

## **Analiza (auditul) programului de studii universitare de masterat *Artă pentru jocuri digitale/Game Art***

### **Cuprins**

<b>1.</b>	<b><i>Contextul programului de studii universitare</i></b> .....	<b>2</b>
<b>2.</b>	<b><i>Date statistice privind procesul de admitere</i></b> .....	<b>3</b>
2.1.	<b><i>Evoluția numărului de studenți înmatriculați în anul I</i></b> .....	<b>3</b>
2.2.	<b><i>Numărul de candidați la procesul de admitere</i></b> .....	<b>3</b>
2.3.	<b><i>Universitatea de proveniență</i></b> .....	<b>4</b>
2.4.	<b><i>Domenii de studii universitare absolvite</i></b> .....	<b>5</b>
2.5.	<b><i>Ultimele studii absolvite</i></b> .....	<b>6</b>
<b>3.</b>	<b><i>Date statistice privind parcursul studenților</i></b> .....	<b>7</b>
3.1.	<b><i>Promovabilitate</i></b> .....	<b>7</b>
3.2.	<b><i>Evoluția procentului de studenți înmatriculați pe locuri cu taxă</i></b> .....	<b>8</b>

### **Listă tabele**

<b>Tabel 1.</b>	<b>Numărul de candidați la procesul de admitere, raportat la numărul de locuri finanțate de la bugetul de stat disponibile, respectiv la numărul total de locuri</b> .....	<b>3</b>
<b>Tabel 2.</b>	<b>Procentele de promovabilitate a studenților de la programul de studii universitare de masterat <i>Artă pentru jocuri digitale/Game Art</i></b> .....	<b>7</b>

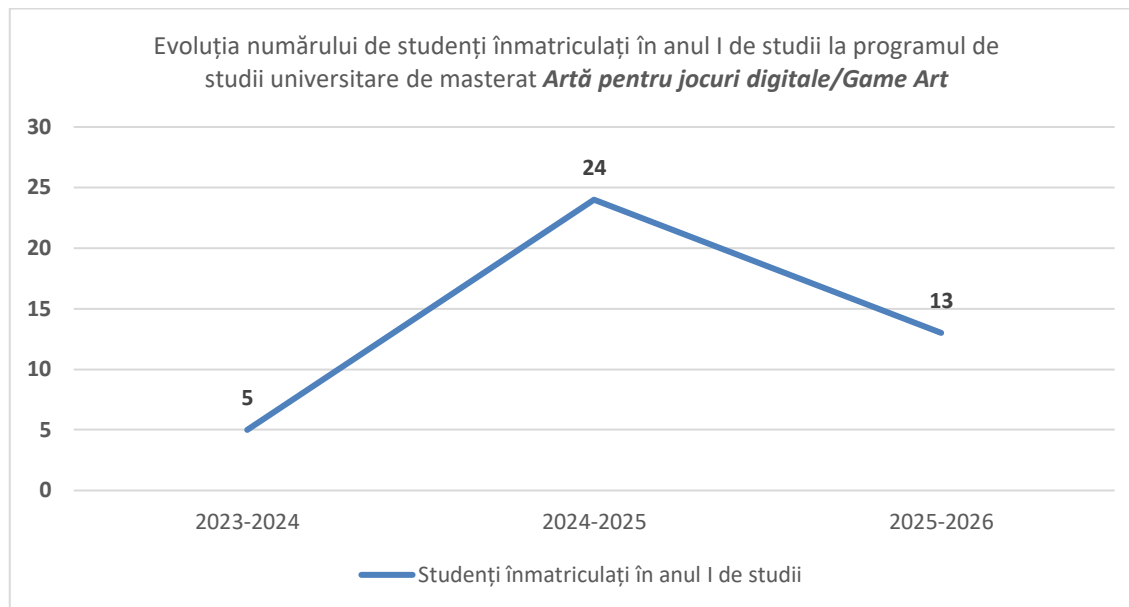
## 1. Contextul programului de studii universitare

<b>Facultate:</b>	<b>Facultatea de Arte și Design</b>
<b>Ciclul de studii universitare:</b>	Masterat
<b>Denumirea programului de studii universitare de masterat:</b>	<b>Game art/Artă pentru jocuri digitale</b>
<b>Tipul programului:</b>	Profesional
<b>Denumirea calificării<sup>1</sup> dobândită în urma absolvirii programului de studii:</b>	Artist digital pentru jocuri video
<b>Nivelul calificării (conform CNC/CEC):</b>	Nivel 7
<b>Titlul acordat:</b>	Master în arte vizuale
<b>Durata studiilor (în ani):</b>	2
<b>Număr de credite (ECTS):</b>	120
<b>Forma de învățământ:</b>	Învățământ cu frecvență (IF)
<b>Limba de predare:</b>	Limba engleză
<b>Locația geografică de desfășurare a studiilor:</b>	Timișoara, România
<b>Ocupații care pot fi practicate pe piața muncii:</b>	Designer jocuri digitale – cod ESCO 2166.6 Artist digital – cod ESCO 2166.5 Modelator 3D – cod ESCO 2166.1
<b>Alte ocupații pentru care programul de studii universitare formează competențe:</b>	Designer video – cod ESCO 2166.12 Desenator artistic – cod ESCO 2651.6 Artist multimedia – cod ESCO 2651.11 Designer producție – cod ESCO 2654.1.5
<b>Încadrarea programului de studii în domeniul de știință</b>	
<b>Domeniul fundamental:</b>	Științe umaniste și arte
<b>Ramura de știință:</b>	Arte
<b>Domeniul de studii universitare de masterat:</b>	Arte vizuale
<b>Denumirea domeniului larg de studii (conform DL-ISCED F-2013):</b>	Arte și științe umaniste
<b>Denumirea domeniului restrâns de studii (conform DR-ISCED F-2013):</b>	Arte
<b>Denumirea domeniului detaliat de studii (conform DDS-ISCED F-2013):</b>	Tehnici audio-vizuale și producție media
<b>Data expirării acreditării domeniului de studii:</b>	05.06.2029

<sup>1</sup> *Calificarea (qualification)* este rezultatul formal al unui proces de evaluare și validare, care este obținut atunci când un organism/o autoritate competent/ă stabilește că o persoană a dobândit rezultate ale învățării corespunzătoare unor standarde prestabilite. Calificările dobândite de absolvenții programelor de studii din învățământul superior sunt atestate prin diplome, prin certificate și prin alte acte de studii eliberate numai de către instituțiile de învățământ superior acreditate.

## 2. Date statistice privind procesul de admitere

### 2.1. Evoluția numărului de studenți înmatriculați în anul I



Programul de studii universitare din domeniul de studii universitare de masterat **Artă pentru jocuri digitale /Game art** a fost încadrat în domeniul de studii universitare de masterat Arte vizuale în anul 2023, iar primul proces de admitere s-a desfășurat numai pe locuri cu taxă, în luna septembrie a anului 2025, ceea ce explică numărul scăzut de studenți înmatriculați. În 2024 a fost de foarte mare interes pentru candidați, fiind înmatriculați 24 de studenți. Numărul a scăzut destul de mult la ultimul proces de admitere.

### 2.2. Numărul de candidați la procesul de admitere

Anul universitar	Număr de candidați* / număr de locuri finanțate de la bugetul de stat	Număr de candidați* / număr total de locuri
2024-2025	4,14	0,58
2025-2026	1,13	0,18

*\*Candidați eligibili care au avut ca primă opțiune programul de studii universitare de masterat Artă pentru jocuri digitale/Game Art la sesiunea de admitere din luna iulie.*

*Tabel 1. Numărul de candidați la procesul de admitere, raportat la numărul de locuri finanțate de la bugetul de stat disponibile, respectiv la numărul total de locuri*

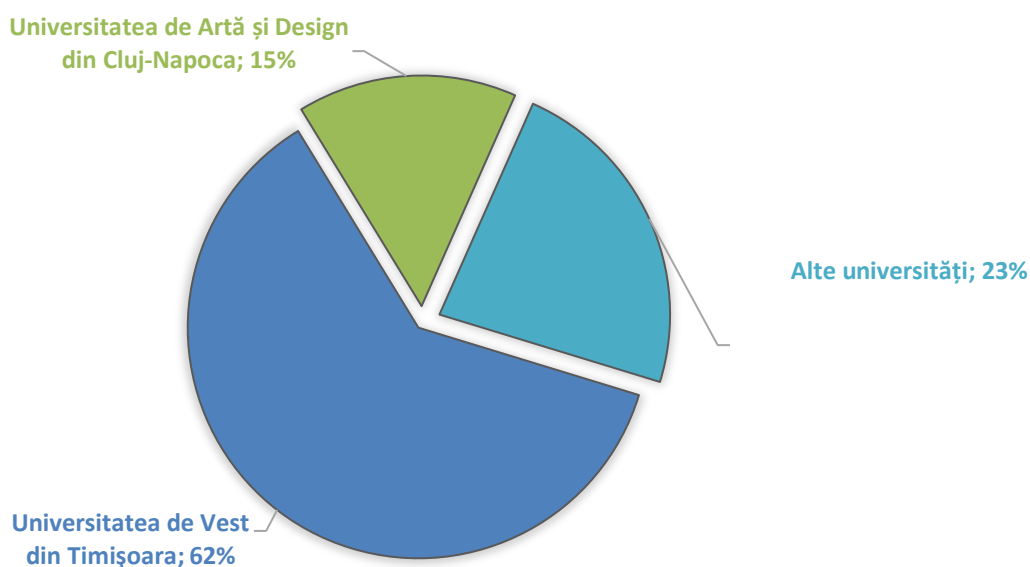
În prima coloană sunt indicate valorile corespunzătoare raportului dintre candidații eligibili și locurile finanțate de la bugetul de stat, iar în cea de a doua coloană este evidențiat

raportul dintre numărul total de candidați eligibili și numărul total de locuri disponibile, inclusiv cele cu taxă.

**Valorile din anul 2024 sunt crescute, cu nu mai puțin de 4 studenți pe un singur loc finanțat de la bugetul de stat.** Ambele valori analizate au scăzut drastic în cadrul procesului de admitere din 2025.

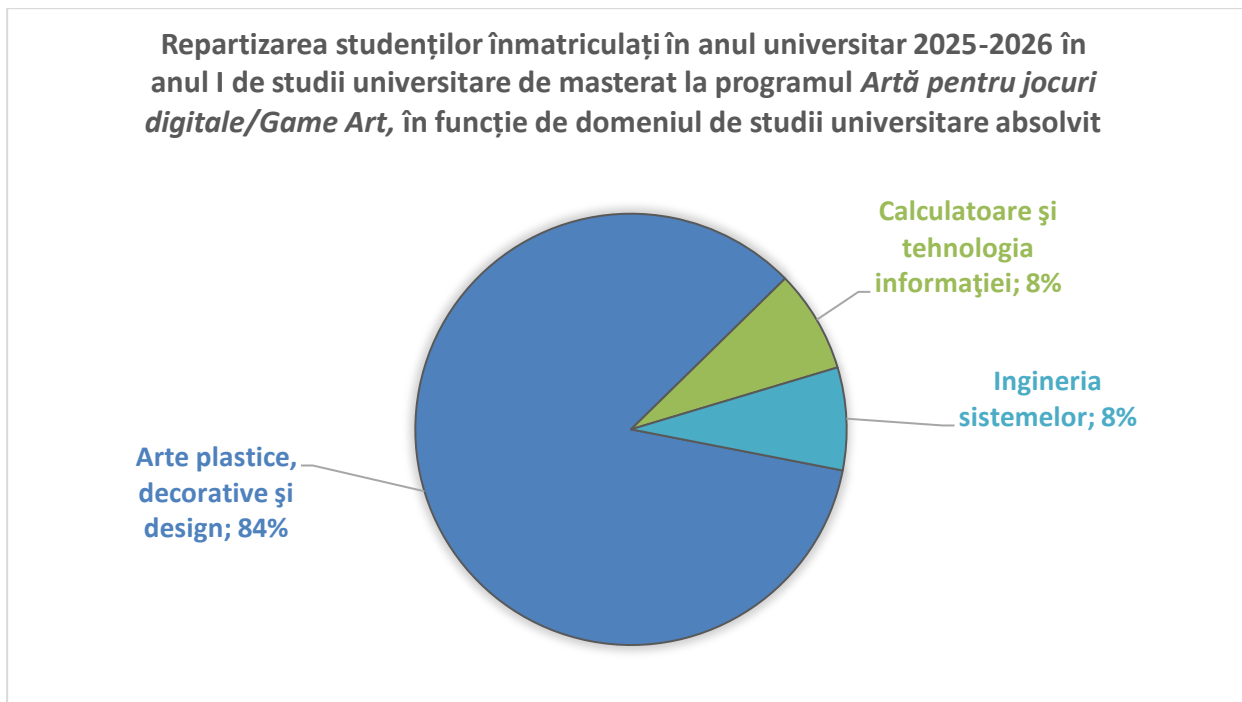
### 2.3. Universitatea de proveniență

Repartizarea studenților înmatriculați în anul universitar 2025-2026 în anul I de studii universitare de masterat la programul *Artă pentru jocuri digitale/Game Art*, în funcție de universitatea de proveniență



Programul de studii universitare de masterat *Artă pentru jocuri digitale/Game Art*, atrage, în principal absolvenți ai ciclului de studii universitare de licență din cadrul **Universității de Vest din Timișoara**, într-un procent de 62%. Restul procentelor sunt reprezentate de doi studenți de la alte universități și doi de la Universitatea de Artă și Design din Cluj-Napoca.

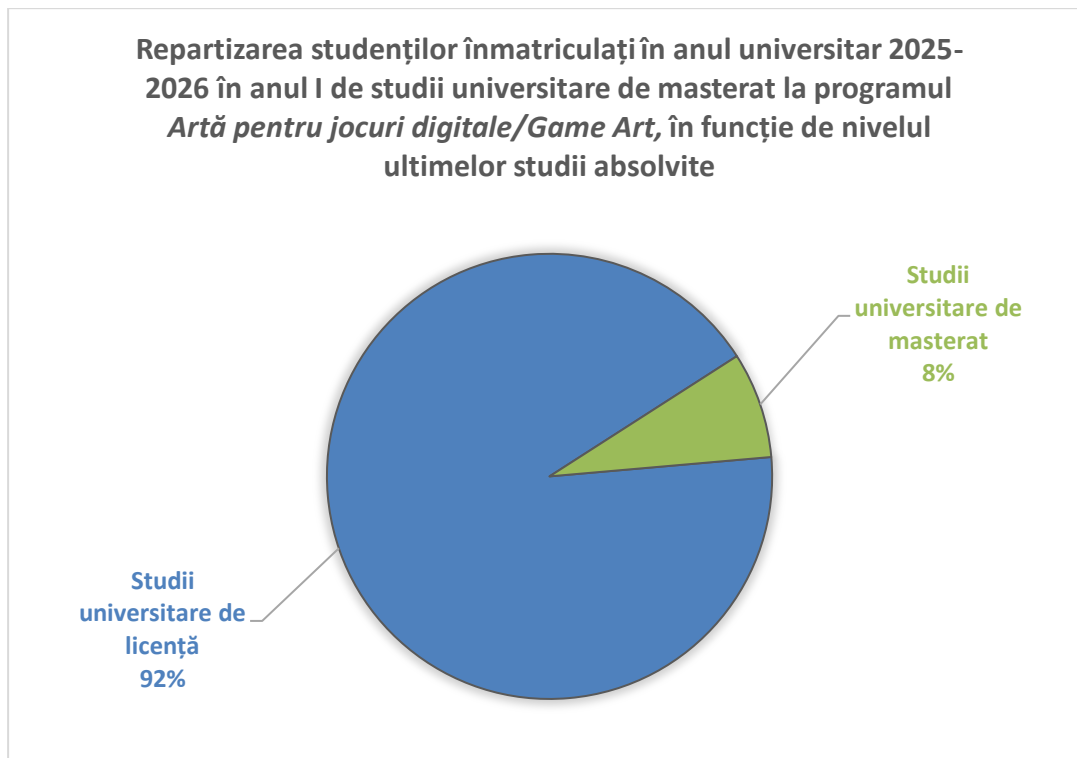
## 2.4. Domenii de studii universitare absolvite



Distribuția domeniilor de studii universitare absolvite arată că programul de studii universitare de masterat *Artă pentru jocuri digitale/Game Art* atrage în cea mai mare măsură absolvenți ai domeniului **Arte plastice, decorative și design**, care reprezintă **84%** din totalul studenților înmatriculați în **anul universitar 2025-2026**. Pe lângă acest procent, mai există câte un student care a absolvit un program din domeniul Ingineria sistemelor și unul care a absolvit Calculatoare și tehnologia informației. Componenta tehnologică a programului de studii poate atrage studenți din domenii conexe.

La nivelul **Facultății de Arte și Design**, procentul pentru domeniul predominant, cel artistic, firesc în cazul studiilor universitare vocaționale, este de 96%.

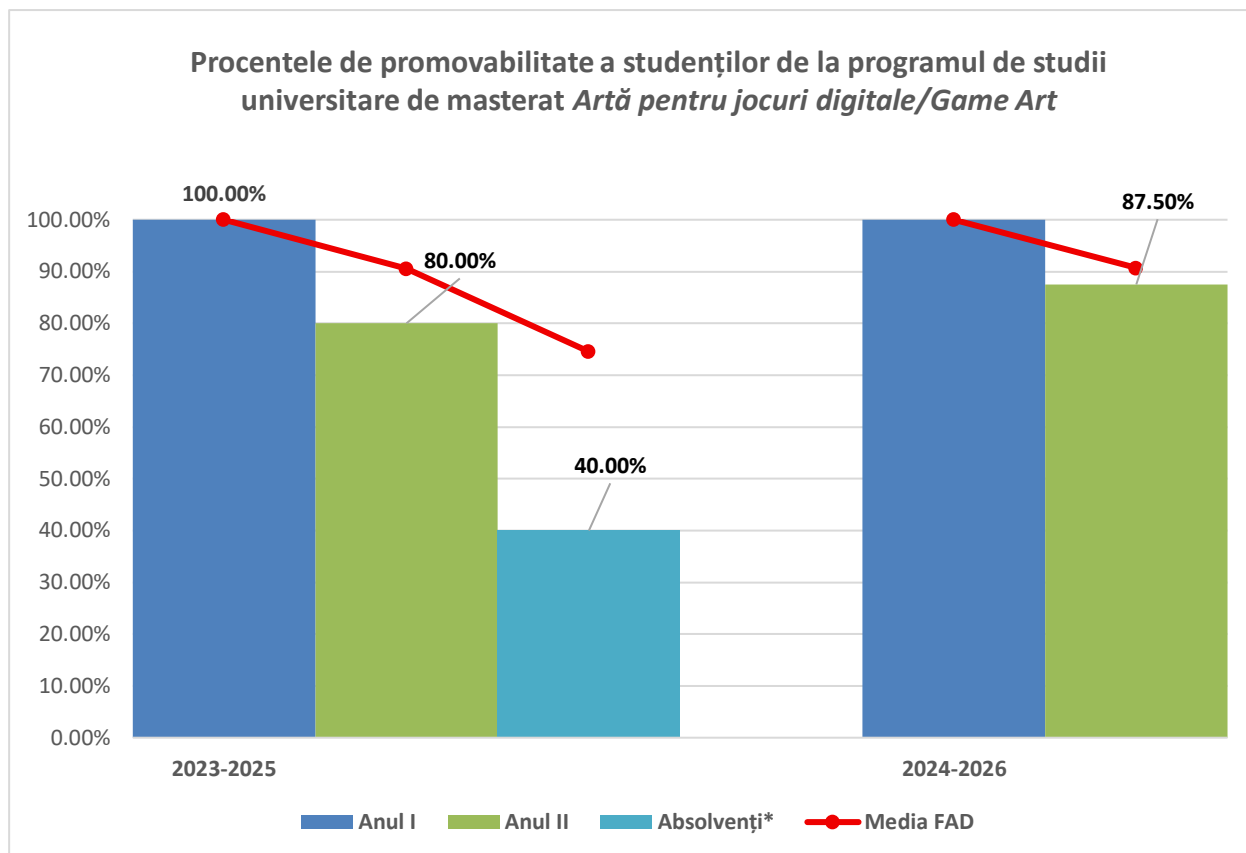
## 2.5. Ultimele studii absolvite



Distribuția studenților arată că programul de studii universitare de masterat *Artă pentru jocuri digitale/Game art* are înmatriculați absolvenți ai programelor de studii universitare de licență, care reprezintă **92%** din total, medie similară cu cea de la nivelul facultății (96%).

### 3. Date statistice privind parcursul studenților

#### 3.1. Promovabilitate



*\*Absolvenți cu examen de finalizare promovat în promoția curentă.*

Promoția	Anul I	Anul II			Absolvenți cu examen de finalizare promovat în promoția curentă		
		Numeric	Procentual*	Procentual la nivelul FAD*	Numeric	Procentual*	Procentual la nivelul FAD*
2023-2025	5	4	80,00%	90,57%	2	40,00%	74,53%
2024-2026	24	21	87,50%	90,65%	-	-	-

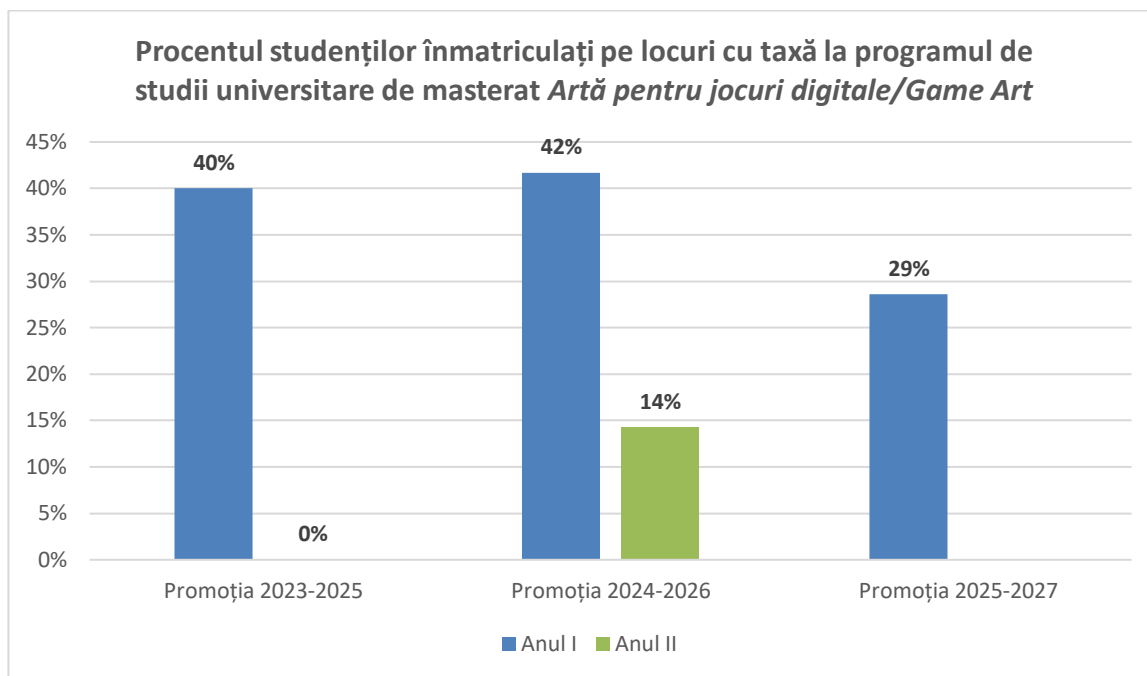
*\*Raportat la anul I de studii.*

*Tabel 2. Procentele de promovabilitate a studenților de la programul de studii universitare de masterat *Artă pentru jocuri digitale/Game Art**

Analizând graficul și datele din tabel, se observă că procentele referitoare la numărul de studenți din an superior, raportat la anul I, sunt **mai scăzute decât media pe facultate**, dar procentele nu sunt scăzute propriu-zis. Dacă se face referire la procentele de **absolvenți cu examen de finalizare, raportat la anul I**, sunt disponibile numai datele aferente primei promoții,

unde au fost înmatriculați numai 5 studenți pe locuri cu taxă în luna septembrie a anului 2023. Dintre aceștia, numai 2 studenți au absolvit examenul de finalizare.

### 3.2. Evoluția procentului de studenți înmatriculați pe locuri cu taxă



*\*Sunt cuprinși toți studenții înmatriculați, inclusiv reînmatriculați, admiși în an superior etc.*

Din datele analizate până în prezent, se observă că numărul celor înmatriculați pe locuri cu taxă este mai crescut în anul I. Cu toate acestea, amintim că **promoția 2023-2025 a debutat cu doar 5 studenți, toți înmatriculați pe locuri cu taxă**. Astfel, a fost evidentă trecerea acestora pe locuri finanțate de la bugetul de stat în anul al doilea de studii.