

PLAN DE ÎNVĂȚĂMÂNT

Valabil începând cu anul universitar 2023-2024

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>detaliat</u> de studii (conform DDS-ISCED F-2013):	0211 Tehnici audio-vizuale și producție media (Audio-visual techniques and media production)

PREZENTAREA GENERALĂ A PROGRAMULUI DE STUDII UNIVERSITARE

1. Misiunea programului de studii

Misiunea programului de studii universitare *GAME ART* este de creație, cercetare aplicată și educație, generând și transferând cunoaștere către societate prin:

- a) Creație individuală și colectivă de performanță în specializarea *GAME ART*
- b) Dezvoltarea cercetării aplicate în specializarea *GAME ART*, 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;
 - Insertia 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 *GAME ART* 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”.

2. Competențe și rezultate așteptate ale învățării formate în cadrul programului de studii

A. COMPETENȚE

Competențe cheie/de bază

Competențe multilingvistice

Competențe digitale

Competențe personale, sociale și de a învăța să înveți

Competențe de conștientizare și exprimare culturală

Key / Core competences

- Multilingual skills
- Digital competences
- Personal, social and learning to learn skills
- Cultural awareness and expression skills

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.

Professional competences

CP1. The ability to identify, interpret and creatively apply at an advanced level established and avant-garde methods, techniques and work tools from an international level, as well as the data resulting from the in-depth research of the language specific to the master's program;

CP2. The ability to elaborate and interpret contemporary theories, concepts, models and methods of critical analysis and evaluation, applied to video game design, considering the wider context of the visual arts and the wider implications within society;

CP3. Expanding and perfecting the professional experience by probing in depth new conceptual approaches of a technical and stylistic nature in the field of creating resources for the domain of video games, diversifying specific languages and technologies, applying and transferring the information and conceptual, technical and communication skills necessary for the research activity;

CP4. Critical-constructive analysis of concepts, theories, models and practices in the field of video games in the context of contemporary society, understanding the contemporary phenomenon of trends in video game design integrated with trends in society, culture, contemporary art;

CP5. The ability to develop and carry out presentation and promotion projects for personal artistic creations by involving advanced specialist knowledge of data about contemporary

society, integrating knowledge from related fields and through a description of the creative vision.

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

Transversal competences

a. Personal competences

1. Taking responsibility and Autonomy in solving tasks
2. Ability to meet deadlines
3. The ability to analyze, synthesize and make decisions responsibly
4. Creativity and critical and innovative thinking
5. Flexibility and adaptability
6. Complex information processing
7. The ability to effectively use technology and digital resources
8. Ethics and Integrity
9. Orientation towards objectives/results
10. Strategic planning

b) Competențe interpersonale:

1. Lucrul în echipă
2. Orientare spre nevoile comunității

b. Interpersonal competences

1. Team work
2. Orientation towards the needs of the community

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

c. Global Citizenship Competences:

- 1.Capacity for ethnic and intercultural understanding
- 2.Tolerance and respect for diversity
- 3.Critical thinking on the functioning of democratic society
- 4.Respect for national values and laws, but also for European/international ones

B. REZULTATE AȘTEPTATE ALE ÎNVĂȚĂRII

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 adaugare 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. EXPECTED LEARNING OUTCOMES

a) Knowledge:

The graduate:

1. Demonstrate knowledge of video game history, artistic trends and their contemporary developments,
2. It classifies video games based on their interaction with game environments, such as simulation games, strategy games, adventure games, and arcade games.
3. It recognizes the different genres and narratives that exist in the gaming world.
4. Has knowledge of adding diverse digital content (images, 3D objects, etc.) on predefined surfaces so that the user can interact in real time with the technology using devices such as mobile phones, headsets, AR glasses, etc.
5. Has specialized knowledge of 3D object reproduction using 3D printing technologies.
6. He has specialized knowledge of the digital process that simulates lighting in a 3D environment to create context scenes.
7. Has specialist knowledge of the digital process of simulating lighting in the context of a concept illustration.
8. Has specialized knowledge of the process of digital painting and applying a type of texture to a 2D, 3D image
9. Has specialized knowledge of the digital painting process and applying a texture type in the context of a concept illustration.
10. Has specialized knowledge of the process of adapting to a theme, making 3D objects and using them to render concept illustrations.
11. Is able to propose advanced 3D implementation methods specific to the creation of spaces, landscapes, objects and vehicles.
12. Is capable of rendering body movement, kinematics, etc. using the processes and principles of 2D and 3D animation,
13. Is able to express concepts of space, landscape, object, vehicle using the processes and principles of 2D and 3D animation,
14. He has specialized knowledge of using game engines as specialized visualization and interaction tools designed for rapid iteration of computer games.
15. Analyzes recent trends, developments and innovations in modern visualization and modeling technologies in the virtual environment.

16. Researches information to develop new ideas and concepts for the design of a particular production.

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. Crează 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 ulterioara 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.

b. Abilities:

The graduate:

1. Appreciate a fair contextualization of the result of the concept art process.
2. Apply the principles of visual communication at an advanced level and on exact topics.
3. It uses specialized graphics tools that enable digital editing, modeling, rendering, and graphic compositing. These tools are based on the mathematical representation of three-dimensional objects.
4. Apply a variety of visual techniques to design graphic material and combine graphic elements to convey concepts and ideas.

5. Develops new artistic concepts and creative ideas;
6. Develops 3D models by transforming and digitizing previously designed characters and objects using specialized 3D tools;
7. Develops a computer-generated 3D representation of a set, such as the simulated environment in which users interact.
8. Elaborate a representation based on traditional but also digital techniques of some characters, objects or landscapes, which clearly convey information with aesthetic, morphological and functional content;
9. Develops 3D models using line segments to connect points and edges to create a polygonal network of surfaces.
10. Creates and processes two-dimensional and three-dimensional digital images depicting animated objects or illustrating a process, using computer animation or modeling programs.
11. It proposes optimized models for their subsequent use within a large-scale project.
12. Develops a digital game story by imagining a detailed working scenario and storyboard with game descriptions and objectives.

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 termele 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.

c. Responsibility and autonomy:

The graduate can:

1. Work both within a complex team and in a context of full autonomy, when assuming all creative decisions and project responsibility.
2. Takes decisions appropriate to the hierarchical level at which it operates and assumes responsibility towards higher hierarchical levels.
3. Develop critical analysis skills when evaluating both modern and past games.
4. Consults with directors and other production staff to develop ideas and concepts applicable to later stages of a project (digital game, animation, film production).
5. Understands the available digital media related to the game not only from a player's point of view, but also from a game producer's point of view.
6. Changes approach in unpredictable situations such as unexpected and sudden changes in needs or trends, by changing strategies and adapting naturally to these circumstances.
7. Interpret theoretically and practically the subjects of study, with a view to personal development.
8. Explore in depth the process of writing a screenplay and storyboard for a game, differentiating between all the stages involved and analyzing the key components and concepts that should be found in a screenplay.
9. Specify the useful resources for the documentation related to the project.
10. Appreciate the workload and personal involvement in completing the project.
11. Elaborate a phasing of the objectives to be achieved in order to achieve the results assumed in the project.
12. Respect the previously established deadlines related to the elaborated project.
13. He deduces from his own experience the consumption of time necessary to achieve the result.
14. Maintain an art portfolio to showcase his own styles, interests, skills, and accomplishments.
15. Perform self-promotion.

16. Effectively expresses his own point of view, formally and informally, on his own approach to achieving objectives and results.
17. Apply the code of ethics for the professional activity in which he is qualified.
18. Respect the rights and obligations from the perspective of labor and intellectual property rules and regulations.

3. Ocupații care pot fi practicate pe piața muncii

- **2166.6 digital games designer - ISCO 08**
- **2166.5 digital artist - ISCO 08**
- **2166.1 3D modeller - ISCO 08**

4. Asigurarea traseelor flexibile de învățare în cadrul programului de studii

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.

Disciplinele facultative pot fi alese și din pachetele oferite de alte facultăți ale UVT.

5. Activitatea profesională și evaluarea studenților

Drepturile, obligațiile și condițiile desfășurării activității profesionale a studenților la Universitatea de Vest din Timișoara sunt reglementate prin *Codul drepturilor și obligațiilor*

studentului și Regulamentul privind activitatea profesională a studenților de la ciclurile de studii universitare de licență și de masterat din UVT, aprobat de Senatul UVT.

Forma și metodele de evaluare/examinare pentru fiecare disciplină din planul de învățământ se stabilesc prin fișele disciplinelor.

6. Examenul de finalizare a studiilor

În conformitate cu *Regulamentul privind organizarea și desfășurarea examenelor de finalizare a studiilor universitare de licență și de masterat la Universitatea de Vest din Timișoara*, aprobat de Senatul UVT, examenul de finalizare a studiilor universitare de masterat la orice program de studii universitare de masterat organizat la UVT constă într-o probă de elaborare și susținere a lucrării de disertație, pentru care se acordă **10 credite**.

Tematica și bibliografia corespunzătoare probelor examenului de finalizare a studiilor se publică pe site-ul propriu al fiecărei facultăți și/sau pe site-ul UVT înainte de începutul fiecărui an universitar.

Înscrierea la examenul de finalizare a studiilor este condiționată de alegerea de către student a temei lucrării de finalizare a studiilor în cel mult 60 de zile de la începutul anului universitar al anului de studii terminal.

Depunerea variantei finale a lucrării de finalizare a studiilor pe platforma de e-learning se face cu cel puțin 5 zile lucrătoare înainte de data programată pentru începerea examenului.

Fiecare lucrare de finalizare a studiilor va fi însoțită, în momentul depunerii, de *Raportul de similaritate* rezultat ca urmare a verificării originalității lucrării de finalizare a studiilor universitare printr-un soft specializat, pe platforma de e-learning a UVT.

Conform structurii anului universitar, la UVT examenele de finalizare a studiilor universitare se pot organiza în 3 sesiuni, de regulă în lunile iulie, septembrie și februarie.

Metodologia privind organizarea examenelor de finalizare a studiilor universitare de licență și masterat a Facultății de Arte și Design prevede:

- avizarea demersului creativ și conceptual-teoretic al lucrării de disertație de către o Comisie de predisertație constituită la nivel de program de studii,
- Comisia de predisertație este alcătuită din cadrele didactice titulare ale programului de studiu și eventuali colaboratori externi cu statut de invitați, cu participarea studentului și a cadrului didactic coordonator de disertație, precum și în prezența deschisă a celorlalți studenți din cadrul programului de studiu.
- Comisia are rolul de a valida sau de a respinge proiectele prezentate (dacă acestea nu întrunesc descriptorii de nivel minim pentru competențele prevăzute de specializare).
- Sesiunile de avizare a disertației au loc la termenele stabilite și anunțate la nivelul programelor de studii, după caz de 1 – 4 ori pe an.

7. Pregătirea pentru profesia didactică (dacă este cazul)

Studentii care doresc să opteze și pentru o carieră didactică în învățământul preuniversitar trebuie să parcurgă (complementar prezentului program de studii) și să finalizeze *Programul de formare psihopedagogică în vederea certificării competențelor pentru profesia didactică* și să obțină Certificatul de absolvire a acestui program. În Universitatea de Vest din Timișoara acest program este organizat prin intermediul Departamentului pentru Pregătirea Personalului Didactic (DPPD) și poate fi urmat în paralel cu studiile universitare sau în regim postuniversitar. Pentru mai multe informații, accesați linkul: <https://dppd.uvt.ro>.

LISTA DISCIPLINELOR STUDIAȚE, GRUPATE PE ANI ȘI SEMESTRE DE STUDII

Anul de studii I

An universitar 2023-2024

Nr. crt.	Disciplină	C1	C2	Codul disciplinei	Semestrul I 14 săptămâni					Semestrul II 14 săptămâni				
					C	S	L	P	Cr	C	S	L	P	Cr
1.	Concept Art and illustration I / Concept Art și Ilustrații I	Dsi	DO	FADMAGD 1101	1		1		6					
2.	Concept Art and illustration II/ Concept Art și Ilustrații II	Dsi	DO	FADMAGD 1201						1		1		6
3.	3D Character Creation I/ Crearea Caracterelor 3D I	Dsi	DO	FADMAGD 1102	2		2		6					
4.	3D Character Creation II/ Crearea Caracterelor 3D II	Dsi	DO	FADMAGD 1202						2		2		6
5.	3D Digital Environments and Props I / Medii Digitale și Obiecte 3D I	Dsi	DO	FADMAGD 1103	1		1		6					
6.	3D Digital Environments and Props II/ Medii Digitale și Obiecte 3D II	Dsi	DO	FADMAGD 1203						1		1		6
7.	Research ethics/ Etica Cercetării	DA	DO	FADMAGD 1204	1	1			2					
8.	Artistic Anatomic studies I/ Anatomie Artistică - studii I	DA	DO	FADMAGD 1105	1		1		4					
9.	Artistic Anatomic studies II/ Anatomie Artistică - studii II	DA	DO	FADMAGD 1205						1		1		3
10.	Hard surface modeling I / Modelare 3D tradițională I	Dsi	Dop *	FADMAGD 1106	1		1		6					
11.	Script and storyboard I/ Scenariu și Storyboard I			FADMAGD 1107										
12.	Hard surface modeling II / Modelare 3D tradițională II	Dsi	Dop *	FADMAGD 1206						1		1		4

Nr. crt.	Disciplină	C1	C2	Codul disciplinei	Semestrul I 14 săptămâni					Semestrul II 14 săptămâni				
					C	S	L	P	Cr	C	S	L	P	Cr
13.	Script and storyboard II/ Scenariu și Storyboard II			FADMAGD 1107										
14.	History of Digital Games I/ Istoria Jocurilor Video I	DA	DO	FADMAGD 1207						1	1			2
15.	Specialized internship/ Stagiul de practică	DA	DO	FADMAGD 1208	120 ore/an									3
TOTAL					7	1	6		30	7	1	6		30
Total ore didactice pe săptămână					14					14				

* opțiunea se exprimă conform principiului 1 din 2

Discipline facultative														
16.	Volunteering I/ Voluntariat I	DS	DFAC	FADMAGD 1109				1	1					
17.	Volunteering II/ Voluntariat II	DS	DFAC	FADMAGD 1209									1	1

Anul de studii II

An universitar 2024-2025

Nr. crt.	Disciplină	C1	C2	Codul disciplinei	Semestrul I 14 săptămâni					Semestrul II 14 săptămâni				
					C	S	L	P	Cr	C	S	L	P	Cr
1.	Methodology of research for Master's thesis (Final Project I)/ Metodologia cercetării pentru disertație (Proiect Final) I	DA	DO	FADMAGD 2101	1	1			3					
2.	Methodology of research for Master's thesis (Final Project II)/ Metodologia cercetării pentru disertație	DA	DO	FADMAGD 2201						2		2		6
3.	Concept Art and illustration III / Concept Art și Ilustrații III	Dsi	DO	FADMAGD 2102	1		1		6					
4.	Concept Art and illustration IV/ Concept Art și Ilustrații IV	Dsi	DO	FADMAGD 2202						1		1		6
5.	3D Character Creation III/ Crearea Caracterelor 3D III	DA	DO	FADMAGD 2103	2		2		6					
6.	3D Character Creation IV/ Crearea Caracterelor 3D IV	DA	DO	FADMAGD 2203						2		2		6
7.	3D Digital Environments and Props III/ Medii Digitale și Obiecte 3D III	DA	DO	FADMAGD 2104	1		1		6					
8.	3D Digital Environments and Props IV/ Medii Digitale și Obiecte 3D IV	DA	DO	FADMAGD 2204						1		1		6
11.	Game engines, interaction and visualization I / Motoare de joc, interacțiune și vizualizare I	Dsi	Dop*	FADMAGD 2106	1		1		6					
12.	Animation techniques for digital games I/ Tehnici de animație pentru jocurile video I			FADMAGD 2107										
13.	Game engines, interaction and visualization II/ Motoare de joc, interacțiune și vizualizare II	Dsi	Dop*	FADMAGD 2206						1		1		6

14.	Animation techniques for digital games II/ Tehnici de animație pentru jocurile video II			FADMAGD 2207										
15.	History of Digital Games II/ Istoria Jocurilor Video II	DA	DO	FADMAGD 2108	1	1			3					
Stagiu elaborare disertație 2 săptămâni/sem. II														
TOTAL					7	2	5		30	7		7		30
Total ore didactice pe săptămână					14					14				

Discipline facultative														
16.	Volunteering III/ Voluntariat III	DS	DFAC	FADMAGD 2109				1	1					
17.	Volunteering IV/ Voluntariat IV	DS	DFAC	FADMAGD 2209									1	1

BILANȚ GENERAL I (după criteriul conținutului)

Nr. crt.	Tip disciplină	Număr total de ore								Prevedere standard specific ARACIS
		Anul I		Anul II		Întreg programul de studii			% din total	
		Curs	S/L/P	Curs	S/L/P	Curs	S/L/P	Total		
1.	Discipline de sinteză	126	126	56	56	182	182	364	46%	Minim 2 discipline
2.	Discipline de aprofundare	70	70 (+120)	140	140	210	210 (+120)	420 (+120)	54%	Minim 4 discipline
TOTAL		196	196	196	196	392	392	904	100%	904- 1016 h

BILANȚ GENERAL II (după criteriul obligativității)

Nr. crt.	Tip disciplină	Număr total de ore								Prevedere standard specific ARACIS
		Anul I		Anul II		Întreg programul de studii			% din total	
		Curs	S/L/P	Curs	S/L/P	Curs	S/L/P	Total		
1.	Obligatorie	168	168 (+120)	168	168	336	336 (+120)	672	86%	Nu se specifică.
2.	Opțională	28	28	28	28	56	56	112	14%	Nu se specifică.

	TOTAL	196	196	196	196	392	512	904	100%	-
3.	Facultative		28		28	-	56	56	100%	<i>Nu intră în calculul totalurilor</i>
Raport total ore de seminar/laborator/practică / ore de curs						1,3			1,2 – 1,5	

Responsabil program de studii,
Lect.univ.dr. Alexandru Bunii

Director de departament,
Conf. univ. dr. Iosif Mihailo

Decan,
Prof. univ. dr. Camil Mihaescu

Rector,
prof. univ. dr. Marilen Gabriel PIRTEA

CORELAREA DINTRE COMPETENȚE, REZULTATELE AȘTEPTATE ALE ÎNVĂȚĂRII ȘI DISCIPLINELE STUDIATE

Corelarea rezultatelor așteptate ale învățării cu disciplinele studiate

Anul I

Rezultate așteptate ale învățării	Concept Art and illustration I, II	3D Character Creation I, II	3D Digital Environments and Props I, II	Research ethics	Artistic Anatomic studies I, II	Hard surface modeling I, II	Script and storyboard I, II	History of Digital Games I	Specialized internship	Volunteering I, II
Cunoștințe										
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 adaugare 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.										

Rezultate așteptate ale învățării	Concept Art and illustration I, II	3D Character Creation I, II	3D Digital Environments and Props I, II	Research ethics	Artistic Anatomic studies I, II	Hard surface modeling I, II	Script and storyboard I, II	History of Digital Games I	Specialized internship	Volunteering I, II
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 crearii 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.										
Abilități										
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										

Rezultate așteptate ale învățării	Concept Art and illustration I, II	3D Character Creation I, II	3D Digital Environments and Props I, II	Research ethics	Artistic Anatomic studies I, II	Hard surface modeling I, II	Script and storyboard I, II	History of Digital Games I	Specialized internship	Volunteering I, II
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. Crează 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 ulterioara 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.										
Responsabilitate și autonomie										
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 in etapele ulterioare ale unui proiect (joc digital, animație, producție cinematografică).										
5. Înțelege mediile digitale disponibile legate de joc nu numai din punctul de vedere al jucătorului, ci și din cel al unui producător de jocuri.										

Rezultate așteptate ale învățării	Concept Art and illustration I, II	3D Character Creation I, II	3D Digital Environments and Props I, II	Research ethics	Artistic Anatomic studies I, II	Hard surface modeling I, II	Script and storyboard I, II	History of Digital Games I	Specialized internship	Volunteering I, II
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 termele 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.										

Corelarea rezultatelor așteptate ale învățării cu disciplinele studiate

Anul II

Rezultate așteptate ale învățării	Methodology of research for Master's thesis (Final Project I, II)	Concept Art and illustration III, IV	3D Character Creation III, IV	3D Digital Environments and Props III, IV	Game engines, interaction and visualization I, II	Animation techniques for digital games I, II	History of Digital Games II	Volunteering I, II
Cunoștințe								
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 adaugare 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.								

Rezultate așteptate ale învățării	Methodology of research for Master's thesis (Final Project I, II)	Concept Art and illustration III, IV	3D Character Creation III, IV	3D Digital Environments and Props III, IV	Game engines, interaction and visualization I, II	Animation techniques for digital games I, II	History of Digital Games II	Volunteering I, II
Cunoștințe								
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.								
Abilități								
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.								

Rezultate așteptate ale învățării	Methodology of research for Master's thesis (Final Project I, II)	Concept Art and illustration III, IV	3D Character Creation III, IV	3D Digital Environments and Props III, IV	Game engines, interaction and visualization I, II	Animation techniques for digital games I, II	History of Digital Games II	Volunteering I, II
Cunoștințe								
8. Elaborează o reprezentare având la bază tehnici tradiționale dar și digitale ale unor personaje, obiecte sau peisaje, care transmit clar informații cu conținut estetic, morfologic și funcțional								
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. Crează 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.								
Responsabilitate și autonomie								
1. Lucreze atât în interiorul unei echipe complexe cât și în context de deplină autonomie, când își asumă toate deciziile creative și responsabilitatea 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. Înțelege mediile digitale disponibile legate de joc nu numai din punctul de vedere al jucătorului, ci și din cel al unui producător de jocuri.								

Rezultate așteptate ale învățării	Methodology of research for Master's thesis (Final Project I, II)	Concept Art and illustration III, IV	3D Character Creation III, IV	3D Digital Environments and Props III, IV	Game engines, interaction and visualization I, II	Animation techniques for digital games I, II	History of Digital Games II	Volunteering I, II
Cunoștințe								
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 termele 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.								

Corelarea rezultatelor așteptate ale învățării cu competențele-cheie, profesionale și transversale

Rezultate așteptate ale învățării	Competențe cheie				Competențe profesionale				Competențe transversale																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
	Competențe multilingvistice				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;				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;				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;				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;				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.				Asumarea responsabilității si Autonomie în rezolvarea sarcinilor				Capacitatea de a respecta termenele limită				Capacitatea de analiză, sinteză și de luare a deciziilor în mod responsabil				Creativitate si Gândire critică și inovativă				Flexibilitate și adaptabilitate				Procesarea informațiilor complexe				Capacitatea de a utiliza eficient tehnologia și resursele digitale				etică și integritate				Orientare spre obiective/rezultate				Planificare strategică				Lucrul în echipă				Orientare spre nevoile comunității				Capacitate de înțelegere etnică și interculturală				Toleranță și respect pentru diversitate				Gândire critică asupra funcționării societății democratice				Respect pentru valorile și legile naționale, dar și pentru cele europene/internaționale																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
	Competențe digitale																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								</			

Rezultate așteptate ale învățării	Competențe cheie				Competențe profesionale				Competențe transversale																			
	Competențe multilingvistice				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;				Asumarea responsabilității si Autonomie în rezolvarea sarcinilor																			
	Competențe digitale				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 si implicațiile mai largi în cadrul societății:				Capacitatea de a analiza 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 personale, sociale și de a învăța să înveți				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;				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;																			
	Competențe de conștientizare și exprimare culturală																											
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 adaugare a conținutului digital divers (imagini, obiecte 3D etc.) pe																												

Rezultate așteptate ale învățării		Competențe cheie				Competențe profesionale								Competențe transversale											
		Competențe multilingvistice				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;								Asumarea responsabilității si Autonomie în rezolvarea sarcinilor											
		Competențe digitale				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 si implicatiile mai largi în cadrul societății;								Capacitatea de a respecta termenele limită											
		Competențe personale, sociale și de a învăța să înveți				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;								Capacitatea de analiză, sinteză și de luare a deciziilor în mod responsabil											
		Competențe de conștientizare și exprimare culturală				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;								Creativitate si Gândire critică și inovativă											
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.																									

Rezultate așteptate ale învățării		Competențe cheie				Competențe profesionale				Competențe transversale																		
		Competențe multilingvistice				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;				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;				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;				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;				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 digitale																										
		Competențe personale, sociale și de a învăța să înveți																										
		Competențe de conștientizare și exprimare culturală																										
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.																												

Rezultate așteptate ale învățării	Competențe cheie				Competențe profesionale				Competențe transversale																			
	Competențe multilingvistice				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;				Asumarea responsabilității si Autonomie în rezolvarea sarcinilor																			
	Competențe digitale				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 si implicațiile mai largi în cadrul societății:				Capacitatea de a analiza 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 personale, sociale și de a învăța să înveți				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;				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;																			
	Competențe de conștientizare și exprimare culturală																											
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																												

Rezultate așteptate ale învățării	Competențe cheie				Competențe profesionale				Competențe transversale															
	Competențe multilingvistice				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;				Asumarea responsabilității și Autonomie în rezolvarea sarcinilor															
	Competențe digitale				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:				Capacitatea de a respecta termenele limită															
	Competențe personale, sociale și de a învăța să înveți				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;				Capacitatea de analiză, sinteză și de luare a deciziilor în mod responsabil															
	Competențe de conștientizare și exprimare culturală				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;				Creativitate si Gândire critică și inovativă															
utilizarea lor în scopul redării de ilustrații de concept.					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.				Flexibilitate și adaptabilitate															
11. Este capabil să propună metode avansate de implementare 3D specifice crearii spațiilor, peisajelor, obiectelor și vehiculelor.									Procesarea informațiilor complexe															
12. Este capabil să redea mișcarea corpului, cinematica etc. utilizând procesele și principiile animației 2D și 3D									Capacitatea de a utiliza eficient tehnologia și resursele digitale															
									Etică și integritate															
									Orientare spre obiective/rezultate															
									Planificare strategică															
									Lucrul în echipă															
									Orientare spre nevoile comunității															
									Capacitate de înțelegere etnică și interculturală															
									Toleranță și respect pentru diversitate															
									Gândire critică asupra funcționării societății democratice															
									Respect pentru valorile și legile naționale, dar și pentru cele europene/internaționale															

Rezultate așteptate ale învățării		Competențe cheie				Competențe profesionale								Competențe transversale														
		Competențe multilingvistice				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;								Asumarea responsabilității si Autonomie în rezolvarea sarcinilor														
		Competențe digitale				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 si implicațiile mai largi în cadrul societății;								Capacitatea de a respecta termenele limită														
		Competențe personale, sociale și de a învăța să înveți				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;								Creativitate si Gândire critică și inovativă														
		Competențe de conștientizare și exprimare culturală				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;								Flexibilitate și adaptabilitate														
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.																												

Adresă poștală: Bd. Vasile Pârvan nr. 4, cod poștal 300223, Timișoara, jud. Timiș, România
Număr de telefon: +40-(0)256-592.300 (310)
Adresă de e-mail: secretariat@e-uvf.ro
Website: www.uvf.ro

Rezultate așteptate ale învățării				Competențe cheie	Competențe profesionale								Competențe transversale																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
				Competențe multilingvistice																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								

Rezultate așteptate ale învățării	Competențe cheie				Competențe profesionale									Competențe transversale											
	Competențe multilingvistice				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;																				
	Competențe digitale				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;																				
	Competențe personale, sociale și de a învăța să înveți				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;																				
	Competențe de conștientizare și exprimare culturală				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;									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.											
bazează pe reprezentarea matematică a obiectelor tridimensionale.	Asumarea responsabilității si Autonomie în rezolvarea sarcinilor				Capacitatea de a respecta termenele limită																				
4. Aplică o varietate de tehnici vizuale pentru a proiecta material grafic și combină elemente grafice pentru a transmite concepte și idei.	Capacitatea de analiză, sinteză și de luare a deciziilor în mod responsabil				Creativitate si Gândire critică și inovativă																				
5. Dezvoltă noi concepte artistice și idei creative	Flexibilitate și adaptabilitate				Procesarea informațiilor complexe									Capacitatea de a utiliza eficient tehnologia și resursele digitale											
	Etică și integritate				Orientare spre obiective/rezultate									Planificare strategică											
	Lucrul în echipă				Orientare spre nevoile comunității									Capacitate de înțelegere etnică și interculturală											
					Toleranță și respect pentru diversitate									Gândire critică asupra funcționării societății democratice											
					Respect pentru valorile și legile naționale, dar și pentru cele europene/internaționale																				

Rezultate așteptate ale învățării	Competențe cheie				Competențe profesionale								Competențe transversale												
	Competențe multilingvistice	Competențe digitale	Competențe personale, sociale și de a învăța să înveți	Competențe de conștientizare și exprimare culturală	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;	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;	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;	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;	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.	Asumarea responsabilității si Autonomie în rezolvarea sarcinilor	Capacitatea de a respecta termenele limită	Capacitatea de analiză, sinteză și de luare a deciziilor în mod responsabil	Creativitate si Gândire critică și inovativă	Flexibilitate și adaptabilitate	Procesarea informațiilor complexe	Capacitatea de a utiliza eficient tehnologia și resursele digitale	Etică și integritate	Orientare spre obiective/rezultate	Planificare strategică	Lucrul în echipă	Orientare spre nevoile comunității	Capacitate de înțelegere etnică și interculturală	Toleranță și respect pentru diversitate	Gândire critică asupra funcționării societății democratice	Respect pentru valorile și legile naționale, dar și pentru cele europene/internaționale
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,																									

Rezultate așteptate ale învățării				Competențe cheie	Competențe profesionale								Competențe transversale												
				Competențe multilingvistice	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;	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;	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;	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;	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.	Asumarea responsabilității si Autonomie în rezolvarea sarcinilor	Capacitatea de a respecta termenele limită	Capacitatea de analiză, sinteză și de luare a deciziilor în mod responsabil	Creativitate si Gândire critică și inovativă	Flexibilitate și adaptabilitate	Procesarea informațiilor complexe	Capacitatea de a utiliza eficient tehnologia și resursele digitale	etică și integritate	Orientare spre obiective/rezultate	Planificare strategică	Lucrul în echipă	Orientare spre nevoile comunității	Capacitate de înțelegere etnică și interculturală	Toleranță și respect pentru diversitate	Gândire critică asupra funcționării societății democratice	Respect pentru valorile și legile naționale, dar și pentru cele europene/internaționale
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. Crează și procesează imagini digitale bidimensionale și tridimensionale care înfățișează																									

Rezultate așteptate ale învățării					Competențe cheie		Competențe profesionale					Competențe transversale																	
					Competențe multilingvistice				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;	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:	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;	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;	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.	Asumarea responsabilității si Autonomie în rezolvarea sarcinilor	Capacitatea de a respecta termenele limită	Capacitatea de analiză, sinteză și de luare a deciziilor în mod responsabil	Creativitate si Gândire critică și inovativă	Flexibilitate și adaptabilitate	Procesarea informațiilor complexe	Capacitatea de a utiliza eficient tehnologia și resursele digitale	etică și integritate	Orientare spre obiective/rezultate	Planificare strategică	Lucrul în echipă	Orientare spre nevoile comunității	Capacitate de înțelegere etnică și interculturală	Toleranță și respect pentru diversitate	Gândire critică asupra funcționării societății democratice	Respect pentru valorile și legile naționale, dar și pentru cele europene/internaționale
					Competențe digitale																								
					Competențe personale, sociale și de a învăța să înveți																								
					Competențe de conștientizare și exprimare culturală																								
obiecte animate sau ilustrează un proces, utilizând animația pe computer sau programe de modelare.																													
11. Propune modele optimizate pentru utilizarea lor ulterioara 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.																													
Responsabilitate și autonomie																													

Rezultate așteptate ale învățării	Competențe cheie				Competențe profesionale								Competențe transversale												
	Competențe multilingvistice	Competențe digitale	Competențe personale, sociale și de a învăța să înveți	Competențe de conștientizare și exprimare culturală	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;	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;	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;	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;	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.	Asumarea responsabilității si Autonomie în rezolvarea sarcinilor	Capacitatea de a respecta termenele limită	Capacitatea de analiză, sinteză și de luare a deciziilor în mod responsabil	Creativitate si Gândire critică și inovativă	Flexibilitate și adaptabilitate	Procesarea informațiilor complexe	Capacitatea de a utiliza eficient tehnologia și resursele digitale	Etică și integritate	Orientare spre obiective/rezultate	Planificare strategică	Lucrul în echipă	Orientare spre nevoile comunității	Capacitate de înțelegere etnică și interculturală	Toleranță și respect pentru diversitate	Gândire critică asupra funcționării societății democratice	Respect pentru valorile și legile naționale, dar și pentru cele europene/internaționale
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.																									

Rezultate așteptate ale învățării		Competențe cheie				Competențe profesionale				Competențe transversale																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
		Competențe multilingvistice				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;				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;				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;				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;				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.				Asumarea responsabilității si Autonomie în rezolvarea sarcinilor				Capacitatea de a respecta termenele limită				Capacitatea de analiză, sinteză și de luare a deciziilor în mod responsabil				Creativitate si Gândire critică și inovativă				Flexibilitate și adaptabilitate				Procesarea informațiilor complexe				Capacitatea de a utiliza eficient tehnologia și resursele digitale				etică și integritate				Orientare spre obiective/rezultate				Planificare strategică				Lucrul în echipă				Orientare spre nevoile comunității				Capacitate de înțelegere etnică și interculturală				Toleranță și respect pentru diversitate				Gândire critică asupra funcționării societății democratice				Respect pentru valorile și legile naționale, dar și pentru cele europene/internaționale																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
		Competențe digitale																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															

Rezultate așteptate ale învățării					Competențe cheie	Competențe profesionale	Competențe transversale																			
5.	Înțelegeă mediile digitale disponibile legate de joc nu numai din punctul de vedere al jucătorului, ci și din cel al unui producător de jocuri.	Competențe multilingvistice	Competențe digitale	Competențe personale, sociale și de a învăța să înveți	Competențe de conștientizare și exprimare culturală	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;	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 si implicatiile mai largi în cadrul societății;	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;	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;	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.	Asumarea responsabilității si Autonomie în rezolvarea sarcinilor	Capacitatea de a respecta termenele limită	Capacitatea de analiză, sinteză și de luare a deciziilor în mod responsabil	Creativitate si Gândire critică și inovativă	Flexibilitate și adaptabilitate	Procesarea informațiilor complexe	Capacitatea de a utiliza eficient tehnologia și resursele digitale	Etică și integritate	Orientare spre obiective/rezultate	Planificare strategică	Lucrul în echipă	Orientare spre nevoile comunității	Capacitate de înțelegere etnică și interculturală	Toleranță și respect pentru diversitate	Gândire critică asupra funcționării societății democratice	Respect pentru valorile și legile naționale, dar și pentru cele europene/internaționale
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.																									

Rezultate așteptate ale învățării					Competențe cheie				Competențe profesionale				Competențe transversale																	
					Competențe multilingvistice	Competențe digitale	Competențe personale, sociale și de a învăța să înveți	Competențe de conștientizare și exprimare culturală	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;	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;	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;	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;	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.	Asumarea responsabilității si Autonomie în rezolvarea sarcinilor	Capacitatea de a respecta termenele limită	Capacitatea de analiză, sinteză și de luare a deciziilor în mod responsabil	Creativitate si Gândire critică și inovativă	Flexibilitate și adaptabilitate	Procesarea informațiilor complexe	Capacitatea de a utiliza eficient tehnologia și resursele digitale	Etică și integritate	Orientare spre obiective/rezultate	Planificare strategică	Lucrul în echipă	Orientare spre nevoile comunității	Capacitate de înțelegere etnică și interculturală	Toleranță și respect pentru diversitate	Gândire critică asupra funcționării societății democratice	Respect pentru valorile și legile naționale, dar și pentru cele europene/internaționale	
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.																														

Rezultate așteptate ale învățării	Competențe cheie				Competențe profesionale				Competențe transversale																			
	Competențe multilingvistice				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;				Asumarea responsabilității si Autonomie în rezolvarea sarcinilor																			
	Competențe digitale				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 si implicatiile mai largi în cadrul societății:				Capacitatea de a analiza 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 personale, sociale și de a învăța să înveți				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;				Capacitatea de a analiza, sintetiza și de luare a deciziilor în mod responsabil																			
	Competențe de conștientizare și exprimare culturală									Creativitate si Gândire critică și inovativă																		
9. Precizeze resursele utile pentru documentația aferentă proiectului.									Flexibilitate și adaptabilitate																			
10. Aprecieze volumul de muncă și implicare personală în finalizarea proiectului.									Procesarea informațiilor complexe																			
11. Elaboreze o etapizare a obiectivelor de atins pentru obținerea rezultatelor asumate în proiect.									Capacitatea de a utiliza eficient tehnologia și resursele digitale																			
12. Respecte termele limită stabilite anterior referitoare la proiectul elaborat.									Etică și integritate																			
									Orientare spre obiective/rezultate																			
									Planificare strategică																			
									Lucrul în echipă																			
									Orientare spre nevoile comunității																			
									Capacitate de înțelegere etnică și interculturală																			
									Toleranță și respect pentru diversitate																			
									Gândire critică asupra funcționării societății democratice																			
									Respect pentru valorile și legile naționale, dar și pentru cele europene/internaționale																			

Rezultate așteptate ale învățării	Competențe cheie				Competențe profesionale									Competențe transversale																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
	Competențe multilingvistice				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;																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				</

Rezultate așteptate ale învățării	Competențe cheie				Competențe profesionale									Competențe transversale											
	Competențe multilingvistice				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;																				
	Competențe digitale				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;																				
	Competențe personale, sociale și de a învăța să înveți				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;																				
	Competențe de conștientizare și exprimare culturală				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;																				
17. Aplice codul de etică pentru activitatea profesională în care este calificat.					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.																				
18. Respecte drepturile și obligațiile din perspectiva normelor și reglementărilor în domeniul muncii și al proprietății intelectuale.					Asumarea responsabilității si Autonomie în rezolvarea sarcinilor																				
					Capacitatea de a respecta termenele limită																				
					Capacitatea de analiză, sinteză și de luare a deciziilor în mod responsabil																				
					Creativitate si Gândire critică și inovativă																				
					Flexibilitate și adaptabilitate																				
					Procesarea informațiilor complexe																				
					Capacitatea de a utiliza eficient tehnologia și resursele digitale																				
					Etică și integritate																				
					Orientare spre obiective/rezultate																				
					Planificare strategică																				
					Lucrul în echipă																				
					Orientare spre nevoile comunității																				
					Capacitate de înțelegere etnică și interculturală																				
					Toleranță și respect pentru diversitate																				
					Gândire critică asupra funcționării societății democratice																				
					Respect pentru valorile și legile naționale, dar și pentru cele europene/internaționale																				