
2	Master Grafică – Materie și concept	zi	120	20	acreditare	2008	încredere
3	Master Grafică publicitară și de carte	zi	120	20	acreditare	2008	încredere
4	Master Sculptură- Materie și concept	zi	120	20	acreditare	2008	încredere
5	Master Conservare Restaurare - Icoana, pictură și restaurare	zi	120	18	acreditare	2008	încredere
6	Master Pedagogia artei- Creativitate, informție și imaginar	zi	120	18	acreditare	2008	încredere
7	Master Design- Design de produs	zi	120	20	acreditare	2008	încredere
8	Master Arte textile- Interferențe stilistice	zi	120	20	acreditare	2008	încredere
9	Master Fotovideo	zi	120	30	acreditare	23.06.2011	încredere
10	Master Design Grafic	zi	120	30	acreditare	23.06.2011	încredere
11	Master Design textil – Design vestimentar	zi	120	30	acreditare	23.06.2011	încredere

Lista programelor de studii universitare de masterat avizate de ARACIS în perioada 2008-2011

În anul 2013 a fost înființate un nou program masteral *Master Design Ceramic*, acreditat conform HG nr. 581/2013, publicat în Monitorul Oficial, Partea I nr. 500 din 08/08/2013. În anul 2014 a fost înființat programul masteral *Istoria artei, patrimoniu, curatoriat* acreditat conform HG nr. 827/2014, publicat în Monitorul Oficial, Partea I nr. 729 din 06/10/2014.

În anul 2015 au fost încadrate în domeniul Arte Vizuale următoarele programe de studii universitare de masterat: *Innovation based design* și *Image morphology and visual art experiment*, fără modificarea capacității de școlarizare a domeniului masteral.

Datorită, pe de-o parte, reglementărilor interne ale Universității de Vest din Timișoara, cu privire la numărul minim de studenți echivalenți cuprinși în formațiile de studiu stipulat în

Regulamentul privind organizarea și desfășurarea admiterii în ciclul de studii universitare de licență, Art. 25 (2) și Regulamentul privind organizarea și desfășurarea admiterii în ciclul de studii universitare de master, Art. 25 (2) și, pe de altă parte, urmare a auditului intern privind ciclul de masterat, realizat de către UVT în 2018, programele de masterat Design ceramic, Icoana - pictură și restaurare, Sculptură materie și concept, Istoria artei, patrimoniu, curatoriat nu au mai fost organizate în anumiți ani în care aceste cerințe nu au fost îndeplinite.

Analiza internă a evidențiat necesitatea înființării unor programe de studiu noi, oferite viitorilor studenți, concepute într-o mai strânsă legătură cu cerințele de pe piața muncii, ceea ce a condus la o semnificativă schimbare și adaptare a conținutului curricular. Rezultatul a fost elaborarea a trei noi programe de masterat, propuse spre a fi încadrate în domeniul de masterat Arte vizuale: Design interior și de ambient; Patrimoniu, restaurare și curatoriat în artele vizuale; Sculptură și ceramică. Acestea au fost avizate începând cu anul 2020, fără modificarea capacității de școlarizare a domeniului masteral.

În acest moment portofoliul de programe masterale ale Facultății de Arte și Design este următorul:

Nr. crt.	Domeniu de studii universitare de master	Program de studii universitare de master	Locația geografică	Limba de predare	Acreditare/Aurorizare	Forma de învățământ	Număr de credite de studii transferabile	Capacitatea de școlarizare
1.	Arte vizuale	Pictură – surse și resurse ale imaginii	Timișoara	Limba română	acreditat	Învățământ cu frecvență	120	550
2	Arte vizuale	Grafică publicitară și de carte	Timișoara	Limba română	acreditat	Învățământ cu frecvență	120	
3	Arte vizuale	Sculptura-ceramică	Timișoara	Limba română	acreditat	Învățământ cu frecvență	120	
4	Arte vizuale	Patrimoniu, restaurare și curatoriat în artele vizuale	Timișoara	Limba română	acreditat	Învățământ cu frecvență	120	
5	Arte vizuale	Foto-video	Timișoara	Limba română	acreditat	Învățământ cu frecvență	120	

Nr. crt.	Domeniu de studii universitare de master	Program de studii universitare de master	Locația geografică	Limba de predare	Acreditate/Aurorizare	Forma de învățământ	Număr de credite de studii transferabile	Capacitatea de școlarizare
6	Arte vizuale	Design grafic-comunicații vizuale	Timișoara	Limba română	acreditat	Învățământ cu frecvență	120	
7	Arte vizuale	Design interior și de produs	Timișoara	Limba română	acreditat	Învățământ cu frecvență	120	
8	Arte vizuale	Design vestimentar-design textil	Timișoara	Limba română	acreditat	Învățământ cu frecvență	120	

Lista programelor de masterat care funcționează în prezent

În ceea ce privește profilul studenților înmatriculați la aceste programe de studii (în funcție de mediul de proveniență și situația socio-economică- se poate constata analizând situația studenților înmatriculați o constanță în ceea ce privește mediul de proveniență, acesta fiind în proporție de aproximativ 82% proveniți din mediul urban.

2022 - 17% provin din mediul rural si 19% din medii dezavantajate socio-economic

2021 - 17% provin din mediul rural si 20% din medii dezavantajate socio-economic

2020 - 18% provin din mediul rural si 20% din medii dezavantajate socio-economic

2019 - 19,5% provin din mediul rural si 21% medii dezavantajate socio-economic

2018 - 17% provin din mediul rural si 17% medii dezavantajate socio-economic

În ceea ce privește studiile anterioare ale studenților înmatriculați la aceste programe de studii - se poate constata analizând situația studenților înmatriculați că o mare majoritate respectiv între 77% și 93% provin din domeniul arte vizuale:

2022 -10% absovenți din alte domenii si 1% din alte instituții din domeniul Arte Vizuale

2021 - 7% absovenți din alte domenii si 1% din alte instituții din domeniul Arte Vizuale

2020 - 16% absovenți din alte domenii si 1% din alte instituții din domeniul Arte Vizuale

2019 - 22% absovenți din alte domenii si 1% din alte instituții din domeniul Arte Vizuale

2018 - 16% absovenți din alte domenii si 1% din alte instituții din domeniul Arte Vizuale

Absolvenții studiilor de master Arte vizuale au capacitatea de a se angaja în domeniul de competență al calificării universitare pentru ocupațiile existente în COR/ESCO, conform Registrului Național al Calificărilor în Învățământul Superior. Dat fiind caracterul vocațional și statutul de freelancer al artistului creator, o parte dintre absolvenți devin membri ai uniunilor de creație și realizează activități de creație artistică ca liber profesioniști. Absolvenții programelor de studii masterale cu deschidere către zona industriilor creative se angajează în firme de profil ca fotografi, designeri de produs, ambient, grafic-designeri, designeri de modă sau obiecte textile, ilustratori, graficieni, ceramiști, machetiști, etc. O altă categorie devin cadre didactice în învățământul preuniversitar sau superior.

Domeniul de studii universitare de masterat Arte Vizuale se înscrie în politica de internaționalizare a Universității de Vest, prin parteneriatele Erasmus (studii și placement), precum și prin apartenența la UNITA- unde este prezentă cu o ofertă de cursuri pentru cei interesați din consorțiu. Prin diverse activități curriculare și extra-curriculare desfășurate cu studenții și absolvenții programelor de master din cadrul domeniului Arte vizuale, este urmărită internaționalizarea programelor de studii. Astfel, expozițiile organizate în afara țării cu lucrări ale studenților și cadrelor didactice, conferințele și workshop-urile la care participă specialiști din străinătate, participarea la concursuri internaționale și alte activități organizate de facultatea noastră reprezintă modalități de conectare cu mediul academic și cultural internațional și de crearea a unor oportunități, pe viitor, pentru absolvenții noștri.

Misiunea programelor de studii universitare de masterat din domeniul Arte vizuale este de a forma profesioniști cu o pregătire performantă, motivând real profilul specializărilor, cuprinzând certe elemente de pertinență și oportunitate în vederea calificării superioare de artă în corelație și cu cerințele pieței forței de muncă, prin programele de master oferite, care promovează alternative teoretice și practice ce urmăresc formarea de personalități artistice complexe pentru integrarea viitorilor creatori în lumea socio-economică și cultural - artistică contemporană. În egală măsură, rolul programelor universitare de masterat este de a asigura absolvenților capacitatea de a se exprima artistic într-un mod autentic, în raport cu noile concepte și tendințele stilistice vehiculate în arta contemporană, dar și pe cea de relaționare cu factorii de care depinde evoluția lor în acest domeniu (galerii, muzee, școli, asociații, fundații și

institute culturale etc.) și de suplimentare a competențelor la nivel relațional, dar și pe cele necesare flexibilității la angajare.

Prezentarea generală a programului de studii universitare de masterat GAME ART

Misiunea și obiectivele programului de studii universitare de masterat

Misiunea programului de studii universitare de masterat **GAME ART** este de a forma cercetători și practicieni în sfera industriilor creative pentru jocuri video, prin prisma conceptualizării și reprezentării imagistice, asigurând astfel specialiști pentru departamentele creative ale studiourilor de gaming.

Se constată că aria epistemică a artelor vizuale cu caracter aplicat se extinde pentru a fi în consonanță cu realitatea societății și schimbările profunde din ultima perioadă. Obiectivele programului vizează formarea abilităților și competențelor de înțelegere și analiză a artei pentru jocurile video, aprofundarea cunoștințelor, formarea deprinderilor și abilităților în conceptualizarea și reprezentarea tuturor aspectelor ce leagă intriga descriptivă de tot demersul tehnic al dezvoltării tehnologice. Între competențele *artiștilor digitali pentru jocurile video* se regăsesc, în principal, cele de idee, conceptualizare, reprezentare imagistică a conceptelor inițiale exprimate în descrierea sau scenariul de lucru. Astfel, acești specialiști vor cunoaște, interpreta și asimila în conceptul general datele de ambianță, stiluri, structuri, bionică, anatomie artistică, recuzită etc.

Profilul candidatului se conturează în jurul unor cunoștințe, aptitudini și competențe dobândite de absolvenții facultăților de arte și design sau ai uneia din domenii apropiate, cu interes vădit pentru dimensiunea imaginativă, abilitățile de reprezentare și pentru empatizarea cu publicul-țintă al beneficiarilor.

Programul de studii universitare de masterat **GAME ART** va funcționa ca masterat profesional.

Analiza privind oportunitatea înființării unui nou program de studii universitare de masterat, din punct de vedere al corelației cu cerințele pieței muncii

Programul de studii universitare de masterat **GAME ART**, propus pentru înființare în cadrul Departamentului Design și Arte Aplicate al Facultății de Arte și Design a UVT, reprezintă soluția optimă pentru, pe de o parte, nevoia identificată la nivel local și regional de a oferi o formare la nivel superior în domeniul game art/ artă digitală.

Necesitatea și oportunitatea calificării **Artist digital pentru jocuri video**, obținute de absolvent în urma parcurgerii programului de studii universitare de masterat GAME ART, pe piața muncii se văd din ce în ce mai mult, în principal sub aspectul dezvoltării industriilor de profil în ultima perioadă. Odată cu mijloacele moderne ce aduc în spațiul virtual digital multe dintre activitățile tradiționale, asistăm, în ultima perioadă, la o schimbare de paradigmă comportamentală. De la majoritatea instrumentelor utile în viața de zi cu zi și până la cele mai ofertante forme de divertisment, spațiul virtual oferă posibilități aproape nelimitate – iar acest fapt este valorificat din punct de vedere comercial. În consecință, aria epistemică a artelor vizuale cu caracter aplicat se extinde pentru a-și aduce aportul, atât de necesar.

Referindu-ne doar la două exemple de categorii, relevante pentru conturarea contextului general, putem afirma că schimbările se petrec într-un ritm accelerat și sunt profunde. Un prim exemplu este reprezentat de nivelul și performanțele vizuale la care au ajuns acum jocurile video, în special în relația cu utilizatorul și cum acesta este “imersat” în spațiul virtual creat și gândit aceluia context original. Putem observa că prin diversitatea, ineditul, complexitatea și reprezentarea fidelă se oferă un mediu alternativ, de introspecție și explorare virtuală, o realitate alternativă imaginată, ceea ce se poate înscrie în termeni mai largi în conceptul de “metaverse”. Marile companii de jocuri video au îmbrățișat acest nou concept al interacțiunilor virtuale, ca alternative la realitate, uneori sub forma realității virtuale și augmentate. Totul se petrece sub aspectul interacțiunilor sociale și al divertismentului alternativ – și se pare că acesta ne va contura într-o oarecare măsură aspectele vieții ce sunt legate de divertisment în viitorul pe termen scurt și mediu. Un al doilea exemplu descrie direcția în care industria cinematografică a pornit, în care cele mai recente producții obțin încasări de ordinul miliardelor de dolari – lucru în mare parte datorat îmbunătățirilor estetice din sfera efectelor vizuale pe care artiștii digitali le oferă ca element de

îmbunătățire și intervenție vizuală. Și în cazul celor implicați în partea creativă, de iterație, a jocurilor video, dar și în cazul departamentelor de producție, vorbim de o serie de artiști cu rol foarte bine determinat. Aceștia sunt artiștii digitali, descriși în termeni generali. Între competențele pe care *artiștii digitali pentru jocurile video* le pot avea se regăsesc, în principal, cele de idee, conceptualizare, reprezentare imagistică a conceptelor inițiale exprimate în descrierea sau scenariul de lucru. Tot artiștii digitali trebuie să aibă abilități cum sunt cele de pictură digitală, *concept art*, modelare digitală, texturare, rigging, fotogrametrie, animare, randare etc. Trebuie să cunoască, să interpreteze și să asimileze conceptului general datele de ambianță, stiluri, structuri, bionică, anatomie artistică și recuzită.

Prin diferențierea de calificările mai tehnice, care țin de *game development*, se justifică existența calificării **Artist digital pentru jocuri video**, pentru a acoperi toate aceste competențe din sfera artistică. Acestea trebuie să existe în echipa de lucru la complexul proces de creare a unui joc, sau altă producție media bazată pe un joc. Complexitatea întregului proces și gradul înalt la care se lucrează, impun existența unor calificări distincte, atât pentru departamentele tehnice, de implementare și efectivitate, sub aspectul programării computerizate ori de altă natură, cât și pentru departamentele artistice creative. Acestea din urmă sunt cele care oferă tocmai acea doză de originalitate, creativitate, imaginație și artisticitate, transpunând imagistic și artistic conceptul general, pentru a aduce valoare adăugată produsului final, evidențiindu-l sub aspectul atractivității și originalității.

În ceea ce privește potențialii candidați ai programului de studii universitare de masterat, calificarea „artist digital pentru jocuri video” vizează absolvenții programului de studii universitare de licență „Design” care doresc să își continue formarea în domeniu în cadrul unui program de studii universitare de masterat. Totodată, sunt vizați și absolvenții programelor de studii universitare din domeniul *Arte Vizuale*, precum și alți licențiați, cu pregătiri inițiale, conexe cu industria jocurilor digitale. Numărul constant de candidați care s-au înscris în programul de studii universitare de licență „Design” până în prezent demonstrează existența unei surse contante și sigure de potențiali candidați pentru masteratul propus, întrucât programul de studii „Design” este viabil, fiind cel mai solid program de studiu din cadrul Facultății de Arte și Design. În planul de învățământ al programului de studii „Design” au fost introduse în ultimii ani discipline opționale de specialitate, cum sunt: *Sculptură digitală pentru gaming* și *Concept design în animație și gaming*. În urma opțiunilor pentru disciplinele menționate s-a constatat un interes

crescut în rândul studenților, fapt confirmat de configurația formațiilor de studiu și de progresele semnificative constatate.

În urma consultărilor cu angajatorii și asociațiile profesionale, cu privire la identificarea și analiza competențelor specifice/profesionale ale calificării aferente programului de studii universitare de masterat propus, au fost trasate următoarele concluzii privind cerințele și așteptările acestora:

-gradul foarte mare de importanță pe care îl deține calificarea candidatului și nivelul educației, în viziunea angajatorilor;

-gradul maxim de importanță acordat calității de specialist a candidatului în domeniul Arts in game design (Design și artă pentru jocuri video);

-gradul maxim de importanță pe care îl are capacitatea candidatului de a dezvolta abilități practice în procesul de a crea resurse grafice și concepte și aprofundarea noțiunilor teoretice în domeniu;

-importanța majoră acordată cunoașterii domeniului GAME ART atât din perspectiva investigațiilor științifice cât și a activităților profesionale și proiectelor aplicative de specialitate.

Competențele specifice/profesionale au fost analizate de către angajatori care au indicat cele mai importante competențe în vederea desfășurării activității profesionale pentru absolvenții UVT – deschiderea spre noi oportunități, abilitatea de a folosi eficient timpul și de a respecta termenele limită, abilitatea de a lucra în mod productiv cu alții, abilitatea de a veni cu idei noi și creative, abilitatea de a lucra sub presiune, de a folosi computerul și internetul și abilitatea de a scrie și vorbi într-o limbă străină. Dintre cele mai importante competențe profesionale subliniate de către angajatori amintim - capacitatea de identificare, interpretare și aplicare creativă la nivel avansat a metodelor consacrate și de avangardă, a tehnicilor și instrumentelor de lucru din plan internațional, extinderea și perfecționarea experienței profesionale prin sondarea în profunzime a unor noi abordări conceptuale de natură tehnică și stilistică în domeniul creației de resurse destinate domeniului jocurilor video.

Având în vedere că aceste aspecte generale privind profilul specialistului căutat de potențialii angajatori în domeniu sunt acoperite de programul de studii universitare de masterat

propus – „Game Art”, considerăm că acesta este oportun în raport cu cerințele pieței muncii și va furniza specialiști pregătiți și capabili să ocupe poziții diverse în companiile de profil.

Anexa MGA__Raport întâlniri angajatori

Situația înmatriculărilor din ultimii 3 ani la toate programele de studii universitare de masterat din domeniu

Programul de studii universitare de masterat	Număr de studenți înmatriculați în anul I la programul de studii universitare de masterat, în anul universitar ...		
	2020-2021	2021-2022	2022-2023
Pictură - surse și resurse ale imaginii	10	11	9
Grafică publicitară și de carte	18	14	16
Sculptură și ceramică	11	7	15
Patrimoniu, restaurare și curatoriat în artele vizuale	10	8	10
Foto - video	9	8	10
Design grafic - comunicare vizuală	17	14	15
Design interior și de produs	9	15	13
Design vestimentar - design textil	9	12	6

Suplimentul la diplomă pentru programul de studii universitare de masterat propus

Suplimentul la diplomă pentru programul de studii universitare de masterat **GAME ART**, prezentat în anexă, este în concordanță cu obiectivele asumate și este conceput în conformitate cu prevederile legale în vigoare:

Anexa MGA__Supliment la diplomă

Planul de învățământ al programului de studii universitare de masterat

Planul de învățământ al programului de studii universitare de masterat **GAME ART** conține datele referitoare la programul de studii universitare de masterat:

Facultate:	Facultatea de Arte și Design
Ciclul de studii universitare:	Masterat
Denumirea programului de studii universitare de masterat:	GAME ART
Denumirea calificării dobândită în urma absolvirii programului de studii:	Digital artist for video games

	Artist digital pentru jocuri video
Titlul acordat:	Master în arte vizuale
Durata studiilor (în ani):	2
Numărul de credite transferabile:	120 ECTS
Forma de învățământ:	Învățământ cu frecvență (IF)
Limba de predare:	Engleză
Locația geografică de desfășurare a studiilor:	Timișoara
Încadrarea programului de studii în domenii de știință	
Domeniul fundamental:	Științe umaniste și arte
Ramura de știință:	Arte
Domeniul de studii universitare de masterat:	Arte vizuale
Denumirea domeniului <u>larg</u> de studii (conform DL-ISCED F-2013):	02 Științe umaniste și arte (Arts and Humanities)
Denumirea domeniului <u>restrâns</u> de studii (conform DR-ISCED F-2013):	021 Arte (Arts)
Denumirea domeniului <u>detaaliat</u> de studii (conform DDS-ISCED F-2013):	0211 Tehnici audio-vizuale și producție media (Audio-visual techniques and media production)

În preambulul planului de învățământ se regăsesc descrise misiunea programului de studiu, astfel:

Misiunea programului de studii universitare *Arts in Game Design* este de creație, cercetare aplicată și educație, generând și transferând cunoaștere către societate prin:

- a) Creație individuală și colectivă de performanță în specializarea *Arts in Game Design (Artă pentru gaming)*;
- b) Dezvoltarea cercetării aplicate în specializarea *Arts in Game Design (Artă pentru gaming)*, precum și valorificarea și diseminarea națională și internațională a rezultatelor acestor cercetări aplicate;
- c) Formare de nivelul studiilor masterale, care să conducă la:
 - Definirea profesională și împlinirea personală a absolvenților;
 - Inserția profesională a absolvenților;

- Satisfacerea nevoilor de competențe pentru resurse ale artei digitale din domeniul jocurilor video și a altor producții media conexe, în conjuncție cu mediul cultural și industriile creative naționale și regionale.

Realizarea misiunii programului de studii universitare *Arts in Game Design* se concretizează în următoarele obiective:

- a) Promovarea creației și a cercetării aplicate de performanță vizând arta digitală din domeniul jocurilor video și a altor producții media conexe;
- b) Formarea la nivelul studiilor masterale a resurselor umane calificate pentru arta digitală din domeniul jocurilor video și a altor producții media conexe;
- c) Dinamizarea rezultatelor gândirii critice și a potențialului creativ al membrilor comunității universitare în cadrul Consorțiului Universitar European „UNITA”.

Rezultatele așteptate ale învățării, exprimate sub formă de cunoștințe, aptitudini/abilități/deprinderi („skills”) și responsabilitate și autonomie sunt riguros definite și corespund calificării declarate în conformitate cu cadrul național al calificărilor (nomenclatorului ocupațiilor din România), în vigoare la data evaluării externe.

a) Cunoștințe:

Absolventul:

1. Demonstrează cunoștințe de istoria jocurilor video, tendințele artistice și evoluțiile lor contemporane,
2. Clasifică jocurile video pe baza interacțiunii lor cu mediile de joc, cum ar fi jocurile de simulare, jocurile de strategie, jocurile de aventură și jocurile arcade.
3. Recunoaște diferitele genuri și narațiuni existente în lumea jocurilor.
4. Deține cunoștințe de adăugare a conținutului digital divers (imagini, obiecte 3D etc.) pe suprafețe predefinite pentru ca utilizatorul să poată interacționa în timp real cu tehnologia utilizând dispozitive precum telefoanele mobile, headset, ochelari AR etc.
5. Deține cunoștințe specializate de reproducere a obiectelor 3D prin utilizarea tehnologiilor de imprimare 3D.
6. Deține cunoștințe specializate asupra procesului digital care simulează iluminarea într-un mediu 3D în vederea realizării unor scene de context.
7. Deține cunoștințe specializate asupra procesului digital de simulare iluminării în contextul unei ilustrații de concept.

8. Deține cunoștințe specializate asupra procesului de pictare digitală și aplicare a unui tip de textură unei imagini 2D, 3D
9. Deține cunoștințe specializate asupra procesului de pictare digitală și aplicare a unui tip de textură în contextul unei ilustrații de concept.
10. Deține cunoștințe specializate asupra procesului de adaptare tematică, realizare a obiectelor 3D și utilizarea lor în scopul redării de ilustrații de concept.
11. Este capabil să propună metode avansate de implementare 3D specifice creării spațiilor, peisajelor, obiectelor și vehiculelor.
12. Este capabil să redea mișcarea corpului, cinematica etc. utilizând procesele și principiile animației 2D și 3D,
13. Este capabil exprimare concepte de spațiu, peisaj, obiect, vehicul utilizând procesele și principiile animației 2D și 3D,
14. Deține cunoștințe specializate asupra utilizării motoarelor de joc în calitate de instrumente de vizualizare și interacțiune specializate, concepute pentru iterarea rapidă a jocurilor pe calculator.
15. Analizează tendințele recente, evoluțiile și inovațiile în tehnologiile moderne de vizualizare și modelare în mediul virtual.
16. Cercetează informații pentru a dezvolta idei și concepte noi pentru proiectarea unei anumite producții.

b) Abilități:

Absolventul:

1. Apreciază o justă contextualizare a rezultatului procesului de concept art.
2. Aplică la nivel avansat și pe tematici exacte principiile comunicării vizuale.
3. Utilizează instrumente grafice specializate care permit editarea digitală, modelarea, randarea și compunerea grafică. Aceste instrumente se bazează pe reprezentarea matematică a obiectelor tridimensionale.
4. Aplică o varietate de tehnici vizuale pentru a proiecta material grafic și combină elemente grafice pentru a transmite concepte și idei.
5. Dezvoltă noi concepte artistice și idei creative;
6. Dezvoltă modele 3D prin transformarea și digitizarea personajelor și obiectelor proiectate anterior folosind instrumente 3D specializate;
7. Dezvoltă o reprezentare 3D generată de computer a unui set (engl.), cum ar fi mediul simulat în care utilizatorii interacționează.
8. Elaborează o reprezentare având la bază tehnici traditionale dar și digitale ale unor personaje, obiecte sau peisaje, care transmit clar informații cu conținut estetic, morfologic și functional;

9. Dezvoltă modele 3D utilizând segmente de linie pentru a conecta puncte și muchii cu scopul de a crea o rețea poligonală pe suprafețe.
10. Creașă și procesează imagini digitale bidimensionale și tridimensionale care înfățișează obiecte animate sau ilustrează un proces, utilizând animația pe computer sau programe de modelare.
11. Propune modele optimizate pentru utilizarea lor ulterioară în cadrul unui proiect de anvergură.
12. Elaborează o poveste de joc digitală imaginând un scenariu de lucru detaliat și un storyboard cu descrieri și obiective de joc.

c) Responsabilitate și autonomie:

Absolventul poate să:

1. Lucreze atât în interiorul unei echipe complexe cât și în context de deplină autonomie, când își asumă toate deciziile creative și reponsabilitatea proiectului.
2. Ia decizii corespunzătoare nivelului ierarhic la care își desfășoară activitatea și își asumă responsabilitatea față de nivelurile ierarhice superioare.
3. Dezvolte abilitățile de analiză critică atunci când se evaluează atât jocurile moderne, cât și cele din trecut.
4. Consultă regizorii și alți membri ai personalului de producție, pentru a dezvolta idei și concepte aplicabile în etapele ulterioare ale unui proiect (joc digital, animație, producție cinematografică).
5. Înțeleagă mediile digitale disponibile legate de joc nu numai din punctul de vedere al jucătorului, ci și din cel al unui producător de jocuri.
6. Schimbe abordarea în situații imprevizibile cum ar fi schimbări neașteptate și bruște ale nevoilor sau ale tendințelor, prin modificarea strategiilor și adaptarea în mod natural la aceste circumstanțe.
7. Interpreteze teoretic și practic disciplinele de studiu, în vederea dezvoltării personale.
8. Exploreze, în profunzime, procesul de scriere a scenariului și a storyboard-ului pentru un joc, diferențierea între toate etapele implicate și să analizeze componentele și conceptele cheie care ar trebui găsite într-un scenariu.
9. Precizeze resursele utile pentru documentația aferentă proiectului.
10. Aprecieze volumul de muncă și implicare personală în finalizarea proiectului.
11. Elaboreze o etapizare a obiectivelor de atins pentru obținerea rezultatelor asumate în proiect.
12. Respecte termene limită stabilite anterior referitoare la proiectul elaborat.
13. Deducă din propria experiență consumul de timp necesar pentru atingerea rezultatului.
14. Păstreze un portofoliu artistic pentru a arăta stilurile, interesele, abilitățile și realizările proprii.

15. Realizeze autopromovarea.
16. Exprime eficient propriul punct de vedere, formal și informal, asupra propriului demers în atingerea obiectivelor și rezultatelor.
17. Aplice codul de etică pentru activitatea profesională în care este calificat.
18. Respecte drepturile și obligațiile din perspectiva normelor și reglementărilor în domeniul muncii și al proprietății intelectuale.

Competențele vizate în programul de studii universitare de masterat evaluat sunt adecvate domeniului Arte vizuale în care se încadrează și nivelului de pregătire al doilea corespunzător ciclului de studii universitare de masterat.

Competențe cheie/de bază

Competențe multilingvistice

Competențe digitale

Competențe personale, sociale și de a învăța să înveți

Competențe de conștientizare și exprimare culturală

Competențe profesionale

CP1. Capacitatea de identificare, interpretare și aplicare creativă la nivel avansat a metodelor consacrate și de avangardă, a tehnicilor și instrumentelor de lucru din plan internațional, cât și a datelor rezultate din cercetarea aprofundată a limbajului specific programului masteral;

CP2. Capacitatea de elaborare și interpretare a teoriilor, conceptelor, modelelor și metodelor contemporane de analiză critică și evaluare, aplicate designului jocurilor video, având în vedere contextul mai larg al artelor vizuale și implicațiile mai largi în cadrul societății;

CP3. Extinderea și perfecționarea experienței profesionale prin sondarea în profunzime a unor noi abordări conceptuale de natură tehnică și stilistică în domeniul creației de resurse destinate domeniului jocurilor video, diversificarea limbajelor și tehnologiilor specifice, aplicarea și transferul informațiilor și abilităților conceptuale, tehnice și de comunicare, necesare activității de cercetare;

CP4. Analiza critic- constructivă a conceptelor, teoriilor, modelelor și practicilor din domeniul jocurilor video în contextul societății contemporane, înțelegerea fenomenului contemporan al tendințelor în designul jocurilor video integrat tendințelor din societate, cultură, artă contemporană;

CP5. Capacitatea de a elabora și realiza proiecte de prezentare și de promovare pentru creațiile artistice personale prin implicarea cunoștințelor avansate de specialitate a datelor despre societatea contemporană, integrarea cunoștințelor din domenii conexe și printr-o descriere a viziunii creative.

Competențe transversale

a) Competențe personale:

1. Asumarea responsabilității și Autonomie în rezolvarea sarcinilor
2. Capacitatea de a respecta termenele limită
3. Capacitatea de analiză, sinteză și de luare a deciziilor în mod responsabil
4. Creativitate și Gândire critică și inovativă
5. Flexibilitate și adaptabilitate
6. Procesarea informațiilor complexe
7. Capacitatea de a utiliza eficient tehnologia și resursele digitale
8. Etică și integritate
9. Orientare spre obiective/rezultate
10. Planificare strategică

b) Competențe interpersonale:

1. Lucrul în echipă
2. Orientare spre nevoile comunității

c) Competențe de cetățenie globală:

1. Capacitate de înțelegere etnică și interculturală
2. Toleranță și respect pentru diversitate
3. Gândire critică asupra funcționării societății democratice
4. Respect pentru valorile și legile naționale, dar și pentru cele europene/internaționale

Din totalul de 16 discipline cuprinse în planul de învățământ al anului I, 6 sunt discipline **de aprofundare** și 10 sunt **discipline de sinteză**. În anul II totalul de 16 discipline cuprinse în planul de învățământ, 10 sunt discipline **de aprofundare** și 6 sunt **discipline de sinteză**. Ponderea disciplinelor de aprofundare este de **54 %** iar a celor de sinteză de **46 %**, după criteriul numărului de ore, raportat la totalul de ore aferent celor doi ani de studiu.

În cadrul programului de studii universitare *GAME ART* flexibilizarea este asigurată prin componenta disciplinelor opționale, facultative și complementare. Programul de studii universitare *GAME ART* beneficiază de un număr de 224 de ore cumulate pentru disciplinele opționale. Aceste discipline sunt:

Anul I

SCRIPT AND STORYBOARD
HARD SURFACE MODELLING

Anul II

GAME ENGINES, INTERACTION AND VISUALIZATION
ANIMATION TECHNIQUES FOR DIGITAL GAMES

Disciplinele de mai sus devin obligatorii în momentul în care opțiunea studentului se concretizează prin contractul de studii.

În conformitate cu prevederile *Regulamentului privind elaborarea planurilor de învățământ pentru programele de studii de la Universitatea de Vest din Timișoara*, pentru ca studenții să poată beneficia de **credite pentru activități de voluntariat** în baza prevederilor Legii Educației Naționale nr. 1/2011, cu modificările și completările ulterioare (articolul 203, alineatul (9)), disciplina *Voluntariat* este disponibilă în fiecare semestru în planurile de învățământ ale tuturor programelor de studii universitare de licență și de masterat, cu statut de disciplină facultativă, cu un număr de 2 credite ECTS.

Raportul dintre orele de prelegeri și cele de activități aplicative (seminare, laboratoare, proiecte) este de 25 ore curs și 31 ore de seminar/lucrări, adică **1 : 1,3**

Planul de învățământ are prevăzut, conform standardelor ARACIS un **stagiul de practică** de 120 de ore pe an, ponderea practicii fiind astfel de **13,27%** din numărul total de 904 ore.

Activităților de **elaborare a lucrării de disertație** le sunt alocate două săptămâni în semestrul IV, cărora li se adaugă cele 84 de ore aferente disciplinei *Metodologia cercetării pentru disertație*.

Anexa_MGA__Plan învățământ

Toate disciplinele prevăzute în planul de învățământ al programului de studii universitare de masterat GAME ART vor fi susținute în limba engleză.

c. Fișele disciplinelor din planul de învățământ

Fiind un program cu predare în limba engleză, fișele de disciplină sunt întocmite în limba română dar și în limba engleză. Cunoștințele prezentate în fișele de disciplină sunt adecvate la domeniul Arte vizuale și la problematica specifică pregătirii în domeniul game art/ arta digitală. Câteva exemple de discipline pe care le considerăm relevante în acest sens sunt: Concept Art and illustration / Concept Art și Ilustrații, 3D Character Creation / Crearea Caracterelor 3D, 3D Digital Environments and Props / Medii Digitale și Obiecte 3D.

Conținutul curricular al disciplinelor din planul de învățământ este explicitat în Fișele de disciplină prezentate în anexa:

Anexa_MGA__Fișe discipline

Lista cadrelor didactice care vor acoperi activitățile didactice și de cercetare

Cadrele didactice propuse pentru a acoperi disciplinele aferente planului de învățământ al programului de studii universitare de masterat în artele vizuale sunt în număr de 6, dintre care 4 conferențieri universitari și 2 lectori universitari.

conf.univ.dr. Sergiu Zegrean

conf.univ.dr. Iosif Mihailo

conf.univ.dr. Dan Moga

conf.univ.dr. Corina Nani

lect.univ.dr. Alexandru Bunii

lect.univ.dr. Lucian Ciorba

Cadrele didactice dețin titlul științific de doctor în Arte vizuale, exceptându-l pe conf.univ.dr. Dan Moga, care deține titlul de doctor în Medicină, predând disciplina Anatomie artistică-studii.

Titularii de disciplină au o activitate de cercetare și creație artistică de prestigiu în domeniul Arte vizuale în sfera tematică a disciplinelor prevăzute în planul de învățământ.

Nr. crt.	Grad didactic	Numel și prenumele	Teme de cercetare relevante pentru programul masteral la care susține activități didactice
1	Lect.univ.dr.	Alexandru Bunii	Sculptura digitală - dezvoltarea caracterelor adaptate pentru gaming Tehnici tradiționale de modelare 3D
2	Conf.univ.dr	Corina Nani	Jocuri video și simulare urbană: noi instrumente sau noi trucuri? Jocuri video de tip arcade și spațiul urban Analizarea dimensiunilor spațiului în jocurile video

3	Conf.univ.dr	Dan Radu Moga	Ergonomia spațiilor Bionica și biomimetica
4	Conf.univ.dr	Iosif Mihailo	Designul în contextul emergenței noilor tehnologii virtuale Procesualitatea designului Noile forme de manifestare a creativității în design Considerente axiologice în interpretarea designului contemporan Structuri armonice geometrice generative
5	Lect.univ.dr.	Lucian Ciorba	Producția video de animație 2D și 3D, realitate virtuală și realitate augmentată Rețele neurale generative de inteligență artificială în arte vizuale Tehnici avansate de prelucrarea și analiza digitală a imaginii
6	Conf.univ.dr	Sergiu Zegrean	Tehnici tradiționale în procesul de concept art Tehnici digitale / pictura digitală în procesul de concept art Contexte creative în redarea peisajului fantastic Modelarea 3D pentru procesul de idee (peisaj, personaj, obiect) Considerente tematice, tehnice și creative în <i>concept art</i>

Există o strânsă concordanță între specializarea cadrelor didactice titulare de curs și disciplinele predate, așa cum reiese din CV-ul și indicatorii de cercetare prezentați în anexele:

Anexa_MGA__CV si lista de lucrari cadre didactice

Deoarece programul de studii universitare de masterat prevede limba engleză ca limbă de predare, fiecare cadru didactic de predare deține documente care un atestă competențe lingvistice pentru limba de predare.

Anexa MGA_Certificate competențe lingvistice

- Regulamentul UVT privind organizarea și desfășurarea procesului de admitere pentru programele de studii universitare de la ciclul de studii de masterat (*anexată*)
- Regulamentul facultății privind organizarea și desfășurarea procesului de admitere pentru programele de studii universitare de la ciclul de studii de masterat (*anexă*)