

Universitatea de Vest din Timișoara

Facultatea de Arte și Design

**Raport de evaluare internă
în vederea autorizării**

**Programul de studii universitare de licență
Design de jocuri digitale – Artă și efecte vizuale (în
limba engleză)**

Forma de învățământ: cu frecvență

Limbă de predare: limba engleză

**Încadrarea programului de studii universitare de licență supus procesului de evaluare în
domenii de știință**

Domeniul de studii universitare de licență: Arte vizuale

Ramura de știință: Arte

Domeniul fundamental: Științe umaniste și arte

Domeniul larg conform ISCED-F 2013: 02 Științe umaniste și arte

Domeniul restrâns conform ISCED-F 2013: 021 Arte

Domeniul detaliat conform ISCED-F 2013: 0211 Tehnici audio-vizuale și producție media

Timișoara

Luna ianuarie

Anul 2026

Număr de înregistrare: UVT2026-002508/19.01.2026

Către: Agenția Română de Asigurare a Calității în Învățământul Superior (ARACIS)
Subiect: cerere declanșare procedură de evaluare externă a calității educației – autorizarea de funcționare provizorie a programului de studii universitare de licență **Design de jocuri digitale – Artă și efecte vizuale (în limba engleză)**

Stimați colegi,

Universitatea de Vest din Timișoara (UVT) solicită declanșarea procedurii de evaluare externă a calității educației pentru autorizarea de funcționare provizorie a programului de studii universitare de licență **Design de jocuri digitale – Artă și efecte vizuale (în limba engleză)** din domeniul de studii universitare de licență **Arte vizuale**, organizat în cadrul Facultății de Arte și Design.

Procedura	Autorizare de funcționare provizorie
Instituția de învățământ superior	Universitatea de Vest din Timișoara (UVT)
Facultatea	Facultatea de Arte și Design
Domeniul de studii universitare de licență (DL)	Arte vizuale
Programul de studii universitare de licență (PSUL)	Design de jocuri digitale – Artă și efecte vizuale (în limba engleză)
Forma de învățământ (IF, IFR, ID, DUAL)	Formă de învățământ cu frecvență (IF)
Unitate administrativ-teritorială/Spațiu geografic	Timișoara
Limba/limbile de predare	Limba engleză
Număr de credite de studiu transferabile (ECTS)	180
Persoana de contact a UVT în relația cu ARACIS	Vlad D. Cherecheș, director al Direcției de Management Educațional (DME) Adresă de e-mail: vlad.chereches@e-uvt.ro Număr de telefon: 0744 587 222
Persoană de contact din partea structurii tehnico-administrative și de suport care facilitează managementul activităților de asigurare și evaluare internă și externă a calității pentru programul de studii universitare de licență supus procesului de evaluare	Diana-Ioana Alexan, referent de specialitate în cadrul Serviciului de Management al Calității și Suport pentru Procesul Educațional – Direcția de Management Educațional Adresă de e-mail: diana.alexan@e-uvt.ro Număr de telefon: 0758 921 562
Persoană de contact – responsabilul programului de studii universitare de licență supus procesului de evaluare, coordonatorul echipei de elaborare a raportului de evaluare internă	lect. univ. dr. Valentin-Lucian Ciorba Adresă de e-mail: lucian.ciorba@e-uvt.ro Număr de telefon: 0722 646 055

Anexat acestui raport veți regăsi adeverința nr. 3370, din data 19.01.2026, eliberată de Autoritatea Națională pentru Calificări (ANC), privind înregistrarea calificării aferentă programului de studii universitare de licență **Design de jocuri digitale – Artă și efecte vizuale (în limba engleză)** în Registrul Național al Calificărilor din Învățământul Superior (RNCIS).

Toate datele cuprinse în *Raportul de evaluare internă* a programului de studii universitare de licență pentru care se solicită declanșarea procedurii de evaluare externă, anexat prezentei solicitări, sunt complete, corecte și conforme cu principiile eticii profesionale.

Numărul maxim de studenți care pot fi școlarizați solicitat pentru programul de studii universitare de licență *Design de jocuri digitale – Artă și efecte vizuale (în limba engleză)* este de 25 studenți/an.

În speranța unei cât mai bune colaborări în vederea îmbunătățirii calității proceselor educaționale pe care UVT le desfășoară, vă asigurăm, stimați colegi, de întregă noastră considerație!

Cu considerație,
p. Rector

Prof. univ. dr. Marilen Gabriel PIRTEA

Cuprins

Cuprins	4
I. INFORMAȚII GENERALE	6
I.1. Descriere generală a Universității de Vest din Timișoara (UVT).....	6
Foarte scurt istoric	6
Misiune & structură organizatorică, administrativă & de resurse umane actuală.....	6
I.2. Descriere generală a facultății care organizează programul de studii universitare de licență	11
I.3. Descriere generală a programului de studii universitare supus procesului de evaluare	15
II. Elaborarea raportului de evaluare internă	20
III. Informații necesare pentru aprecierea gradului de îndeplinire a standardelor și indicatorilor de performanță	23
DOMENIUL A. Capacitatea instituțională	23
Criteriul A.1. Structurile și procesele instituționale de tip managerial și administrativ, care implică studenții și alte părți interesate	23
S.A.1.1. Componente organizatorice și procese instituționale	23
I.P.A.1.1.1	23
S.A.1.2. Implicarea părților interesate	25
I.P.A.1.2.1	26
Criteriul A.2. Baza materială și optimizarea utilizării acesteia	27
S.A.2.1. Baza materială	27
I.P.A.2.1.1	27
S.A.2.2. Gestionarea bazei materiale	29
I.P.A.2.2.1	29
Criteriul A.3. Resurse umane adecvate și proceduri transparente de recrutare a personalului, elaborate în condițiile legii	30
S.A.3.1. Resurse umane	30
I.P.A.3.1.1	30
Criteriul A.4. Digitalizarea proceselor instituționale	31
S.A.4.1. Transformarea digitală	31
I.P.A.4.1.1	31
DOMENIUL B. Eficacitatea educațională	35
Criteriul B.1. Conținutul și relevanța programelor de studii	35
S.B.1.1. Conținutul programului/programelor de studii	35
I.P.B.1.1.1	35
Criteriul B.2. Concordanța dintre curriculum și calificare	37
S.B.2.1. Concordanța cu nivelul calificării și competențele vizate	37
I.P.B.2.1.1	37
I.P.B.2.1.2	39
Criteriul B.3. Învățarea, predarea și evaluarea centrate pe student	40
S.B.3.1. Principii	40
I.P.B.3.1.1	41
Criteriul B.4. Accesibilitatea și eficiența resurselor și a serviciilor de sprijin adecvate învățării	42
S.B.4.1. Acces la resurse și servicii.....	42
I.P.B.4.1.1	42
Criteriul B.5. Rezultatele învățării	46
S.B.5.1. Definirea și evaluarea	46

I.P.B.5.1.1.....	46
I.P.B.5.1.2.....	47
Criteriul B.7. Proceduri și practici cu privire la concursul de admitere, la parcursul, recunoașterea și echivalarea studiilor, precum și la certificarea rezultatelor	50
S.B.7.1. Admitere.....	50
I.P.B.7.1.1.....	50
I.P.B.7.1.2.....	51
S.B.7.2. Parcursul academic al studenților	52
I.P.B.7.2.1.....	52
DOMENIUL C. Managementul calității.....	54
Criteriul C.2. Funcționalitatea structurilor de asigurare a calității educației, inclusiv în domeniul eticii și deontologiei universitare, conform legii.....	54
S.C.2.1. Structuri	54
I.P.C.2.1.1.....	54
Criteriul C.3. Proceduri privind inițierea, monitorizarea și revizuirea periodică a programelor și domeniilor de studii și a activităților desfășurate, care implică studenții, angajatorii și alte părți interesate	55
S.C.3.1. Proceduri și aplicarea acestora	56
I.P.C.3.1.1.....	56
I.P.C.3.1.2.....	58
Criteriul C.4. Proceduri de evaluare periodică a calității activităților personalului didactic, didactic auxiliar și administrativ	58
S.C.4.1. Proceduri	58
I.P.C.4.1.1.....	59
Criteriul C.8. Participarea în procesele de evaluare externă, conform legii	60
S.C.8.1. Respectarea obligației de evaluare externă.....	60
I.P.C.8.1.1.....	60
IV. Analiza SWOT	61
V. Principalele provocări și direcții de dezvoltare pentru programul de studii universitare supus procesului de evaluare.....	62
VI. OPIS anexe SharePoint.....	63

I. INFORMAȚII GENERALE

I.1. Descriere generală a Universității de Vest din Timișoara (UVT)

Foarte scurt istoric

Universitatea de Vest din Timișoara (UVT) are la fundamentul său o tradiție sustenabilă a învățământului superior, susținută prin înființarea la Timișoara a Facultății de Filosofie (1841) și apoi a Facultății de Drept (1845). În baza Decretului Regal nr. 660 din 30 decembrie 1944, semnat de Regele Mihai I al României, Universitatea de Vest din Timișoara, noua *alma mater studiorum*, era abilitată să ofere programe de studii universitare în domeniile Drept, Litere și Filosofie, Științe, Medicină Umană, Medicină Veterinară, Farmacie și Teologie.

Prin Decretul nr. 175 publicat în Monitorul Oficial nr. 177 din 3 august **1948** a luat ființă **Institutul Pedagogic din Timișoara** cu o unică facultate, **Facultatea de Matematică-Fizică, cu durata studiilor de 3 ani.**

În anul **1959** a fost înființat **Institutul Pedagogic de 5 ani din Timișoara** cu Facultățile de Matematică, Fizică-Chimie, Filologie, Științe Naturale și Agricole, Istorie și Geografie, Arte Plastice, Educație Fizică.

Perioada modernă a instituției de învățământ superior s-a reconfigurat prin Hotărârea Consiliului de Miniștri nr. **999** din 27 septembrie **1962**, prin care s-a decis ca instituția de învățământ superior să poarte denumirea de **Universitatea din Timișoara**, având în componență Facultățile de Matematică-Mecanică, Fizică și Filologie și secții de Muzică și Arte.

În anul 1989 existau în universitate trei facultăți: **Științe ale Naturii** (cu secțiile de Matematică, Informatică, Matematică-Fizică și Fizică), **Filologie** (cu secțiile de Limba și Literatura Română și Limbi Străine: engleză, franceză, germană, rusă) și **Studii Economice** (cu secțiile de Economia Industriei, Finanțe-Contabilitate și Contabilitate și Economie Agrară).

Prin Hotărârea Guvernului României nr. 458 din 29.07.1994, instituția primește denumirea actuală – **Universitatea de Vest din Timișoara.**

Misiune & structură organizatorică, administrativă & de resurse umane actuală

În prezent, cele 12 facultăți ale Universității de Vest din Timișoara (**Facultatea de Arte și Design, Facultatea de Chimie, Biologie, Geografie, Facultatea de Drept, Facultatea de Economie și de Administrare a Afacerilor, Facultatea de Educație Fizică și Sport, Facultatea de Fizică și**

Matematică, Facultatea de Informatică, Facultatea de Litere, Istorie, Filosofie și Teologie, , Facultatea de Muzică și Teatru, Facultatea de Psihologie și Științe ale Educației, Facultatea de Sociologie și Asistență Socială, Facultatea de Științe ale Guvernării și Comunicării) organizează 83 de programe de studii universitare de licență și 98 de programe de studii universitare de masterat, în 35 de domenii de studii universitare.

La UVT sunt derulate **cinci programe de studii universitare de licență la formă de învățământ la distanță** (Contabilitate și informatică de gestiune, Finanțe și bănci, Management, Informatică, Asistență socială), și **două programe de studii universitare de licență la formă de învățământ cu frecvență redusă** (Educație fizică și sportivă și Drept).

De asemenea, UVT derulează **opt programe de studii universitare de licență cu predare în limbi de circulație internațională** (cinci în limba engleză – Drept european și internațional, Finanțe și bănci, Informatică, Inteligență artificială și Psihologie – Științe cognitive, două în limba germană – Contabilitate și informatică de gestiune și Artele spectacolului (actorie) și unul în limba franceză – Management), precum și **20 de astfel de programe de studii universitare de masterat** (două în limba franceză și 18 în limba engleză, la Facultățile de Arte și Design, Chimie, Biologie, Geografie, Drept, Economie și de Administrare a Afacerilor, Fizică și Matematică, Litere, Istorie și Teologie, Informatică și Științe ale Guvernării și Comunicării).

Comunitatea academică a UVT este alcătuită din **peste 600 de cadre didactice** titulare, profesori, conferențieri, lectori și asistenți universitari, precum și cadre didactice asociate, ce au ca responsabilitate pregătirea celor **peste 15 000 de studenți**.

La finalul anului 2024, personalul UVT a fost compus din personal didactic (53,43%), personal cercetare (6,31%), personal didactic auxiliar (26,20%) și personal nedidactic (14,05%).

Întreaga activitate a Universității de Vest din Timișoara se desfășoară în acord cu prevederile [Cartei universitare](#), care sunt în concordanță cu legislația națională și cu principiile Spațiului European al Învățământului Superior (SEÎS – *European Higher Education Area – EHEA*) și sunt cunoscute de către membrii comunității UVT.

Conform [Cartei universitare](#) (articolul 5), **misiunea generală a UVT este de educație și cercetare avansată, generând, transferând și certificând cunoaștere către societate** prin:

- a) formarea inițială și continuă la nivel universitar, postuniversitar și terțiar nonuniversitar, în scopul dezvoltării profesionale și personale a studenților, studenților-doctoranzi și cursanților, a pregătirii lor active pentru societate, precum și în vederea inserției sustenabile în dinamica pieței muncii a absolvenților și satisfacerii nevoii avansate de competență a mediului socio-economic;
- b) cercetarea științifică, creația artistică și performanța sportivă, dezvoltarea, inovarea și transferul tehnologic, prin creația individuală și colectivă, relevante pentru progresul cunoașterii și mediul socio-economic;

- c) implicarea în comunitate, prin desfășurarea unor activități comune în beneficiul universității și al mediului social, economic și cultural, precum și prin formarea și promovarea valorilor democratice, ale statului de drept și a drepturilor fundamentale ale omului, pregătind cetățeni activi și implicați în societate.

UVT își asumă misiunea proprie de catalizator al dezvoltării societății românești prin crearea unui mediu inovativ și participativ de cercetare științifică, de învățare, de creație cultural-artistică și de performanță sportivă, transferând spre comunitate competențe și cunoștințe prin serviciile de educație, cercetare și de consultanță pe care le oferă partenerilor din mediul economic și socio-cultural, precum și prin formarea și promovarea valorilor democratice, ale statului de drept și ale drepturilor și libertăților fundamentale, pregătind cetățeni activi și implicați în societate.

UVT își asumă misiunea de a gestiona activitățile de cercetare, dezvoltare și inovare și prin intermediul laboratoarelor vii pentru inovare în educație, cercetare și relația cu comunitatea. Acest cadru integrează principiile inovării deschise, ale helixului cvadruplu și ale dezvoltării durabile și sustenabile, la nivelul tuturor misiunilor sale, precum și în cadrul proceselor sale administrative.

Realizarea misiunii UVT se concretizează în:

- a) promovarea cercetării științifice, a dezvoltării și inovării, a transferului tehnologic, a creației literar-artistice și a performanței sportive;
- b) formarea inițială și continuă a resurselor umane calificate și înalt calificate;
- c) dezvoltarea gândirii critice și a potențialului creativ al membrilor comunității universitare;
- d) crearea, tezurizarea și răspândirea valorilor culturii și civilizației umane;
- e) promovarea interferențelor multiculturale, plurilingvistice și interconfesionale;
- f) afirmarea culturii și științei românești în circuitul mondial de valori;
- g) dezvoltarea societății românești în cadrul unui stat de drept, liber și democrat;
- h) afilierea la alianțe universitare europene;
- i) promovarea drepturilor fundamentale ale omului și a principiilor asigurării egalității de șanse și nediscriminării;
- j) formarea de cetățeni activi și implicați în societate, conform principiilor democratice.

Conform articolului 8 din [Carta universitară](#), UVT funcționează și este condusă pe baza principiului autonomiei universitare, în condițiile respectării legii și a reglementărilor proprii. Autonomia universitară se manifestă în activitățile de cercetare, dezvoltare, inovare și transfer tehnologic, educație, creație artistică, performanță sportivă și în relațiile cu autoritățile și instituțiile din țară și din străinătate.

UVT recunoaște și aplică principiile *Declarației privind libertatea academică și autonomia instituțiilor de învățământ superior* (Lima, 1988) și ale *Magna Charta Universitatum*.

Deviza academică a Universității de Vest din Timișoara este *Scientiae et artes. Doctrina et disciplina* (articolul 4, alineatul (4) din Carta UVT).

Structura de conducere a UVT este **Senatul universitar**, ce își desfășoară activitatea în baza unui [regulament de organizare și funcționare](#) și este format din cadre didactice universitare și studenți aleși în mod democratic, prin vot universal, direct și secret, în baza [Regulamentului privind alegerile structurilor și funcțiilor de conducere a Universității de Vest din Timișoara](#) și [Regulamentului de alegere a studenților reprezentanți din UVT](#). Componența Senatului UVT, a Comisiilor Senatului și hotărârile acestei structuri pot fi consultate pe site-ul instituției: <https://uvt.ro/ro/organizare/senat-uvt/>.

Conducerea executivă a activității universității este asigurată de către **Consiliul de Administrație**, ce își desfășoară activitatea în baza unui [regulament de organizare și funcționare](#). Componența Consiliului de Administrație UVT și hotărârile acestei structuri pot fi consultate pe site-ul acesteia: <https://uvt.ro/ro/organizare/consiliul-de-administratie/>.

Toate informațiile de interes public sunt accesibile pe site-ul UVT la adresa www.uvt.ro.

Structura administrativă și academică a UVT este stabilită prin **două organigrame**, una de [învățământ și cercetare](#) și alta [tehnic-administrativă](#).

La nivel național, **Universitatea de Vest din Timișoara** este membră a **Consiliului Național al Rectorilor (CNR)**, dar face parte și din **Consortiul Universitaria**, alături de **Universitatea „Babeș-Bolyai” din Cluj Napoca, Universitatea din București, Universitatea „Alexandru Ioan Cuza” din Iași, Academia de Studii Economice din București, Universitatea din Craiova, Universitatea „Lucian Blaga” din Sibiu, Universitatea „Dunărea de Jos” din Galați și Universitatea „Ovidius” din Constanța**. Înființat în iunie 2009, **Consortiul** reprezintă un important partener de dialog cu ministerul de resort în probleme referitoare la învățământul superior, precum direcțiile strategice de dezvoltare, activitatea de cercetare, finanțarea sau internaționalizarea.

În vederea îndeplinirii obiectivelor strategice de internaționalizare ale UVT și în sprijinul dezvoltării și gestionării unui portofoliu de parteneri internaționali strategici, UVT este afiliată următoarelor organizații internaționale:

- **Agence Universitaire de la Francophonie (AUF);**
- **European University Association (EUA);**
- **International Association of Universities (IAU);**
- **European Association of Erasmus Coordinators (EAEC);**
- **European Association for International Education (EAIE);**
- **Magna Charta Observatory;**
- **Danube Rectors Conference;**
- **Rețeaua Catedrelor Senghor.**

Universitatea de Vest din Timișoara (UVT) face parte din **Alianța Universitară Europeană UNITA – Universitas Montium**, alături de Universidade de Beira Interior (Portugalia), Instituto Politécnico da Guarda (Portugalia), Universidad Pública de Navarra (Spania), Universidad de Zaragoza (Spania), Université de Pau et des Pays de l'Adour (Franța), Université Savoie Mont Blanc (Franța), Università di Torino (Italia), Università degli Studi di Brescia (Italia), Haute Ecole Spécialisée de Suisse Occidentale (Elveția), Universitatea Transilvania din Brașov (România) și Yuriy Fedkovych Chernivtsi National University in Ukraine.

Toate informațiile cu privire la desfășurarea procesului educațional și a activităților conexe acestuia, regulamentele, metodologiile și procedurile aferente, dar și alte informații de interes pentru studenții UVT sunt disponibile, centralizat, pe site-ul instituției, în secțiunea [EDUCATIE](#).

UVT este evaluată periodic la nivel instituțional de către Agenția Română de Asigurare a Calității în Învățământul Superior (ARACIS), cea mai recentă astfel de evaluare finalizându-se în anul 2022 cu menținerea acreditării instituției cu calificativul „grad de încredere ridicat”.

Lista documentelor justificative menționate în această secțiune este disponibilă [aici](#).

I.2. Descriere generală a facultății care organizează programul de studii universitare de licență

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

Facultatea de Arte și Design organizează programe de studii universitare pentru toate cele trei cicluri de studii: studii universitare de licență (cu durata de 3 ani), studii universitare de masterat (cu durata de 2 ani) și studii universitare de doctorat (cu durata de 3/4 ani), toate în forma de învățământ cu frecvență, în conformitate cu Nomenclatorul domeniilor și programelor de studii emis de Ministerul Educației și Cercetării.

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

Echipa managerială executivă este formată din decanul facultății - prof. univ. dr. Diana Andreescu, 2 prodecani - prof. univ. dr. Eduard Jakabhazi responsabil de problemele de strategie academică și cercetare universitară și conf. univ. dr. Remus Rotaru - responsabil de problemele administrative și studentești, 2 directori de departament - Departamentul Arte Vizuale: conf. univ. dr. Lazea Andreea și Departamentul Design și Arte Aplicate: prof. univ. dr. Iosif Mihailo și 1 director al Școlii doctorale de Arte - prof. univ. dr. Camil Mihăescu.

În cadrul Facultății de Arte și Design există două departamente:

Departamentul de Arte Vizuale, gestionează 5 programe de studii universitare de licență: *Arte plastice - Pictură, Arte plastice - Grafică, Arte plastice - Sculptură, Arte plastice (fotografie – videoprocesarea computerizată a imaginii), Conservare – restaurare* și 5 programe de studii universitare de masterat: *Pictură – Surse și resurse ale imaginii, Arte grafice, Foto-video, Patrimoniu, restaurare și curatoriat în artele vizuale și Artă eclezială și restaurare.*

Programele de studii din portofoliul **Departamentului de Design și Arte Aplicate** sunt 5 de licență: *Design grafic, Design de obiect și creație digitală, Design ambiental; Arte decorative și Modă - design vestimentar* și 4 de masterat: *Design grafic - comunicații vizuale, Design de interior și de produs, Design vestimentar - design textil, Game Art (în limba engleză).*

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

Profilul studenților și situația socio-economică arată că de-a lungul anilor facultatea atrage un profil studentesc divers, caracterizat de o puternică motivație creativă și o orientare pronunțată către inovație. FAD atrage studenți preponderent din Regiunea de Vest (Timiș, Arad,

Caraș-Severin, Hunedoara), dar și un număr semnificativ din restul țării, datorită reputației UVT și a Timișoarei ca pol cultural și economic.

Majoritatea absolvenților provin de la licee de artă (profil Arte Vizuale), licee teoretice sau licee cu profil vocațional/tehnic cu componente artistice. Admiterea bazată pe examen de portofoliu și aptitudini asigură selectarea candidaților cu înclinație naturală pentru creație, esențială pentru succesul în zona **Design de jocuri digitale – Artă și efecte vizuale (în limba engleză)**.

Deși proveniți din medii socio-economice diverse, studenții de la Facultatea de Arte și Design manifestă adesea un nivel ridicat de autonomie și sunt orientați către piața freelance și proiecte încă din timpul studiilor, fapt confirmat și de modulele disciplinei *Competențe de antreprenoriat* incluse în planul de învățământ.

Angajabilitatea absolvenților Facultății de Arte și Design în domenii conexe Game Design și VFX este puternică, programul nou fiind conceput pentru a maximiza rata de absorbție. Deși 25% dintre angajatorii consultați au confirmat deja angajarea absolvenților facultății de Arte și Design (înainte de înființarea și organizarea programului specializat), se așteaptă o creștere semnificativă a acestei rate. Absolvenții sunt deja prezenți în sectoarele Graphic Design, Advertising și Media Production.

Facultatea prioritizează integrarea experienței practice, recunoscând că experiența profesională și stagiile de practică sunt considerate criterii foarte importante în procesul de recrutare. Parteneriatele cu partenerii locali și naționali de Game Dev și VFX asigură locuri dedicate pentru studenți.

O proporție notabilă a absolvenților alege calea freelance sau înființează micro-studiouri, valorificând competențele transversale și tehnice dobândite.

Internaționalizarea este un pilon strategic al UVT și Facultății de Arte și Design, esențială pentru un domeniu global precum Game Development. Programul Erasmus+: FAD derulează parteneriate extinse Erasmus+ cu universități de prestigiu din Europa, oferind studenților mobilități de studiu și plasament. Participarea Universității de Vest în Consorțiul Universitar European UNITA îmbogățește paleta de opțiuni și de legături atât pentru dezvoltarea curriculară, diversificarea specialiștilor și a cadrelor didactice invitate cât și pentru mobilitățile studențești out-going și in-coming. Consorțiul UNITA facilitează și dezvoltarea de proiecte colaborative cu studenți și cadre didactice din alte țări, sporind expertiza în contexte pluridisciplinare.

Angajatorii au confirmat că participarea la mobilități internaționale este un criteriu important de recrutare, recunoscând valoarea adaptabilității culturale și a expunerii la metodologii de lucru diferite.

Predarea în limba engleză și sporirea abilităților de comunicare în engleză asigură că absolvenții sunt pregătiți să lucreze în echipe internaționale sau să comunice cu clienți globali (conform cerințelor pieței de VFX și Game Development).

Personalul didactic al Facultății de Arte și Design este format din profesori și specialiști cu o dublă expertiză: academică și profesională, mulți dintre ei fiind artiști recunoscuți și activi în industriile creative. O parte din cadrele didactice activează ca freelanceri sau consultanți în domenii conexe (design, animație, multimedia), asigurând transferul de cunoștințe direct aplicabile și actuale către studenți. Personalul didactic din cadrul programului **Design de jocuri digitale – Artă și efecte vizuale (în limba engleză)** va fi completat cu specialiști cu expertiză directă în tehnologiile cheie (Python, AI, 3D Sculpting, Game Engines), asigurând livrarea disciplinelor de specialitate la standarde industriale.

Baza materială a facultății este esențială pentru a susține formarea calificării **Creator de resurse pentru jocuri digitale** la nivel 6 CNC, îndeplinind cerințele specifice ARACIS pentru programele de artă digitală. Există laboratoare dedicate (atelier/studio) dotate cu stații de lucru (workstations) performante, capabile să ruleze software-uri industriale solicitante (Maya, ZBrush, Adobe Suite, Game Engines). Acestea sunt esențiale pentru Digital Sculpting și Rendering. Facultatea deține echipamente specializate (ex: tablete grafice Wacom, monitoare calibrate, sisteme de Motion Capture, scanere 3D/LiDAR) necesare pentru discipline precum Photogrammetry & LiDAR Scanning și CGI & Green Screen Techniques. Studenții au acces la o bibliotecă digitală vastă, abonamente la baze de date științifice (Web of Science) și, cel mai important, la platforme de e-learning (LMS) unde sunt disponibile suporturile de curs actualizate anual, ghidurile de laborator și resurse pentru AI and Generative Tools.

Conform misiunii programului, Facultatea de Arte și Design promovează creația, gândirea critică și cercetarea aplicată. Proiectele de cercetare se concentrează pe intersecția artă-tehnologie, incluzând explorarea noilor medii (AR/VR) și studiul impactului AI asupra proceselor creative (AI and Generative Tools for Gaming). Absolvenții sunt încurajați să participe la festivaluri game design și la concursuri de jocuri (Game Jams), asigurând vizibilitatea rezultatelor.

Pe termen scurt, planul este de a consolida noul program de studii universitare de licență **Design de jocuri digitale – Artă și efecte vizuale (în limba engleză)** prin consolidarea parteneriatelor strategice exclusive cu studiourile de top din România pentru stagii, achiziționarea de licențe software de nișă (ex: Houdini), pentru a susține excelența în VFX și organizarea de evenimente anuale de profil (Game Dev conferences/workshops) pentru a poziționa Facultatea de Arte și Design ca un jucător cheie în educația de gaming.

Facultatea de Arte și Design, respectiv Universitatea de Vest din Timișoara dispune de spații proprii necesare activităților didactice/aplicative/laboratoare cu dotare corespunzătoare pentru toate disciplinele din planul de învățământ ale programului de studii universitare din în imobilul facultății situat pe str. Oituz nr. 4 din Timișoara. Studenții înmatriculați ([Anexa 1SP – Evoluția numărului de studenți înmatriculați în anul I de studii la programele de studii universitare din cadrul facultății, pentru fiecare formă de finanțare \(buget/taxă\) în ultimii 5 ani](#)) beneficiază

de întreaga bază materială a facultății, în funcție de nevoi, prin programarea judicioasă a spațiilor, conform orarelor semestriale.

Clădirea Facultății de Arte și Design adăpostește 4 săli de curs/seminar cu un total de 410 mp, 42 de laboratoare și ateliere cu un total de 4384 mp, și o bibliotecă de 104 mp.

Facultatea de Arte și Design asigură programului de studii **Design de jocuri digitale – Artă și efecte vizuale (în limba engleză)** spații pentru activitatea didactică și de cercetare în concordanță cu normativele în vigoare, cu o dotare tehnică corespunzătoare programului de studii, materiale auxiliare, în funcție de destinația și activitățile desfășurate în aceste spații.

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

I.3. Descriere generală a programului de studii universitare supus procesului de evaluare

Universitatea de Vest din Timișoara (UVT), în calitate de universitate comprehensivă, urmărește dezvoltarea unor programe de studii care răspund evoluțiilor din sfera academică, dat și nevoilor mediului socio-economic. În acest context, înființarea programului de licență **Design de jocuri digitale – Artă și efecte vizuale (în limba engleză)** reprezintă o inițiativă strategică ce răspunde transformărilor accelerate din domeniul artelor digitale și industriei de gaming.

Facultatea de Arte și Design dispune de o tradiție solidă în formarea resursei umane pentru domeniile artelor vizuale și aplicate. Extinderea competențelor către zona digitală – animație, modelare 3D, efecte vizuale, vizualizare și producție pentru jocuri video – vine ca o continuare firească a misiunii facultății. Introducerea acestui program capitalizează infrastructura existentă și expertiza cadrelor didactice, completând oferta educațională cu un domeniu emergent care necesită o combinație de formare artistică și competențe tehnice.

Necesitatea programului este justificată de dinamica pieței muncii locale, din România și Europa, unde industriile creative digitale sunt într-o creștere accelerată. În ultimii ani, Timișoara a devenit un pol regional pentru game development, efecte vizuale, multimedia și animație, găzduind studiouri specializate, companii de software cu divizii dedicate jocurilor, agenții de publicitate și postproducție, precum și hub-uri creative. Consultările realizate cu reprezentanți ai acestor industrii indică un deficit de specialiști în: *concept art, character și environment design, animație 2D/3D, modelare 3D, texturare, lighting, VFX pentru film și jocuri*, precum și în *pipeline-uri și tool-uri* pentru motoare grafice. În prezent, oferta educațională regional, poate chiar nici cea națională, nu acoperă aceste nevoi, iar companiile sunt nevoite să recruteze din centre universitare îndepărtate sau să investească mai mult în formare internă.

Programul propus se aliniază cadrului european ESCO (European Skills, Competences, Qualifications and Occupations), adresând ocupații și competențe relevante pentru economia digitală. Curricula urmărește dezvoltarea abilităților tehnice, artistice și transversal. Prin această corelare cu ESCO, programul asigură compatibilitatea europeană a calificării și facilitează mobilitatea absolvenților pe piața internațională. Pentru continuarea studiilor, Facultatea noastră oferă în prezent un program de studii universitare de masterat *Game Art*, care ar putea prelua astfel absolvenții programului de licență propus, oferindu-se o pregătire axată pe dimensiunea artistică a jocurilor video. Impactul socio-economic și cultural al programului **Design de jocuri digitale – Artă și efecte vizuale (în limba engleză)** este semnificativ pentru regiune și nu numai, prin formarea unei noi generații de specialiști capabili să contribuie la consolidarea sectorului local de gaming și VFX. UVT, prin acest program, devine un actor-cheie în dezvoltarea

ecosistemului creative-tech regional, susținând competitivitatea economică, inovarea artistică și colaborările cu mediul privat și cultural.

Conchidem astfel că, înființarea programului ***Design de jocuri digitale – Artă și efecte vizuale (în limba engleză)*** este pe deplin justificată prin nevoile pieței muncii, prin misiunea UVT ca universitate comprehensivă, prin direcțiile de dezvoltare ale FAD și prin alinierea la standardele europene de competențe. Programul răspunde unei cereri reale și emergente și contribuie la dezvoltarea durabilă a industriilor creative din România.

Programul de licență ***Design de jocuri digitale – Artă și efecte vizuale (în limba engleză)*** este conceput ca un răspuns direct la evoluția rapidă a industriilor creative, în special a jocurilor video, mediilor interactive și producției digitale ([Anexa 2SP – Planul de învățământ al programului de studii universitare supus procesului de evaluare](#); [Anexa 3SP – Fișele tuturor disciplinelor din planul de învățământ al programului de studii universitare supus procesului de evaluare](#)). Având un profil interdisciplinar, programul integrează cunoaștere din domeniile artei vizuale, designului interactiv, tehnologiilor software, animației 3D și efectelor vizuale, urmărind formarea unor profesioniști capabili să opereze în contexte complexe, inovative și în continuă transformare. Misiunea programului este de a dezvolta specialiști care pot concepe, proiecta și implementa produse digitale interactive de înalt nivel, valorificând atât creativitatea artistică, cât și rigora tehnică necesară industriei contemporane.

Obiectivele programului vizează formarea unei expertize teoretice solide privind istoria și evoluția jocurilor video, estetica digitală, narativitatea interactivă și principiile fundamentale ale designului vizual. În același timp, programul urmărește dezvoltarea unor capacități de creație și analiză capabile să genereze soluții inovatoare. Studenții sunt încurajați să înțeleagă critic contextul cultural, economic și tehnologic în care apar și evoluează jocurile, să recunoască direcțiile actuale ale industriei și să contribuie creativ la dezvoltarea acesteia.

Rezultatele învățării din categoria „cunoaștere” reflectă o abordare comprehensivă asupra domeniului. Absolvenții dobândesc o înțelegere aprofundată a designului de joc, a principiilor care structurează mecanicile gameplay-ului, a conceptelor vizuale, a compoziției spațiale și a relației dintre narațiune și interactivitate. Ei cunosc evoluția istorică a mediilor interactive și modul în care progresul tehnologic a influențat estetica și structurile narative ale jocurilor video. Totodată, stăpânesc fundamente esențiale ale graficii 3D – modelare, topologie, rigging, animație, iluminare și renderizare – precum și arhitectura software, utilizarea bibliotecilor de programare, structura motoarelor de joc și procesele de analiză tehnică necesare dezvoltării de aplicații interactive. Cunoștințele includ, de asemenea, principiile designului de personaje și medii, anatomia artistică, biomecanica, stilizarea și captarea datelor 3D prin fotogrammetrie sau motion capture, împreună cu elemente de media studies și analiza impactului socio-cultural al jocurilor.

Din perspectiva competențelor, programul formează *abilități* specializate necesare pentru inovare, rezolvarea problemelor complexe și dezvoltarea produselor interactive. Absolvenții pot elabora concepte de joc complete și scenarii pentru narațiuni interactive, pot crea storyboard-uri și documentații profesionale utilizate în industrie. Au capacitatea de a proiecta sisteme de reguli și mecanici de joc, de a testa și ajusta gameplay-ul prin prototipare și iterare, precum și de a corela progresia narativă cu experiența utilizatorului. De asemenea, dobândesc competențe avansate în modelare și animație 3D, texturare, sculptură digitală, rigging și integrarea animațiilor în motoare de joc. Folosesc software specializat pentru crearea de personaje și medii 3D, pentru simulări ale luminii, materialelor și atmosferei, dar și pentru realizarea de efecte vizuale, montaj și compoziție digitală.

O componentă importantă a programului o reprezintă formarea competențelor tehnice necesare lucrului cu limbaje de programare și instrumente specifice industriei jocurilor video. Absolvenții pot dezvolta aplicații interactive, pot integra module software și pot adapta soluții existente pentru a răspunde unor cerințe complexe. În același timp, sunt capabili să analizeze cerințe, să genereze specificații tehnice clare și să gestioneze în mod eficient documentația aferentă proceselor creative și tehnice. Competențele includ și abilitatea de a realiza estimări realiste pentru etapele unui proiect, de a administra resurse și de a optimiza fluxurile de lucru prin intermediul instrumentelor digitale de planificare.

Dimensiunea de *responsabilitate și autonomie* este esențială pentru nivelul 6 EQF și se reflectă în capacitatea absolvenților de a lucra la proiecte, în echipe creative și tehnice și de a asigura coerența artistică, tehnică și narativă a produselor realizate. Absolvenții își asumă responsabilitatea pentru calitatea execuției, pentru documentarea riguroasă a proceselor și pentru menținerea standardelor profesionale în toate etapele dezvoltării unui joc sau ale unei producții vizuale. Ei gestionează bugete, resurse și comunicarea în echipe multidisciplinare, adoptând o atitudine etică și asigurând respectarea legislației privind drepturile de autor. Capacitatea de analiză critică, flexibilitatea profesională și adaptabilitatea la medii diferite de producție sunt componente centrale ale formării, care le permit absolvenților să ia decizii strategice în contexte complexe sau imprevizibile.

Prin structura sa orientată spre practică, cercetare aplicată și colaborare interdisciplinară, programul de licență **Design de jocuri digitale – Artă și efecte vizuale (în limba engleză)** contribuie la formarea unor profesioniști capabili să se integreze în mod competitiv pe piața muncii. Domenii precum: game design, animație 3D, VFX, dezvoltare software pentru aplicații interactive, producție multimedia, design narativ și managementul proiectelor digitale oferă numeroase oportunități pentru absolvenți. Programul este aliniat standardelor europene și urmărește să dezvolte o generație de creatori și specialiști care pot răspunde cerințelor industriei și pot contribui activ la evoluția acesteia, prin soluții originale, responsabilitate profesională și excelență tehnică.

Resursele de învățare specifice programului de studii universitare de licență **Design de jocuri digitale – Artă și efecte vizuale (în limba engleză)** din cadrul Universității de Vest din Timișoara, și al Facultății de Arte și Design includ infrastructură, software, echipamente și suport educațional adaptat atât dimensiunii artistice, cât și celei tehnico-digitale a formării. În primul rând, laboratoarele specializate în grafică digitală, modelare 3D, scanare și printare 3D, animație și efecte vizuale constituie baza materială esențială. Acestea sunt dotate cu stații grafice performante, tablete grafice profesionale, monitoare specifice și licențe pentru programe de specialitate.

Pentru componenta de captare și procesare a datelor 3D, sunt necesare echipamente dedicate precum camere foto profesionale pentru fotogrammetrie, scanere 3D, sisteme de motion capture și iluminare adecvată pentru înregistrarea mișcării sau a materialelor. Atelierele și laboratoarele specifice unei facultăți de arte, completează resursele extinse ale celorlalte facultăți din UVT (Facultatea de Informatică și Facultatea de Muzică și Teatru) prin dezvoltarea abilităților tradiționale și modern, în concordanță cu exigențe tehnice de game design și game development.

Biblioteca facultății, cu acces la volume de specialitate, estetica imaginii, animație, media digitală și programare pentru arte vizuale, precum și la baze de date și resurse academice electronice, susține activ învățarea teoretică și documentarea proiectelor. Studiourile multimedia și spațiile de producție video permit realizarea de materiale animate, filmare, compoziție și integrarea efectelor vizuale.

Resursele educaționale includ, de asemenea, platforme digitale (LMS), arhive de proiecte, tutoriale interne, materiale video și suport tehnic oferit de personal specializat. Colaborările cu studiouri de jocuri, agenții creative și instituții culturale oferă acces la practică, feedback profesionist și proiecte reale. Împreună, aceste resurse creează un mediu complet și integrat pentru formarea profesională în game art, design și efecte vizuale.

Resursa umană a Departamentului Design și Arte Aplicate, responsabilă de implementarea programului de studii universitare de licență **Design de jocuri digitale – Artă și efecte vizuale (în limba engleză)**, este structurată astfel încât să acopere în mod coerent componentele artistice, tehnice și de interdisciplinaritate ale programului propus. Conform statului de funcții previzionat ([Anexa 4SP – Statul previzionat de funcții al programului de studii universitare de licență supus procesului de evaluare](#)), programul beneficiază pe durata celor trei ani de studii de un nucleu permanent format din șase cadre didactice titulare, toate încadrate în regim normat și cu specializări relevante domeniilor de design, arte vizuale, media digitală și tehnologie interactivă.

Structura de bază include un profesor universitar cu o normă de 9 ore convenționale pe săptămână, coordonator al activităților academice de nivel avansat și responsabil pentru cursurile de conceptualizare artistică, teorie și practici vizuale contemporane și conducerea

proiectelor de cercetare aplicată, acoperind zone precum: UI/XR, designul pentru experiențe imersive, instrumentele pentru gaming și efecte vizuale, imaginile computerizate și coordonarea interdisciplinară a proiectelor de licență. Expertiza sa asigură fundamentul teoretic și metodologic al programului.

Colectivul didactic superior este completat de trei conferențieri universitari, cu norme între 10 și 11,5 ore convenționale, care acoperă zone precum design interactiv, animație, compoziție vizuală, ambientare, personaje, recuzite, modelare 3D, concept art, istoria jocurilor, storytelling digital, procesualitatea jocurilor video și managementul proiectelor creative. Ei contribuie atât la activitățile teoretice și practice, cât și la coordonarea atelierelor și a proiectelor interdisciplinare.

Din zona formării practice și a aplicării tehnicilor de producție digitală fac parte un lector universitar (12,5 ore convenționale) și un asistent universitar (13 ore convenționale), implicați în activități de laborator, mentorat, proiectare vizuală, modelare și animație, precum și în monitorizarea proceselor de învățare centrate pe proiect.

În plus față de aceste posturi titularizate, departamentul prevede un post vacant de lector cu o normă de 18 ore convenționale, impus de noile reglementări, acoperit prin colaborare internă și între facultăți. Activitățile didactice aferente sunt distribuite între cadre ale Facultății de Arte și Design și specialiști din alte facultăți ale universității: Facultatea de Informatică, pentru module de programare, tehnologie și sisteme interactive, Facultatea de Muzică și Teatru, pentru module dedicate dramaturgiei, narațiunii interactive, compoziției sonore și performativității în mediile digitale, respectiv Facultatea de Economie și Administrarea Afacerilor pentru dimensiunea formativă antreprenorială a jocurilor și producțiilor video.

Această structură asigură un corp profesoral divers, interdisciplinar și bine echilibrat, capabil să ofere atât expertiză artistică, cât și competențe tehnice avansate, esențiale pentru funcționarea unui program modern de licență orientat spre game design, artă digitală și efecte vizuale.

II. Elaborarea raportului de evaluare internă

1. Prezentarea echipei care a elaborat raportul și a procesului de lucru

Prezentul Raport de evaluare internă pentru programul de studii universitare de licență *Design de jocuri digitale – Artă și efecte vizuale (în limba engleză)* a fost elaborat de o echipă constituită din persoane cu responsabilități directe în implementarea programului de studii, cât și reprezentanți ai părților interesate relevante. Componența echipei este următoarea:

- Lect. univ. dr. Lucian Valentin Ciorba, responsabil al programului de studii, în calitate de coordonator al procesului de elaborare a raportului; a asigurat centralizarea și analiza informațiilor, corelarea acestora cu standardele ARACIS și integrarea feedback-ului obținut din partea actorilor implicați;
- Prof. univ. dr. habil. Iosif Mihailo, director al Departamentului Design și Arte Aplicate, cu rol în verificarea conformității programului cu strategia academică a departamentului și în susținerea fundamentării interdisciplinare a acestuia;
- Conf. univ. dr. Sergiu Zegrean, conf. univ. dr. Alexandru Bunii, conf. univ. dr. Dan Moga, conf. univ. dr. Corina Nani – cadre didactice implicate în activitățile didactice și de proiectare curriculară aferente domeniilor game design, artă digitală, efecte vizuale, tehnici multimedia și producție digitală;
- Asist. univ. drd. Maria Moga, asist. univ. drd. Alin Grangure – absolvenți ai programului de studii universitare de licență Design, integrați în proces în calitate de reprezentanți ai beneficiarilor direcți ai programelor din domeniu; au contribuit cu perspective privind calitatea procesului educațional, relevanța curriculară și experiența de formare;
- Ilea Cristian Alin (Societatea Română de Televiziune), Georgiana Toea (AMC Studio), Gheorghe Șfaițer (Business Plus SRL), Solomie Valentin (HDV Studio SRL) – reprezentanți ai mediului profesional și ai partenerilor externi din industriile creative (game development, animație, VFX, design 3D, producție digitală). Aceștia au oferit contribuții esențiale privind cerințele actuale ale pieței muncii, competențele specifice cerute de angajatori și tendințele de dezvoltare ale sectorului.

Un element central al fundamentării programului de studii *Design de jocuri digitale – Artă și efecte vizuale (în limba engleză)* îl reprezintă caracterul său profund interdisciplinar, considerat esențial pentru formarea competențelor necesare în domeniile game development, artă digitală și efecte vizuale. Dat fiind că industria jocurilor video funcționează la intersecția dintre creația artistică, tehnologiile avansate, designul narativ, managementul proiectelor și producția audio-vizuală, dezvoltarea unui program de studii relevant și competitiv impune colaborarea între specialiști din multiple arii academice.

În elaborarea prezentului raport și în definirea curriculumului s-a urmărit în mod explicit structurarea programului ca platformă educațională inter- și transdisciplinară. În acest scop, au

fost implicate cadre didactice, specialiști și consultanți academici din următoarele facultăți ale Universității de Vest din Timișoara:

- Facultatea de Economie și de Administrare a Afacerilor - oferind expertiză în managementul proiectelor creative, marketing digital, industrii culturale și antreprenoriat, domenii esențiale pentru înțelegerea ciclului de viață al unui produs video-ludic și pentru integrarea absolvenților în piața muncii.
 - Facultatea de Informatică - contribuind cu competențe avansate în programare, grafică computațională, inteligență artificială și dezvoltare software, elemente fundamentale pentru realizarea mecanicilor de joc, a motorului grafic și a producției tehnice.
 - Facultatea de Teatru și Muzică - acoperind zona de storytelling, dramaturgie, design sonor, scenografie digitală și interpretare, contribuind la formarea competențelor creative și expresive necesare în dezvoltarea narațiunii și a identității estetice a jocului.
- Procesul de realizare a raportului a cuprins următoarele etape principale:
- Colectarea și analizarea datelor privind resursele academice, infrastructura, relevanța programului și corelarea acestuia cu standardele ARACIS și cu tendințele actuale din domeniu.
 - Consultarea cadrelor didactice din facultățile implicate pentru stabilirea coerentă a competențelor specifice și a structurii interdisciplinare a curriculumului.
 - Consultarea studenților și absolvenților prin discuții, chestionare și sesiuni de feedback, cu scopul evaluării satisfacției și al identificării necesarului de dezvoltare curriculară.
 - Consultarea angajatorilor și partenerilor externi, prin interviuri și analize de nevoi profesionale, pentru asigurarea relevanței programului în raport cu dinamica industriei.
 - Redactarea, analizarea și validarea raportului de către responsabilul programului și membrii echipei, urmate de avizarea documentului în cadrul Consiliului Departamentului.

Responsabilul programului de studii universitare de licență **Design de jocuri digitale – Artă și efecte vizuale (în limba engleză)** coordonează implementarea și monitorizarea programului, asigură calitatea procesului de predare-învățare, gestionează relația cu studenții, cadrele didactice și partenerii externi, și contribuie la dezvoltarea continuă a conținutului disciplinelor, în concordanță cu cerințele ARACIS și cu evoluțiile industriei.

În prezent lect. univ. dr. ing. Valentin Lucian Ciorba este titular la Universitatea de Vest din Timișoara, Facultatea de Arte și Design, Departamentul de Design și Arte Aplicate. A finalizat un doctorat în Arte Vizuale în 2021 cu tema „Interacțiunea dintre vizual și noile media – explorări creative și cognitive”, cu o lucrare practică în folosirea instrumentelor de inteligență artificială în artele vizuale cu Generative Adversarial Networks GAN. Acest parcurs este susținut de absolvirea studiilor universitare de licență/masterat la Universitatea Politehnică Timișoara în Electronică și Telecomunicații și de o certificare în Jurnalism TV obținută de la BBC Londra, la Academia de

Teatru și Film din București, care îi permite să articuleze o abordare interdisciplinară solidă în media digitală, tehnologie și comunicare.

În calitate de cadru universitar, este implicat activ în livrarea unui portofoliu didactic diversificat în Design Graphic, Game Art, Efecte Vizuale și Tehnologii Digitale Imersive, completat de activități de predare în Scriere Academică, Etica Cercetării, Motion Graphics, Animație, Game Engines, VR și AR. Activitatea didactică din domeniu a fost dezvoltată în calitate de fondator și cadru didactic la programul de studii universitare de masterat Game Art, lansat în anul 2023, în colaborare cu parteneri din industria de Game Design & Development.

În paralel, ocupă funcția de Director al Centrului de Cercetare și Creație în Arte Decorative și Design, unde coordonează inițiative de cercetare la intersecția dintre Inteligența Artificială Generativă, Agentic AI și fluxurile avansate de producție vizuală. Activitatea sa recentă prioritizează generarea de conținut video de nouă generație și adoptarea strategică a instrumentelor inovatoare bazate pe AI, menținând în același timp un cadru etic și metodologic riguros. Are o experiență de peste 20 de ani în Producția de Film și TV, cu o abordare avansată în folosirea ultimelor tehnologii de efecte vizuale VFX și post-producție video în colaborare cu studiouri locale și internaționale.

De asemenea, are o experiență de peste 25 de ani în leadership în sectorul non-profit și în mediul educațional, în calitate de fondator al Fundației Student Plus. În plus, am coordonat timp de șapte ani Centrul Europe Direct, reprezentând Comisia Europeană în vestul României și consolidând inițiative regionale de informare, comunicare și formare.

III. Informații necesare pentru aprecierea gradului de îndeplinire a standardelor și indicatorilor de performanță

Informațiile privind îndeplinirea standardelor de calitate specifice privind modul de desfășurare a activităților aferente programelor de studii universitare la forma de organizare cu frecvență, din ciclul I de studii la nivelul programului de studii universitare de licență supus procesului de evaluare sunt disponibile în [Anexa 5SP](#).

DOMENIUL A. Capacitatea instituțională

Criteriul A.1. Structurile și procesele instituționale de tip managerial și administrativ, care implică studenții și alte părți interesate

S.A.1.1. Componente organizatorice și procese instituționale

ÎS are în structură componente organizatorice care funcționează pe bază de competențe, atribuții, procese și proceduri de aplicare adecvate, prin care se asigură un sistem de management eficace.

I.P.A.1.1.1. Pentru desfășurarea programului/domeniului de studii universitare, ÎS dispune de componente organizatorice și un sistem de management adecvate, a căror funcționare se bazează pe metodologii, regulamente și proceduri revizuite periodic, în condițiile legii.

În conformitate cu [Carta UVT](#), Senatul universitar reprezintă comunitatea universitară și este cel mai înalt for de decizie și deliberare la nivelul UVT. Acesta funcționează în baza [Regulamentului de organizare și funcționare a Senatului Universității de Vest din Timișoara](#). Senatul UVT are un număr de 59 de membri, din care 44 de reprezentanți ai personalului didactic și de cercetare științifică și 15 reprezentanți ai studenților. Componenta Senatului UVT și împărțirea membrilor în cele 7 comisii de specialitate pot fi accesate pe site-ul UVT, în secțiunea dedicată: <https://uvt.ro/organizare/senat-uvt/>. Facultatea de Arte și Design are 3 reprezentanți în Senatul universitar: prof. univ. dr. Camil Mihăescu, conf. univ. dr. Eugen Barzu, conf. univ. dr. Remus Rotaru.

Totodată, toate hotărârile Senatului UVT, alături de documentele aferente sunt publicate în mod transparent pe site-ul instituției și pot fi accesate de orice persoană interesată: <https://uvt.ro/organizare/senat-uvt/hotararile-senatului-uvt/>.

Conform [Cartei UVT](#), Consiliul de administrație al UVT asigură, sub conducerea rectorului, conducerea operativă a universității și aplică deciziile strategice ale senatului universitar. Acesta funcționează în baza [Regulamentului de organizare și funcționare a Consiliului de Administrație Universității de Vest din Timișoara](#). Consiliul de Administrație este format din rector, prorectori, directorul Consiliului pentru Studiile Universitare de Doctorat (asimilat funcției de prorector), decani, directorul general administrativ și un reprezentant al studenților, desemnat de organizația studențească reprezentativă la nivel de universitate. Componenta Consiliului de Administrație al UVT și detaliile despre organizare și atribuțiile acestei structuri pot fi accesate pe site-ul UVT, în secțiunea dedicată: <https://uvt.ro/organizare/consiliul-de-administratie/>.

Hotărârile Consiliului de Administrație al UVT sunt de asemenea documente publice, fiind disponibile pe site-ul UVT: <https://uvt.ro/organizare/consiliul-de-administratie/hotararile-consiliul-de-administratie/>.

Conform [Cartei UVT](#), prorectorii sunt numiți de rector, dintre membrii titulari ai comunității universitare a UVT, pe baza consultării senatului universitar și a exprimării acordului scris de susținere a planului managerial al rectorului, numărul acestora fiind de cel mult 6.

În prezent, UVT are 6 prorectori, cu următoarele portofolii:

- Prorector responsabil cu parteneriatele instituționale, managementul proiectelor europene și antreprenoriat;
- Prorector responsabil cu strategia CDI, sustenabilitate, transfer tehnologic și relația cu diaspora;
- Prorector responsabil cu strategia de internaționalizare, rețelele universitare și relația cu instituțiile europene;
- Prorector responsabil cu strategia financiară, digitalizare și dezvoltare organizațională;
- Prorector responsabil cu inovarea educațională, cariera academică și relația cu studenții;
- Prorector responsabil cu legislația, conformitate, patrimoniul UVT, relația cu Senatul UVT și comunitatea Alunni UVT.

Activitățile care privesc procesul educațional, respectiv asigurarea calității acestuia, se regăsesc în portofoliul prorectorului responsabil cu inovarea educațională, cariera academică și relația cu studenții.

La nivelul UVT funcționează Direcția de Management Educațional (DME), a cărei misiune este asigurarea cadrului și sprijinului necesar desfășurării la Universitatea de Vest din Timișoara a unui proces educațional de calitate și incluziv, în acord cu legislația națională și reglementările interne ale UVT și în concordanță cu standardele de calitate stabilite la nivel internațional și național.

La nivelul Facultății de Arte și Design funcționează Consiliul facultății, care reprezintă organismul decizional și deliberativ al acesteia, iar la nivelul Departamentelor de Design și Arte Aplicative, respectiv Arte Vizuale funcționează Consiliul departamentului, acesta asigurând, sub conducerea coordonatorului de departament, conducerea operativă a acestuia (<https://arte.uvt.ro/facultate/management/>).

Conform [Regulamentului privind inițierea, elaborarea, monitorizarea și revizuirea periodică a programelor și domeniilor de studii universitare din Universitatea de Vest din Timișoara și a planurilor de învățământ aferente acestora](#), pentru fiecare program de studii universitare de licență și de masterat se numește un responsabil de program de studii, la propunerea directorului departamentului academic care gestionează respectivul program de studii, cu avizul Consiliului departamentului și aprobarea Consiliului facultății, atribuțiile acestuia ce privesc inițierea, elaborarea, monitorizarea și revizuirea periodică a programelor de studii fiind reglementate de articolul 19 al documentului anterior menționat. Totodată, conform regulamentului menționat, anual, programele de studii sunt revizuite, în urma consultării cadrelor didactice, studenților, absolvenților și angajatorilor ([Chestionar pentru studenți – procesul de revizuire a programelor de studii](#); [Chestionar pentru absolvenți – procesul de revizuire a programelor de studii](#); [Chestionar pentru angajatori – procesul de revizuire a programelor de studii](#)). Aceste consultări trebuie consemnate în procese verbale, minute, rapoarte, putând fi utilizate metode precum aplicarea de chestionare sau organizarea de întâlniri și focus grupuri. Un grup de lucru format din cadre didactice cu expertiză semnificativă în specializarea programului de studii, reprezentanți ai angajatorilor, reprezentanți ai absolvenților UVT și reprezentanți ai studenților de la ciclul de studii universitare de masterat sau doctorat analizează rezultatele consultărilor și fac propuneri de revizuire a programelor de studii, obiectivelor acestora, planurilor de învățământ, fișelor disciplinelor, ce vor fi dezbătute și avizate în Consiliul departamentului și, ulterior, în Consiliul facultății. Actorii consultați vor fi informați despre modul în care opiniile acestora se reflectă sau nu în revizuirea programelor de studii. Revizuirile programelor de studii se aplică pentru promoția ce va începe studiile universitare ulterior finalizării procesului de revizuire.

Toate regulamentele, metodologiile și procedurile de la nivelul UVT, respectiv de la nivelul facultății sunt revizuite periodic, ori de câte ori se consideră necesar, conform feedbackului colectat în urma aplicării acestora de la toate categoriile de persoane implicate.

S.A.1.2. Implicarea părților interesate

ÎS demonstrează că implică părțile interesate relevante în elaborarea metodologiilor și regulamentelor, precum și a procedurilor de aplicare.

I.P.A.1.2.1. Opiniile membrilor facultății și departamentului, respectiv filialei sau extensiei și ale altor părți interesante sunt avute în vedere în procesul de adoptare și revizuire a metodologiilor, regulamentelor și procedurilor de aplicare.

Universitatea de Vest din Timișoara consultă constant atât membrii comunității universitare, cât și partenerii, pentru adoptarea și revizuirea metodologiilor, regulamentelor și procedurilor instituționale.

Studentii UVT sunt implicați în toate procesele de revizuire a regulamentelor, metodologiilor și procedurilor, fiind parte din structurile decizionale de la nivelul UVT, respectiv al facultăților și din comisiile de lucru ale acestora (Senatul UVT și comisiile de specialitate, Consiliul de Administrație al UVT, Consiliile facultăților și comisiile de specialitate aferente etc.) ([Regulamentul de alegere a studenților reprezentanți din UVT](#)).

Cadrele didactice din facultăți sunt consultate de colegii lor membri în structuri decizionale (Consiliul departamentului, Consiliul facultății, Senatul universitar) pentru colectarea de opinii referitoare la subiectele de pe agenda de lucru a acestor structuri.

La Universitatea de Vest din Timișoara s-a constituit în anul 2021 „Grupul Partenerilor Strategici – GPS UVT”, structură consultativă independentă prin care UVT își adaptează și își promovează rol public, mai ales ca formator în educație și ca centru de gândire strategică în comunitate. Grupul reunește o serie de personalități recunoscute în comunitate pentru rolul pozitiv pe care și l-au asumat în spațiul public local și național, pentru leadershipul strategic pe care l-au promovat și probitatea lor profesională. Misiunea GPS este aceea de a fi un partener al conducerii executive din UVT pentru elaborarea și implementarea proiectelor strategice ale universității, ca centru de gândire inovatoare în comunitate, prin generarea de analize și recomandări privind direcțiile și obiectivele de dezvoltare strategică în domeniul educațional, al cercetării științifice, creației artistice și performanței sportive, pe baza experienței practice a membrilor GPS, lideri recunoscuți în comunitate. Prin acest format consultativ de gândire strategică, dezvoltarea universității se aliniază nevoilor efective ale mediului socio-economic, iar UVT are posibilitatea de a contribui dinamic la dezvoltarea durabilă a regiunii.

Mediul socio-economic este consultat și în momentul înființării programelor de studii universitare, respectiv al revizuirii acestora, prin chestionare aplicate sau întâlniri/focus grupuri cu angajatorii din domeniul programului de studii respectiv. Același proces de consultare se realizează și în rândul studenților și absolvenților, după cum a fost prezentat la indicatorul anterior ([Chestionar pentru studenți – procesul de revizuire a programelor de studii](#); [Chestionar pentru absolvenți – procesul de revizuire a programelor de studii](#); [Chestionar pentru angajatori – procesul de revizuire a programelor de studii](#); [Chestionar de feedback pentru absolvenți – ciclul de studii universitare de licență](#)).

Imediat după încheierea unei sesiuni de finalizare a studiilor la UVT, aplicăm chestionare de feedback absolvenților care și-au susținut examenul de finalizare de studii, prin intermediul

colectăm părerea acestora despre aspecte conexe ale procesului educațional și experiența lor ca studenți UVT pe tot parcursul studiilor, aceste informații sprijinindu-ne ulterior în procesul de revizuire a documentelor interne.

De asemenea, după încheierea anumitor procese/activități (procesul de admitere, activitățile din [Săptămâna de inițiere „Bun venit la UVT!”](#) etc.) diseminăm formulare de feedback în rândul studenților care au luat parte la acestea, dar și personalului din UVT implicat direct în procese, cu scopul îmbunătățirii acestora și revizuirii, după caz, a regulamentelor aferente.

Criteriul A.2. Baza materială și optimizarea utilizării acesteia

S.A.2.1. Baza materială

IÎS dispune de bunuri imobile și mobile adecvate pentru desfășurarea programului/domeniului de studii universitare.

I.P.A.2.1.1. IÎS deține, în condițiile legii, spații dedicate proceselor de învățământ, de cercetare și administrative corespunzătoare, precum și pentru servicii destinate studenților, studenților doctoranzi și cursanților, prin care se asigură un mediu favorabil pentru viață și studiu, inclusiv pentru cei cu dizabilități. Sunt de asemenea asigurate spații optime pentru desfășurarea activităților personalului. Acestea sunt dotate în mod adecvat.

UVT dispune de un patrimoniu care contribuie în mod eficace la realizarea misiunii și obiectivelor sale. UVT asigură spații de învățământ și cercetare corespunzătoare specificului său de dezvoltare prin săli de predare, laboratoare didactice, centre de cercetare, în concordanță cu normele tehnice, de siguranță și igienico-sanitare în vigoare și respectând diferențele dintre formele de învățământ (cu frecvență, cu frecvență redusă și la distanță) și, respectiv, obiectivele activităților de cercetare. Calitatea acestora este evaluată în funcție de suprafață, volum, stare tehnică, numărul total de studenți, numărul personalului didactic și de cercetare, în funcție de domenii, programe de studii și la nivel instituțional prin raportare la normele în vigoare. UVT oferă spații de cazare și spații pentru activitățile sociale, culturale sau sportive ale studenților.

Patrimoniul actual al Universității de Vest din Timișoara:

Spații de învățământ, clădiri și teren	Spații de cazare, clădiri și teren	Spații de practică	Spații destinate sportului
125.233 mp	60.471 mp	105.796 mp	4.310 mp

Situația spațiilor UVT de învățământ, cazare, practică și destinate sportului este prezentată în [Situatia centralizatoare a spațiilor de învățământ și de cazare UVT.](#)

Patrimoniul UVT este în continuă dezvoltare, atât din perspectiva extinderii, cât și a renovării și modernizării spațiilor existente, precum și a accesibilizării acestora pentru studenții cu dizabilități, obiectivele majore de investiții și stadiul acestora fiind prezentate în rapoartele

anuale ale rectorului UVT ([Raportul Rectorului cu privire la starea Universității de Vest din Timișoara pentru anul 2024](#)).

Toate spațiile UVT sunt de asemenea adaptate nevoile studenților cu dizabilități, iar universitatea investește în continuare în elemente de infrastructură în acest sens.

Sălile de predare/seminar dispun de echipamente tehnice adecvate pentru predare și comunicare. Laboratoarele didactice și de cercetare dispun de echipamente specifice care asigură desfășurarea corespunzătoare a activităților aplicative, practice. Spațiile expoziționale dedicate sunt Galeria Mansarda a FAD, cu o suprafață de 200 mp și holurile clădirii. Spațiile dedicate studiului teoretic sunt Biblioteca Pavilion și Biblioteca BCUT, secția de Arte din incinta FAD.

Descrierea bazei tehnico-materiale, a spațiilor de învățământ și de cercetare/creație alocate programelor de studii universitare de licență ([Anexa 6SP – Situație spații utilizate pentru desfășurarea programului de studii universitare supus procesului de evaluare](#)):

Spații multifuncționale pentru cursuri și lucrări de specialitate pentru fiecare an de studiu, sălile/atelierele 109 B, 111, 207, 213, 210 și 010 cu o suprafață de aproximativ 75 mp fiecare cu excepția sălii 210, care are dimensiuni reduse, aceasta fiind dedicată laboratorului de înregistrare și editare audio. Acestea sunt dotate cu mobilier: dulapuri cu sertare pentru depozitarea materialelor de lucru, etajere pentru păstrarea lucrărilor, mese de lucru și scaune, precum și accesorii profesionale, calculatoare, imprimante 3D, scannere 3D, seturi de oclari VR, spațiu imersiv, echipament de editare audio, etc..

Sala 010 – 1x dulap metalic vestiar cu 6 uși / 48x scaune seminar cu roți albastru / 14x masă nouă laborator / 13x masă nouă seminar / 4x masa (Gabi Vigh) / server DELL Power EDGE R7615 / 1x dulap (80X80X40) / placă video GPU / videoproiector BENQ W500 / imprimantă 3D Anycubic Photon M3 Plus / imprimantă 3D Creatbot DE PLUS 175 / 2x imprimantă 3D Creality CR 3040 PRO / 7x computer birou stație lucru tip B IntelCore i9 / 11x monitor / 4x computer birou stație lucru tip A AMD RYZEN 5 5600 / 5x computer birou All-in-one iMac 27-inch Retina 5k / 17x computer birou stație de lucru tip A / 17x monitor DELL ALB 2024 / tablă interactivă Samsung / computer portabil Office Asus B1500CEAE-BQ3368-A / 17x ochelari de realitate virtuală Oculus Quest II, 256 / ochelari VR realitate virtuală 3D / scanner 3D fix Matter / scanner 3D mobil Artec / stingător G2.

Sala 109 B – 14x mese de înregistrare metal / 14x scaun tapiserie negru / 7x scaun picior oval placaj / 1x dulap burduf / 3x computer birou stație lucru tip B IntelCore i9 / 1x computer birou / videoproiector EPSON E8-U42 white / 5x computer birou stație de lucru tip A / monitor DELL alb 2024 / 20 x tablete grafice Wacom Cintiq 16 Pro / 1x masă copiator cu neon / 2x masă laborator.

Sala 111 – dulap vestiar tablă 4 uși (Primărie) / dulap vestiar tablă 6 uși (Primărie) / 3x masă nouă laborator / 9x V. mese de înregistrare metal / 18x scaun tapiserie negru / 1x scaun

picior oval placaj / 2x scaun picior rotund negru / 1x tablă interactivă SMART BOARD SBX880 / 1x dulap birou (burduf) / 3x monitor calculator Dell / 5x computer birou stație de lucru tip A / monitor DELL alb 2024.

Sala 207 A – 1x dulap din PAL / 1x tablă interactivă Samsung / 1x suport sistem videoconferință / 1x V. dulap (80X80X40) / 1x echipament pentru videoconferințe / 1x masă nouă laborator / 30x masă nouă seminar / 1x scaun picior rotund negru / 69x scaune seminar cu roți gri / 1x schelet didactic.

Sala 213 – 1x Controller Datapath Fx4 / 5x Videoproiector - Epson EB / 1x Calculator desktop / 1x Dispozitiv calibrare culori-XRite i1Publish Pro 3 / 1x Sistem boxe Audio-BoseF1 Complete Bundle / 1x Senzor de miscare VR- Rokoko Full Performance Capture + Coil Pro / 1x Pachet software de multimedia si video mapping Resolume Arena 7

Sala 210 – 1x Monitoare active- Audio-Technica AT-SP3X / 3x Casti monitorizare audio-Audio-Technica ATH-M20x / 1x Microfon de proximitate-Audio-Technica AT2050 / 1x Microfon directional-Audio-Technica AT875R / 1x Microfon de ambient-Audio-Technica AT2022 / 1x Pop filtru-Gator Frameworks Rok-It Microphone Pop Filter / 1x-Panou absorbant inregistrare de proximitate-Adam Hall RF1 / 1x Recorder audio portabil-Zoom H8 Recorder / 1x Recorder audio 360- Zoom H3-VR / 1x Interfata audio de studio-Focusrite Scarlett 4i4 4th Gen / 2x Stativ de microfon telescopic-Rode Micro Boompole / 2x Stativ de microfon tip trepied de podea-K&M 210/9 Black / 2x Stativ drept de microfon tip trepied de podea-Gravity MS 43 DT B / 1x Birou de studio- JamStands JS-SW300 / 1x Panouri fono absorbante-Auralex 2" Studiofoam Pyramids-22 Charcoal / 1x Panouri fono absorbante-Auralex 2" Studiofoam Wedge-22 Charcoal

Toate spațiile, în funcție de destinația lor, beneficiază de dotări specifice, adecvate derulării disciplinelor din planurile de învățământ.

Software-urile utilizate la disciplinele din cadrul programului de studii universitare de licență Design au fost achiziționate urmând o strategie bazată pe cerințele angajatorilor din domeniu, în urma consultării cu aceștia. Așadar, studenții pot folosi în cadrul facultății următoarele programe: **Adobe Creative Suite** (sala 010), **Rhinoceros 3D: Rhino**, **Blender**, **Unreal Engine** (Sălile 010, 109, 111), **Keyshot**.

S.A.2.2. Gestionarea bazei materiale

Componentele organizatorice administrează optim și sustenabil bunurile imobile și mobile pe care le utilizează pentru programul/domeniul de studii universitare evaluat.

I.P.A.2.2.1. Bunurile imobile și mobile sunt întreținute adecvat, astfel încât să fie asigurate condiții optime de studiu, cercetare și viață, precum și de muncă.

Conform [organigramei tehnico-administrative](#), la nivelul UVT funcționează *Serviciul Administrativ*, organizat în subordinea Direcției Generale Administrative (DGA), care administrează și răspunde de toate imobilele din cadrul UVT, asigurând studenților și cadrelor

didactice condițiile materiale necesare dedicării studiului, precum și condiții de igienă corespunzătoare. Obiectivul general al Serviciului Administrativ este de a organiza și conduce în regim de eficiență activitățile de administrare și gestionare a patrimoniului UVT aferent procesului de învățământ, procesului de cercetare științifică, precum și cel de practică studentescă ([Regulamentul de Organizare și Funcționare a Serviciului Administrativ](#)).

De asemenea, tot în subordinea Direcției Generale Administrative (DGA) a UVT funcționează și *Serviciul Administrare și Gestiune Cămine*, care administrează și răspunde de gestionarea eficientă a spațiilor de cazare ce fac parte din patrimoniul UVT ([Regulamentul de Organizare și Funcționare a Serviciului Administrare și Gestiune Cămine](#)).

La nivelul fiecărei facultăți din cadrul UVT există un administrator de facultate angajat care are în atribuții gestiunea bunurilor și patrimoniului facultății. În ceea ce privește Facultatea de Arte și Design, administratorul este doamna Daniela Oros.

Facultatea de Arte și Design asigură personal auxiliar adecvat suportului tehnic și activităților practice prevăzute în planul de învățământ. Astfel, acest suport tehnic este cuantificabil prin: patru laboranți de specialitate (Valentin Sora, Lupșa Ciprian, Pecican Andrada), patru modele (Daniel Hanzi, Angela Bodeanu, Viorel Cojoacă, Iovan Elicondui), un tâmplar (Bârnoagă Vlad).

Criteriul A.3. Resurse umane adecvate și proceduri transparente de recrutare a personalului, elaborate în condițiile legii

S.A.3.1. Resurse umane

ÎS dispune de resursele umane necesare pentru organizarea și desfășurarea programului/domeniului de studii universitare evaluat.

I.P.A.3.1.1. Resursele umane ale componentei organizatorice sunt adecvate pentru desfășurarea activităților aferente programului/domeniului de studii universitare evaluat. Personalul didactic deține calificările și competențele profesionale necesare pentru a preda disciplinele care îi revin în statul de funcții.

În principal, cadrele didactice implicate în acest program de studii universitare de licență au experiența unui program de studii universitare de masterat în Game Art, care are în mare aceleași domenii de predare, bineînțeles la un nivel mult mai avansat. Domeniile principale se referă la Concept Art, 2D & 3D Visual Design, Digital Sculpting, Character Design & Environment, Animation, Rigging, Visual Effects, UI/UX Design, Motion Graphics, Artistic Anatomy and Aesthetics etc.

Este planificată o colaborare cu colegii de la programul de studii universitare de licență Arte plastice (fotografie-video procesarea computerizată a imaginii pe zona de Producție video și parteneriatele cu alte facultăți din Universitatea de Vest, pe zona de Game development și programare cu Facultatea de Informatică, pe zona de Storytelling, Script Writing, Storyboarding

and Sound Design cu Facultatea de Muzică și Teatru iar pe zona de management și competențe antreprenoriale cu Facultatea de Economie și de Administrare a Afacerilor.

O colaborare importantă va fi cu organizațiile profesionale în domeniul de Game & VFX, dar mai ales cu companiile private și de stat, studiouri de producție și toate instituțiile care pot oferi expertiză în acest domeniu fie prin oferirea de practică, cursuri, workshopuri, sau chiar să ofere cadre didactice asociate part-time pentru predarea unor cursuri sau seminarii, în colaborare cu cadrele didactice titulare.

Cadrele didactice care vor desfășura activități didactice în cadrul programului de studii universitare de licență **Design de jocuri digitale – Artă și efecte vizuale (în limba engleză)** și pregătirea/formarea pe care o au aceștia în domeniul disciplinei predate (studii, lucrări științifice etc.) sunt regăsite în [Anexa 7SP – Lista tuturor cadrelor didactice implicate în programul de studii universitare supus procesului de evaluare](#) și [Anexa 8SP – CV-urile tuturor cadrelor didactice care vor preda discipline din planul de învățământ al programului de studii universitare supus procesului de evaluare, însoțite de listele de lucrări și publicații ale acestora](#), iar competențele lingvistice ale acestora pentru a susține activități didactice în limba de predare a programului, limba engleză sunt demonstrate prin certificatele încărcate în [Anexa 9SP – Certificatele de competență lingvistică ale cadrelor didactice care vor preda discipline din planul de învățământ al programului de studii universitare supus procesului de evaluare](#).

Criteriul A.4. Digitalizarea proceselor instituționale

S.A.4.1. Transformarea digitală

Procesul de transformare digitală la nivelul componentei organizatorice are în vedere simplificarea administrativă și creșterea calității serviciilor oferite membrilor comunității proprii și terților.

I.P.A.4.1.1. Componenta organizatorică utilizează instrumente informatice în cadrul procedurilor proprii în vederea îmbunătățirii accesului și asigurării de servicii de calitate pentru membrii comunității proprii și beneficiarii indirecti ai educației.

[Programul managerial al Rectorului UVT pentru perioada 2024-2029](#), aprobat ca strategie a UVT pe perioada menționată, propune activități și inițiative privind dezvoltarea capitalului social al comunității prin intervenții incluzând la nivel macro, direcția de digitalizare a comunității universitare și la nivel mezo, transformarea digitală. Obiectivele menționate sunt operaționalizate atât prin „digitalizarea proceselor administrative și de suport conexe procesului de predare-învățare-evaluare”, cât și prin măsuri menite să susțină diversificarea ofertei educaționale și dezvoltarea de noi programe de studii, inclusiv la formele de învățământ ID/IFR în cadrul universității. De asemenea, UVT are o [Strategie de digitalizare pentru perioada 2022 - 2025](#) care are în vedere transformarea experienței de utilizare a tehnologiilor digitale în toate ariile de activitate ale universității.

Astfel, la nivelul UVT funcționează Direcția IT&C și Direcția Digitalizare și Analiză Date care au rol esențial în coordonarea și implementarea proceselor de transformare digitală la nivel instituțional. Aceste direcții contribuie la simplificarea procedurilor administrative și la creșterea eficienței operaționale prin dezvoltarea și utilizarea de soluții informatice integrate, adaptate nevoilor membrilor comunității academice și ale partenerilor externi.

Transformarea digitală este un proces strategic, susținut de infrastructura tehnologică modernă a UVT, care include platforme informatice pentru managementul academic (precum platforma de cazare online, orare online, catalog electronic <https://digital.uvt.ro/catalog-online/>, înscriere online la admitere, Webcon DMS, UMS), platforme pentru desfășurarea activităților didactice (Moodle, MS Teams) și aplicații informatice pentru procesele administrative și financiare (SAGA, DocuWare, Flux de avizare electronică a documentelor etc.). Totodată, componenta organizatorică utilizează instrumente informatice în cadrul procedurilor proprii pentru a îmbunătăți accesul la servicii, a reduce birocrăția și a asigura transparența și trasabilitatea activităților. Prin automatizarea fluxurilor de lucru, arhivarea electronică, semnătura digitală și comunicarea digitală internă și externă, UVT oferă servicii administrative rapide, accesibile și de calitate membrilor comunității universitare și beneficiarilor indirecti ai educației.

Concret, la nivelul UVT, pentru digitalizarea procesului educațional și a activităților conexe, există următoarele facilități:

- toate cadrele didactice și toți studenții beneficiază de contul de e-mail @e-uvt.ro și de grupuri de discuții pentru fiecare program de studii universitare în parte pentru a facilita comunicarea dintre aceștia;
- accesul, pe baza contului de e-mail instituțional, la [platforma de e-learning Moodle](#), ce poate fi utilizată în procesul didactic, inclusiv pentru evidența prezențelor, depunere de proiecte, teste etc.;
- accesul la rețeaua wireless globală [EduRoam](#) (Educational Roaming), în baza adresei de e-mail instituționale @e-uvt.ro, în toate spațiile de învățământ și de cazare ale universității;
- accesul la pachetul de aplicații G Suite for Education, în baza adresei de e-mail instituționale @e-uvt.ro (Google Drive, Google Docs, Google Sheets, Google Slides, Google Forms, Google Calendar, Google Meet, Google Hangouts, Google Classroom, Google Sites etc.);
- accesul gratuit la programele din suita Microsoft Office 365: Word, Excel, PowerPoint, Access, One Note, Outlook, Publisher, One Drive, Sway, Forms, în baza adresei de e-mail instituționale @e-uvt.ro;
- UVT utilizează un sistem centralizat de gestiune a studenților și școlarității la nivelul tuturor facultăților, pentru toate programele de studii, indiferent de forma de învățământ – University Management System (UMS). Sistemul are acces securizat, pe baza conturilor

instituționale ale studenților, cadrelor didactice și personalului didactic auxiliar și asigură transparența informațiilor privind structura academică aferentă contextului didactic, rezultatele evaluărilor, situația privind plata taxelor de studii ale studenților etc.;

- studenții UVT au acces online la situația școlară (note, credite obținute) și financiară, prin intermediul portalului [StudentWeb](#) – o varianta online, extinsă, a carnetului de student;
- procesul de admitere la studiile universitare de licență, masterat și doctorat, respectiv la studiile postuniversitare, se realizează prin intermediul unei platforme online – www.admitereonline.uvt.ro – unde, prin intermediul conturilor personale, candidații pot depune dosarele de înscriere, să urmărească statusul dosarului de-a lungul procesului și să-și confirme locul, prin achitarea taxelor aferente;
- la UVT, notele finale ale studenților la fiecare disciplină se înscriu exclusiv prin intermediul aplicației de Catalog online, accesibilă cadrelor didactice prin intermediul adresei de e-mail instituționale, la adresa catalog.uvt.ro. Catalogul online permite accesul securizat al cadrelor didactice la zona de cataloage de examene, pentru vizualizarea planificărilor pe zile, intervale orare și săli de desfășurare a examenelor, a studenților înscriși la aceste examene, precum și pentru introducerea notelor, calificativelor sau statusurilor de absent pentru toți studenții înscriși la examenul respectiv.
- la UVT procesul de evaluare a cadrelor didactice de către studenți se derulează online, prin intermediul unei platforme online – evaluare.uvt.ro;
- Turnitin este un serviciu de detectare a plagiatului utilizat la nivel internațional, integrat și pe platforma de e-learning a UVT, la care studenții UVT au acces în vederea generării raportului de similitudine care însoțește, în mod obligatoriu, toate lucrările de finalizare a studiilor universitare de licență și de masterat;
- accesul la programul Anelis Plus (<https://portal.anelisplus.ro/>), prin intermediul căruia cadrele didactice și cercetătorii au la dispoziție instrumente de informare actualizate și relevante, necesare pentru redactarea articolelor științifice, documentarea pentru proiecte de cercetare și susținerea activităților academice. De asemenea, studenții pot folosi aceste resurse pentru elaborarea lucrărilor de licență, disertație și doctorat, având acces la studii și publicații recunoscute la nivel internațional.

Conform [Metodologiei privind organizarea și desfășurarea de activități de învățare, predare, cercetare și aplicative în format mixt la programele de studii universitare la forma de învățământ cu frecvență la Universitatea de Vest din Timișoara](#), pentru a asigura accesul tuturor participanților la procesul educațional în mod unitar și echitabil, platformele și instrumentele digitale permise pentru a fi utilizate în activitățile didactice desfășurate în format online sincron la Universitatea de Vest din Timișoara sunt:

- a) platforme de e-learning:

- platforma Moodle utilizată și administrată de Universitatea de Vest din Timișoara - <https://elearning.e-uvt.ro/>;
 - Google Classroom, împreună cu celelalte instrumente digitale din pachetul Google Workspace for Education;
 - Microsoft Teams, împreună cu celelalte instrumente digitale din pachetul Office 365;
- b) instrumente pentru videoconferință:
- Google Meet;
 - Microsoft Teams;
 - Cisco Webex.

DOMENIUL B. Eficacitatea educațională

Criteriul B.1. Conținutul și relevanța programelor de studii

S.B.1.1. Conținutul programului/programelor de studii

Programul de studii are la bază un curriculum prin care se urmărește obținerea de către studenți a rezultatelor așteptate ale învățării.

I.P.B.1.1.1. Programul de studii universitare este dezvoltat și structurat în raport cu rezultatele așteptate ale învățării și este organizat în baza creditelor de studii transferabile. Acesta cuprinde totalitatea experiențelor de învățare, predare, instruire practică, cercetare și evaluare care împreună conduc la o calificare universitară.

În conformitate cu [Regulamentul privind inițierea, elaborarea, monitorizarea și revizuirea periodică a programelor și domeniilor de studii universitare din Universitatea de Vest din Timișoara și a planurilor de învățământ aferente acestora](#), curriculumul programului de studii (planul de învățământ) universitare cuprinde ansamblul de discipline ce conduce la o calificare universitară, are ca scop rezultate așteptate ale învățării și este concordant cu nivelul calificării definit în Cadrul național al calificărilor (CNC). Rezultatele așteptate ale învățării sunt corelate cu competențele solicitate de ocupațiile vizate pe piața muncii de respectivul program de studii, conform standardelor ocupaționale și/sau Clasificării Europene a Ocupațiilor, denumită în continuare ESCO. Curriculumul (planul de învățământ) unui program de studii universitare se stabilește astfel încât să maximizeze șansele obținerii calificării dorite și se aprobă de senatul universitar.

Concordanța dintre curriculum și calificarea oferită de programul de studii universitare este un criteriu obligatoriu de evaluare a asigurării calității. Programele de studii universitare de licență și de masterat din UVT sunt elaborate având la baza lor rezultatele așteptate ale învățării (exprimate prin cunoștințe, abilități, responsabilitate și autonomie), în concordanță cu descrierea nivelului de calificare format, conform Cadrului European al Calificărilor și Cadrului Național al Calificărilor, corelate cu competențele cheie, profesionale și transversale solicitate de ocupațiile selectate pentru a fi practicate pe piața muncii de absolvenții care dobândesc calificarea formată prin programul de studii înscrise în Registrul Național al Calificărilor din Învățământul Superior (RNCIS). Rezultatele așteptate ale învățării ale fiecărui program de studii universitare (exprimate prin cunoștințe, abilități, responsabilitate și autonomie), definite în concordanță cu descrierea nivelului de calificare format, conform Cadrului European al Calificărilor și Cadrului Național al Calificărilor, vor fi corelate direct cu competențele solicitate de ocupațiile selectate pentru a fi practicate pe piața muncii de absolvenții care dobândesc calificarea formată prin programul de studii înscrise în Registrul Național al Calificărilor din Învățământul Superior (RNCIS) și cu disciplinele înscrise în planul de învățământ. Rezultatele învățării pot fi definite la nivel de

domeniu fundamental (DFI), ramură de știință (RSI), domeniu de studii universitare sau program de studii universitare/specializare, precum și la nivel complementar. Planurile de învățământ cuprind ansamblul disciplinelor, împreună cu creditele aferente, care configurează traseul de învățare al studentului înmatriculat la un anumit program de studii, în vederea obținerii unei calificări pentru o specializare anume, în interiorul unui domeniu de studii.

Rezultatele așteptate ale învățării pentru programul de studii universitare de licență **Design de jocuri digitale – Artă și efecte vizuale (în limba engleză)** sunt aliniate nivelului 6 din Cadrul European al Calificărilor (EQF) și reflectă dezvoltarea integrată a cunoștințelor, abilităților și competențelor necesare pentru profesiile vizate în industria jocurilor digitale și a producțiilor media interactive. Aceste rezultate sunt corelate cu profilul de competențe prevăzut în standardele ESCO pentru ocupațiile Designer jocuri digitale (cod ESCO 2166.6) și Artist efecte speciale (cod ESCO 2166.13), precum și cu structura curriculară a programului de studii.

Programul de studii universitare de licență **Design de jocuri digitale – Artă și efecte vizuale (în limba engleză)** oferă o formare completă, aliniată cerințelor industriei:

- Cunoștințele formează fundația teoretică necesară pentru design, animație și producție digitală;
- Abilitățile asigură capacitatea de a aplica aceste cunoștințe în contexte reale de creație și producție;
- Responsabilitatea și autonomia permit absolvenților să gestioneze proiecte complexe și să se integreze rapid pe piața muncii;
- Disciplinele obligatorii, opționale și complementare compun un parcurs flexibil și actualizat, care susține toate competențele ESCO specifice ocupațiilor vizate.

În documentul care prezintă planul de învățământ ([Anexa 2SP – Planul de învățământ al programului de studii universitare supus procesului de evaluare](#)) sunt realizate următoarele: corelarea rezultatelor așteptate ale învățării cu disciplinele studiate și corelarea rezultatelor așteptate ale învățării cu competențele-cheie, profesionale și transversale.

În conformitate cu *Capitolul IV - Sistemul de credite transferabile, recunoașterea creditelor, transferul/recunoașterea/echivalarea creditelor între facultățile UVT din [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, Universitatea de Vest din Timișoara aplică în procesul educațional Sistemul European de Credite Transferabile (European Credit Transfer System – ECTS), în conformitate cu prevederile Ordinului Ministrului interimar al Educației Naționale nr. 5146 din 12 septembrie 2019 privind aprobarea aplicării generalizate a Sistemului European de Credite Transferabile.

Creditele de studii sunt numere întregi mai mici sau egale cu 30, asociate disciplinelor din planul de învățământ, 1 credit transferabil echivalând cu minimum 25 de ore și maximum 30 de ore de activitate globală (interacțiunea didactică propriu-zisă, documentare, proiecte, redactarea

unor materiale specifice, cum ar fi referate, eseuri, traduceri, consultații, pregătire individuală pentru evaluare etc.). Numărul de credite alocate unei discipline trebuie obligatoriu să fie reflectat și în conținutul acesteia și în fișa disciplinei. În alocarea numărului de credite pentru fiecare disciplină/activitate se are în vedere, în exclusivitate, cantitatea de muncă (workload) pe care o solicită disciplina/activitatea respectivă, raportată la totalul cantității de muncă necesare pentru a promova un an întreg de studiu. Importanța disciplinei în cadrul planului de învățământ sau gradul de dificultate a conținutului nu reprezintă criterii pentru sporirea numărului de credite alocate.

Creditele de studii reflectă cantitatea de muncă investită de student pentru dobândirea rezultatelor așteptate ale învățării aferente unei discipline (cunoștințe, abilități, responsabilitate și autonomie), sub toate aspectele sale: curs, seminar, lucrări de laborator, proiecte, practică, teme, studiu individual etc. și sunt valabile în cazul revenirii la studii a studentului. Evaluarea dobândirii rezultatelor învățării studentului prin note reflectă calitatea însușirii acestora.

Se acordă un credit pentru volumul de muncă care îi revine unui student cu frecvență pentru a echivala 25-30 de ore de pregătire pentru dobândirea rezultatelor învățării, dintre care:

- a) pregătire universitară, formată din 10 - 12 ore didactice ce sunt alocate pentru frecventarea cursurilor/prelegerilor, seminarelor, aplicațiilor de laborator, realizarea proiectelor, disertații, examene, practică, vizite de lucru și alte activități care să asigure pregătirea universitară a studentului; se recomandă ca volumul orelor aplicative să fie cel puțin egal cu cele de curs;
- b) pregătire/studiu individual – restul până la cele 25-30 de ore; se vor considera și orele din sesiune și practică.

Pentru fiecare disciplină prevăzută în planul de învățământ care se încheie cu notă sau cu calificativ se asociază un număr de credite transferabile.

Creditele alocate unei discipline prin planul de învățământ sunt dobândite de către student în urma susținerii examenului aferent disciplinei respective, nota minimă de promovare fiind 5 (cinci) sau calificativul admis (în cazul disciplinelor notate cu admis/respins) la evaluarea cunoștințelor/abilităților, în funcție de cerințele specificate în fișa disciplinei ([Anexa 3SP – Fișele tuturor disciplinelor din planul de învățământ al programului de studii universitare supus procesului de evaluare](#)) și a baremului de notare.

Criteriul B.2. Concordanța dintre curriculum și calificare

S.B.2.1. Concordanța cu nivelul calificării și competențele vizate

În procesul de proiectare și dezvoltare curriculară componenta organizatorică are în vedere să asigure nivelul calificării și corelarea cu ocupațiile vizate.

I.P.B.2.1.1. Rezultatele învățării sunt concordante cu nivelul calificării.

Nivel CNC	Cunoștințe	Aptitudini	Responsabilitate și autonomie
Nivelul 6	cunoștințe avansate într-un domeniu de muncă sau de studiu, care implică înțelegerea critică a teoriilor și principiilor	aptitudini avansate, care denotă control și inovare, necesare pentru a rezolva probleme complexe și imprevizibile într-un domeniu de muncă sau de studiu specializat	gestionarea de activități sau proiecte tehnice ori profesionale complexe, prin asumarea responsabilității pentru luarea deciziilor în situații de muncă sau de studiu imprevizibile; asumarea responsabilității pentru gestionarea dezvoltării profesionale a indivizilor și grupurilor

Programul de studii universitare de licență **Design de jocuri digitale – Artă și efecte vizuale (în limba engleză)** ([Anexa 2SP – Planul de învățământ al programului de studii universitare supus procesului de evaluare](#)) corespunde Nivelului 6 din Cadrul Național al Calificărilor (CNC), specific studiilor universitare de licență. Rezultatele așteptate ale învățării (RAÎ) sunt definite în mod specific pentru a asigura că absolvenții (cu calificarea creator de resurse pentru jocuri digitale) posedă nivelul de cunoștințe, aptitudini, responsabilitate și autonomie cerut de acest cadru.

1. Cunoștințe (corelare cu Nivelul 6 CNC)

Rezultatele așteptate ale învățării

Absolventul deține cunoștințe avansate despre pipeline-ul complet de artă digitală (concept/modelare/texturare/integrare) și o înțelegere critică a teoriilor estetice (estetica designului de jocuri) și a principiilor narrative (storytelling, nonlinear narratives).

Cunoaște și analizează critic bazele teoretice ale anatomiei artistice, designului vizual și ale tehnicilor de randare, fundamentând deciziile creative pe principii validate, nu doar pe software.

2. Aptitudini / Skills (corelare cu Nivelul 6 CNC)

Rezultatele așteptate ale învățării

Absolventul dobândește aptitudini avansate în utilizarea pachetului software industrial (ex: Digital Sculpting, 2D & 3D Animation), demonstrând control tehnic și inovare artistică în crearea de asset-uri de înaltă fidelitate.

Poate rezolva probleme complexe și imprevizibile specifice producției (ex: optimizarea asset-urilor cu milioane de poligoane, rezolvarea erorilor de rigging sau a glitch-urilor de Game Art Pipeline), adesea prin aplicarea de soluții automate (Python for VFX AI Automation) sau tehnici noi (Photogrammetry).

Posedă aptitudini de cercetare aplicată (Metodologia cercetării) pentru a dezvolta soluții vizuale noi în contexte AR/VR (UI/XR Design for Immersive Experiences), demonstrând gândire inovatoare.

3. Responsabilitate și autonomie (corelare cu Nivelul 6 CNC)

Absolventul este pregătit să gestioneze un proiect complex (dovedit prin **proiectul multidisciplinar** pentru lucrarea de licență și Stagiul de practică), asumându-și responsabilitatea pentru toate etapele pipeline-ului de artă.

Poate lua decizii privind stilul artistic, optimizarea tehnică și alegerea instrumentelor (AI vs. manual) în fața unor situații imprevizibile (ex: schimbarea cerințelor de platformă sau ajustarea art direction-ului).

Manifestă autonomie în aplicarea cunoștințelor de Etică și integritate academică și Drept de Autor în gestionarea asset-urilor, lucrând conform standardelor profesionale.

Absolventul demonstrează responsabilitate și autonomie în lucrul în echipă (Game Development Management and Production), putând coordona sarcini de asset creation și contribuind la dezvoltarea profesională a colegilor juniori (ex: prin mentorare în Game Jams).

Posedă competențe de antreprenariat pentru a-și gestiona cariera (ca freelancer sau lider de micro-studio), luând decizii financiare și creative autonome.

Absolventul nu va fi doar un tehnician al software-ului, ci un profesionist capabil să integreze cunoștințe avansate de artă, design și tehnologie pentru a rezolva probleme complexe și a gestiona proiecte creative autonome în industria globală de Gaming și VFX.

I.P.B.2.1.2. Rezultatele așteptate ale învățării sunt corelate cu competențele solicitate de ocupațiile corespunzătoare, conform standardelor ocupaționale și/sau Clasificării europene a ocupațiilor (ESCO).

Conform [Regulamentul privind inițierea, elaborarea, monitorizarea și revizuirea periodică a programelor și domeniilor de studii universitare din Universitatea de Vest din Timișoara și a planurilor de învățământ aferente acestora](#), curriculumul programului de studii (planul de învățământ) universitare cuprinde ansamblul de discipline ce conduce la o calificare universitară, are ca scop rezultate așteptate ale învățării și este concordant cu nivelul calificării definit în Cadrul național al calificărilor (CNC). Rezultatele așteptate ale învățării sunt corelate cu competențele solicitate de ocupațiile vizate pe piața muncii de respectivul program de studii, conform standardelor ocupaționale și/sau Clasificării Europene a Ocupațiilor, denumită în continuare ESCO. Curriculumul (planul de învățământ) unui program de studii universitare se stabilește astfel încât să maximizeze șansele obținerii calificării dorite și se aprobă de senatul universitar. Concordanța dintre curriculum și calificarea oferită de programul de studii universitare este un criteriu obligatoriu de evaluare a asigurării calității.

Designerul de jocuri digitale este profesionistul aflat în centrul procesului creativ al dezvoltării unui joc video. El transformă ideile brute în experiențe interactive coerente, atractive și funcționale. Rolul său combină creativitatea artistică, gândirea logică, înțelegerea psihologiei jucătorului și competențele tehnice specifice industriei gamingului. În activitatea sa, designerul de jocuri digitale imaginează universuri, personaje, mecanici de joc și moduri de interacțiune care

să ofere utilizatorilor o experiență deosebită. El concepe regulile, obiectivele și sistemele ce stau la baza jocului și documentează toate aceste elemente într-un game design document (GDD), utilizat ulterior de programatori, artiști și testerii jocului. Pe parcursul dezvoltării proiectului, designerul colaborează strâns cu echipe multidisciplinare pentru a se asigura că viziunea creativă este respectată și transpusă corespunzător în produsul final. Analizează gameplay-ul (desfășurarea acțiunii), echilibrează nivelurile de dificultate, propune îmbunătățiri și participă la testarea prototipurilor pentru a identifica probleme sau oportunități de optimizare. Designerul de jocuri digitale își folosește cunoștințele despre tehnologiile interactive, tendințele din industrie, limbajul vizual și narativ pentru a crea jocuri competitive pe o piață în continuă evoluție. El contribuie la dezvoltarea de jocuri pentru diferite platforme – PC, console, mobile, VR/AR –, adaptându-și viziunea la particularitățile fiecăreia. Prin activitatea sa, designerul de jocuri digitale îmbină arta cu tehnologia, fiind un arhitect al divertismentului interactiv și un creator de lumi în care jucătorii pot explora, învăța și trăi experiențe unice.

Artistul de efecte speciale este profesionistul care dă viață scenelor spectaculoase din producțiile vizuale moderne, fie că vorbim despre filme, seriale, jocuri video, reclame sau experiențe interactive. Prin îmbinarea creativității cu tehnologia, el creează iluzii vizuale care extind limitele realității și amplifică impactul emoțional al unei povești. În activitatea sa, artistul de efecte speciale își folosește competențele artistice, cunoștințele de fizică vizuală, animație și simulare digitală pentru a produce elemente precum explozii, fum, apă, magie, deformări, fenomene atmosferice sau transformări complexe. Acestea sunt integrate armonios în cadre filmate sau în medii 3D, astfel încât să pară naturale și credibile. El colaborează strâns cu regizori, directori artistici, animatori, modelatori 3D și programatori pentru a înțelege viziunea creativă și cerințele tehnice ale proiectului. Pe baza scenariului și a conceptelor vizuale, dezvoltă simulări, compoziții și secvențe de efecte folosind software specializat de tip CG, VFX sau compositing. Procesul său de lucru implică testarea continuă a rezultatelor, ajustarea detaliilor și optimizarea scenelor pentru a se încadra în standardele de calitate și în limitările tehnice ale platformei finale. Artistul de efecte speciale trebuie să echilibreze estetica, realismul și eficiența tehnică, găsind soluții creative la provocările vizuale complexe. Fiind la intersecția dintre artă și tehnologie, acest profesionist urmărește constant evoluția instrumentelor software, a tehnicilor de simulare și a tendințelor din industria media. Contribuția sa este esențială în crearea unor lumi captivante și pline de dinamism, în care publicul poate trăi experiențe vizuale impresionante și memorabile. Există o corelare între ocupațiile Designer jocuri digitale (cod ESCO 2166.6) și Artist efecte speciale (cod ESCO 2166.13) și rezultatele învățării ([Anexa 2SP – Planul de învățământ al programului de studii universitare supus procesului de evaluare](#)).

Criteriul B.3. Învățarea, predarea și evaluarea centrate pe student

S.B.3.1. Principii

Componenta organizatorică implementează principiile învățării centrate pe student.

I.P.B.3.1.1. Componenta organizatorică asigură implementarea principiilor învățării centrate pe student în cadrul curriculumului și prin strategiile didactice utilizate în activitățile și experiențele de învățare și predare.

Curriculumul programului de studii universitare de licență **Design de jocuri digitale – Artă și efecte vizuale (în limba engleză)** ([Anexa 2SP – Planul de învățământ al programului de studii universitare supus procesului de evaluare](#)) este construit pe principii pedagogice moderne, aliniate standardelor privind învățarea centrată pe student. Acesta promovează dezvoltarea autonomiei, creativității, colaborării și responsabilității profesionale ale studenților, printr-o structură curriculară flexibilă și prin strategii didactice orientate către formarea competențelor cerute de industria jocurilor digitale și a producțiilor media interactive.

Centrarea procesului de învățare pe nevoile și interesele studentului

Curriculumul oferă multiple oportunități pentru individualizarea traseului educațional:

- discipline opționale în semestrele 3-5, grupate în pachete tematice care permit specializarea în animație, VFX, design narativ, modelare 3D, fotogrammetrie sau programare pentru jocuri;
- discipline facultative și complementare care permit dezvoltarea competențelor transversale, antreprenoriale și interculturale, conform intereselor personale;

Învățarea este organizată predominant prin metode active, interactive și practice, care stimulează autonomia și implicarea directă:

Învățare bazată pe proiect (Project-Based Learning)

- fiecare semestru include *proiecte practice* ce simulează situații reale de producție: dezvoltarea unui concept de joc, modelarea unui personaj 3D, animație, compoziție VFX sau dezvoltarea unei scene interactive;
- în anul III, proiectul de licență integrează competențele acumulate într-un produs digital complex.

Metode specifice școlilor de artă aplicate în discipline precum:

- *Modelare 3D,*
- *Animație,*
- *Concept Art,*
- *Motion Graphics,*
- *VFX.*

Studenții lucrează direct pe proiecte proprii, cu feedback continuu din partea cadrului didactic.

Învățarea colaborativă și pe echipe

- proiectele sunt realizate frecvent în echipe multidisciplinare (artiști, designeri, programatori), replicând structura reală a industriei;

- competențele de comunicare, coordonare, negociere și leadership sunt dezvoltate în mod natural.

Prin proiectarea curriculumului, selecția strategiilor didactice și organizarea experiențelor de învățare, programul aplică în mod sistematic identitatea pedagogică a Universității de Vest din Timișoara-Teaching and learning Brand.

Astfel, se asigură:

- formarea unei identități profesionale solide;
- dezvoltarea autonomiei și creativității;
- adaptarea absolventului la industriile creative;
- o învățare profundă, reflexivă și relevantă, în centrul căreia se află studentul.

Integrarea tehnologiilor

UVT prioritizează alfabetizarea digitală avansată. Programul aplică acest principiu prin:

- utilizarea software-urilor profesionale (Unreal, Unity, Blender, Maya, Houdini, Adobe Suite);
- laboratoare specializate;
- resurse interactive, platforme digitale și lucrul colaborativ online.

Criteriul B.4. Accesibilitatea și eficiența resurselor și a serviciilor de sprijin adecvate învățării

S.B.4.1. Acces la resurse și servicii

Componenta organizatorică asigură accesul la resurse și servicii de sprijin adecvate în raport cu nevoile studenților.

I.P.B.4.1.1. Componenta organizatorică asigură accesul pentru studenți, inclusiv pentru cei cu cerințe educaționale speciale/dizabilități, la resurse și servicii destinate susținerii procesului de învățare, adecvate în raport cu nevoile individuale de învățare, de domeniul de studii, ciclul de studii și forma de organizare a programului de studii.

În conformitate cu [Metodologia privind acordarea bursei](#), Universitatea de Vest din Timișoara stimulează studenții cu performanțe înalte în învățare prin acordare de burse de performanță, acordate din fonduri provenite de la bugetul de stat, precum și burse „Start UVT” (dedicate studenților din anul I al ciclului de studii universitare de licență), acordate din venituri proprii. Bursa de performanță se acordă semestrial studenților cu cele mai mari medii de la fiecare program de studii universitare. La începutul fiecărui an universitar, Bursa Start UVT se acordă din venituri proprii extrabugetare studenților din anul I care au primit scrisoare de acceptare din partea universității în vederea admiterii și fost declarați șefi de promoție la finalizarea liceului sau au obținut media 10 la examenul de bacalaureat.

De asemenea, UVT acordă studenților săi burse pentru sprijin social – atât burse sociale (pentru studenții orfani de unul sau ambii părinți, studenții care provin din familii monoparentale

sau studenții proveniți din centre de plasament, studenții cu afecțiuni medicale sau cei care provin din familii cu venituri reduse), cât și burse sociale ocazionale (bursa pentru ajutor social ocazional pentru îmbrăcăminte și încălțăminte, bursa pentru ajutor social ocazional de maternitate, bursa pentru ajutor social ocazional în caz de deces al unui membru al familiei studentului). Totodată, în vederea susținerii accesului la educație, studenții înmatriculați pe locuri cu taxă la ciclurile de studii universitare de licență și de masterat pot aplica pentru Grantul de studii UVT, care se compensează, integral sau parțial, după caz, cu taxa de studiu datorată de către beneficiarul acestuia. La stabilirea beneficiarilor, comisia poate lua în considerare venitul lunar mediu net al familiei, realizarea de activități în folosul comunității universitare, obținerea de performanțe deosebite, desfășurarea de activități în cadrul Clubul Sportiv Universitar al UVT etc.

În primele două săptămâni ale fiecărui an universitar, cadrele didactice care predau studenților din anul I de la programele de studii universitare de licență ale UVT efectuează evaluări inițiale prin intermediul cărora identifică necesitatea organizării de cursuri remediale de care au nevoie anumiți studenți pentru a putea face față cerințelor programului de studii universitare pe care îl urmează. Aceste evaluări inițiale pot aborda și verificarea de abilități transversale, precum gândire critică, comunicare (sau comunicare interculturală), rezolvare de probleme sau abilități de învățare.

Responsabilii de programe de studii centralizează de la cadrele didactice nevoile identificate și, împreună cu directorii de departamente, stabilesc lista de cursuri remediale ce vor fi organizate pe parcursul anului universitar pentru studenții din anul I al ciclului de studii universitare de licență.

Începând cu săptămâna a 3-a a fiecărui an universitar, sub coordonarea directorilor de departamente, cadre didactice din fiecare facultate susțin cursuri remediale la acele discipline sau pe acele subiecte/domenii pentru care s-a identificat această nevoie, programate distinct în orarul studenților, în așa fel încât până la finalul semestrului I al anului I de studii, toți studenții să ajungă la un nivel similar de cunoștințe de bază în domeniul studiat, care să le permită să parcurgă fără probleme programul de studii pentru care au optat. Cadrele didactice le recomandă și îi încurajează pe acei studenți cu rezultate nesatisfăcătoare la evaluările inițiale să participe la aceste cursuri remediale.

Lista cu studenții cu dificultăți de învățare este transmisă și către Serviciul de Consiliere și Sprijin pentru Studenți (SCSS) al UVT, în vederea organizării de activități de sprijinire a acestora ([Activitățile oferite de Serviciul de Consiliere și Sprijin pentru Studenți \(SCSS\) studenților](#)).

Aceste întâlniri ale cadrelor didactice sunt reglementate prin [Procedura de sistem privind organizarea activităților de evaluare inițială a studenților din anul 1, semestrul 1, al ciclului de studii universitare de licență, și organizarea activităților didactice remediale pentru aceștia](#).

Totodată, la începutul fiecărui an universitar, se desfășoară un [proces de evaluare preliminară](#) în rândul studenților de la ciclul de studii universitare de licență. Scopul evaluării

preliminare este identificarea nivelului de dezvoltare a abilităților de învățare ale studenților și analiza unui set complex de potențiali predictor ai abandonului academic, prin aplicarea unor chestionare care iau în considerare factori pe care literatura de specialitate i-a identificat ca fiind puternic corelați cu succesului academic și cu evitarea fenomenului de abandon universitar. Printre aceștia se numără factori motivaționali, modalități de abordare a învățării, factori de interes situațional, abilități de gândire reflexivă și gândire critică, abilități colaborative și tendințe de procrastinare academică.

Unul dintre principalele servicii oferite de SCSS studenților este cel de consiliere individuală. Astfel, orice student UVT poate beneficia de următoarele tipuri de consiliere:

- Consiliere educațională și vocațională;
- Consiliere în carieră;
- Consiliere în scop de optimizare personală.

Consilierea vocațională și educațională are rolul de a susține persoana în descoperirea propriilor interese, aptitudini, abilități, competențe și cunoștințe dobândite până în acel moment, cu scopul de a le aplica în următoarele etape de dezvoltare personală și profesională.

Consilierea în carieră urmărește susținerea persoanelor în procesul de clarificare a scopurilor și aspirațiilor personale. Acest obiectiv este dus la îndeplinire prin diferite activități ce pot ajuta beneficiarii să își înțeleagă propria identitate, să ia decizii informate, să fie responsabili pentru propriile acțiuni, să își gestioneze cariera și tranziția de la școală la piața muncii sau de la un loc de muncă la altul.

Consilierea în scop de optimizare personală are obiectivul de a ameliora problemele (subclinice) psiho-emoționale și de comportament. În plus, prin identificarea și valorificarea resurselor personale ale studentului, se promovează starea de bine a acestuia, atât pe plan emoțional, cât și pe cel social.

De asemenea, în cadrul ședințelor de consiliere individuală, studenții pot beneficia și de testare psihologică cu scopul autocunoașterii și dezvoltării personale.

De asemenea, studenții Universității de Vest din Timișoara (UVT) pot participa pe parcursul anului universitar la o serie de activități de dezvoltare oferite de Serviciul de Consiliere și Sprijin pentru Studenți (SCSS), desfășurate sub formă de workshopuri sau webinare. Aceste ateliere au rolul de a oferi studenților UVT sprijin în adaptarea la mediul academic, în gestionarea resurselor pentru eficientizarea procesului de învățare, sprijin în procesul de autocunoaștere, de conștientizare și dezvoltare a abilităților intra- și interpersonale, dar și un suport în perfecționarea competențelor necesare intrării pe piața muncii.

Pentru a oferi studenților UVT un program de dezvoltare personală și profesională cât mai complex, care să completeze formarea profesională dezvoltată prin activitățile didactice aferente programelor de studii universitare, SCSS a creionat 3 categorii tematice în care se încadrează atelierele derulate:

- *activități de dezvoltare a competențelor de învățare eficientă* – au ca scop creșterea performanțelor academice ale studenților, prin îmbogățirea repertoriului acestora de tehnici de învățare eficientă, prin stimularea motivației și angajamentului academic și prin facilitarea autonomiei și a învățării active.
- *activități de dezvoltare a competențelor socio-emoționale* – au în vedere creșterea șanselor de succes social și profesional al studenților, prin conștientizarea reacțiilor funcționale sau disfuncționale de care dau dovadă aceștia în fața unor solicitări diverse și înțelegerea schimbărilor pe care le pot adopta pentru a-și atinge propriile obiective.
- *activități de orientare în carieră și de dezvoltare a competențelor de angajare* – au ca finalitate pregătirea studenților pentru viața profesională, prin identificarea direcțiilor de carieră compatibile cu propriul profil vocațional, prin explorarea oportunităților de formare profesională și/sau de dezvoltare a carierei și prin deprinderea unor competențe specifice de inserție pe piața muncii și angajare.

În cadrul Serviciului de Consiliere și Sprijin pentru Studenți (SCSS) funcționează și *Compartimentul de Incluziune și Sprijin pentru Studenții cu Nevoi Speciale (CISSENS)*, care are rolul de structură academică specializată pentru prestarea serviciilor de incluziune, în mediul academic, a persoanelor cu dizabilități/nevoi educaționale speciale. Totodată, SCSS, prin CISSENS, are rol de structură consultativă în privința tuturor aspectelor ce țin de incluziunea studenților cu dizabilități/nevoi educaționale speciale, cum ar fi: strategia de incluziune, evaluarea accesibilității mediului construit și informațional, adaptări educaționale specifice, elaborarea regulamentelor interne și orice alte situații specifice.

În cadrul Serviciului de Consiliere și Sprijin pentru Studenți (SCSS) funcționează și *Compartimentul de Incluziune și Sprijin pentru Studenții cu Nevoi Speciale (CISSENS)*, care are rolul de structură academică specializată pentru prestarea serviciilor de incluziune, în mediul academic, a persoanelor cu dizabilități/nevoi educaționale speciale. Totodată, SCSS, prin CISSENS, are rol de structură consultativă în privința tuturor aspectelor ce țin de incluziunea studenților cu dizabilități/nevoi educaționale speciale, cum ar fi: strategia de incluziune, evaluarea accesibilității mediului construit și informațional, adaptări educaționale specifice, elaborarea regulamentelor interne și orice alte situații specifice.

Pe lângă sprijinul oferit de Compartimentul de Incluziune și Sprijin pentru Studenții cu Nevoi Speciale (CISSENS), la nivelul FAD, accesul la resurse și servicii este asigurat prin mai multe modalități complementare. O componentă esențială o reprezintă flexibilizarea și adaptarea predării și evaluării. Datorită naturii practice a studiilor de artă și design, profesorii sunt încurajați să utilizeze metode didactice diversificate care să permită exprimarea și evaluarea cunoștințelor și abilităților artistice prin mijloace multiple, dincolo de formatul clasic de examen scris. De exemplu, pentru studenții cu dizabilități motorii sau de scriere, evaluarea poate pune un accent

mai mare pe prezentări orale extinse, portofolii digitale sau demonstrații practice asistate, adecvate domeniului de studiu.

În ceea ce privește resursele de învățare, se asigură accesul la materiale didactice în formate alternative. De asemenea, atelierelor și spațiile de creație sunt prioritizate în vederea asigurării accesibilității fizice, prin amplasarea și adaptarea mobilierului și echipamentelor pentru a sprijini studenții cu dizabilități fizice în realizarea lucrărilor practice, esențiale la ciclul licență.

Nu în ultimul rând, este crucială promovarea unei culturi de sprijin reciproc. Facultatea încurajează programe de peer-tutoring (mentorat între studenți), unde studenții mai avansați sau colegii de an oferă sprijin direct, personalizat, în cadrul atelierelor sau al sarcinilor practice, fiind adesea cel mai rapid mod de a depăși barierele specifice mediului artistic. Prin toate aceste măsuri integrate, Facultatea de Arte și Design se asigură că toți studenții de la ciclul licență, indiferent de nevoile lor, au șanse egale de a-și dezvolta potențialul artistic.

Criteriul B.5. Rezultatele învățării

S.B.5.1. Definirea și evaluarea

Definirea și evaluarea rezultatelor învățării se realizează în mod adecvat.

I.P.B.5.1.1. Rezultatele învățării sunt descrise în mod adecvat și sprijină înțelegerea așteptărilor studentului și cadrului didactic cu privire la conținutul disciplinelor din planul de învățământ.

Conform [Regulament privind inițierea, elaborarea, monitorizarea și revizuirea periodică a programelor și domeniilor de studii universitare din Universitatea de Vest din Timișoara și a planurilor de învățământ aferente acestora](#), curriculumul programului de studii (planul de învățământ) universitare cuprinde ansamblul de discipline ce conduce la o calificare universitară, are ca scop rezultate așteptate ale învățării și este concordant cu nivelul calificării definit în Cadrul național al calificărilor (CNC). Rezultatele așteptate ale învățării sunt corelate cu competențele solicitate de ocupațiile vizate pe piața muncii de respectivul program de studii, conform standardelor ocupaționale și/sau Clasificării Europene a Ocupațiilor. Rezultatele învățării pot fi definite la nivel de domeniu fundamental (DFI), ramură de știință (RSI), domeniu de studii universitare sau program de studii universitare/specializare, precum și la nivel complementar.

Rezultatele așteptate ale învățării acționează ca un contract explicit între programul de studii și părțile interesate, asigurând transparență și direcție în procesul de învățare:

a) Pentru student (înțelegerea așteptărilor) se va obține o claritate asupra scopului, o ghidare în autonomie, motivație și relevanță.

Rezultatele așteptate ale învățării oferă studentului o hartă clară a competențelor pe care le va dobândi la finalul fiecărei discipline. Cunoscând rezultatele așteptate ale învățării studentul (viitor creator de resurse pentru jocuri digitale) își poate gestiona propria dezvoltare profesională și poate evalua autonom progresul, alegând discipline opționale și direcționând proiectul

multidisciplinar (lucrarea de licență) spre acele rezultate care corespund cel mai bine carierei dorite.

Rezultatele așteptate ale învățării, fiind corelate cu cerințele pieței, demonstrează relevanța imediată a studiilor, sporind motivația de a excela.

b) Pentru cadrele didactice (definirea conținutului) acționează în sensul direcționării conținutului, standardizării evaluărilor și coerenței curriculare.

Rezultatele așteptate ale învățării dictează conținutul specific al fiecărui suport de curs și al fiecărui ghid de laborator. Rezultatele așteptate ale învățării oferă criterii obiective și măsurabile pentru evaluare. Metoda de notare este întotdeauna aliniată cu demonstrarea directă a rezultatelor definite.

Prin definirea rezultatelor așteptate ale învățării la nivel de program și disciplină, se asigură că nu există suprapuneri sau lacune, iar toate disciplinele contribuie sinergic la atingerea Nivelului 6 CNC.

Rezultatele așteptate ale învățării reprezintă nu doar o cerință de reglementare, ci un instrument didactic fundamental care asigură că absolvenții posedă exact setul de competențe cerute de piața muncii dinamice pentru calificarea obținută.

Curriculumul programului de studii universitare de licență **Design de jocuri digitale – Artă și efecte vizuale (în limba engleză)** este elaborat în strictă concordanță cu [Regulament privind inițierea, elaborarea, monitorizarea și revizuirea periodică a programelor și domeniilor de studii universitare din Universitatea de Vest din Timișoara și a planurilor de învățământ aferente acestora](#) și cu prevederile Cadrului Național al Calificărilor (CNC Nivel 6).

Rezultatele așteptate ale învățării sunt definite pentru a corespunde competențelor solicitate de ocupațiile vizate pe piața muncii din industria de gaming și VFX, îndeplinind cerința de a fi corelate cu standardele ocupaționale (similar Clasificării Europene a Ocupațiilor - ESCO). Astfel, rezultatele așteptate ale învățării raspund uratoarelor solicitări:

- a. vizează competențe practice în Digital Sculpting, Game Art Pipeline și Photogrammetry & LiDAR Scanning, asigurând că absolventul poate produce asset-uri optimizate pentru jocuri;
- b. se concentrează pe cunoștințe avansate în 2D & 3D Animation, VFX & Rigging și Python for VFX AI Automation, necesare pentru a integra efecte vizuale complexe;
- c. vizează aplicarea principiilor de Designul spațial și arhitectura narativă, asigurând că absolventul nu doar creează asset-uri, ci le și integrează într-un mediu funcțional și narativ coerent;
- d. oferă competențe specifice în UI/XR Design for Immersive Experiences, o ocupație cu cerere crescută pe piața AR/VR.

I.P.B.5.1.2. Verificarea obținerii rezultatelor învățării se realizează prin examene de evaluare pe parcurs și prin examene de finalizare a studiilor.

Conform prevederilor [Codului drepturilor și obligațiilor studentului și Regulamentul privind activitatea profesională a studenților de la ciclurile de studii universitare de licență și de masterat din UVT](#), „evaluarea dobândirii rezultatelor așteptate ale învățării de către studenți se face pe întreg parcursul studiilor, în cadrul tuturor activităților didactice desfășurate, precum și prin examene care se susțin în sesiunile stabilite prin structura anului universitar, în conformitate cu fișa disciplinei. Pentru fiecare disciplină va fi implementat un proces de evaluare pe parcurs, prin teme/proiecte individuale și/sau de echipă, prezentări sau teste/evaluări intermediare sau prin alte metode stabilite de cadrul didactic titular al disciplinei, descris explicit în fișa disciplinei, ce va avea o pondere stabilită la nivelul facultăților UVT, prin decizii ale consiliilor facultății, recomandabil de minimum 50% din evaluarea finală a disciplinei”. Astfel, în cazul tuturor disciplinelor din planul de învățământ al programului de studii, evaluarea finală este de tip *examen*.

Examenele se susțin în fața cadrului didactic titular al disciplinei, asistat de cadrul didactic care a condus seminarele sau lucrările practice sau de un alt cadru didactic de specialitate. Fiecare examen se susține în prezența a două cadre didactice, precum și a cel puțin trei studenți (mai puțin în situația în care sunt mai puțini studenți înscriși la examenul respectiv). Ambele cadre didactice participă la procesul de evaluare a rezultatelor învățării dobândite de studenți.

Notarea răspunsurilor studentului la orice formă de evaluare se face cu note de la 1 la 10. Nota finală pentru fiecare disciplină se exprimă printr-un număr întreg, nota minimă de promovare fiind 5 (cinci). În unele cazuri, stabilite prin fișa disciplinei, anumite forme de evaluare pot fi notate cu admis / respins. Nota finală a fiecărei discipline este stabilită ținând cont de rezultatele obținute de studenți la toate formele de evaluare derulate pe parcursul semestrului și în sesiunea de examene, printr-o modalitate detaliată prin fișa disciplinei.

Participarea studentului la examinarea finală aferentă unei discipline, în sesiunile de examene ale anului universitar în care a fost parcursă disciplina, este condiționată de îndeplinirea pe parcursul semestrului a obligațiilor și sarcinilor minimale prevăzute în fișa respectivei discipline. În caz contrar, dacă studentul nu a îndeplinit pe parcursul semestrului obligațiile și sarcinile minimale prevăzute în fișa respectivei discipline (atât pe cele curente, cât și pe cele stabilite de cadrul didactic pentru compensarea absențelor), acesta nu poate susține examenul final la disciplina respectivă în nicio sesiune de examene din anul universitar în care a parcurs-o, fiind nevoit să recontracteze disciplina într-un an universitar ulterior.

La nivelul UVT se organizează în fiecare an universitar două sesiuni de examene ordinare gratuite pentru fiecare semestru, pentru studenții din toți anii de studiu, și o sesiune cu taxă (aferentă ambelor semestre), doar pentru studenții din anii terminali, conform structurii anului universitar aprobată de Senatul UVT.

Studenții UVT au dreptul, în baza cererii individuale, de a fi reexaminați în vederea măririi notei, la maximum trei discipline pe semestru, respectiv șase pe an, indiferent dacă aceștia sunt

integraliști sau nu în momentul respectiv, cu condiția să fi promovat examenele aferente disciplinelor respective. Dacă studentul obține la examenul de mărire de notă o notă mai mică decât cea inițială, cadrul didactic examinator va nota în catalogul electronic nota obținută la prima examinare.

Programul de studii universitare de licență supus procesului de evaluare se finalizează cu examen de licență.

Metodele de evaluare utilizate în cadrul disciplinelor programului de studii universitare de licență ***Design de jocuri digitale – Artă și efecte vizuale (în limba engleză)*** sunt concepute pentru a măsura atât competențele artistice, cât și pe cele tehnice, integrate într-un cadru interdisciplinar specific industriilor creative digitale. Toate metodele sunt aliniate rezultatelor învățării din fișele disciplinelor și asigură evaluare continuă (formativă) și evaluare finală (sumativă).

Disciplinele fundamentale au o componentă teoretică accentuată, evaluarea fiind realizată preponderent prin examene scrise, analize vizuale, prezentări individuale și eseuri tematice. Disciplinele artistice și tehnice din zona fundamentală folosesc preponderent portofolii, lucrări grafice, exerciții practice și mini-proiecte semestriale.

Disciplinele de specialitate, specifice industriei jocurilor video, animației 3D, efectelor vizuale sau tehnologiilor interactive, utilizează în principal evaluări practice aplicate, precum:

- proiecte tehnice în motoare de joc (Unity, Unreal Engine);
- asset-uri 3D realizate de studenți;
- animații 2D/3D și rigging;
- VFX compositing și simulări;
- prototipuri de joc;
- exerciții de scriptare (Python pentru VFX);
- materiale audio și sound design;
- lucrări multimedia și motion graphics;
- scanări fotogrammetrice și procesare LiDAR.

Toate disciplinele de tip studio (practică intensivă) folosesc evaluare continuă, bazată pe verificarea etapelor, feedback iterativ și îmbunătățirea proiectului.

Disciplinele orientate spre producție, management și pipeline folosesc evaluări mixte: 40–50% verificare teoretică (test scris/studiu de caz), și 50–60% evaluare practică (documentație de proiect, studii de workflow, prezentări).

Stagiul de practică este evaluat prin portofoliu profesional, raport de activitate, certificat din partea partenerului și interviu final.

Proiectul multidisciplinar pentru lucrarea de licență ([Regulamentul privind organizarea și desfășurarea examenelor de finalizare a studiilor universitare de licență și de masterat la nivelul facultății](#)) include evaluare pe parcurs (1-2 livrabile intermediare) și o probă finală practică

constând în prezentarea conceptului, prototipului sau a elementelor vizuale dezvoltate pentru licență.

Criteriul B.7. Proceduri și practici cu privire la concursul de admitere, la parcursul, recunoașterea și echivalarea studiilor, precum și la certificarea rezultatelor

S.B.7.1. Admitere

Procedurile și principiile de admitere asigură accesul în învățământul superior.

I.P.B.7.1.1. Componenta organizatorică aplică procedurile cu privire la admitere.

La nivelul Universității de Vest din Timișoara, procesul de admitere se desfășoară în conformitate cu [Regulamentul UVT privind organizarea și desfășurarea procesului de admitere pentru programele de studii universitare de la ciclul de studii de licență](#), aprobat anual de Senatul universitar și care este în concordanță cu prevederile *Metodologiei-cadru privind organizarea admiterii în învățământul superior în ciclurile de studii universitare de scurtă durată, de licență, de master și de doctorat*, aprobată prin *Ordinul ministrului educației nr. 3693 din 1 februarie 2024*. La nivelul fiecărei facultăți se elaborează un regulament propriu privind organizarea și desfășurarea procesului de admitere pentru programele de studii universitare de la ciclul de studii de licență, în acord cu cel la nivel de universitate, aprobat de Consiliul facultății.

Procesul de admitere ([Regulamentul facultății privind organizarea și desfășurarea procesului de admitere pentru programele de studii universitare de la ciclul de studii de licență](#)) va fi definit prin două probe distincte:

1. Proba practică eliminatorie: PORTOFOLIU. Candidatul va prezenta un portofoliu în a cărui componență se vor regăsi materiale (*imagini, lucrări scanate, animații, modele 3D, etc.*) care să ateste cunoștințele și aria artistică de interes (*modelare 3D, desen tradițional, imaginare de personaje, peisaje și interioare sau ilustrație, etc.*). Materialul ce definește portofoliul candidatului se acceptă doar în format digital.

Proba de prezentare a portofoliului se va desfășura în cadrul Facultății de Arte și Design din Timișoara. Candidatul își va prezenta portofoliul în fața comisiei de evaluare desemnate. Comisia va propune calificativele *admis* sau *respins*.

2. Examen practic de specialitate: Proba a doua a examenului de admitere constă în participarea la o probă practică de creație, desfășurată pe o durată de 6 ore. Examenul se referă la creație de tip digital și presupune o pregătire anterioară din partea candidatului. Candidațiilor le este propus un subiect (*personaj, obiect sau ambianță*, cu anume specificații tematice și stilistice) ce va fi abordat și prezentat într-o formă de prezentare digitală stabilită de comisie (*Unreal Engine, Unity, Blender, Photoshop*).

a. Exemplu temă admitere 1 – Lucrând în unul din soft-urile oferite (Unreal Engine, Unity, Blender) și având la îndemână un set prestabilit de piese digitale (bibliotecă de modele 3D) se cere imaginarea unui personaj fantastic rezultat dintr-o asociere inedită a pieselor menționate. Piesele oferite pentru construcție pot fi păstrate în forma lor inițială sau transformate în funcție de conceptul candidatului. În conceptul propus, comisia de evaluare va urmări creativitatea candidatului, capacitatea de a face asocieri morfologice, de a crea compoziții morfologice.

Barem: creativitate 50%, acuratețe tehnică 25%, încadrarea în temă 25%.

b. Exemplu temă admitere 2 – Având la îndemână soft-ul Adobe Photoshop și un set prestabilit de imagini se cere imaginarea unui piese de concept art care să reprezinte un concept de peisaj fantastic. Proba de examen se referă la crearea unei ilustrații de concept în mediu digital în care se urmărește interpretarea creativă a unei scene de peisaj în baza temei date și a resurselor oferite. Comisia va urmări creativitatea, capacitatea de a imagina și exprima vizual o scena de peisaj (perspectivă, volum, formă și narațiune).

Barem: creativitate 50%, acuratețe tehnică 25%, încadrarea în temă 25%.

I.P.B.7.1.2. Admiterea la programe de studii universitare se realizează cu respectarea principiilor echității și egalității de șanse, precum și cu instituirea unor măsuri de sprijin pentru asigurarea accesului grupurilor vulnerabile, aflate în situații de risc social și educațional, inclusiv a candidaților cu cerințe educaționale speciale și/sau dizabilități.

Procesul de admitere la Universitatea de Vest din Timișoara este unul incluziv, ce nu aplică niciun fel de criterii discriminatorii pe bază de vârstă, etnie, gen, origine socială, orientare politică sau religioasă, orientare sexuală sau alte tipuri de discriminare, iar la studiile universitare de licență pot candida doar persoane care au promovat examenul de bacalaureat (sau un alt examen echivalent recunoscut prin acte normative la nivel național) și care fac dovada acestui lucru prin acte de studii oficiale. Pentru toate programele de studii universitare organizate la UVT procesul de admitere presupune susținerea unei probe de admitere.

În cadrul procesului de admitere, oferta UVT cuprinde locuri special alocate anumitor categorii specifice de candidați, astfel:

- candidați de etnie romă (*numărul de locuri fiind cel alocat universității de Ministerul Educației și Cercetării*);
- candidați absolvenți ai liceelor din mediul rural (*numărul de locuri fiind cel alocat universității de Ministerul Educației și Cercetării*);
- candidați aparținând minorităților naționale (*pentru programele de studii care nu există în învățământul superior de stat în limba minorității respective*), candidați din sistemul de protecție socială/centre de plasament/medii socio-economice defavorizate, candidați cu cerințe educaționale speciale/cu dizabilități (*UVT alocă câte 25 de locuri finanțate de la bugetul de stat atât la ciclul de studii universitare de*

licență, cât și la ciclul de studii universitare de masterat, pentru candidații care se încadrează în aceste categorii).

Totodată, în conformitate cu [Regulamentul facultății privind organizarea și desfășurarea procesului de admitere pentru programele de studii universitare de la ciclul de studii de licență](#), „pentru studenții cu dizabilități și cerințe educaționale speciale, în baza documentelor doveditoare, probele de admitere pot fi adaptate în funcție de tipul și severitatea dizabilității. Acestea cuprind modalități alternative de parcurgere a textului (large print, Braille, lector, cititor de ecran), timp suplimentar pentru rezolvarea sarcinilor etc. Pentru candidații cu tulburări specifice de învățare și cu tulburări senzoriale, în baza certificatului de diagnostic eliberat de organismele competente, la cerere, adaptarea procedurilor de examinare în cadrul procesului de admitere, se face prin:

- a) asigurarea unui timp suplimentar față de timpul alocat inițial pentru elaborarea lucrării;
- b) în cazul candidaților cu dislexie citirea subiectelor este asigurată de un membru al comisiei de admitere de la nivelul facultății; subiectele se citesc pe rând, în ordinea în care se elaborează lucrarea;
- c) în cazul candidaților cu disgrafie, candidatul are dreptul la evaluare orală sau va dicta conținutul lucrării către un membru al comisiei de admitere de la nivelul facultății;
- d) în cazul candidaților cu discalculie se asigură folosirea calculatorului de buzunar/birou, tablă pitagoreică sau tabele cu formule.”

S.B.7.2. Parcursul academic al studenților

Componenta organizatorică realizează acțiuni în sprijinul parcursului academic al studenților.

I.P.B.7.2.1. Componenta organizatorică aplică reglementările privind activitatea profesională a studenților.

La nivelul UVT este aprobat de Senatul universitar [Codul drepturilor și obligațiilor studentului și Regulamentul privind activitatea profesională a studenților la ciclurile de studii de licență și de masterat din UVT](#), care reglementează aspecte care privesc dobândirea/redobândirea calității de student, înscrierea și înmatricularea la studii universitare, desfășurarea procesului educațional, evaluarea, examinarea și notarea studenților, promovarea și reclassificarea, mobilitățile, retragerea, exmatricularea și reînmatricularea etc.

De asemenea, prin [Procedura de sistem privind monitorizarea procesului educațional prin organizarea întâlnirilor de consultare a colectivelor de cadre didactice care predau la același program de studii](#), aprobată și pusă în aplicare la nivelul UVT, se stabilește modul de organizare a procesului de monitorizare a parcursului educațional al studenților UVT și a întâlnirilor de consultare a colectivelor de cadre didactice care predau la același program de studii, structurile organizatorice și persoanele implicate. Astfel, sub coordonarea responsabililor de programe de

studii, colectivul de cadre didactice care predă la un an de studii al unui program de studii se va întâlni cel puțin de 2 ori pe parcursul semestrului pentru a analiza parcursul educațional al studenților, pentru a identifica probleme comune cu care se confruntă în procesul de predare-învățare-evaluare și soluții pentru acestea sau pentru a calibra activitățile didactice pe care le desfășoară la nivelul întregului program de studii, colaborând cu Centrul de Dezvoltare Academică (CDA), cu Serviciul de Consiliere și Sprijin pentru Studenți (SCSS) și cu Serviciul de Management al Calității și Suport pentru Procesul Educațional (SMCSPE) pentru îmbunătățirea procesului educațional.

DOMENIUL C. Managementul calității

Criteriul C.2. Funcționalitatea structurilor de asigurare a calității educației, inclusiv în domeniul eticii și deontologiei universitare, conform legii

S.C.2.1. Structuri

ÎS dispune de structuri organizatorice în domeniul asigurării calității, înființate în condițiile legii.

I.P.C.2.1.1. În structura organizatorică a ÎS se constituie CEAC. Pot exista astfel de structuri și la nivelul componentei organizatorice.

La nivelul Universității de Vest din Timișoara (UVT) funcționează, conform legislației în vigoare, o Comisie de Evaluare și Asigurare a Calității (CEAC) a cărei componență este aprobată de Senatul universitar, iar nivelul fiecărei facultăți a UVT funcționează o Comisie pentru Managementul Calității (CMC) ([Anexa 10SP – Componenta Comisiei pentru Managementul Calității de la nivelul facultății](#)), a cărei componență este aprobată de Consiliul facultății ([Anexa 11SP – Hotărârea Consiliului facultății de numire a Comisiei pentru Managementul Calității de la nivelul facultății](#)).

În conformitate cu [Regulamentul de alegere a studenților reprezentanți din UVT](#), studenții fac parte din Comisia de Evaluare și Asigurare a Calității (CEAC) de la nivelul UVT (minimum 25% dintre membri sunt reprezentanți ai studenților, desemnați de organizațiile studențești reprezentative), dar și din Comisiile pentru Managementul Calității (CMC) de la nivelul facultăților (minimum un student / comisie).

La nivelul UVT, Serviciul de Management al Calității și Suport pentru Procesul Educațional (SMCSPE) din cadrul Direcției de Management Educațional (DME) este structura tehnico-administrativă și de suport, care facilitează managementul activităților de asigurare și evaluare internă și externă a calității. Astfel, conform [Regulamentului de Organizare și Funcționare a Direcției de Management Educațional](#) printre atribuțiile SMCSPE se regăsesc:

- elaborează, actualizează și propune spre avizare Consiliului de Administrație și spre aprobare Senatului UVT cadrul strategic de asigurare și evaluare internă a calității la nivel instituțional și procedurile de aplicare a acestuia;
- implementează cadrul strategic de asigurare și evaluare internă a calității la nivel instituțional în funcție de sarcinile care îi revin și monitorizează implementarea acestuia de către ceilalți actori implicați, în acord cu prevederile legale naționale, bunele practici internaționale și Standardele și liniile directoare europene pentru asigurarea calității în învățământul superior (ESG);
- sprijină activitatea Comisiei pentru evaluarea și asigurarea Calității (CEAC) la nivel de UVT;

- sprijină CEAC în elaborarea raportului anual de evaluare internă privind calitatea educației;
- formulează recomandări și propuneri de îmbunătățire a calității educației și serviciilor-suport;
- monitorizează modul în care partenerii externi, angajatorii sau partenerii instituționali, sunt consultați și implicați în procesele de asigurare internă a calității, la diferite niveluri ale UVT;
- facilitează managementul activităților de asigurare și evaluare internă și externă a calității la nivelul UVT;
- sprijină și monitorizează procesele de evaluare internă/auditare a programelor de studii din UVT, inclusiv a celor postuniversitare;
- asigură transparența informațiilor privind procesele de asigurare și evaluare a calității la nivelul UVT, prin publicarea acestora pe site-ul UVT;
- elaborează machete și documente suport necesare proceselor de auditare, evaluare și asigurare a calității la nivelul programelor și domeniilor de studii și le actualizează ori de câte ori este cazul;
- centralizează și gestionează informațiile necesare la nivelul UVT pentru întocmirea rapoartelor de evaluare internă a calității;
- verifică și oferă feedback asupra rapoartelor de evaluare internă a programelor și domeniilor de studii elaborate la nivelul facultăților și departamentelor academice ale UVT;
- gestionează procesele de evaluare instituțională a UVT (interne, externe, internaționale) și întocmește documentația necesară acestora;
- monitorizează procesele educaționale desfășurate la nivel de UVT (studii de scurtă durată, studii universitare de licență, studii universitare de masterat, studii postuniversitare, formare profesională, învățământ superior dual, programe de studii integrate, programe educaționale finalizate cu microcertificări) și propune cadrul de reglementare necesar acestora;
- elaborează studii și analize cu privire la diverse aspecte conexe proceselor de asigurare a calității procesului educațional și le pune la dispoziția structurilor decizionale și executive de la nivelul UVT.

Criteriul C.3. Proceduri privind inițierea, monitorizarea și revizuirea periodică a programelor și domeniilor de studii și a

activităților desfășurate, care implică studenții, angajatorii și alte părți interesate

S.C.3.1. Proceduri și aplicarea acestora

ÎS dispune de proceduri privind inițierea, monitorizarea și revizuirea periodică a programelor și domeniilor de studii și a activităților desfășurate și le aplică în mod sistematic.

I.P.C.3.1.1. Componenta organizatorică aplică în mod consecvent procedurile, dovedind impactul acestora în asigurarea calității.

La Universitatea de Vest din Timișoara, inițierea, monitorizarea și revizuirea periodică a programelor de studii universitare se face în baza prevederilor [Regulament privind inițierea, elaborarea, monitorizarea și revizuirea periodică a programelor și domeniilor de studii universitare din Universitatea de Vest din Timișoara și a planurilor de învățământ aferente acestora](#), aprobat de Senatul UVT.

Conform acestuia, pentru inițierea/revizuirea unui program de studii, pașii ce trebuie parcurși sunt:

- selectarea unei grupe de bază din grupa majoră 2 din Clasificarea ocupațiilor din România (COR)/Clasificarea internațională standard a ocupațiilor (International Standard Classification of Occupations - ISCO-08)/Clasificarea europeană a aptitudinilor/competențelor, calificărilor și ocupațiilor (ESCO) reprezentativă pentru programul de studii;
- selectarea ocupațiilor care pot fi practicate pe piața muncii de absolvenții care dobândesc calificarea formată prin programul de studii, conform reglementărilor în vigoare (ocupații din grupa majoră 2 din Clasificarea Ocupațiilor din România (COR)/Clasificarea europeană a aptitudinilor/competențelor, calificărilor și ocupațiilor (ESCO));
- identificarea competențelor cheie, profesionale și transversale solicitate de ocupațiile selectate, prin:
 - o analiza standardelor ocupaționale naționale ale ocupațiilor selectate (dacă există);
 - o analiza competențelor aferente ocupațiilor selectate descrise pe platforma europeană ESCO – în cazul în care ocupația se regăsește în platforma ESCO (inclusiv ca etichetă alternativă a unei alte ocupații, dacă este cazul), se vor selecta cel puțin competențele esențiale aferente acesteia;
 - o consultări cu angajatori;
- definirea rezultatelor așteptate ale învățării (exprimate prin cunoștințe, abilități și responsabilitate și autonomie), în corelare cu competențele identificate și ținând cont de prevederile standardelor de calitate specifice privind modul de desfășurare a

activităților aferente programelor de studii universitare la forma de organizare cu frecvență, din ciclurile I și II de studii, diferențiate în raport cu domeniile de studii, elaborate de Agenția Română de Asigurare a Calității în Învățământul Superior (ARACIS);

- corelarea rezultatelor așteptate ale învățării definite cu disciplinele din planul de învățământ.

În vederea înființării unui nou program de studii universitare, facultatea care propune programul de studii, trebuie să prezinte inclusiv o analiza privind oportunitatea înființării acestui program, din punct de vedere al corelației cu cerințele pieței muncii, care poate conține:

- o studii, opinii ale comitetelor sectoriale, asociațiilor profesionale, patronatelor, camerelor de comerț, companiilor, instituțiilor, organizațiilor cu privire la necesitatea și oportunitatea calificării față de piața muncii din perspectiva dezvoltării economice, cu privire la identificarea și analiza competențelor specifice/profesionale ale calificării și cu privire la nivelul de absorbție al forței de muncă pe piață pe termen mediu și lung;
- o rezultatele unor studii, sondaje de opinie, interviuri cu studenții sau alte materiale ale organizațiilor studentești cu privire la relevanța calificării față de cerințele tinerilor pe termen lung;
- o rapoarte de la întâlniri de consultare cu angajatorii, asociațiile profesionale, comitetele sectoriale, patronatele.

Planul de învățământ al unui program de studii universitare este elaborat în cadrul departamentului care gestionează programul de studii respectiv, prin intermediul unui grup de lucru coordonat de către responsabilul programului de studii (propus de către Directorul de departament și avizat de Consiliul departamentului). Grupul de lucru cuprinde cadre didactice cu expertiză semnificativă în specializarea programului de studii, reprezentanți ai angajatorilor, reprezentanți ai absolvenților UVT și reprezentanți ai studenților de la ciclul de studii universitare de masterat sau doctorat. Grupul de lucru are obligativitatea de a consulta studenți, angajatori și absolvenți UVT, membri ai comunității Alunni - UVT. Aceste consultări trebuie consemnate în procese verbale, minute, rapoarte, putând fi utilizate metode precum aplicarea de chestionare sau organizarea de întâlniri și focus grupuri ([Chestionar pentru studenți – procesul de revizuire a programelor de studii](#); [Chestionar pentru absolvenți – procesul de revizuire a programelor de studii](#); [Chestionar pentru angajatori – procesul de revizuire a programelor de studii](#)). Grupul de lucru poate solicita expertiza unor alte cadre didactice din universitare sau din alte centre universitare sau a unor specialiști din cercetare recunoscuți pentru expertiza lor în domeniu. La nivelul departamentului, propunerea planului de învățământ realizată de către grupul de lucru este supusă consultării membrilor departamentului și este validată de Consiliul departamentului.

Anual, programele de studii sunt revizuite, în urma consultării cadrelor didactice, studenților, absolvenților și angajatorilor. Aceste consultări trebuie consemnate în procese verbale, minute, rapoarte, putând fi utilizate metode precum aplicarea de chestionare sau organizarea de întâlniri și focus grupuri. Un grup de lucru format din cadre didactice cu expertiză semnificativă în specializarea programului de studii, reprezentanți ai angajatorilor, reprezentanți ai absolvenților UVT și reprezentanți ai studenților de la ciclul de studii universitare de masterat sau doctorat analizează rezultatele consultărilor și fac propuneri de revizuire a programelor de studii, obiectivelor acestora, planurilor de învățământ, fișelor disciplinelor, ce vor fi dezbătute și avizate în Consiliul departamentului și, ulterior, în Consiliul facultății. Actorii consultați vor fi informați despre modul în care opiniile acestora se reflectă sau nu în revizuirea programelor de studii. Revizuirile programelor de studii se aplică pentru promoția ce va începe studiile universitare ulterior finalizării procesului de revizuire.

I.P.C.3.1.2. Membrii comunității proprii și alte părți interesante sunt implicate în procesul de punere în aplicare a procedurilor.

În conformitate cu [Regulamentul privind inițierea, elaborarea, monitorizarea și revizuirea periodică a programelor și domeniilor de studii universitare din Universitatea de Vest din Timișoara și a planurilor de învățământ aferente acestora](#), anual, programele de studii sunt revizuite, în urma consultării cadrelor didactice, studenților, absolvenților și angajatorilor ([Chestionar pentru studenți – procesul de revizuire a programelor de studii](#); [Chestionar pentru absolvenți – procesul de revizuire a programelor de studii](#); [Chestionar pentru angajatori – procesul de revizuire a programelor de studii](#)). Aceste consultări trebuie consemnate în procese verbale, minute, rapoarte, putând fi utilizate metode precum aplicarea de chestionare sau organizarea de întâlniri și focus grupuri. Un grup de lucru format din cadre didactice cu expertiză semnificativă în specializarea programului de studii, reprezentanți ai angajatorilor, reprezentanți ai absolvenților UVT și reprezentanți ai studenților de la ciclul de studii universitare de masterat sau doctorat analizează rezultatele consultărilor și fac propuneri de revizuire a programelor de studii, obiectivelor acestora, planurilor de învățământ, fișelor disciplinelor, ce vor fi dezbătute și avizate în Consiliul departamentului și, ulterior, în Consiliul facultății. Actorii consultați vor fi informați despre modul în care opiniile acestora se reflectă sau nu în revizuirea programelor de studii. Revizuirile programelor de studii se aplică pentru promoția ce va începe studiile universitare ulterior finalizării procesului de revizuire.

Criteriul C.4. Proceduri de evaluare periodică a calității activităților personalului didactic, didactic auxiliar și administrativ

S.C.4.1. Proceduri

Aplicarea metodelor și procedurilor contribuie la îmbunătățirea calității activităților personalului.

I.P.C.4.1.1. Componenta organizatorică analizează rezultatele procesului de evaluare semestrială de către studenți a prestației cadrelor didactice.

La Universitatea de Vest din Timișoara (UVT), evaluarea cadrelor didactice de către studenți este obligatorie și se desfășoară semestrial, în una sau mai multe etape, utilizându-se o platformă electronică la care au acces toți studenții universității, garantându-se confidențialitate evaluatorului, în [Metodologie privind desfășurarea procesului de evaluare a cadrelor didactice de către studenți la Universitatea de Vest din Timișoara](#), aprobată de Senatul universitar.

Conform prevederilor legale în vigoare, participarea studenților la procesele de evaluare a cadrelor didactice se realizează în mod anonim, iar rezultatele statistice ale acestor procese de evaluare sunt informații publice, se afișează pe site-ul Universității de Vest din Timișoara (UVT) și pot fi accesate aici: <https://uvt.ro/evaluarea-cadrelor-didactice-de-catre-studenti/>.

Conform prevederilor [Metodologiei privind desfășurarea procesului de evaluare a cadrelor didactice de către studenți la Universitatea de Vest din Timișoara](#), directorii departamentelor academice au obligația de a analiza rezultatele fiecărui proces de evaluare a cadrelor didactice de către studenți și de a avea discuții individuale cu fiecare cadru didactic titular sau asociat care desfășoară activități didactice în semestrul respectiv la programele de studii gestionate de departamentul pe care îl are în responsabilitate, monitorizând ulterior modul în care aceștia implementează recomandările primite și evoluția rezultatelor proceselor de evaluare de la o sesiune de evaluare la alta. Rezultatele fiecărui proces de evaluare a cadrelor didactice de către studenți și măsurile luate în urma acestuia sunt diseminate și discutate în întâlniri organizate semestrial, în primele trei săptămâni ale fiecărui semestru, de conducerea fiecărei facultăți cu studenții, la nivel de facultate sau departament. Directorii departamentelor academice întocmesc semestrial un raport în care vor preciza concluziile procesului de evaluare a cadrelor didactice de către studenți și măsurile luate în urma acestui proces, pe care îl vor transmite către decanul facultății, prorectorul responsabil cu inovarea educațională, cariera academică și relația cu studenții și SMCSPE.

Sinteza măsurilor aplicate la nivelul departamentului în urma procesului de evaluare a cadrelor didactice de către studenți - evaluare realizată anonim de către studenți, semestrul II, an universitar 2024-2025 - Măsurile și recomandări

Notele cele mai mici provin din rândul colectivelor reduse, însă există situații de note mici acordate disciplinelor care nu au un grad mare de atractivitate și noutate, dar sunt fundamentale pentru domeniul Arte Vizuale. Eforturile noastre sunt de a actualiza permanent planurile de învățământ și a le aduce, în limita posibilității, cât mai aproape de așteptările studenților generației actuale, lucru facilitat de noua filozofie a planurilor de învățământ și de dinamica ofertei curriculare de la nivel departamental.

Există situații unde nu au fost bine apreciate aspecte precum:

- Materialele irelevante - reluarea aceluiași idei pe parcursul întregii ore, în buclă, fără avans real în conținut, fapt ce pentru un evaluator a devenit un element de stil în sine;
- Profesorul postează cu întârziere pe Classroom;
- Volumul de lucrări muncă prea mare - cerințe exagerate la disciplina;
- Feedback-ul deficitar;
- Suportul de curs ar trebui să fie mai bine conturate;
- Criteriile neclare.

Au avut loc discuții cu reprezentanți ai studenților și s-au evidențiat unele aspecte ce pot ameliora percepția asupra procesului educațional, în ansamblul. Suplimentar, vom avea o analiză la nivel de program de studii, departament și facultate și vom monitoriza îndeaproape aspectele semnalate în formulare și în discuțiile libere, cu precădere adecvarea conținutului și a fișei disciplinei ([Anexa 12SP – Rapoartele semestriale realizate de directorul departamentului de care aparține programul de studii universitare supus procesului de evaluare, în urma proceselor de evaluare a cadrelor didactice de către studenți](#)).

Criteriul C.8. Participarea în procesele de evaluare externă, conform legii



S.C.8.1. Respectarea obligației de evaluare externă

ÎS se supune procesului de evaluare externă a calității, conform legii.

I.P.C.8.1.1. Componenta organizatorică desfășoară procedurile aferente procesului de evaluare externă a calității, în vederea organizării, în condițiile legii, a programului de studii evaluat.

Facultatea care organizează programul de studii universitare de licență supus procesului de evaluare respectă prevederile legale privind evaluarea externă în mod ciclic, toate programele de studii universitare fiind evaluate de Agenția Română de Asigurare a Calității în Învățământul Superior (ARACIS).

IV. Analiza SWOT

<p>Puncte tari:</p>	<p>FACTORI INTERNI</p> 	<p>Puncte slabe:</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Facultatea are o bază solidă în predarea principiilor esențiale pentru dezvoltarea activelor vizuale (visual assets) necesare în industria de gaming. • UVT este o universitate cuprinzătoare, cu infrastructură de cercetare și dezvoltare, iar Timișoara este un pol important de IT și creativitate, facilitând conexiunile cu industria. • Existența unor cadre didactice cu expertiză în domenii tangențiale (animație 3D, grafică digitală, design de interacțiune) care pot asigura demararea rapidă a programului. • Recunoașterea și reputația instituțională a UVT conferă credibilitate programului încă de la înființare. 		<ul style="list-style-type: none"> • Dezvoltarea de Jocuri (Game Development): Necesitatea de a recruta personal didactic specializat strict pe Game Design, Level Design, Narativă Interactivă și Efecte Speciale (VFX) pentru jocuri. • Nevoia de investiții în stații de lucru de înaltă performanță, licențe pentru motoare de joc (ex: Unreal, Unity) și software de modelare/animație (ex: Maya, ZBrush). • Spații special amenajate, laboratoare de testare a jocurilor (playtesting labs) sau studiouri de captură a mișcării (motion capture - în curs de realizare)
<p>Analiza SWOT</p>		
<p>Oportunități:</p>	<p>FACTORI EXTERNI</p> 	<p>Amenințări:</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Industria de gaming din România este în plină expansiune și are nevoie constantă de artiști, designeri și tehnicieni de VFX calificați. • Posibilitatea de a stabili colaborări puternice cu companiile locale și naționale pentru stagii, proiecte comune și feedback pe curriculum. • Un program unic de Gaming sub umbrela unei facultăți de artă atrage candidați talentați din toată țara și din străinătate, doritori de o abordare artistică a designului de jocuri. • Posibilitatea de a obține finanțare pentru achiziționarea de echipamente de vârf și dezvoltarea de cercetare aplicată în domeniul realității virtuale/augmentate (VR/AR) și gaming. 		<ul style="list-style-type: none"> • Programe similare sau parțial suprapuse pot fi deja oferite de alte universități tehnice, deși cu un accent mai mic pe componenta artistică. • Software-ul, hardware-ul și cerințele pieței din gaming evoluează extrem de rapid, punând presiune constantă pe necesitatea de a actualiza curricula și echipamentele (risc de obsolescență rapidă). • Necesitatea de a comunica eficient că programul oferă competențe tehnice și artistice de înaltă valoare, depășind stereotipurile despre „jocuri” ca fiind doar divertisment.

V. Principalele provocări și direcții de dezvoltare pentru programul de studii universitare supus procesului de evaluare

Industria jocurilor video este unul dintre cele mai dinamice sectoare din domeniul IT, înregistrând o creștere constantă în ultimii ani atât la nivel internațional, cât și național. Această evoluție evidențiază nevoia de profesioniști dotați cu competențe specializate în Dezvoltarea de Jocuri, justificând relevanța și importanța strategică a programului de studii universitare de licență **Design de jocuri digitale – Artă și efecte vizuale (în limba engleză)** poziționându-se ca o alternativă educațională semnificativă la nivel regional, oferind răspunsuri concrete la transformările și cerințele actuale ale pieței. Programul ar putea contribui la consolidarea atractivității regionale prin încurajarea companiilor multinaționale să își extindă operațiunile dincolo de zona capitalei. Prezența unui program academic bine structurat în dezvoltarea de jocuri acționează ca un factor de stabilizare și creștere pentru mediul economic local. Acesta încurajează oportunități de colaborare, inclusiv stagii de practică, activități de formare practică, proiecte comune și inițiative de cercetare aplicată desfășurate în parteneriat cu industria. Deși numărul studiourilor mari de jocuri din România nu a crescut semnificativ în ultimii ani, industria cunoaște un dinamism reînnoit odată cu extinderea studiourilor independente (indie) care contribuie la diversificarea pieței, la creșterea capacității de inovare și la apariția unor noi modele de afaceri pentru produsele digitale. În acest sens, programul de studiu are oportunitatea de a stimula inițiativele antreprenoriale în rândul studenților, oferind competențe care să susțină crearea și dezvoltarea propriilor studiouri indie.

Programul se caracterizează prin includerea integrată a unor domenii complementare: Game Art, Game Design, Game Development și Visual Effects (VFX). Această structură curriculară multidisciplinară asigură formarea unor absolvenți capabili să răspundă diverselor nevoi profesionale din sectorul dezvoltării de jocuri. În același timp, amplexarea curriculumului necesită o calibrare pedagogică atentă pentru a menține un raport echilibrat între componentele teoretice și cele practice, prevenind fragmentarea procesului de învățare sau abordările superficiale. Consultările cu studenții indică îngrijorări cu privire la volumul mare de cunoștințe și competențe asociate pilonilor principali ai programului (Game Art, Game Design și Game Development). Studenții își exprimă îngrijorarea cu privire la potențiala supraîncărcare a volumului de muncă și la riscul unei profunzimi reduse a învățării din cauza extinderii simultane în mai multe domenii de specializare. Aceste percepții sunt relevante și reprezintă un motiv important pentru ajustarea strategiilor de predare și optimizarea distribuției sarcinilor

academice. Reprezentanții dezvoltatorilor de jocuri din România au exprimat puncte de vedere similare, subliniind importanța menținerii unui nivel ridicat de specializare și a evitării unei programe de studiu excesiv de generaliste. Industria subliniază necesitatea unor competențe aprofundate în fiecare subdomeniu pentru a asigura că absolvenții se pot adapta rapid la realitățile pieței. Dialogul continuu cu părțile implicate este o componentă esențială a proceselor continue de îmbunătățire a calității programului.

Direcții de dezvoltare:

- Creșterea nivelului de specializare prin consolidarea disciplinelor de bază și diversificarea cursurilor opționale aliniate cu rolurile specifice industriei;
- Consolidarea parteneriatelor cu industria, inclusiv prin proiecte comune, participare consultativă la actualizările curriculare și oportunități extinse de internship;
- Sprijinirea antreprenoriatului studentesc prin cursuri dedicate, ateliere și inițiative de tipul incubator care vizează dezvoltarea studiourilor indie;
- Monitorizarea continuă a feedback-ului studenților și integrarea acestuia în procesele de îmbunătățire a calității programului;
- Actualizarea regulată a resurselor materiale și digitale pentru a asigura alinierea cu progresele tehnologice din industria jocurilor video.

VI. OPIS anexe SharePoint

- [Anexa 1SP – Evoluția numărului de studenți înmatriculați în anul I de studii la programele de studii universitare din cadrul facultății, pentru fiecare formă de finanțare \(buget/taxă\) în ultimii 5 ani](#)
- [Anexa 2SP – Planul de învățământ al programului de studii universitare supus procesului de evaluare](#)
- [Anexa 3SP – Fișele tuturor disciplinelor din planul de învățământ al programului de studii universitare supus procesului de evaluare](#)
- [Anexa 4SP – Statul previzionat de funcții al programului de studii universitare de licență supus procesului de evaluare](#)
- [Anexa 5SP – Informații necesare pentru aprecierea gradului de îndeplinire a standardelor și indicatorilor de performanță](#)
- [Anexa 6SP – Situație spații utilizate pentru desfășurarea programului de studii universitare supus procesului de evaluare](#)
- [Anexa 7SP – Lista tuturor cadrelor didactice implicate în programul de studii universitare supus procesului de evaluare](#)

- [Anexa 8SP – CV-urile tuturor cadrelor didactice care vor preda discipline din planul de învățământ al programului de studii universitare supus procesului de evaluare, însoțite de listele de lucrări și publicații ale acestora](#)
- [Anexa 9SP – Certificatele de competență lingvistică ale cadrelor didactice care vor preda discipline din planul de învățământ al programului de studii universitare supus procesului de evaluare](#)
- [Anexa 10SP – Componenta Comisiei pentru Managementul Calității de la nivelul facultății](#)
- [Anexa 11SP – Hotărârea Consiliului facultății de numire a Comisiei pentru Managementul Calității de la nivelul facultății](#)
- [Anexa 12SP – Rapoartele semestriale realizate de directorul departamentului de care aparține programul de studii universitare supus procesului de evaluare, în urma proceselor de evaluare a cadrelor didactice de către studenți](#)
- [Anexa 13SP – Adeverința privind înregistrarea calificării programului de studii universitare supus procesului de evaluare în Registrul Național al Calificărilor din Învățământul Superior \(RNCIS\)](#)
- [Anexa 14SP – OPIS anexe website](#)

Atât anexele de la nivelul Universității de Vest din Timișoara, cât și anexele de la nivelul Facultății de Arte și Design care se găsesc pe site-urile web sunt disponibile în [Anexa 14SP](#).