

MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII AL REPUBLICII MOLDOVA
Ministry of Education and Research of the Republic of Moldova
I.P. UNIVERSITATEA PEDAGOGICĂ DE STAT „ION CREANGĂ” DIN CHIȘINĂU
P.L. „Ion Creanga” State Pedagogical University of Chisinau

COORDONAT
COORDINATED BY

Ministerul Educației și Cercetării
Ministry of Education and Research
nr. YSM-01-20065
Registration No
din 24.06. 2025
from

Ministru Minister



APROBAT
APPROVED BY

la ședința Senatului UPS „Ion Creangă”
at “Ion Creanga” SPU Senate Assembly
proces-verbal nr. 12
minutes no
din 29.05 2025
from

Rector/ Rector



A. Barbăneagră



PLAN DE ÎNVĂȚĂMÂNT
pentru ciclul II, studii superioare de master
Master's Degree
STUDY PLAN

Nivelul calificării conform ISCED și CNC
Level of qualification, ISCED

7

Codul și denumirea Domeniului general de studii
General field of study

021 Arte
021 Arts

Codul și denumirea Domeniului de formare profesională
Professional training field

0211 Tehnici audio-vizuale și producție media
0211 Audio-visual techniques and media production

Denumirea Programului de master
The study master program

Animatie de personaje și narațiune vizuală
Character Animation and Visual Storytelling

Tipul programului de master
Type of Master's Program

Profesional
Professional

Numărul total de credite ECTS
Number of ECTS

120

Titlul obținut la finele studiilor
Title awarded

Master în Tehnici audiovizuale și producție media
Master of Audiovisual Techniques and Media Production

Baza admiterii
Admission based on

Diploma de studii superioare de licență sau un alt act echivalent de studii
Diploma of Bachelor's Degree or Equivalent Study Act

Limba de instruire
Language of instruction

Engleză
English

Forma de organizare a învățământului
Mode of study

Învățământ cu frecvență
Full-time education

Înregistrat:
Registered.

Agencia Națională de Asigurare a Calității în Educație și Cercetare
National Agency for Quality Assurance in Education and Research

nr. _____ din _____
No. _____ from _____

Lucie

RESPONSABIL DE PROGRAM

PROGRAM COORDINATED BY

**Catedra Studiul artelor, grafică și metodologia
instruirii**

*Department Study of Arts, Graphics and Teaching
Methodology*

Lagaeva Tatiana,

Asistent universitar, șef de catedră

University assistant, Head of the Department



APROBAT

APPROVED BY

**Direcția Management Academic și Asigurarea
Calității**

*Directorate for Academic Management and Quality
Assurance*

proces-verbal nr. 8 din 29.05 2025

minutes no.

from

Gînju Stela, doctor, conferențiar, șef direcție



DECIZIA Consiliului pentru Dezvoltare Strategică Instituțională (CDSI)

DECISION of Institutional Strategic Development Council (ISDC)

proces-verbal nr. 1

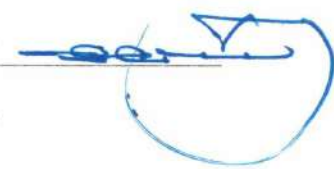
minutes no.

din 06.06.2025

from

Gurin E., președinte CDSI

ISDC Chairman



CALENDARUL UNIVERSITAR
Academic Calendar

An de studii <i>Year of study</i>	Activități didactice <i>Educational activities</i>		Sesiuni de examene <i>Examination periods</i>		Stagii de practică <i>Internships</i>	Vacanțe <i>Vacation periods</i>		
	Semestrul I <i>I-st Semester</i>	Semestrul II <i>II-nd Semester</i>	Semestrul I <i>I-st Semester</i>	Semestrul II <i>II-nd Semester</i>		Iarna <i>Winter</i>	Primăvara <i>Spring</i>	Vara <i>Summer</i>
Anul I <i>Year I</i>	Septembrie- Decembrie <i>September- December</i>	Ianuarie- Mai <i>January-May</i>	Decembrie- Ianuarie <i>December- January</i>	Mai-iuni e <i>May-June</i>		Decembrie- ianuarie <i>December- January</i>	Vacanța de Paște <i>Easter</i>	Iunie-a ugust <i>June-August</i>
Anul II <i>Year II</i>	Septembrie- Decembrie <i>September- December</i>		Decembrie- Ianuarie <i>December- January</i>	Iunie <i>June</i>	Sem. III <i>Sem III</i> Sem IV <i>Sem IV</i>	Decembrie- ianuarie <i>December- January</i>	Vacanța de Paște <i>Easter</i>	
Total săptămâni <i>Total week</i>	24	15	6	6	9	4	2	10

Notă*: În cazul în care la decizia catedrei procesul de studii se realizează modular susținerea examenului are loc la finele fiecărei unități de curs.

Note: The study process is done in a modular way, with the exam at the end of each course unit

PLANUL PROCESULUI DE STUDII PE SEMESTRE/ ANI DE STUDII
EDUCATIONAL PLAN CONTENTS PER SEMESTERS/YEARS OF STUDIES

Cod, grad de obligativitate, nr./ord. <i>Code, Level of Obligation, Serial Number</i>	Denumirea unității de curs/modulului <i>The Title of the Course Unit/Module</i>	Total ore <i>Total Hours</i>			Numărul de ore pe tipuri de activități <i>Nr. of Hours per Types of Activities</i>			Forma de evaluare <i>Assessment Form</i>	Nr. ECTS <i>of ECTS</i>
		Total <i>Total</i>	Contact direct <i>Direct Contact</i>	Studiu individual <i>Individual Work</i>	Curs <i>Lecture</i>	Seminar <i>Seminar</i>	Practică/de laborator <i>Practical/Laboratory</i>		
ANUL I <i>1st YEAR</i>									
SEMESTRUL 1 <i>1st SEMESTER</i>									
F.01.O.001	Dezvoltarea Proiectului și Cercetarea Științifică <i>Project Development and Scientific Research</i>	180	60	120	20	-	40	E	6
F.01.O.002	Regie și Stiluri Vizuale în Animație <i>Directing and Visual Styles in Animation</i>	180	60	120	20	-	40	E	6
F.01.O.003	Scenariu și Narațiune Vizuală <i>Scriptwriting and Visual Narrative</i>	180	60	120	10	-	50	E	6
S.01.O.004	Dezvoltare Vizuală și Design în Animație <i>Visual Development and Animation Design</i>	180	60	120	-	-	60	E	6
S.01.O.005	Animație de Personaj I <i>Character Animation I</i>	180	60	120	-	-	60	E	6
	Total, semestrul I <i>Total Hours for the 1st Semester</i>	900	300	600	50	0	250	5	30
SEMESTRUL 2 <i>2nd SEMESTER</i>									
F.02.O.006	Dezvoltarea Proiectului de Specialitate I <i>Development of Specialty Project I</i>	180	60	120	-	-	60	E	6
S.02.O.007	Animație de Personaj II <i>Character Animation II</i>	180	60	120	-	-	60	E	6
S.02.O.008	Storyboard și Animatic <i>Story-board and Animatics</i>	180	60	120	-	-	60	E	6
S.02.O.009	Tehnici de Animație și Actorie pentru Animație I	210	70	140	-	-	-	E	7

	<i>Animation techniques & Acting for Animation I</i>								
S.02.A.010	Sunet și Muzică pentru Film / Efecte Vizuale <i>Sound and music for film/ Visual Effects</i>	150	50	100	10	-	40	E	5
	Total, semestrul II <i>Total Hours for the 2nd Semester</i>	900	300	600	10	0	220	5	30
	Total, anul I <i>1st Year Total</i>	1800	600	1200	60	0	470	0	60

Cod, grad de obligativitate, nr./ord. <i>Code, Level of Obligation, Serial Number</i>	Denumirea unității de curs/modulului <i>The Title of the Course Unit/ Module</i>	Total ore <i>Total Hours</i>			Numărul de ore pe tipuri de activități <i>Nr. of Hours per Types of Activities</i>			Fo r m a d e e v a l u a r e <i>Assess ment Form</i>	N r · E C T S <i>Nr. of ECT S</i>
		Tot al <i>Total</i>	C o n t a c t i v i t e t <i>Direct Cont act</i>	Stu diu ind ivi du al <i>Indivi dual Work</i>	Curs <i>Lecture</i>	S e m i n a r <i>Semin ar</i>	Prac tic e/d e lab orat or <i>Practical / Laborato ry</i>		
ANUL II <i>2nd YEAR</i>									
SEMESTRUL 3 <i>3rd SEMESTER</i>									
F.03.O.011	Dezvoltarea Proiectului de Specialitate II <i>Development of Specialty Project II</i>	180	60	120	-	-	60	E	6
S.03.O.012	Editare și Montaj <i>Editing and montage</i>	150	50	100	-	-	50	E	5
S.03.O.013	Tehnici de Animație II <i>Animation techniques II</i>	210	70	140	-	-	70	E	7
SP.03.O.014	Practica de specialitate <i>Field-specific Internship</i>	360	252	108	-	-		E	12
	Total, semestrul III <i>Total Hours for the 3rd Semester</i>	900	432	468	0	0	180	4	30
SEMESTRUL 4 <i>IInd YEAR, IVth Semester</i>									
SP.04.O.015	Practica de cercetare <i>Master`s Research Internship</i>	180	126	54				E	6
	Teza de master/ <i>Master`s Thesis</i>	720		720				E	24
	Total, sem IV <i>Total Hours for the 4th Semester</i>	900	126	774	0	0		2	30
	Total, anul II/2rd Year Total	1800	558	1242	0	0	180	2	60
	Total ore program de studii	3600	1158	2442	60	0	650	2	120

	<i>Total Hours for the Study Programme</i>								
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

PONDEREA UNITĂȚILOR DE CURS/MODULELOR ÎN PLANUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT

Funcția în formarea profesională	Total ore	Număr de credite	Pondere %
F	900	30	25
S	1440	48	40
SP	540	18	15
TM	720	24	20
Total	3600	120	100

FORMA DE EVALUARE FINALĂ A STUDIILOR

FINAL ASSESSMENT FORM

Forma de evaluare finală a studiilor <i>Final Assessment Form</i>		Termene de organizare <i>Organization Deadlines</i>	Nr. ECTS <i>Nr. of ECTS</i>
1	Susținerea tezei de master în științe ale educației <i>Defending the Master's Thesis in education</i>	Iunie <i>June</i>	24

STAGIILE DE PRACTICĂ

FIELD -SPECIFIC INTERNSHIPS

Nr. d/o	Tipul stagiului de practică <i>Type of internship</i>	Semestru <i>Semester</i>	Durata (nr. săpt./ nr. ore) <i>Time (nr. of week / nr. of hours)</i>	Perioada desfășurării <i>Period</i>	Număr ECTS <i>Nr. of ECTS</i>
1	Practica de specialitate <i>Field-specific internship</i>	III	6 săpt/ weeks 360 ore/ hours	Noiembrie-decembrie <i>November - December</i>	12
2	Practica de cercetare/ de master <i>Master's Research Internship</i>	IV	3 săpt./ weeks 180 ore/ hours	Februarie- martie <i>February - March</i>	6

UNITĂȚILE DE CURS/ MODULELE LA LIBERA ALEGERE
FREE CHOICE COURSE UNITS/ MODULS

Cod Code	Denumirea unității de curs/modulului <i>The Title of the Course Unit/Module</i>	Număr de ore <i>Nr. of Hours</i>			Numărul de ore pe tipuri de activități <i>Nr. of hours per types of activities</i>			F or m a de ev al u ar e <i>As se ss m en t Fo rm</i>	N r. E C T S <i>Nr of E C T S</i>
		Total <i>Total</i>	C on ta ct dir ec t <i>Di re ct C on ta ct</i>	St ud iu in di vi du al <i>In di vi du al W or k</i>	Cu rs Le ct ur e	Se mi na re Se mi na r	Pr ac tic e/ de la bo rat or <i>Pr ac tic al / La bo ra to ry</i>		
ANUL I / 1 st YEAR									
SEMESTRUL 1 / 1 st SEMESTER									
SEMESTRUL 2 / 2 nd SEMESTER									
S.02.L.001	Motion Design <i>Motion Design</i>	180	60	120	-	-	60	E	6
Total anul I <i>1st Year Total</i>		180	60	120	-	-	60	E	6
ANUL II / 2 nd YEAR									
SEMESTRUL 3 / 3 rd SEMESTER									
S.03.L.002	Efecte Speciale <i>Special Effects</i>	180	60	120	-	-	60	E	6
Total anul II <i>2nd Year Total</i>		180	60	120	-	-	60	E	6
Total program de studii <i>Total for the Study Program</i>		360	120	240	-	-	120	E	12

Extracurricular, for Students from Another General Field of Study

Cod <i>Code</i>	Denumirea unității de curs/modulului <i>The Title of the Course Unit/ Module</i>	Număr de ore <i>Nr. of Hours</i>			Numărul de ore pe tipuri de activități <i>Nr. of Hours per Types of Activities</i>			F o r m a d e e v a l u a r e <i>Assessment Form</i>	N r. E C T S <i>Nr. of ECTS</i>
		Total <i>To tal</i>	Contact direct <i>Di rect co nt act</i>	Studiu individual <i>In di vi du al W or k</i>	Curs <i>L ec t ur e</i>	Seminar <i>Se mi na r</i>	Practică/lab <i>Prac tic al / lab ora tor y</i>		
Modulul pedagogic / The Pedagogical Module									
F.01.O.01	Fundamentele științelor educației <i>Fundamentals of education sciences</i>	60	30	30	14	8	8	E	2
F.02.O.010	Dedactica generală <i>General didactics</i>	60	30	30	14	8	8	E	2
F.03.O.020	Managementul clasei de studenți <i>Student Classroom management</i>	60	30	30	14	8	8	E	2
F.06.O.048	Etica pedagogică <i>Pedagogical ethics</i>	60	30	30	14	8	8	E	2
Modulul psihologic / The Psychological Module									
F.01.O.002	Psihologie generală <i>General psychology</i>	90	45	45	22	23	-	E	3
F.02.O.011	Psihologia dezvoltării <i>The psychology of development</i>	90	45	45	22	18	5	E	3
F.03.O.019	Psihologia educației și educația incluzivă <i>Psychology of education and inclusive education</i>	120	60	60	32	20	8	E	4
Didactica disciplinei / Didactics of the Discipline									
S.02.O.01.	Didactica educației plastice <i>Didactics of art education</i>	300	150	150	70	40	40	E	10
S.02.O.01.	Didactica dezvoltării personale <i>Didactics of Personal Development</i>	60	30	30	14	8	8	E	2
Total		900	450	450	216	141	93	9	30
Practică pedagogică / Teaching practice									

	Practică pedagogică <i>Pedagogical Internship</i>	900		900				E	30
	Total:	900		900				1	30
	Total modulul psihopedagogic <i>Total for the Psychopedagogical Module</i>	1800	450	1350	216	141	93	10	60

MINIMUL CURRICULAR ÎNȚĂL PENTRU ABSOLVENȚII ALTOR DOMENII
MINIMUM INITIAL CURRICULAR FOR GRADUATES OF OTHER FIELDS

Cod Code	Denumirea unității de curs/modulului <i>The title of the Course Unit/ Module</i>	Număr de ore <i>Nr. of Hours</i>			Numărul de ore pe tipuri de activități <i>Nr. of Hours per Types of Activities</i>			F o r m a d e e v a l u a r e <i>As s e s s m e n t F o r m</i>	N r. E C T S <i>N r. o f E C T S</i>
		Total <i>To tal</i>	C o n t a c t d i r e c t c o n t a c t <i>D i r e c t c o n t a c t</i>	St u d i u i n d i v i d u a l <i>I n d i v i d u a l w o r k</i>	C u r s L e c t u r e	S e m i n a r e S e m i n a r	Practic e/de aborat or <i>Practic al / Labora tory</i>		
F.01.O.002	Desen de Specialitate I <i>Specialized Drawing I</i>	120	60	60	-	-	60	E	4
F.01.O.003	Pictură de Specialitate I <i>Specialized Painting I</i>	120	60	60	-	-	60	E	4
G.01.O.007	Limba Profesional și Comunicare într-o Limbă Străină <i>Professional Language and Communication in a Foreign Language</i>	120	60	60	-	60	-	E	4
G.01.O.008	Cultura Informațională și Tehnologii Informaționale în Domeniu <i>Information Culture and Information Technologies in the Field</i>	120	60	60	-	-	60	E	4
S.02.O.015	Studii Digitale 2 (Noțiuni de Bază în Blender și Autodesk Maya) <i>Digital Studies 2 (Essentials of Blender & Autodesk Maya)</i>	180	90	90	-	-	90	E	6
S.02.O.016	Dezvoltarea de Poveste <i>Story Development</i>	120	60	60	15	45	-	E	4
S.01.O.006	Studii Digitale 1 (Noțiuni de Bază în Animație 2D) <i>Digital Studies 1 (Essentials of Animation 2D)</i>	120	60	60	-	-	60	E	4
Total: <i>Total</i>		900	450	450	15	105	330	7	30

**MATRICEA DE CORELARE A COMPETENȚELOR ȘI A REZULTATELOR
ÎNVĂȚĂRII DIN STANDARDUL DE CALIFICARE CU DISCIPLINELE/MODULELE
DIN PLANUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT LISTA COMPETENȚELOR ȘI A REZULTATELOR
ÎNVĂȚĂRII AFERENTE PROGRAMULUI DE STUDII**

*CORRELATION MATRIX OF COMPETENCES AND LEARNING OUTCOMES FROM THE QUALIFICATION
STANDARD WITH THE DISCIPLINES/MODULES FROM THE CURRICULUM
LIST OF COMPETENCES AND LEARNING OUTCOMES RELATED TO THE STUDY PROGRAM*

Competențe generale/profesionale <i>General/Professional Skills</i>	Rezultate ale învățării conform nivelului CNC Learning Outcomes According to NQF Level
	<i>Absolventul/candidatul la atribuirea calificării poate: The Graduate/Candidate for the Award of the Qualification Can</i>
CG 1. Desfășurarea activităților creative și de cercetare în domeniul animației <i>GPC 1. Conducting Creative and Research Activities in Animation</i>	R1: Planificarea etapelor de realizare a unei lucrări animate sau a unui proiect de cercetare, pe baza studiilor preliminare, a creativității și a aspectelor inovatoare din domeniul animației și al narațiunii vizuale <i>LO1. Plan the stages of creating an animated work/research project based on preliminary study, creativity, and innovative aspects in the field of animation and visual storytelling.</i>
CG 2. Gestionarea proceselor și resurselor în producția de animație <i>GPC 2. Managing Processes and Resources in Animation Production</i>	R2: Utilizarea tehnologiilor inovatoare, a tehnicilor de animație și a metodelor de cercetare în domeniul animației și al narațiunii vizuale <i>LO2: Utilize innovative technologies, animation techniques, and research methods in the field of animation and visual storytelling</i>
CG 3. Dezvoltarea conceptelor pentru lucrări de animație și proiecte creative <i>GPC 3. Developing Concepts for Animated Works and Creative Projects</i>	R3: Planificarea strategiei de realizare a proiectelor de animație/cercetare prin utilizarea instrumentelor digitale și a programelor de animație <i>LO3: Plan the strategy for executing animation/research projects using digital tools and animation software</i>
CG 4. Consolidarea cunoștințelor teoretice și practice în animație, istoria artei și narațiunea vizuală <i>GPC 4. Enhancing Theoretical and Practical Knowledge in Animation, Art History, and Visual Storytelling</i>	R4: Identificarea tipurilor de materiale, a instrumentelor digitale și a tehnicilor necesare pentru realizarea tehnică, tehnologică și conceptuală a lucrărilor animate <i>LO4: Identify the types of materials, digital tools, and techniques necessary for the technical, technological, and conceptual realization of animated works</i>
CG 5. Utilizarea instrumentelor tehnice, a tehnologiilor și a metodologiilor de cercetare în realizarea lucrărilor animate și a proiectelor de cercetare <i>GPC 5. Utilizing Technical Tools, Technologies, and Research Methodologies in the Creation of Animated Works and Research Project</i>	R5: Identificarea datelor, surselor și referințelor necesare pentru fundamentarea conceptului artistic sau de cercetare în animație <i>LO5: Identify data, sources, and references necessary for substantiating the artistic or research concept in animation</i>
CG 6. Inițierea și dezvoltarea întreprinderilor creative în animație și arte vizuale	R6: Aplicarea instrumentelor digitale și a programelor de animație pentru planificarea și realizarea strategiei proiectelor de animație

GPC 6. <i>Initiating and Developing Creative Enterprises in Animation and Visual Arts</i>	LO6: <i>Apply digital tools and animation software for planning and executing the strategy for animation projects</i>
CP 1: Abordare creativă în dezvoltarea conceptelor pentru lucrări animate și proiecte de cercetare <i>SPS 1. Creative approach to concepts for animated works and research projects</i>	R7: Propunerea de soluții originale pentru combinarea tehnicilor de animație, a tehnologiilor, a mijloacelor de expresie și a metodelor de cercetare în vederea sporirii relevanței artistice a lucrării animate/proiectului de cercetare <i>LO7: Propose original solutions for combining animation techniques, technologies, means of expression, and research methods to enhance the artistic relevance of the animated work/research project</i>
CP 2: Implementarea conceptelor și ideilor în creații animate și proiecte de cercetare <i>SPS 2. Implementation of concepts and ideas in animated creations and research projects.</i>	R8: Identificarea stilurilor de animație, a principiilor compoziționale și a metodelor de cercetare aplicabile în crearea proiectelor de animație <i>LO8: Identify animation styles, compositional principles, and research methods applicable to the creation of animation projects</i>
CP 3: Dezvoltarea și realizarea proiectelor animate, a narațiunii vizuale și a proiectelor de cercetare <i>SPS 3. Development and execution of animated projects, visual storytelling, and research projects.</i>	R9: Realizarea cercetării de marketing și identificarea ideilor de afaceri legate de filmele de animație și media vizuală <i>LO9: Conduct marketing research and identify business ideas related to animated films and visual media</i>
CP 4: Selectarea materialelor, temelor și crearea unor lucrări animate originale <i>SPS 4. Selection of materials, themes, and creation of original animated projects.</i>	R10: Elaborarea unui plan de afaceri pentru proiectele de animație și identificarea oportunităților și surselor de finanțare pentru diferitele etape ale dezvoltării proiectului <i>LO10: Develop a business plan for animation projects and identify opportunities and funding sources for various stages of project development</i>
CP 5: Promovarea produselor de animație și a creațiilor artistice prin comunicare vizuală <i>SPS 5. Promotion of animated products and creative works through visual communication.</i>	R11: Analiza tendințelor, direcțiilor de dezvoltare, valorilor estetice, tehnologiilor și tehnicilor din animația contemporană și artele vizuale <i>LO11: Analyze trends, directions of development, aesthetic values, technologies, and techniques in contemporary animation and visual arts</i>
CP 6. Gestionarea proceselor și resurselor în producția de animație <i>SPS 6. Conducting marketing and promotional activities for animated works and research projects.</i>	R12: Organizarea procesului de implementare a schiței de animație/cercetare, selectând metode de lucru originale pentru a obține rezultatele dorite. <i>LO12: Organize the implementation process of the animation/research sketch, selecting original working methods to achieve the desired results.</i>
CP 7. Dezvoltarea conceptelor pentru lucrări de animație și proiecte creative <i>Developing Concepts for Animated Works and Creative Projects</i> <i>SPS 7. Full implementation of knowledge and skills in the creation of original animated projects, as defined by the curriculum and institutional guidelines.</i>	R13: Identificarea surselor de inspirație și analizarea indicatorilor de succes ai proiectelor de animație, prezentând argumente critice, logice și constructive prin comunicare scrisă/vizuală, inclusiv utilizarea instrumentelor TIC. <i>LO13: Identify sources of inspiration and analyze the success indicators of animation projects, presenting critical, logical,</i>

	<i>and constructive arguments through written/visual communication, including the use of ICT tools.</i> <i>R14: Utilizarea abilităților profesionale pentru a dobândi noi tehnici de animație sau efecte vizuale, abordând sarcinile într-o manieră neconvențională și originală prin tehnici și metode de conceptualizare.</i> <i>LO-14. Utilize professional skills to acquire new animation techniques or visual effects, approaching tasks in an unconventional and original manner through conceptualization techniques and methods.</i>
--	--

Denumirea modului/disciplinei <i>Name of the Mode/Discipline</i>	Modul / disciplin <i>Module /discipline code</i>	Numărul de credite <i>Number of credits</i>	Competențe / Competences												
			Generale <i>General professional</i>						Profesionale specifice <i>Specific Professional</i>						
			C G 1 / G P C 1	C G 2 / G P C 2	C G 3 / G P C 3	C G 4 / G P C 4	C G 5 / G P C 5	C G 6 / G P C 6	C P 1 / S P S 1	C P 2 / S P S 2	C P 3 / S P S 3	C P 4 / S P S 4	C P 5 / S P S 5	C P 6 / S P S 6	C G 7 / S P S 7
			Rezultate ale învățării <i>Learning outcomes</i>												
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13 & 14
Dezvoltarea Proiectului și Cercetarea Științifică <i>Project Development and Scientific Research</i>	F.01.O. 001	6	0.46	0.46	0.46	0.46	0.46	0.46	0.46	0.46	0.46	0.46	0.46	0.46	0.46
Regie și Stiluri Vizuale în Animație <i>Directing and Visual Styles in Animation</i>	F.01.O. 002	6	0.54	0.54	0.54	0.54	0.54	0.54	0.54				0.5	0.5	0.54

[illegible]

Field-specific Internship															
Practica de cercetare Master`s Research Internship	SP.04.O. 015	6	0.46	0.46	0.46	0.46	0.46	0.46	0.46	0.46	0.46	0.46	0.46	0.46	0.46
Teza de master/ Master`s Thesis		24	1.84	1.84	1.84	1.84	1.84	1.84	1.84	1.84	1.84	1.84	1.84	1.84	1.84
TOTAL		120	10,05	10,05	10,05	10,05	10,05	10,05	10,05	10,05	7,18	6,18	9,93	9,93	10,05

NOTA EXPLICATIVĂ
EXPLANATORY NOTE

1. Descrierea programului de studii

Description of the Study Programme

Programul de studii de master „Animație de Personaj și Narațiune Vizuală” are ca scop formarea specialiștilor în domeniul tehnicilor audiovizuale și al producției media. Acest program oferă dezvoltarea avansată a competențelor transversale specifice animației.

Profilul programului: Programul de master „Animație de Personaj și Narațiune Vizuală” se încadrează în domeniul general de studiu 0211.8 Animație și este conform cu Nomenclatorul domeniilor de formare profesională și al specialităților din învățământul superior, aprobat prin Hotărârea Guvernului nr. 412 din 12-06-2024. Caracteristicile cheie ale programului de master includ: Organizare: învățământ cu frecvență; durata studiilor: 2 ani; credite de studii: 120 de credite ECTS. Deținătorii unei diplome de licență sau a unei calificări echivalente, precum și deținătorii diplomelor de studii superioare pot fi admiși în programul de master „Animație de Personaj și Narațiune Vizuală”. Absolvenții programului de master sunt certificați cu diplomă de master, iar titlul obținut este: Master în Tehnici Audiovizuale și Producție Media.

The master's degree program "Character Animation and Visual Storytelling" aims to train specialists in the field of audiovisual techniques and media production. This program provides advanced development of specific cross-cutting animation skills.

Program Profile: The master's program "Character Animation and Visual Storytelling" falls within the general field of study 0211.8 Animation and is in accordance with the Nomenclature of Professional Training Fields and Specialties in Higher Education, approved by Government Decision no. № 412 from 12-06-2024. Key features of the master's program include:

Organization: full-time education; duration of studies: 2 years; study credits: 120 ECTS credits. Holders of a bachelor's degree or an equivalent qualification, as well as holders of higher education diplomas, can enroll in the master's program in "Character Animation and Visual Storytelling". Graduates of the master's program are certified with a master's degree, and the title obtained is: Master of Audiovisual Techniques and Media Production.

2. Obiectivele programului de studii, inclusiv corespunderea acestora misiunii universității

Objectives of the Programme, Including their Correspondence to the University Mission

Programul de master „Animație de Personaj și Narațiune Vizuală” este orientat spre dezvoltarea unor competențe și cunoștințe avansate și cuprinzătoare în animație, axate pe domeniul tehnicilor audiovizuale și al producției media. Programul este aliniat cu misiunea și obiectivele strategice ale UPSC, conform prevederilor din Carta UPSC, Statutul UPSC, Strategia de Dezvoltare a UPSC, respectând tradițiile instituționale și promovând valorile științifice, culturale, naționale și universale. Procesul de elaborare a ținut cont de politica internă de asigurare a calității, care face parte din managementul strategic al UPSC. Scopul programului „Animație de Personaj și Narațiune Vizuală” este de a forma specialiști/cercetători profesioniști și competitivi în domeniul artistic și al animației, prin extinderea ariei de integrare profesională. Aceste aspecte sunt în concordanță cu tendințele naționale și internaționale.

Obiectivele programului de studii sunt corelate cu misiunea universității de a „crea, păstra și disemina cunoașterea la nivel de excelență; de a forma specialiști înalt calificați și competitivi pe piața muncii naționale și internaționale; de a crea oportunități pentru formarea profesională continuă de-a lungul vieții; de a păstra, dezvolta și promova valorile cultural-istorice naționale în contextul diversității culturale”, asigurând:

- Dezvoltarea competențelor transversale și generale prin amplificarea abordărilor intra-, inter-, pluri- și transdisciplinare ale curriculumului universitar;
- Formarea competențelor profesionale specifice în contextul actualizării continue a conținutului educațional al disciplinelor de studiu din perspectiva competitivității pe piața muncii;
- Valorificarea inovațiilor tehnologice moderne specifice învățământului artistic pentru a spori calitatea studiilor, a educa paradigma învățării pe tot parcursul vieții și a asigura dezvoltarea profesională continuă;
- Compatibilitatea cu programele educaționale europene pentru a oferi absolvenților oportunități de mobilitate academică în contextul pregătirii la nivelul standardelor și tendințelor naționale și internaționale.

The master's program "Character Animation and Visual Storytelling" is oriented towards the development of advanced and comprehensive competencies and knowledge in animation focused in the field of audiovisual techniques and media production. The program aligns with the mission and strategic objectives of UPSC, as stipulated in the UPSC Charter, UPSC Statute, UPSC Development Strategy, while respecting institutional traditions and promoting scientific, cultural, national, and universal values. The development process took into account the internal quality assurance policy, which is part of UPSC's strategic management. The aim of the program "Character Animation and Visual Storytelling" is to train professional and competitive specialists/researchers in the artistic and animation fields, based on expanding the scope of professional integration. These aspects align with national and international trends.

The objectives of the study program are correlated with the university's mission to "create, preserve, and disseminate knowledge at the level of excellence; to train highly qualified specialists competitive in the national and international labor market; to create opportunities for lifelong professional training; to preserve, develop, and promote national cultural-historical values in the context of cultural diversity", ensuring:

- The development of transversal and general competencies through the amplification of intra-, inter-, pluri-, and transdisciplinary approaches of the university curriculum;
- The formation of specific professional competencies in the context of continuous updating of the educational content of study disciplines from the perspective of competitiveness in the labor market;
- The exploitation of modern technological innovations specific to artistic education to enhance the quality of studies, educate the lifelong learning paradigm, and ensure continuous professional development;
- Compatibility with European education programs to provide graduates with opportunities for academic mobility in the context of preparation at the level of national and international standards and trends.

3. Racordarea programului de studii și a conținuturilor din Planul de învățământ la tendințele internaționale din domeniu

Connecting the Programme and the Contents of the Study's Plan to the International Trends in the Field

Programul de master „Animație de Personaj și Narațiune Vizuală” este aliniat cu tendințele internaționale în educația din domeniul animației și al producției media. Curriculumul său reflectă cerințele globale actuale privind competențele interdisciplinare, proficiența digitală și povestirea creativă în industria audiovizuală.

The master's program "Character Animation and Visual Storytelling" is aligned with international trends in animation and media production education. Its curriculum reflects current global demands for interdisciplinary skills, digital proficiency, and creative storytelling in the audiovisual industry.

4. Evaluarea așteptărilor sectorului economic și social

Assessing the Expectations of the Economic and Social Sector

Programul de master „Animație de Personaj și Narațiune Vizuală” este aliniat cu recomandările Clasificării Internaționale Standard a Educației (ISCED-F 2013), elaborate de Comisia Europeană, cu Standardele și Ghidurile pentru Asigurarea Calității în Spațiul European al Învățământului Superior (ESG), 2015, prin implementarea componentelor: temporală, formativă, de acumulare și de evaluare, conform prevederilor din Planul-cadru pentru studiile de licență (Ciclul I), de master (Ciclul II) și de învățământ superior integrat, aprobat prin Ordinul nr. 120 al Ministerului Educației, Culturii și Cercetării din 10 februarie 2020. Programul este conceput să corespundă tendințelor actuale din învățământul universitar și cerințelor pieței muncii în raport cu domeniul educațional și interesele noii generații privind integrarea în sectorul economic și social al Republicii Moldova.

The master's program "Character Animation and Visual Storytelling" is aligned with the recommendations of the International Standard Classification of Education (ISCED-F 2013), developed by the European Commission, the Standards and Guidelines for Quality Assurance in the European Higher Education Area (ESG), 2015, through the implementation of components: temporary, formative, accumulation, and evaluation as provided in the Framework Plan for Bachelor's (Cycle I), Master's (Cycle II), and Integrated Higher Education Studies, approved by Order no. 120 of the Ministry of Education, Culture, and Research on February 10, 2020. The program is designed to correspond to current trends in university education and the requirements of the labor market in relation to the educational field and the interests of the younger generation regarding integration into the economic and social sector of the Republic of Moldova.

5. Consultarea partenerilor în procesul de elaborare a programului de studii (angajatori, profesori, absolvenți, studenți)

Consultation of Partners in the Process of Elaboration of the Study Programme (employers, teachers, graduates, students)

În procesul de elaborare a programului, au fost organizate consultări cu părțile interesate (angajatori, reprezentanți ai industriilor creative, absolvenți, cadre didactice și studenți) pentru actualizarea și adaptarea metodelor de predare în conformitate cu inovațiile pedagogice, tehnice și digitale. Opiniile exprimate sunt în concordanță cu cerințele pieței muncii și tendințele actuale din domeniu.

During the development of the program, consultations were held with stakeholders (employers, representatives of the creative industries, graduates, professors, and students) to update and adapt teaching methods in accordance with pedagogical, technical, and digital innovations. The expressed opinions align with labor market demands and current trends in the field.

6. Relevanța programului de studii pentru piața forței de muncă

Relevance of the Study Programme for the Labor Market

Factorii menționați mai sus determină actualitatea și relevanța programului educațional:

- Adaptarea programelor educaționale la schimbările și tendințele lumii moderne, inclusiv integrarea noilor tehnologii digitale și a designului educațional.
- Luarea în considerare a cerințelor curriculare și a competențelor necesare pentru viitorii animatori în elaborarea programelor educaționale.
- Consultări cu reprezentanți ai industriilor creative pentru actualizarea programelor educaționale în concordanță cu necesitățile societății.
- Crearea unor programe educaționale flexibile și adaptabile, care să permită reacții rapide și ajustări necesare.
- Oferirea către studenți a unor cunoștințe moderne și de calitate pentru a construi o carieră de succes în viitor.
- Dezvoltarea abilităților de autoînvățare și reflecție pentru dobândirea de noi competențe după finalizarea studiilor.

The above-mentioned factors determine the timeliness and relevance of the educational program:

- *Adaptation of educational programs to changes and trends in the modern world, including the integration of new digital technologies and educational design.*
- *Consideration of curriculum requirements and the necessary competencies for future animators in the development of educational programs.*
- *Consultations with representatives of the creative industries to update educational programs in accordance with societal needs.*
- *Creation of flexible and adaptable educational programs that allow for timely responses and necessary adjustments.*
- *Providing students with modern and high-quality knowledge to build a successful career in the future.*

Development of self-learning and reflection skills to acquire new competencies after completing their studies.

7. Posibilități de angajare a absolvenților

Employment Opportunities for Graduates

Pentru absolvenții acestui program, există următoarele oportunități de angajare:

- Angajare în școli generale și alte instituții de învățământ (liceu, școli de arte de specialitate, colegii, universități) și organizații artistice.
- Angajare în instituții educaționale extrașcolare: centre de creație, centre culturale, studiouri de artă.
- Activitate freelance (organizarea și desfășurarea de lecții private, ateliere, workshopuri online, realizarea de lucrări la comandă).

Ocupații tipice conform Clasificatorului Ocupațiilor din Republica Moldova (CORM):

- 216601 Animator
- 216602 Director artistic
- 216603 Creator de artă digitală

- 216611 Modelator 3D
 - 216213 Stiliști pentru filme de animație
- Ocupații tipice conform Clasificatorului European al Ocupațiilor ESCO:
- 2166.3 - Animator
 - 2166.3.1 - Animator 3D
 - 2654.1.1 - Regizor de animație
 - 2654.1 - Director artistic

For graduates of this program, the following employment opportunities exist:

1. *Employment in general schools and other educational institutions (high schools, specialized art schools, colleges, universities) and artistic organizations.*
2. *Employment in extracurricular educational institutions: creation centers, cultural centers, art studios.*
3. *Freelancing (organizing and conducting private lessons, workshops, online workshops, creating commissioned artworks).*

Typical occupations according to the Classification of Occupations in the Republic of Moldova (CORM):

- 216601 Animator
- 216602 Art director 216603 Digital art creator 216611 Modelator 3D
- 216213 Animation film stylists

Typical occupations according to the European Classification of Occupations ESCO:

- 2166.3 - Animator
- 2166.3.1 - 3D animator
- 2654.1.1 - Animation director
- 2654.1 - Art director

8. Accesul la studii a titularilor de diplome obținute după finalizarea respectivului program de studii

Access to Studies of the Holders of Diplomas Obtained after the Completion of the Respective Study Programme

După finalizarea acestui program de master (nivel ISCED 7), absolvenții au oportunitatea de a-și continua studiile la ciclul al treilea – Doctorat (nivel ISCED 8), în domeniul tehnicilor audiovizuale și producției media, sau în alte programe doctorale.

After completing this master's degree program (ISCED level 7), graduates have the opportunity to continue their studies at the third cycle - Doctorate (ISCED level 8), in the field Audio-visual techniques and media production, or in other doctoral programs.

9. Competențe generale

General Competences

- CG 1. Desfășurarea activităților creative și de cercetare în domeniul animației
 CG 2. Gestionarea proceselor și resurselor în producția de animație
 CG 3. Dezvoltarea conceptelor pentru lucrări de animație și proiecte creative
 CG 5. Utilizarea instrumentelor tehnice, a tehnologiilor și a metodologiilor de cercetare în realizarea lucrărilor animate și a proiectelor de cercetare
 CG 6. Inițierea și dezvoltarea întreprinderilor creative în animație și arte vizuale

GPC 1. Conducting Creative and Research Activities in Animation

GPC 2. Managing Processes and Resources in Animation Production

GPC 3. Developing Concepts for Animated Works and Creative Projects

GPC 4. Enhancing Theoretical and Practical Knowledge in Animation, Art History, and Visual Storytelling

GPC 5. Utilizing Technical Tools, Technologies, and Research Methodologies in the Creation of Animated Works and Research Project

GPC 6. Initiating and Developing Creative Enterprises in Animation and Visual Arts

10. Competențe profesionale

Professional Skills

- CP 1: Abordare creativă a conceptelor pentru lucrări animate și proiecte de cercetare.
 CP 2: Implementarea conceptelor și ideilor în creații animate și proiecte de cercetare.
 CP 3: Dezvoltarea și execuția proiectelor animate, narațiunii vizuale și proiectelor de cercetare.
 CP 4: Selecția materialelor, temelor și crearea proiectelor animate originale.
 CP 5: Promovarea produselor animate și a lucrărilor creative prin comunicare vizuală.

CP 6: Desfășurarea activităților de marketing și promovare pentru lucrările animate și proiectele de cercetare.

SPS 7: Implementarea completă a cunoștințelor și abilităților în realizarea proiectelor animate originale, conform curriculei și indicațiilor instituționale.

SPS 1. Creative approach to concepts for animated works and research projects.

SPS 2. Implementation of concepts and ideas in animated creations and research projects.

SPS 3. Development and execution of animated projects, visual storytelling, and research projects.

SPS 4. Selection of materials, themes, and creation of original animated projects.

SPS 5. Promotion of animated products and creative works through visual communication.

SPS 6. Conducting marketing and promotional activities for animated works and research projects.

SPS 7. Full implementation of knowledge and skills in the creation of original animated projects, as defined by the curriculum and institutional guidelines.

11. Rezultate ale învățării

Learning Outcomes

R1: Planificarea etapelor de realizare a unei lucrări animate sau a unui proiect de cercetare, pe baza studiilor preliminare, a creativității și a aspectelor inovatoare din domeniul animației și al narațiunii vizuale

R2: Utilizarea tehnologiilor inovatoare, a tehnicilor de animație și a metodelor de cercetare în domeniul animației și al narațiunii vizuale

R3: Planificarea strategiei de realizare a proiectelor de animație/cercetare prin utilizarea instrumentelor digitale și a programelor de animație

R4: Identificarea tipurilor de materiale, a instrumentelor digitale și a tehnicilor necesare pentru realizarea tehnică, tehnologică și conceptuală a lucrărilor animate

R5: Identificarea datelor, surselor și referințelor necesare pentru fundamentarea conceptului artistic sau de cercetare în animație

R6: Aplicarea instrumentelor digitale și a programelor de animație pentru planificarea și realizarea strategiei proiectelor de animație

R7: Propunerea de soluții originale pentru combinarea tehnicilor de animație, a tehnologiilor, a mijloacelor de expresie și a metodelor de cercetare în vederea sporirii relevanței artistice a lucrării animate/proiectului de cercetare

R8: Identificarea stilurilor de animație, a principiilor compoziționale și a metodelor de cercetare aplicabile în crearea proiectelor de animație

R9: Realizarea cercetării de marketing și identificarea ideilor de afaceri legate de filmele de animație și media vizuală

R10: Elaborarea unui plan de afaceri pentru proiectele de animație și identificarea oportunităților și surselor de finanțare pentru diferitele etape ale dezvoltării proiectului

R11: Analiza tendințelor, direcțiilor de dezvoltare, valorilor estetice, tehnologiilor și tehnicilor din animația contemporană și artele vizuale

R12: Organizarea procesului de implementare a schiței de animație/cercetare, selectând metode de lucru originale pentru a obține rezultatele dorite.

R13: Identificarea surselor de inspirație și analizarea indicatorilor de succes ai proiectelor de animație, prezentând argumente critice, logice și constructive prin comunicare scrisă/vizuală, inclusiv utilizarea instrumentelor TIC.

R14: Utilizarea abilităților profesionale pentru a dobândi noi tehnici de animație sau efecte vizuale, abordând sarcinile într-o manieră neconvențională și originală prin tehnici și metode de conceptualizare.

LO1. Plan the stages of creating an animated work/research project based on preliminary study, creativity, and innovative aspects in the field of animation and visual storytelling.

LO2: Utilize innovative technologies, animation techniques, and research methods in the field of animation and visual storytelling

LO3: Plan the strategy for executing animation/research projects using digital tools and animation software

LO4: Identify the types of materials, digital tools, and techniques necessary for the technical, technological, and conceptual realization of animated works

LO5: Identify data, sources, and references necessary for substantiating the artistic or research concept in animation

LO6: Apply digital tools and animation software for planning and executing the strategy for animation projects

LO7: Propose original solutions for combining animation techniques, technologies, means of expression, and research methods to enhance the artistic relevance of the animated work/research project

LO8: Identify animation styles, compositional principles, and research methods applicable to the creation of animation projects

LO9: Conduct marketing research and identify business ideas related to animated films and visual media

LO10: Develop a business plan for animation projects and identify opportunities and funding sources for various stages of project development

LO11: Analyze trends, directions of development, aesthetic values, technologies, and techniques in contemporary animation and visual arts

LO12: Organize the implementation process of the animation/research sketch, selecting original working methods to achieve the desired results.

LO13: Identify sources of inspiration and analyze the success indicators of animation projects, presenting critical, logical, and constructive arguments through written/visual communication, including the use of ICT tools.

LO-14. Utilize professional skills to acquire new animation techniques or visual effects, approaching tasks in an unconventional and original manner through conceptualization techniques and methods.

Prorector pentru activitatea didactică

Vice-Rector for Academic Affairs

Decanul facultății Arte Vizuale și Design

of the Faculty of Visual Arts and Design



L. Cepraga , dr., conf. univ.

A.Simac, dr., prof. univ Dean

Șeful Catedra Studiul Artelor, Grafică și Metodologia Instruirii

Head of the Department of Arts, Graphics and Teaching Methodology



T.Lagaeva, asis. univ.

Președintele Comisiei de asigurare a calității

Chairman of the Quality Assurance Commission



R. Ursachi, dr. conf.univ