

PLAN DE ÎNVĂȚĂMÂNT

Valabil începând cu anul universitar 2024-2025

Facultate:	Facultatea de Arte și Design
Ciclul de studii universitare:	Masterat
Denumirea programului de studii universitare de masterat:	Game art/Artă pentru jocuri digitale
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 (Artă pentru jocuri digitale)* 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 (Artă pentru jocuri digitale)*
- b) Dezvoltarea cercetării aplicate în specializarea *Game art (Artă pentru jocuri digitale)*, precum și valorificarea și diseminarea națională și internațională a rezultatelor acestor cercetări aplicate;
- c) Formare de nivelul studiilor masterale, care să conducă la:
 - Definirea profesională și împlinirea personală a absolvenților;
 - Inserția profesională a absolvenților;
 - Satisfacerea nevoilor de competențe pentru resurse ale artei digitale din domeniul jocurilor video și a altor producții media conexe, în conjuncție cu mediul cultural și industriile creative naționale și regionale.

Realizarea misiunii programului de studii universitare de masterat *Game art (Artă pentru jocuri digitale)* 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.

Competențe profesionale:

- 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 de studii universitare de masterat;
- 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;
- Pune în aplicare o varietate de tehnici, cum ar fi modelarea digitală, modelarea curbilor și scanarea 3D pentru a crea, a edita, a conserva și a utiliza imagini 3D, cum ar fi norul de puncte, grafica vectorială 3D și formele de suprafață 3D;
- Dezvoltă reprezentări 3D generate de calculator ale unui decor precum mediul simulat, în care utilizatorii interacționează;
- Aduge detalii, culori sau textură a suprafeței la un model 3D computerizat sau la un grafic;
- Dezvoltă modele 3D prin transformarea și digitalizarea de personaje proiectate anterior cu ajutorul instrumentelor specializate 3D;
- Dezvoltarea de noi concepte artistice și idei creative;
- Utilizează instrumente TIC grafice, cum ar fi Autodesk Maya, Blender, care permit editarea digitală, modelarea, redarea și compoziția grafică. Aceste instrumente se bazează pe reprezentarea matematică a obiectelor tridimensionale;
- Aplică metode de migrare și de conversie a datelor existente pentru a transfera sau a converti date între formate, sisteme de stocare sau sisteme informatice;
- Utilizează instrumente specializate pentru a transforma modelele cu structură de fire 3D în imagini 2D cu efecte fotorealiste 3D sau cu redare non-fotorealistă pe calculator;

- Reprezintă modele tridimensionale prin utilizarea segmentelor de linii pentru a conecta nodurile, pentru a crea o rețea poligonală pe suprafețe;
- Adună eșantioane de materiale care sunt de așteptat să fie utilizate în procesul de creație, mai ales dacă opera de artă dorită necesită intervenția de lucrători calificați sau procese specifice de producție;
- Identifică influențele și încadrează activitatea sa într-o anumită tendință care poate fi de natură artistică, estetică sau filosofică. Analizează evoluția tendințelor artistice, se consultă cu experți din domeniu, participă la evenimente etc;
- Convertește obiecte reale în elemente de animație vizuală, utilizând tehnici de animație cum ar fi scanarea optică;
- Concepe și dezvoltă animații vizuale utilizându-și creativitatea și competențele informatice. Face ca obiectele sau personajele să pară vii prin manipularea luminii, a culorii, a texturii, a umbrelor și a transparenței, sau prin manipularea imaginilor statice pentru a da impresia de mișcare;
- Creează și prelucrează imagini digitale bidimensionale și tridimensionale care descriu obiecte animate sau care ilustrează un proces, utilizând animația pe calculator sau programe de modelare;
- Desenează imagini pe foi de hârtie sau celuloid și le pregătește pentru a fi editate, scanate, colorate, texturate și animate digital;
- Dezvoltă noi modele prin utilizarea abilității a unui software specializat;
- Crează desene și sculpturi digitale cu detalii fizionomice realiste folosind studii anatomice;
- Examinează scenariile și animațiile subliniind importanța acestora în cadrul procesului de scripting;
- Creează o poveste pentru jocurile digitale redactând o intrigă detaliată și un storyboard cu descrieri și obiective pentru jocuri;
- Dezvoltă o tipologie a personajelor pentru jocuri digitale și identifică rolul lor precis în joc și decorul narativ;
- Transpune o serie de cerințe într-un concept de software clar și organizat;
- Specifică proprietățile tehnice ale mărfurilor, materialelor, metodelor, proceselor, serviciilor, sistemelor, software-ului și funcționalităților, prin identificarea și abordarea nevoilor specifice care trebuie satisfăcute conform cerințelor clientului;
- Identifică fluxul de lucru și cerințele în materie de resurse pentru un anumit proces, utilizând o varietate de instrumente, cum ar fi software-ul de simulare a procesului, trasarea de diagrame de flux și modele la scară;
- Descrie scene ale jocurilor digitale, comunicând și cooperând cu personalul artistic, designerii și artiștii pentru a defini domeniul de aplicare al mediilor virtuale ale jocului;
- Compune o serie de reguli despre un mod de joc;

- Se asigură că conținutul site-ului web este la zi, organizat, atractiv și satisface nevoile publicului-țintă, cerințele societății și standardele internaționale, prin verificarea linkurilor, prin stabilirea intervalului de publicare și a ordinii;
- Aplică o varietate de tehnici vizuale pentru a proiecta materialul grafic. Combină elemente grafice pentru a comunica concepte și idei;
- Utilizează limbaje informatice care se diferențiază de text din punct de vedere sintactic pentru a adăuga adnotări la un document, a specifica formatul și a prelucra tipuri de documente, cum ar fi cele în format HTML;
- Evaluează impactul deciziilor anterioare de design asupra designului modern al jocului;
- Explorează în profunzime procesul de scriere a scenariului și a storyboard-ului pentru jocurile digitale și diferențiază coerent între toate etapele implicate;
- Inspectează și modifică decorul peisagistic și modul în care este aranjat platoul pentru a asigura o calitate vizuală optimă având în vedere restricțiile de timp, buget și forță de muncă;
- Creează desene originale, pe baza textelor, a cercetărilor aprofundate și a discuțiilor purtate cu autorii, jurnaliștii și specialiștii;
- Aplică elaborarea poveștilor și a scenariului și editează animații pentru a realiza storyboard-uri care să redea fluxul animației. Trasează scenele principale și dezvoltă personaje;
- Instalează, testează și operează diferite tipuri de echipamente de comunicații, cum ar fi echipamentele de transmisie, echipamentele de rețele digitale sau echipamentele de telecomunicații;
- Creează modele tridimensionale ale aspectului imaginat al decorului.

Competențe transversale:

a) Competențe personale:

- Asumarea responsabilității și autonomie în rezolvarea sarcinilor;
- Capacitatea de a respecta termenele limită;
- Capacitatea de analiză, sinteză și de luare a deciziilor în mod responsabil;
- Creativitate și 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;
- Prezintă și discută natura și conținutul operei de artă, realizată sau care vor fi produse cu un public, regizori de artă, editori de catalog, jurnaliști și alte părți interesate;

- Definește propria abordare artistică, analizând activitatea anterioară și experiența pe care o are, identificând componentele semnăturii creative și pornind de la aceste cercetări pentru a descrie viziunea artistică proprie;
- Utilizează în mod eficient computerele, echipamentele informatice și tehnologia modernă;
- Studiază informațiile pentru a dezvolta idei și concepte noi pentru designul unei anumite producții. Citește scenarii și se consultă cu regizorii și cu alți membri ai personalului de producție, în scopul de a elabora concepte de design și de a planifica producții;
- Identifică și explorează evoluțiile recente ale tehnologiei și materialelor utilizate în industria spectacolelor în direct pentru a crea un cadru tehnic actualizat pentru activitatea personală de design a unei persoane;
- Adaptează un proiect existent la noile circumstanțe și se asigură că rezultatul final reflectă calitatea artistică a proiectului inițial.

b) Competențe interpersonale:

- Lucrul în echipă;
- Orientare spre nevoile comunității;
- Stabilește o relație pozitivă, pe termen lung, între organizații și părțile terțe interesate, cum ar fi furnizorii, distribuitorii, acționarii și alte părți interesate, pentru a-i informa cu privire la organizație și obiectivele ei;
- Studiază nevoile și așteptările clienților cu privire la un produs sau serviciu pentru a identifica și a soluționa inconsecvențele și dezacordurile posibile ale părților interesate implicate;
- Dezvoltă și comunică fiecare aspect al viziunii globale a jocului. Comunică și colaborează cu echipele tehnice, artistice și de proiectare pentru aplicarea viziunii jocului.

c) Competențe de cetățenie globală:

- 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.

B. REZULTATE AȘTEPTATE ALE ÎNVĂȚĂRII

a) Cunoștințe:

Absolventul cunoaște:

1. Istoria jocurilor video, tendințele artistice și evoluțiile lor contemporane;
2. Clasificarea jocurilor video pe baza interacțiunii lor cu mediile de joc, cum ar fi jocurile de simulare, jocurile de strategie, jocurile de aventură și jocurile arcade; diferitele genuri și narațiuni existente în lumea jocurilor;

3. Procesul de adăugare a conținutului digital divers (cum ar fi imagini, obiecte 3D etc.) pe suprafețe care există în lumea reală. Utilizatorul poate interacționa în timp real cu tehnologia utilizând dispozitive precum telefoanele mobile, ochelari AR etc;
4. Procesul de reproducere a obiectelor 3D prin utilizarea tehnologiilor de imprimare 3D;
5. Procesul de adăugare și efectul digital care simulează iluminarea într-un mediu 3D în vederea realizării unor scene de context;
6. Procesul de adăugare și simulare a iluminării în contextual unei ilustrații de concept;
7. Procesul de pictare digitală și aplicare a unui tip de textură unei imagini 2D, 3D sau în contextul unei ilustrații de concept;
8. Procese de adaptare tematică, realizare a obiectelor 3D și utilizarea lor în scopul redării de ilustrații de concept;
9. Metode avansate de implementare 3D specific implementării spațiilor, peisajelor, obiectelor și vehiculelor;
10. Procesul și principiile animației 2D și 3D, cum ar fi mișcarea corpului, cinematica etc;
11. Aspecte ale animației 2D și 3D pentru a fi utilizate în exprimarea conceptelor de spațiu, peisaj, obiect, vehicul;
12. Motoare de joc în calitate de instrumente de vizualizare și interacțiune specializate, concepute pentru iterarea rapidă a jocurilor pe calculator;
13. Tendințele recente, evoluțiile și inovațiile în tehnologiile moderne de vizualizare și modelare în mediul virtual.

b) Abilități:

Absolventul este capabil să:

1. Aprecieze o justă contextualizare a rezultatului procesului de concept art;
2. Aplice la nivel avansat și pe tematici exacte principiile comunicării vizuale;
3. Utilizeze instrumente grafice specializate care permit editarea digitală, modelarea, randarea și compunerea grafică. Aceste instrumente se bazează pe reprezentarea matematică a obiectelor tridimensionale;
4. Cerceteze informații pentru a dezvolta idei și concepte noi pentru proiectarea unei anumite producții. Citește scenarii și consultă regizorii și alți membri ai personalului de producție, pentru a dezvolta idei și concepte pentru a fi aplicate în etapele ulterioare ale unui proiect (joc digital, animație, producție cinematografică);
5. Aplice o varietate de tehnici vizuale pentru a proiecta material grafic și combina elemente grafice pentru a comunica concepte și idei;
6. Dezvolte noi concepte artistice și idei creative;
7. Dezvolte modele 3D prin transformarea și digitizarea personajelor și obiectelor proiectate anterior folosind instrumente 3D specializate;

8. Dezvolte o reprezentare 3D generată de computer a unui set, cum ar fi mediul simulat în care utilizatorii interacționează;

9. Dezvolte o reprezentare având la bază tehnici tradiționale dar și digitale ale unor personaje, obiecte sau peisaje, care transmit clar informații de conținut estetic, morfologic și funcțional;

10. Reprezinte modele 3D utilizând segmente de linie pentru a conecta puncte și muchii pentru a crea o rețea poligonală pe suprafețe;

11. Creeze și să proceseze imagini digitale bidimensionale și tridimensionale care înfățișează obiecte animate sau ilustrează un proces, utilizând animația pe computer sau programe de modelare;

12. Absolventul poate crea modele optimizate pentru utilizarea lor ulterioară în cadrul unui proiect de anvergură;

13. Creeze o poveste de joc digitală scriind un complot detaliat și un storyboard cu descrieri și obiective de joc.

c) Responsabilitate și autonomie:

Absolventul poate să:

1. Lucreze atât în interiorul unei echipe complexe cât și în context de deplină autonomie, când își asumă toate deciziile creative și 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. Înțeleagă mediile digitale disponibile legate de joc nu numai din punctul de vedere al jucătorului, ci și din punctul de vedere al unui producător de jocuri;

5. 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;

6. Interpreteze teoretic și practic disciplinele de studiu, în vederea dezvoltării personale;

7. 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;

8. Precizeze resursele utile pentru documentația aferentă proiectului;

9. Aprecieze volumul de muncă și implicare personală în finalizarea proiectului;

10. Elaboreze o etapizare a obiectivelor de atins pentru obținerea rezultatelor asumate în proiect;

11. Respecte termele limită stabilite anterior referitoare la proiectul elaborat;

12. Deducă din propria experiență consumul de timp necesar pentru atingerea rezultatului;

13. Păstreze un portofoliu artistic pentru a arăta stilurile, interesele, abilitățile și realizările proprii;

14. Realizeze autopromovarea;

15. Exprime eficient propriul punct de vedere, formal și informal, asupra propriului demers în atingerea obiectivelor și rezultatelor;

16. Aplice codul de etică pentru activitatea profesională în care este calificat;

17. Respecte drepturile și obligațiile din perspectiva normelor și reglementărilor în domeniul muncii și al proprietății intelectuale;

3. Ocupații care pot fi practicate pe piața muncii

- 2166.6 *Designer jocuri digitale/Digital games designer - ISCO 08*
- 2166.5 *Artist digital/Digital artist - ISCO 08*
- 2166.1 *Modelator 3D/3D modeller - ISCO 08*

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

În cadrul programului de studii universitare de masterat *Game art (Artă pentru jocuri digitale)* flexibilizarea este asigurată prin componența disciplinelor opționale, facultative și complementare.

Programul de studii universitare de masterat *Game art (Artă pentru jocuri digitale)* 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 învățământului superior nr. 199/2023, cu modificările și completările ulterioare (articolul 127, 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.

În cadrul disciplinelor facultative, studentul își poate particulariza traseul de învățare prin parcurgerea **Disciplinei complementare din domeniul artelor vizuale**. Acesta este ofertată semestrial putând fi aleasă dintr-un pachet de discipline propus de facultate, având un conținut interdisciplinar, dar complementar față de specificul programului de studiu parcurs de student.

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)

Studenții 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 STUDIATE, GRUPATE PE ANI ȘI SEMESTRE DE STUDII

Anul de studii I

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.	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					

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
	Script and storyboard I/ Scenariu și storyboard I			FADMAGD 1107										
11.	Hard surface modeling II / Modelare 3D tradițională II	Dsi	DOP *	FADMAGD 1206						1		1		4
	Script and storyboard II/ Scenariu și Storyboard II			FADMAGD 1107										
12.	History of Digital Games I/ Istoria jocurilor video I	DA	DO	FADMAGD 1207						1	1			2
13.	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														
1.	Volunteering I/ Voluntariat I	-	DFAC	FADMAGD 1109				60	2					
2.	Volunteering II/ Voluntariat II	-	DFAC	FADMAGD 1209									60	2
3.	Disciplină complementară din domeniul arte vizuale I	-	DFAC	FADMAGD 1110	1		1		2					
4.	Disciplină complementară din domeniul arte vizuale II	-	DFAC	FADMAGD 1210						1		1		2

Anul de studii II

An universitar 2025-2026

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	2	2			3					
2.	Methodology of research for Master's thesis (Final Project II)/ Metodologia	DA	DO	FADMAGD 2201						2		2		6
3.	Concept Art and illustration III / Concept Art și	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					

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
8.	3D Digital Environments and Props IV/ Medii digitale și obiecte 3D IV	DA	DO	FADMAGD 2204						1		1		6
9.	Game engines, interaction and visualization I / Motoare de joc, interacțiuni și vizualizare I	Dsi	DOP*	FADMAGD 2106	1		1		6					
	Animation techniques for digital games I/ Tehnici de animație pentru jocurile video I			FADMAGD 2107										
10.	Game engines, interaction and visualization II/ Motoare de joc, interacțiuni și vizualizare II	Dsi	DOP*	FADMAGD 2206						1		1		6
	Animation techniques for digital games II/ Tehnici de animație pentru jocurile video II			FADMAGD 2207										
11.	History of Digital Games II/ Istoria jocurilor video II	DA	DO	FADMAGD 2108	1	1			3					
Stagiu elaborare disertație 2 săptămâni/sem. II														
TOTAL					8	3	5		30	7		7		30
Total ore didactice pe săptămână					16					14				

Discipline facultative														
1.	Volunteering III/ Voluntariat III	-	DFAC	FADMAGD 2109				60	2					
2.	Volunteering IV/ Voluntariat IV	-	DFAC	FADMAGD 2209									60	2
3.	Disciplină complementară din domeniul arte vizuale I	-	DFAC	FADMAGD 2110	1		1		2					
4.	Disciplină complementară din domeniul arte vizuale II	-	DFAC	FADMAGD 2210						1		1		2

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	140	140	52	52	192	192	384	41,21%	Minim 2 discipline
2.	Discipline de aprofundare	56	176	158	158	214	334	548	58,79%	Minim 4 discipline
TOTAL		196	316	210	210	406	526	932	100%	904 - 1016 h

BILANȚ GENERAL II (după criteriul obligativității)

Nr. crt.	Tip disciplină	Număr total de ore							
		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	288	184	184	352	472	824	88,41%
2.	Opțională	28	28	26	26	54	54	108	11,59%
TOTAL		196	316	210	210	406	526	932	100%
3.	Facultative	28	148	28	148	56	296	352	<i>Nu intră în calculul totalurilor</i>
Raport total ore de seminar/laborator/practică /ore de curs						1,29			

CORELAREA DINTRE COMPETENȚE, REZULTATELE AȘTEPTATE ALE ÎNVĂȚĂRII ȘI DISCIPLINELE STUDIATE

- [Corelarea rezultatelor așteptate ale învățării cu disciplinele studiate;](#)
- [Corelarea rezultatelor așteptate ale învățării cu competențele-cheie, profesionale și transversale.](#)

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